**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Deskripsi Kemampuan membaca permulaan Murid Tunagrahita Ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya Sebelum Penerapan Permainan *puzzle***

Untuk mengetahui gambaran kemampuan membaca permulaan murid tunagrahita ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya dilakukan melalui tes awal. Dengan itu diketahui kemampuan membaca permulaan murid tunagrahita ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya sebelum diterapkan Permainan *puzzle*. Adapun hasil tes awal tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Kemampuan membaca permulaan Murid Tunagrahita Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya Sebelum Penerapan Permainan *puzzle***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **INISIAL MURID** | **SKOR TES AWAL** |
| 1 | ZF | 8 |
| 2 | AR | 8 |

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat diketahui bahwa hasil tes awal menunjukan: ZF memperoleh skor 4, AR memperoleh skor nilai 4. Untuk mengetahui nilai perolehan mata pelajaran bahasa Indonesia murid tunagrahita Kelas dasar II di SLB YPP Bajeng Raya maka dilakukan perhitungan dengan rumus:

Nilai Perolehan Murid ZF x 100

= x 100

= 40

Nilai Perolehan Murid AR x 100

= x 100

= 40

Berdasarkan perhitungan rumus tersebut di atas maka, untuk mengetahui gambaran kemampuan membaca permulaan murid tunagrahita Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya sebelum diberikan pembelajaran dengan permainan *puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Kategori Kemampuan membaca permulaan Murid Tunagrahita SLB YPP Bajeng Raya Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya Sebelum Penerapan Permainan *puzzle***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **INISIAL MURID** | **NILAI** | **KKM** | **KATEGORI** |
| 1 | ZF | 40 | 65 | Tidak Tuntas |
| 2 | AR | 40 | 65 | Tidak Tuntas |

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa nilai hasil tes awal menunjukan: ZF memperoleh skor 40, AR memperoleh skor nilai 40,. Nilai tersebut apabila di konversikan dengan KKM yakni 65 maka dari semua jumlah murid tunagrahita Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya pada tes awal memiliki nilai kemampuan membaca permulaan yang dikategorikan tidak tuntas. Lebih jelasnya apabila di visualisasikan dalam diagram batang sebagai berikut:

**Nilai** **KKM 65**

1. **Deskripsi Kemampuan membaca permulaan Murid Tunagrahita Ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya Setelah Penerapan Permainan *puzzle*.**

Berikut ini dipaparkan detail hasil tes akhir ytang merupakan gambaran kemampuan membaca permulaan murid tunagrahita ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Permainan *puzzle*. Tes akhir dilaksanakan setelah pembelajaran dilaksanakan selama satu bulan dengan empat kali pertemuan. Materi dan soal – soal tes yang diberikan kepada murid selama 6 kali pertemuan dalam sebulan dengan permainan *puzzle* itu, sama dengan materi dan soal – soal tes yang diberikan dengan sebelum penerapan Permainan *puzzle*.

Adapun data kemampuan membaca permulaan murid tunagrahita ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya setelah pembelajaran bahasa Indonesia dengan Permainan *puzzle* itu sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Kemampuan membaca permulaan Murid Tunagrahita Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya Sesudah Penerapan Permainan *puzzle*.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Siswa** | ***Skor yang diperoleh*** |
| 1. | ZF | 14 |
| 2. | AR | 16 |

Tabel di atas menunjukkan, bahwa berdasarkan hasil Tes Akhir ZF memperoleh skor nilai 14, AR memperoleh skor nilai 16. Untuk mengetahui nilai perolehan mata pelajaran bahasa Indonesia murid tunagrahita ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya berdasarkan skor nilai yang diperoleh maka dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut :

Nilai Perolehan Murid ZF x 100

= x 100

= 70

Nilai Perolehan Murid AR x 100

= x 100

= 80

Berdasarkan perhitungan tersebut di atas diketahui bahwa nilai perolehan mata pelajaran bahasa Indonesia murid tunagrahita ringan kelas III SLB YPP Bajeng Raya telah mencapai hasil yang baik.

Untuk mengetahui gambaran kemampuan membaca permulaan murid tunagrahita ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya setelah penerapan Permainan *puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut :

Berdasarkan perhitungan rumus tersebut di atas maka, untuk mengetahui gambaran kemampuan membaca permulaan murid tunagrahita Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya setelah diberikan pembelajaran dengan permainan *puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Kategori Kemampuan membaca permulaan Murid Tunagrahita SLB YPP Bajeng Raya Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya Setelah Penerapan Permainan *puzzle***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **INISIAL MURID** | **NILAI** | **KKM** | **KATEGORI** |
| 1 | ZF | 70 | 65 | Tuntas |
| 2 | AR | 80 | 65 | Tuntas |

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa nilai hasil tes awal menunjukan: ZF memperoleh skor 70, AR memperoleh skor nilai 80. Nilai tersebut apabila di konversikan dengan KKM yakni 65 maka dari semua jumlah murid tunagrahita Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya pada tes akhir memiliki nilai kemampuan membaca permulaan yang dikategorikan tuntas. Lebih jelasnya apabila di visualisasikan dalam diagram batang sebagai berikut:

**Nilai** KKM 65

**Diagram 4.1 Visualisasi Kemampuan membaca permulaan Murid Tunagrahita Ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya Setelah Penerapan Permainan *puzzle***

1. **Deskripsi Peningkatan Kemampuan membaca permulaan Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya Setelah Penerapan Permainan *puzzle***

Pertanyaan penelitian ini adalah : Apakah ada peningkatan kemampuan membaca permulaan murid tunagrahita ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya setelah penerapan Permainan *puzzle*? Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar murid tunagrahita ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya setelah Permainan *puzzle* digunakan dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.5. Perbandingan Hasil Tes Awal dan Hasil Tes Akhir Kemampuan membaca permulaan Murid Tunagrahita Ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya**

|  |
| --- |
| **No. Nama Siswa Tes Awal Tes Akhir Keterangan** |
| 1. ZF 40 70 Meningkat |
| 1. AR 40 80 Meningkat |

Berdasarkan tabel 4.5. menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan Murid Tunagrahita Ringan setelah penerapan permainan *puzzle* yang dapat dilihat pada nilai perolehan murid. Untuk lebih jelasnya, peningkatan dari tes awal ke tes akhir dapat dilihat pada diagram 4.3. berikut ini:

**Nilai KKM 65**

Sebelum

Sesudah

**Diagram 4.3** **Visualisasi Perbandingan** **Hasil Tes Awal dan Hasil Tes Akhir Kemampuan membaca permulaan Murid Tunagrahita Ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya**

Berdasarkan diagram 4.3 di atas dapat disimpulkan bahwa keseluruhan murid Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya dari tes awal dan tes akhir mengalami peningkatan, dilihat dari perbedaan nilai yang diperoleh yaitu nilai posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest

1. **Pembahasan**

Hasil penelitian yang dilakukan penulis pada pembelajaran bahasa Indonesia murid tunagrahita ringan Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya menunjukkan, bahwa penerapan Permainan *puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi murid tunagrahita ringan Kelas dasar II dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Sebelum menggunakan Permainan *puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dari semua jumlah murid tunagrahita Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya pada tes awal memiliki nilai kemampuan membaca permulaan yang dikategorikan tidak tuntas. Namun, setelah penerapan Permainan *puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, ketiga murid tersebut telah memperlihatkan peningkatan kemampuan membaca permulaan. Pada tes akhir dari tiga murid menunjukkan nilai hasil belajar yang dikategorikan telah tuntas dan telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas dasar II SLB YPP Bajeng Raya yakni ≥ 65 dan mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca permulaan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik murid sangat berpengaruh pada perolehan hasil belajar murid dalam hal ini sejalan dengan pendapat Astati tentang ciri-ciri bermain yaitu bermain dapat menimbulkan motivasi terutama dalam diri sendiri. Berhubung bermain tidak ada unsur paksaan dan yang bersangkutan tentu menyenangi hal itu maka ia akan terdorong untuk bermain dan termotivasi untuk mencari alat-alat permainan.

Berkaitan dengan penggunaan metode dalam pembelajaran, tergantung pada banyak faktor, utamanya faktor guru. Kemampuan dan kondisi kejiwaannya, ketersediaan fasilitas belajar, situasi lingkungan, tujuan pembelajaran, kemampuan guru, dan masih banyak faktor lainnya mempunyai pengaruh bagi guru dalam menentukan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Apapun metode yang dipakai guru untuk digunakan dalam pembelajaran utamanya harus mempertimbangkan hasil yang harus dicapai murid. Setiap metode memiliki kekuatan dan kelemahannya, maka hendaknya guru menggunakan beberapa metode secara bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Selama ini umumnya guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, karena metode ini mudah dilaksanakan guru walaupun membawa kesulitan bagi murid dalam memahami materi yang diajarkan. Ketidakmampuan murid dalam menguasai materi pembelajaran, belum dimiliki murid kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran, lantas dilihat sebagai kesalahan atau ketidakmampuan murid itu sendiri. Keberhasilan dan kegagalan murid dalam belajar hendaknya menjadi bahan intropeksi dan refleksi, serta evaluasi bagi guru dalam menentukan metode. Metode pembelajaran yang lebih memungkinkan murid mencapai hasil belajar yang baik.

Khusus untuk pembelajaran di SLB, hendaknya guru senantiasa mempertimbangkan kekhususan pada murid–murid tersebut. Kemampuan mereka tidak dapat disamakan dengan murid – murid dari SD normal. Mereka tidak dapat diperlakukan secara sama dengan murid – murid yang berkemampuan normal. Hal – hal yang abstrak sulit diterima oleh murid – murid yang berkemampuan khusus. Dalam pembelajaran di SDLB, khususnya pada murid – murid tunagrahita ringan, hendaknya mereka dibawa ke dalam pengalaman yang konkrit, mengalami situasi nyata yaitu dengan permainan-permainan yang berkaitan dengan pelajaran yang berlangsung tentunya disertai bimbingan dari guru sehingga murid dapat mudah mengingat pelajaran. Semua anak khususnya anak tunagrahita mampu didik biasanya senang melihat benda-benda yang unik dan menarik. Oleh karena itu strategi pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle* membantu anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.