

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KARPET ARAH DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP RUANG
BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

(Single Subject Research di Kelas II/C SLB Fan Redha Padang)

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

YUNISYA HASRIDA YANTI

NIM. 1200350

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

2017

PERSETUJUAN SKRIPSI

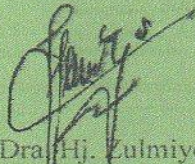
**EFEKTIVITAS PERMAINAN KARPET ARAH DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP RUANG BAGI ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN**

Nama : Yunisya Hasrida Yanti
NIM/BP : 1200350/2012
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Dra. Hj. Zulmiyetri, M.Pd
NIP. 19630902 198903 2 002

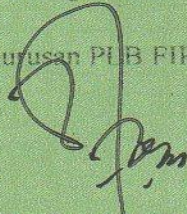
Pembimbing II,



Drs. Amsyaruddin, M.Ed
NIP. 1953 06211981 021 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Dr. Marlina, S.Pd, M.Si
NIP. 19690902 199802 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

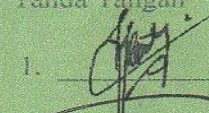
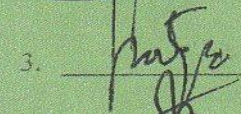
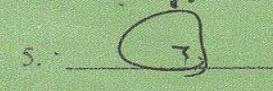
Judul : Efektivitas Permainan Karpas Arah dalam Meningkatkan
Pemahaman Konsep Ruang bagi Anak Tunagrahita Ringan
Nama : Yunisya Hasrida Yanti
NIM : 1200350
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

Tim Penguji,

1. Ketua : Dra. Hj. Zulmiyetri, M.Pd
2. Sekretaris : Drs. Amsyarudin, M.Ed
3. Anggota : Dra. Fatmawari, M.Pd
4. Anggota : Dra. Hj. Yarmis Hasan, M. Pd
5. Anggota : Hj. Armaini S.Pd, M.Pd

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yunisya Hasrida Yanti
NIM/BP : 1200350/2012
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Permainan Karpas Arah dalam Meningkatkan
Pemahaman Konsep Ruang bagi Anak Tunagrahita Ringan

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, 8 Agustus 2017

Saya yang menyatakan



Yunisya Hasrida Yanti
NIM. 1200350

ABSTRAK

Yunisya Hasrida Yanti. 2017. Efektivitas permainan karpet arah dalam meningkatkan pemahaman konsep ruang bagi anak tunagrahita ringan. S1. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu seorang anak tunagrahita ringan kelas II/C di SLB Fan Redha Padang, yang mengalami kesulitan dalam konsep ruang terutama pada arah dan posisi depan-belakang dan kiri-kanan. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas permainan karpet arah dalam meningkatkan kemampuan konsep ruang bagi anak tunagrahita R di SLB Fan Redha.

Penelitian ini menggunakan desain A-B-A dengan metode *single subject reaserch* (SSR). Target *behavior* pada penelitian ini adalah kemampuan konsep ruang berupa arah dan posisi (depan-belakang dan kiri-kanan).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan karpet arah efektif dalam meningkatkan kemampuan konsep ruang berupa arah dan posisi (depan-belakang dan kiri-kanan). Hasil dari lima pertemuan pada kondisi *baseline* (A1) adalah 47,5%, 50%, 47,5%, 47,5% dan 47,5%. Pada kondisi *intervensi* (B) selama 14 kali pertemuan didapati hasil 30%, 50%, 62,5%, 55%, 70%, 85%, 80%, 90%, 90%, 97,5%, 92,5%, 100%, 100%, 100%. Sedangkan kondisi *baseline* setelah *intervensi* selama empat pertemuan menunjukkan hasil 100%. Dengan demikian terbukti bahwa hipotesis diterima, berarti permainan karpet arah efektif dalam meningkatkan kemampuan konsep ruang.

Kata Kunci : anak tunagrahita ringan, permainan karpet arah, konsep ruang

ABSTRACT

Yunisya Hasrida Yanti. 2017. The effectiveness of direction carpet game in improving the understanding of the concept of space for mild mental retardation children. S1. Thesis. The Faculty Of Education. State University Of Padang.

