****

**JURNAL**

**KEMAMPUAN MENGENAL HURUF *HIJA’IYAH* MELALUI METODE**

**PERMAINAN KARTU HURUF *HIJA’IYAH* PADA MURID**

***CEREBRAL PALSY* TIPE SPASTIK KELAS II DI SLB**

**YPKS BAJENG KABUPATEN GOWA**

**RITA MUFLIHAH**

**1645040009**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2020**

**KEMAMPUAN MENGENAL HURUF *HIJA’IYAH* MELALUI METODE**

**PERMAINAN KARTU HURUF *HIJA’IYAH* PADA MURID**

***CEREBRAL PALSY* TIPE SPASTIK KELAS II DI SLB**

**YPKS BAJENG KABUPATEN GOWA**

**Penulis : Rita Muflihah**

**Pembimbing I : Drs. Andi Budiman, M.Kes**

**Pembimbing II : Dra. Tatiana Meidina, M.Si**

Email, Penulis : ritamuflihah10@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji tentang kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* pada murid *Cerebral Palsy* Tipe Spastik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* melalui metode permainan kartu huruf *hija’iyah* pada murid *cerebral palsy* tipe spastik kelas II di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa?. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui:1) kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* melalui metode permainan kartu huruf *hija’iyah* pada murid *cerebral palsy* tipe spastik kelas II di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa sebelum diberi intervensi (*Baseline* 1 /A1). 2) kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* saat diberi intervensi (intervensi /B). 3) kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* setelah diberi intervensi (*baseline* 2/A2). 4) perbandingan kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* berdasarkan hasil analisis antar yaitu pada kondisi sebelum diberi intervensi ke kondisi saat diberi intervensi dan dari kondisi saat diberi intervensi ke kondisi setelah diberi intervensi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen (*Single Subject Research* (SSR) yaitu memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian dengan desain A-B-A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang murid *cerebral palsy* tipe spastik kelas II di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa yang berinisial AB. Kesimpulan penelitian ini: 1) kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB sangat kurang sebelum diberi intervensi (*baseline* 1/A1), 2) kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB meningkat ke kategori cukup saat diberi intervensi (B), 3) kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB meningkat ke kategori kurang setelah diberi intervensi (*baseline* 2/A2) 4) perbandingan kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberi intervensi (*baseline* 1/A1) kemampuan subjek AB sangat kurang meningkat ke kategori cukup pada kondisi saat diberikan intervensi (B), dan dari kondisi saat diberikan intervensi kemampuan subjek setelah diberikan intervensi (*baseline 2/*A2) menurun ke kategori kurang, akan tetapi nilai yang diperoleh subjek AB lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diberikan intervensi (*baseline* 1/A1), dengan demikian kemampuan mengenal huruf *hij’iyah* murid tetap dikatakan meningkat, hal ini disebabkan karena adanya pengaruh dari pemberian intervensi (B).

1. **PENDAHULUAN**

Murid berkebutuhan khusus adalah murid yang membutuhkan layanan atau perlakuan khusus untuk mencapai perkembangan yang optimal sebagai akibat dari kelainan atau keluar biasaan yang di sandangnya. Pengertian ini menunjukkan bahwa tanpa pelayanan atau perlakuan khusus mereka tidak dapat mencapai perkembangan yang optimal, termasuk kebutuhan khusus dalam layanan pendidikan. Layanan kebutuhan khusus di sesuaikan dengan jenis dan tingkat kelainannya, karena masing-masing jenis dan tingkat kelainan murid membutuhkan layanan khusus.

Demikian pula murid tunadaksa khususnya *cerebral palsy* sebagai warga Negara Indonesia, mereka berhak mendapatkan pendidikan untuk mengembangkan kemampuannya seoptimal mungkin agar mereka memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap sehingga dapat berdiri sendiri dan bersosialisasi di masyarakat. *Cerebral palsy* ditandai oleh adanya kelainan gerak, sikap, atau bentuk tubuh, gangguan koordinasi, kadang-kadang disertai gangguan psikologis dan sensoris yang disebabkan oleh adanya kerusakan atau kecacatan pada masa perkembangan otak.