This research is motivated by problems found in the field that is a mild mental retardation class II/C in SLB Fan Redha Padang, which has difficulty in the concept of space especially in the direction and position of front-rear and left-right. Based on this case, this study aims to prove the effectiveness of carpet game direction in improving the ability of the concept of space for R in SLB Fan Redha.

This research uses A-B-A design with single subject reaserch (SSR) method. Target behavior in this study is the ability of the concept of space in the direction and position (front-rear and left-right).

The results of this research show that the game carpet direction is effective in improving the capability of the space concept such as direction and position (front-rear and left-right). The results of the five meetings at baseline conditions (A1) is 47.5%, 50%, 47.5%, 47.5% and 47.5%. In the intervention condition (B) for 14 sessions was found as 30%, 50%, 62.5%, 55%, 70%, 85%, 80%, 90%, 90%, 97.5%, 92.5%, 100 %, 100%, 100%. While the baseline condition after intervention during four meetings showed results of 100%. Thus proven that the hypothesis is accepted, it means carpet game effective direction in improving the capability the concept of space.

Keywords : mild mental retardation, direction carpet game, concept of space

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan oleh penulis. Skripsi merupakan sebagian syarat untuk menyelesaikan tugas akhir di Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi ini berjudul “Efektivitas Permainan Karpet Arah untuk Meningkatkan Konsep Ruang bagi Anak Tunagrahita Ringan”.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada pihak yang telah berjasa. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Keluarga tercinta yang telah dianugerahi oleh Allah SWT. Ibu (Hamidah), Ayah (Basrie), dan saudara-saudariku Dewi Hariyanti, Bambang Hariandi, Sri Dahlia, Lilie Safitri, dan Dede Safriawandani.
2. Ibu Dr. Marlina, S.Pd, M.Si, Ketua Jurusan PLB FIP UNP. Terima kasih atas bantuan ibu dalam mengurus semua urusan di kampus.
3. Bapak Drs. Ardisal, M.Pd, Sekretaris Jurusan PLB FIP UNP yang telah banyak membantu penulis.
4. Ibu Dra. Hj. Zulmiyetri, M.Pd selaku pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, nasehat, pemikiran serta bersedia meluangkan waktu disela-sela kesibukan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Amsyarudin, M.Ed selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, nasehat, pemikiran serta bersedia meluangkan

waktu disela-sela kesibukan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Seluruh Dosen, Staf Pengajar, Staf Karyawan-Karyawati di Jurusan PLB FIP UNP yang telah membantu penulis selama berada di kampus.
7. Seluruh Guru, Staf Pengajar serta siswa-siswi di SLB Fan Redha yang telah membantu penulis dalam penelitian ini.
8. Keluarga besar PLB yang telah bersedia menemani di hari-hari perkuliahan dan memberi motivasi pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Teman-teman mahasiswa PLB angkatan 2012 dan rekan-rekan Bp 2013, 2014, 2015 dan 2016.
9. Dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tanpa terkecuali.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini disebabkan oleh keterbatasan penulis sebagai manusia. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif demi perbaikan skripsi ini agar membuahkan hasil yang lebih baik kedepannya.

Penulis,

Yunisya Hasrida Yanti

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Permainan	
1. Pengertian Permainan	10

2. Tujuan Permainan	12
3. Ciri-ciri Permainan.....	13
4. Syarat Permainan	14
5. Klasifikasi Permainan	14
6. Perbedaan Permainan dan Bermain	15
B. Hakikat Permainan Karpét Arah	
1. Pengertian Permainan Karpét Arah.....	16
2. Peraturan Permainan Karpét Arah	17
3. Keunggulan dan Kelemahan Permainan Karpét Arah	20
4. Manfaat Permainan Karpét Arah	21
5. Penerapan Konsep Ruang dalam Permainan Karpét Arah.....	22
C. Hakikat Konsep Ruang	
1. Pengertian Konsep Ruang	24
2. Unsur-unsur Konsep Ruang.....	25
D. Hakikat Anak Tunagrahita Ringan	
1. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan	26
2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan	27
3. Hambatan yang Dihadapi Anak Tunagrahita Ringan	29
4. Prinsip Pembelajaran Anak Tunagrahita.....	31
E. Penelitian yang Relevan.....	32
F. Kerangka Berpikir.....	33

G. Hipotesis	34
BAB III PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Variable Penelitian.....	38
C. Defenisi Operasional Variabel	
1. Variabel Terikat	38
2. Variabel Bebas	39
D. Subjek Penelitian	40
E. Setting Penelitian	
1. Tempat Penelitian	40
2. Langkah-langkah Intervensi.....	40
F. Teknik dan Alat Pengumpul Data	
1. Teknik Pengumpul Data	42
2. Alat Pengumpul Data	42
G. Teknik Analisis Data	
1. Analisis dalam Kondisi	45
2. Analisis antar Kondisi.....	50
H. Kriteria Pengujian Hipotesis	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	54
B. Analisis Data	
1. Analisis dalam Kondisi	63
2. Analisis antar Kondisi.....	79

C. Pembuktian Hipotesis	83
D. Pembahasan.....	84
E. Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR RUJUKAN	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

	hal
1. Format Pengumpulan Data	43
2. Kriteria Kestabilan	47
3. Level Perubahan Data	49
4. Format Rangkuman Komponen Analisis Visual Grafik dalam Kondisi.....	50
5. Format Analisis antar Kondisi	52
6. Persentase Kemampuan Anak Pada Fase <i>Baseline</i> (A1).....	55
7. Persentase Kemampuan Anak Pada Fase <i>Intervensi</i> (B)	58
8. Persentase Kemampuan Anak Pada Fase <i>Baseline</i> (A2)	60
9. Panjang Kondisi pada Data <i>Baseline</i> , <i>Intervensi</i> dan <i>Baseline</i> setelah Tidak Lagi Diberikan <i>Intervensi</i>	63
10. Kecenderungan Arah Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Ruang.....	65
11. Rangkuman Kecenderungan Stabilitas pada Kemampuan Pemahaman Konsep Ruang.....	72
12. Persentase Stabilitas Data Kondisi <i>Baseline</i> (A1), <i>Intervensi</i> (B) dan Kondisi <i>Baseline</i> (A2).....	74
13. Kecenderungan Jejak Data.....	74
14. Level Stabilitas dan Rentang	75
15. Level Perubahan	76

16. Rangkuman Analisis dalam Kondisi.....	77
17. Jumlah Variable yang Diubah Kondisi A1, B dan A2.....	78
18. Perubahan Kecenderungan Arah	78
19. Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	79
20. Level Perubahan	81
21. Persentase <i>Overlap</i> Kemampuan Konsep Ruang.....	82
22. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi.....	82

DAFTAR BAGAN

	hal
Bagan 1. Kerangka konseptual.....	34
Bagan 2. Prosedur Desain A1-B-A2	37

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Karpet Arah.....	19
Gambar 2. Dadu.....	19

DAFTAR GRAFIK

	hal
Grafik 1. Kondisi <i>Baseline</i> (A1).....	56
Grafik 2. Kondisi <i>Intervensi</i> (B).....	59
Grafik 3. Kondisi <i>Baseline</i> (A2).....	61
Grafik 4. Perbandingan Hasil Data <i>Baseline</i> (A1), Data Intervensi (B) dan Data <i>Baseline</i> setelah Tidak Lagi Diberikan <i>Intervensi</i> (A2) dalam Pemahaman Konsep Ruang	62
Grafik 5. Estimasi Kecenderungan Arah dalam Pemahaman Konsep Ruang.....	64
Grafik 6. Stabilitas Kecenderungan pada Data <i>Baseline</i> (A1) dengan Data <i>Intervensi</i> (B) dan Data <i>Baseline</i> setelah Tidak Lagi Diberikan <i>Intervensi</i> (A2) dalam Pemahaman Konsep Ruang.	74