*Cerebral palsy* tipe spastik adalah salah satu gangguan aspek motorik yang disebabkan oleh disfungsi otak, berbagai perubahan yang abnormal pada organ gerak atau fungsi motorik sebagai akibat dari adanya kerusakan, luka pada jaringan yang ada di dalam rongga tengkorak. Perlu dipahami bahwa *cerebral palsy* bukan suatu penyakit, melainkan suatu kondisi yang ditandai oleh sejumlah gejala yang muncul bersamaan*.* Keanekaragaman jenis kelainan pada murid *cerebral palsy*  disebabkan oleh faktor penyebab kelainan itu sendiri, yaitu kelainan pada sistem *cerebral* dan kelainan pada sistem *musculus skeletal*. Sistem *cerebral* menyangkut aspek otak dengan segala fungsinya, dan sistem *musculus skeletal* berkaitan dengan jaringan otot˗otot dan persendian. Murid *cerebral palsy*  yang mengalami gangguan fisik dan kecerdasan akan sulit dalam menguasai kemampuan membaca ataupun memahami, dikarenakan murid mengalami kelainan pada motorik dan intelegensinya.

Pendidikan Agama terutama mengenal huruf *hija’iyah* yang merupakan dasar-dasar untuk membaca Al-Qur’an menjadi salah satu hal yang penting yang harus dikenalkan kepada murid. Dalam hal ini keluarga dan guru mempunyai peranan penting, karena pendidikan keluarga merupakan pendidikan yang utuh dan pertama bagi murid sebelum murid berangkat ke sekolah dan di ajarkan oleh guru, mereka terlebih dahulu mendapatkan pendidikan dari orang tuanya. Oleh karena itu penting bagi orang tua memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang mengenal huruf *hija’iyah* agar murid bisa membaca Al-Qur’an dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan asesmen yang dilakukan pada tanggal 15 Juli – 17 Juli 2019 diketahui bahwa ada seorang murid berinisial AB, berumur 15 tahun, berjenis kelamin laki-laki menunjukkan kesulitan dalam kemampuan mengenal huruf *hija’iyah*, murid kelas II sudah seharusnya mengenal huruf *hija’iyah* jika dilihat pada Kopetensi Inti 1 dan Kopetensi Dasar 1.2 dengan Indikator Pencapaian Kompetensi 1.2.1 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Murid belum mampu mencapai Kompetensi Inti dan Kopetensi Dasar yang sesuai dengan Kurikulum yang ditetapkan oleh sekolah, murid belum mampu menyebutkan semua huruf *hija’iyah*, hal ini terbukti ketika peneliti memberikan tes menyebutkan huruf *hija’iyah,* mengenal huruf *hija’iyah* merupakan dasar-dasar untuk membaca Al-Qur’an dan menjadi salah satu hal yang penting yang harus dikenalkan kepada murid. Sehingga dibutuhkan perlakuan atau intervensi untuk meminimalis kesulitan dalam kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* sehingga tidak berdampak pada tahap selanjutnya. Adapun solusi yang akan diberikan kepada murid yaitu dengan menggunakan metode permainan kartu huruf *hjia’iyah,* permainan kartu huruf ini digunakan sebagai alat bantu dalam mengajarkan murid dalam kegiatan mengenal huruf *hija’iyah.* Metode permainan kartu huruf *hija’iyah* adalahkegiatan bermain kartu huruf yang dilakukan oleh murid dimana kartu tersebut berisi simbol huruf *hija’iyah* pada setiap kartunya**.** Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 7.

Bantuan yang telah diberikan oleh guru kelas selama proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* pada murid tersebut, akan tetapi metode yang digunakan oleh guru tersebut belum mampu meminimalisir masalah mengenal huruf *hija’iyah* pada murid.

 Berdasarkan uraian – uraian yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* melalui metode permainan kartu huruf *hija’iyah* pada murid *cerebral palsy* tipe *spastik* kelas II di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa sebelum diberi intervensi (*Baseline* 1 /A1).
2. Mengetahui kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* pada murid *cerebral palsy* tipe *spastik* kelas II di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa pada saat diberi intervensi melalui metode permainan kartu huruf *hija’iyah* (intervensi /B).
3. Mengetahui kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* pada murid *cerebral palsy* tipe spastik kelas II di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa setelah diberi intervensi (*baseline* 2 /A2).
4. Mengetahui perbandingan kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* pada murid *cerebral palsy* tipe spastik kelas II di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa berdasarkan hasil analisis antar kondisi sebelum diberi intervensi (*baseline* 1/A1), saat diberi intervensi (B) dan setelah diberi intervensi (*baseline* 2 /A2).
5. **KAJIAN TEORI**
	* + 1. **Pengertian huruf *hija’iyah***