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Hasil Asesmen Konsep Ruang.....	93
Lampiran 2. Kisi-kisi Penelitian.....	99
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	102
Lampiran 4. Program Pembelajaran Individual.....	104
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	109
Lampiran 6. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi Baseline (A1)	120
Lampiran 7. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi Intervensi (B)	122
Lampiran 8. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi Baseline (A2).....	125
Lampiran 9. Rekap Hasil Penelitian Kondisi Baseline (A1).....	127
Lampiran 10. Rekap Hasil Penelitian Kondisi Intervensi (B)	130
Lampiran 11. Rekap Hasil Penelitian Kondisi Baseline (A2)	133
Lampiran 12. Dokumentasi	136
Lampiran 13. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	138
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian	139
Lampiran 15. Surat Balasan dari SLB Fan Redha	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti, pikiran, dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk tingkah laku dalam masyarakat. Setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan, tidak terkecuali apapun keadaannya. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 dalam pasal 32 ayat (1), dinyatakan bahwa “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa”.

Pendidikan khusus untuk anak tunagrahita merupakan suatu upaya khusus menyama-ratakan pendidikan untuk warga Indonesia apapun kondisinya. Tunagrahita ringan merupakan suatu kondisi yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental intelektual di bawah rata-rata, sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas perkembangan dan berdampak pada keterhambatan akademiknya yang menunjang kehidupannya dimasa depan. Masa perkembangan anak merupakan masa yang paling penting dalam menentukan perkembangan selanjutnya. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan dan ada beberapa pola perkembangan seorang anak dapat diramalkan. Namun hal

ini berbeda dengan anak tunagrahita ringan, terkadang mereka mengalami beberapa tahapan perkembangan yang tidak berkesinambungan, terhambat, bahkan ada yang tidak melalui beberapa tahapan perkembangan. Hal ini semakin kompleks dengan adanya keterhambatan intelegensi yang mereka miliki.

Salah satu aspek yang terdapat dalam perkembangan anak tunagrahita ringan adalah konsep ruang. Konsep ruang merupakan gambaran mental tentang sesuatu baik itu pengetahuan tentang diri maupun tentang sesuatu diluar dirinya berupa hal-hal yang berada di sekeliling individu, baik lingkungan sempit maupun lingkungan luas yang berkaitan dengan lokasi, posisi, arah dan jarak (Hosni, tt). Pada umumnya, tunagrahita memiliki kemampuan yang terbatas pada bidang konsep ruang dikarenakan kerusakan pada *lobus pariental*. Hal ini yang berpengaruh pada *activity daily living*, menentukan dan menuju suatu objek atau tempat, serta kesiapan dalam belajar seperti membaca, menulis dan berhitung.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SLB Fan Redha Padang pada Rabu, 21 September 2016. Penulis mengamati kelas II/C di SLB Fan Redha yang terdiri dari tujuh anak. Pengamatan dilakukan beberapa hari dengan memperhatikan pembelajaran bahasa Indonesia dan matematika yang sedang berlangsung. Pada saat pengamatan, penulis melihat guru sedang mengajarkan bahasa Indonesia, yakni membaca dan menulis, sedangkan dihari selanjutnya matematika tentang penjumlahan kurang dari 20.

Dari beberapa hari pengamatan yang dilakukan, penulis menemukan satu

anak berinisial R yang memiliki kemampuan yang lebih rendah daripada siswa lainnya yang meliputi pelajaran bahasa Indonesia maupun matematika. Diketahui bahwa anak belum bisa mengenal beberapa huruf dan bilangan. Anak selalu menjawab pertanyaan paling akhir ketika pembelajaran terakhir, sering bingung ketika menerima instruksi dari guru, dan tergolong anak yang kurang mandiri ketika melakukan segala aktivitasnya. Setelah penulis menganalisis hasil pengamatan, maka didapati penyebab anak tidak bisa dalam mengenal huruf dan bilangan serta kurang tanggap ketika menerima instruksi dikarenakan tidak paham terhadap konsep ruang.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas diketahui bahwa diantara tujuh siswa yang berada di kelas II/C tersebut, enam siswa sudah bisa memasuki tahapan pembelajaran akademik, sedangkan R masih membutuhkan latihan untuk keterampilan kesiapan belajar seperti menulis, membaca dan berhitung. R adalah siswa yang cenderung pasif jika dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya, kemampuan motorik kasar dan halus sudah cukup bagus, ia cenderung sulit dan lambat untuk melaksanakan suatu perintah atau instruksi dari orang lain, pemahaman konsep ruang anak memang belum duduk sehingga penulisan sering terbalik dan anak tidak paham dan lambat jika diminta melakukan beberapa aktivitas yang memerlukan pemahaman konsep ruang seperti berbaris, dan selalu memberi respon tertawa apapun situasinya.

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara kepada keluarga untuk mengetahui bagaimana keseharian anak. Berdasarkan hasil wawancara dari

ibu dan neneknya didapati bahwa anak masih sangat tergantung kepada orang sekitarnya dan kurang mampu mengerjakan aktivitas sehari-hari dengan mandiri, anak sering melakukan kesalahan dan bingung ketika diminta melakukan sesuatu. Selain itu, R pernah bersekolah di SD selama dua tahun, ia tidak pernah tinggal kelas, namun diakui oleh guru sebelumnya kemampuan R sangat rendah jika dibandingkan dengan anak seumuran R dalam menulis, membaca, berhitung, bahkan dalam menerima pelajaran lainnya. R merupakan anak yang rajin dalam beraktivitas dan mengerjakan tugas, walaupun ia tidak bisa mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh gurunya dengan benar. Dengan berbagai pertimbangan tersebut R selalu naik kelas, walaupun kemampuan akademiknya cukup rendah.

Dari saran yang diberikan oleh guru, maka penulis melakukan asesmen kesiapan belajar yakni mengenal konsep ruang berupa arah dan posisi (atas-bawah, kiri-kanan, dan depan-belakang). Dari asesmen kemampuan konsep ruang atas-bawah, anak mendapat skor 95% dengan kemampuan anak dalam menunjuk dan menyebutkan kipas angin berada diatas, menunjukkan dan menyebutkan benda ada diatas meja dan kursi, menunjukkan dan menyebutkan benda ada dibawah meja dan kursi, memegang bola ke arah atas-bawah, melihat ke arah atas dan bawah. Namun ketika diminta untuk melempar bola ke arah atas, anak melemparkan bola tersebut ke arah depan.

Hasil asesmen dari konsep ruang kiri dan kanan membuktikan bahwa anak mendapatkan skor 2,6% dengan perolehan anak hanya mampu ketika diminta untuk melihat ke kiri. Selain itu, anak belum mampu menunjukkan

dan menyebutkan kanan atau kiri dari bagian tubuh seperti mata, telinga, tangan, kaki dan sepatu, merentangkan tangan ke kiri dan ke kanan, melangkah ke kiri dan ke kanan, melompat ke kiri dan ke kanan, menghadap kiri dan kanan, serta melempar bola ke kiri dan ke kanan.

Sedangkan untuk hasil asesmen konsep ruang depan dan belakang, anak mendapatkan skor 45,5% dengan perolehan : anak mampu menyebutkan dan menunjukkan belakang atau depan, melihat kebelakang atau kedepan, menyebutkan dan menunjukkan muka serta menunjukkan teman didepannya dan dibelakang. Namun tidak mampu menyebutkan teman yang berada dibelakang atau didepannya, berdiri dibelakang atau didepan teman, merentangkan kedua tangan kebelakang, melangkah dan melompat ke belakang atau ke depan, serta berbalik badan kebelakang.

Berdasarkan hasil pengamatan, tes dan wawancara tersebut dapat diinterpretasikan bahwa anak belum bisa dalam menentukan konsep ruang berupa arah dan posisi (depan-belakang dan kiri-kanan). Hal ini yang mengakibatkan R kesulitan dalam menguasai keterampilan kesiapan belajar dan aktivitas sehari-harinya.