 Atmonadi (Sukarti, 2011: 19) mengemukakan bahwa huruf dalam bahasa Arab disebut *hija’iyah*. Asal mulanya berasal dari perkembangan sistem huruf di Mediteriania kuno yang dapat dilacak sudah mulai sejak peradaban Mesir muncul pada 2000 SM. Sedangkan Mujib (1995: 23) *hija’iyah* berarti ejaan, maksud ejaan disini adalah ejaan Arab sebagai bahasa asli Al-Qur’an. Sedangkan Saska (2005: 2) mengemukakan bahwa huruf *hija’iyah* adalah suatu tanda atau lambang bunyi yang mempunyai bentuk dengan ciri-ciri tertentu, baik mempunyai titik penyerta atau tidak. Huruf *hija’iyah* dipakai dalam bahasa Arab. Sedangkan Al-Qur’an menggunakan bahasa Arab, Al-Qur’an ditulis dengan huruf *hija’iyah* yang jumlahnya ada 29 buah. Huruf *hija’iyah* tersebut disusun atas dua bentuk yaitu *mufrad* (tunggal) dan *muzdawij* (berangkai). Walaupun demikian, tidak menutup kemungkinan adanya disiplin ilmu lain yang menggunakan huruf *hija’iyah*, misalnya hadis, dan kitab-kitab bahasa Arab pada umumnya. Huruf *hija’iyah* digunakan sebagai ejaan untuk menulis kata atau kalimat dalam Al-Qur’an. Huruf *hija’iyah* ditulis dan dibaca dari kanan ke kiri. Bentuk huruf *hija’iyah* berbeda-beda. Beberapa huruf *hija’iyah* berbentuk sama yang membedakan adalah titiknya. Huruf *hija’iyah* bertitik satu, dua, atau tiga. Tempat titik juga bisa berbeda, ada yang di atas, di dalam, dan di bawah.

Oleh karena itu yang dimaksud dengan huruf *hija’iyah* adalah huruf-huruf ejaan bahasa Arab sebagai bahasa asli Al-Qur’an. Dengan kata lain huruf *hija’iyah* adalah huruf yang digunakan dalam bahasa Arab untuk membaca Al-Qur’an. Seseorang memerlukan suatu keterampilan atau potensi yang harus dikembangkan ketika membaca huruf *hija’iyah*. Jika potensi yang dimiliki oleh seseorang tidak dilatih secara kontinyu dan konsisten, maka potensi tersebut menjadi hilang secara perlahan-lahan. Sebagaimana yang diungkapkan Kusnawan (2004:25) bahwa “Pada dasarnya setiap orang telah memiliki keterampilan dan potensi dalam membaca, hanya saja keterampilan dan potensi yang dimiliki harus dikembangkan. Oleh karena itu, kemampuan dalam membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan”. Huruf *hija’iyah* adalah ejaan Arab yang mempunyai bentuk dengan ciri-ciri tertentu, baik mempunyai titik penyerta atau tidak. Tujuan mengenal hruf *hija’iyah* diharapkan murid mampu mengenal huruf *hija’iyah* dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid, memahami dengan baik dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

* + - 1. **Pengertian Metode Permainan**

Semiawan (2008: 19-20) mengungkapkan bahwa metode permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar murid dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi murid untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak murid kenal sampai pada yang murid ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannnya. Moeslichatoen (2004: 32) mengemukakan bahwa metode permain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain murid akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kteativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Dari beberapa pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan, metode permainan adalah suatu kegaiatan yang menyenangkan yang dilakukan oleh murid, melalui permainan anak bisa bereksplorasi, dan dapat bermain sambil belajar secara aktif sehingga mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

* + - 1. **Pengertian *Cerebral palsy* tipeSpastik**

Sugiarmin dan Ahmad (1996:69) : *cerebral palsy* terdiri dari dua perkataan yang berasal dari *cerebrum* yang berarti otak dan perkataan, *palsy* yang berarti kekakuan. Jadi menurut arti katanya *cerebral palsy* berarti kekakuan yang disebabkan karena sebab˗sebab yang terletak didalam otak. *Cerebral palsy* merupakan keadaan yang kompleks, tidak hanya menjadi gangguan pada pendengaran, penglihatan, serta kecerdasan dan bicara, oleh karena itu murid dengan *cerebral palsy* dianggap sebagai kelainan yang kompleks. Lebih lanjut dijelaskan oleh *American Academy of Cerebral Palsy* (Salim, 1996: 13), *cerebral palsy* yaitu berbagai perubahan yang abnormal pada organ gerak atau fungsi motorik sebagai akibat dari adanya kerusakan atau cacat, luka atau penyakit pada jaringan yang ada di dalam rongga tengkorak. Perlu dipahami bahwa *cerebral palsy* bukan suatu penyakit, melainkan suatu kondisi yang ditandai oleh sejumlah gejala yang muncul bersamaan.

Salim (1996: 15) Istilah spastik atau spasti*s* mirip dengan istilah kejang (bahasa Indonesia) atau kram (*kramp* dalam bahasa Belanda). Dalam bahasa sehari-hari, istilah spastik lebih sering dipergunakan dari pada istilah kejang. Letak kerusakan di otak pada *cerebral palsy* tipe spastik*,* kemungkinan besar terletak di pusat penggerak dan *traktus piramidalis* Cardwell (Salim, 1996: 15) atau pada *cortex cerebral* (lapisan luar kulit otak) yang memiliki fungsi mengontrol atau memperhalus gerak reflek tubuh.

1. **METODE PENELITIAN**
2. **Pendekatan Penelitian**

 Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* pada *Baseline 1* (A1) dan *Baseline 2* (A2) pada murid *cerebral palsy* tipe melalui metode metode permainan kartu huruf.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian *Single Subjek Research* (SSR), yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* pada murid *cerebral palsy* tipe spastikkelas II di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa.

1. **Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti sehingga diperoleh informasi tentangnya. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yang diteliti yaitu ”kemampuan mengenal huruf *hija’iyah*”*.*

1. **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan bentuk desain A –B –A , karena desain tersebut menunjukkan adanya pengaruh terhadap variabel bebas yang lebih kuat di banding dengan desain A – B – A. Dalam hal ini peneliti menggunakan desain A – B – A dengan satuan ukur persentase, yang dalam pelaksanaannya peneliti melakukan penelitian sebanyak 16 kali pertemuan (sesi) yang terbagi menjadi 4 kali pertemuan untuk *baseline* 1/A1, 8 kali pertemuan untuk pelaksanaan intervensi/B dan 4 kali pertemuan untuk *baseline* 2/A2. Desain A – B – A ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat yang lebih kuat dibandingkan dengan disain A – B – A.

1. **Definisi Operasional Variabel**

Variabel atas target behavior yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf *hija’iyah*. Kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* adalah nilai yang diperoleh subjek melalui tes perbuatan yaitu menyebutkan huruf *hija’iyah* ي-ء-و-هـ -ن-م-ل-ك-ق-ف-غ-ع-ظ-ط-ض -ص -ش -س -ز-ر-ذ-د-خ-ح-ج-ث-ت-ب-ا

1. **Subjek Penelitian**

 Subjek dalam penelitian adalah seorang murid *cerebral palsy* tipe spastik kelas I di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa., berinisial AB, berumur 15 tahun, berjenis kelamin laki-laki.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes merupakan suatu cara yang berbentuk praktik atau praktik tugas yang harus diselesaikan oleh murid yang bersangkutan.

Tes yang digunakan adalah tes perbuatan yang diberikan kepada murid pada *baseline* 1/A1, intervensi/B, dan *baseline* 2/A2. Tes dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai mengenal huruf *hija’iyah* murid.

1. **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**
2. **Hasil Penelitian**

Langkah-langkah dalam menganalisis data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor pada setiap kondisi
2. Membuat tabel berisi hasil pengukuran pada setiap kondisi
3. Membuat hasil analisis data dalam kondisi dan antar kondisi untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap sasaran perilaku *(target behavior)* yang diinginkan.

Adapun data kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* pada subjek AB pada kondisi *baseline* 1 (A1), intervensi (B), *baseline* 2 (A2) adalah sebagai berikut:

1. ***Baseline* 1 (A1)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sesi | Skor Maksimal | Skor | Nilai |
| *Baseline* 1 (A1) |
| 1 | 58 | 18 | 31 |
| 2 | 58 | 18 | 31 |
| 3 | 58 | 18 | 31 |
| 4 | 58 | 18 | 31 |

**Tabel 4.1** Data Hasil *Baseline* 1 (A1) Kemampuan mengenal huruf *hija’iyah*.

**Grafik 4.1** Kemampuan mengenalan huruf *hija’iyah* Murid *Cerebral palsy* tipe spastik kelas II Pada Kondisi *Baseline* 1 (A1)

**Tabel 4.9** Data Hasil Kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* Pada Kondis Intervensi (B)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sesi | Skor Maksimal | Skor | Nilai |
| Intevensi (B) |
| 5 | 58 | 20 | 34.48 |
| 6 | 58 | 24 | 41,37 |
| 7 | 58 | 24 | 41,37 |
| 8 | 58 | 26 | 44,82 |
| 9 | 58 | 30 | 51,72 |
| 10 | 58 | 30 | 51,72 |
| 11 | 58 | 36 | 62,06 |
| 12 | 58 | 36 | 62,06 |