Melihat kondisi yang seperti ini, penulis ingin mencari solusi dari permasalahan yang dialami oleh R dalam pemahaman konsep ruang, melalui permainan yang dapat membuat siswa termotivasi, aktif, merasa senang, dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Permainan dibuat dengan memperhatikan pola gerak tubuh, hal ini berdasarkan pendapat Delphie (2006) yang menyatakan bahwa pola gerak merupakan *instrument* penting dalam

kegiatan pembelajaran atau layanan pendidikan bagi anak yang mempunyai kesulitan gerak fisik, mental, perilaku dan intelegensi. Pola gerak yang bervariasi dapat meningkatkan potensi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, melalui kesadaran terhadap pola gerak tubuh seseorang dapat mencapai keterampilan gerak tubuh secara mandiri sehingga memungkinkan seseorang untuk paham terhadap gerak yang dilakukannya melalui berbagai arah.

Menurut Irawan (2013) permainan karpet arah merupakan permainan yang menuntut setiap pemain berlomba secepat mungkin untuk mencapai kotak *finish* lebih dahulu sesuai putaran dadu yang menunjukkan arah. Permainan karpet arah ini dimodifikasi dari permainan ular tangga yang berupa karpet berukuran 2 m² yang terdiri dari 25 kotak (satu kotak *start*, empat kotak *finish* dan 20 kotak perjalanan) dan dadu yang terdiri dari enam sisi yang menuntut peserta melakukan instruksi (depan, belakang, kiri, kanan, dan dua sisi kosong). Permainan dimulai dengan melempar dadu dan bergerak dengan menunjukkan, merentangkan tangan lalu melompat ke kotak selanjutnya sesuai dengan instruksi arah yang muncul pada dadu hingga peserta sampai di kotak *finish*. Dengan demikian, diharapkan permainan karpet arah ini dapat membantu anak dalam pelajaran yang mengacu pada konsep ruang berupa arah dan posisi (depan-belakang dan kiri-kanan).

Berdasarkan masalah tersebut, penulis ingin untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep ruang berupa arah dan posisi bagi anak tunagrahita ringan kelas II/C melalui permainan karpet arah. Untuk menguji

keefektifan permainan tersebut maka penulis mengangkat judul penelitian “Efektivitas Permainan Kapet Arah dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ruang bagi Anak Tunagrahita Ringan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul yaitu:

1. Siswa mengalami hambatan dalam keterampilan kesiapan belajar.
2. Siswa yang kurang mandiri, dan cenderung pasif.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam menunjukkan, menyebutkan dan memperagakan konsep ruang berupa arah dan posisi (depan-belakang dan kiri-kanan).
4. Permainan karpet arah belum digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian penulis lebih terarah, maka penulis membatasi masalah tentang efektivitas permainan karpet arah dalam meningkatkan pemahaman konsep ruang bagi tunagrahita ringan berinisial R kelas II/C di SLB Fan Redha. (Konsep ruang dibatasi berupa arah dan posisi depan-belakang dan kiri-kanan. Sedangkan permainan karpet arah merupakan pengembangan dari permainan ular tangga dengan mengganti cara dan aturan permainan berdasarkan konsep ruang berupa arah dan posisi)

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian ini yaitu, “Apakah permainan karpet arah efektif dalam

meningkatkan pemahaman konsep ruang bagi anak tunagrahita ringan berinisial R kelas II/C di SLB Fan Redha?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk membuktikan apakah permainan karpet arah dapat meningkatkan pemahaman konsep ruang berupa arah dan posisi (depan-belakang dan kiri-kanan) bagi anak tunagrahita ringan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang meningkatkan pemahaman konsep ruang melalui permainan karpet arah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang meningkatkan pemahaman konsep ruang melalui permainan karpet arah.

b. Bagi Guru dan Pihak Sekolah

Dapat membantu guru dan pihak sekolah dalam meningkatkan pemahaman konsep ruang melalui permainan karpet arah, sehingga anak dapat termotivasi, senang dan dapat mengeksplorasi kemampuannya melalui permainan yang edukatif.

c. Bagi Anak

Agar anak dapat memahami konsep ruang sehingga akan membantu dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari yang memerlukan pemahaman konsep ruang dan membantu meningkatkan kesiapan belajar anak terutama saat mengenal dan menuliskan kembali simbol.

d. Bagi Penulis Berikutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan penelitian berikutnya.