**Grafik 4.4** Kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* Murid *Cerebral palsy* tipe spastik Kelas II Pada Kondisi Intervensi (B)

**Tabel 4.17**  Data Hasil *Baseline* 2 (A2) kemampuan mengenal huruf *hija’iyah*

 Nilai yang diperoleh

 Kecende-

ruangan arah

 garis pemisah antar sesi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sesi |  Skor Maksimal | Skor | Nilai |
| *Baseline 2* (A2) |
| 13 | 58 | 24 | 41,37 |
| 14 | 58 | 24 | 41,37 |
| 15 | 58 | 25 | 43,10 |
| 16 | 58 | 25 | 43,10 |

**Grafik 4.8** Kecenderungan Arah kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* pada Kondisi B*aseline* 2 (A2)

1. **Pembahasan**

Kemampuan dalam mengenal huruf *hija’iyah* merupakan bagian yang semestinya sudah dikuasai oleh setiap murid kelas II. Namun berdasarkan observasi awal yang di lakukan ditemukan murid *cerebral palsy* tipe spastik kelas II di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa belum mengenal 29 huruf *hija’iyah*, yaitu murid belum mampu meyebutkan huruf *hija’iyah*. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor salah satunya yaitu dilihat dari karakteristik murid *cerebral palsy* tipe spastik yang tidak terepas dari kelainan atau gangguan yang ditimbulkan, kelainan tersebut muncul sebagai akibat dari adanya kerusakan yang terjadi pada pusat motorik yang ada di daerah otak, anak dengan karakteristik *cerebral palsy* tipe spastik mengalami kerusakan pada *kortex cerebellum*. Kondisi inilah yang peneliti temukan dilapangan sehingga peneliti mengambil permasalahan ini. Penelitian ini menerapkan metode permainan kartu huruf *hija’iyah* sebagai salah satu cara yang dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* pada murid *cerebral palsy* tipe spastik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pada kondisi *baseline* 1 (A1) kecenderungan arahnya mendatar atau tidak ada perubahan (=) artinya data kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB dari sesi pertama sampai sesi ke empat nilainya sama yaitu 31. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* 1 (A1) yaitu 100 % artinya data yang diperoleh menunjukkan kestabilan. Kondisi *baseline* 1 (A1) jejak datanya cenderung tidak ada perubahan. Level stabilitas dan rentang data pada kondisi *baseline* 1 (A1) cenderung mendatar atau tidak ada perubahan (=) dan datanya stabil dengan rentang data 31 – 31. Perubahan level pada kondisi *baseline* 1 (A1) tidak mengalami perubahan data yakni tetap yaitu (=) 31. *Baseline* 1 (A1) terdiri dari empat sesi disebabkan data yang diperoleh sudah stabil sehingga dapat dilanjutkan ke intervensi, selain itu peneliti mengambil empat sesi untuk memastikan perolehan data yang akurat. Sesi pertama sampai sesi ke empat memiliki nilai yang sama, namun proses untuk mendapatkan nilai tersebut berbeda.

Intervensi (B) arahnya cenderung menaik atau meningkat (+) artinya data kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB dari sesi ke 5 sampai sesi ke 12 nilainya mengalami peningkatan. Kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) yaitu 25 % artinya data yang di peroleh belum stabil (Variabel). Jejak data dalam kondisi intervensi (B) mengalami peningkatan. Level stabilitas dalam kondisi intervensi (B) data cenderung menaik dan meningkat (+) dengan rentang 34,48 – 62,06 meskipun datanya meningkat secara tidak stabil (variabel). Pada kondisi intervensi (B) terjadi perubahan level yakni menaik sebanyak (+) 27,58. Pada intervensi (B) peneliti memberikan perlakuan dengan delapan sesi, kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB pada kondisi Intervensi (B) dari sesi ke lima sampai sesi ke dua belas mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena di berikan perlakuan dengan menerapkan metode permainan kartu huruf *hija’iyah* sehingga kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB mengalami peningkatan, jika dibandingkan dengan *baseline* 1 (A1) nilai subjek AB mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan adanya pengaruh dari penerapan metode permainan kartu huruf *hija’iyah.*

*Baseline* 2 (A2) arahnya cenderung menaik, artinya data kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB dari sesi ke 13 sampai sesi ke 16 nilainya mengalami peningkatan (+). Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* 2 (A2) yaitu 100 % hal ini berarti data stabil. Jejak data pada *baseline* 2 (A2) jejak datanya meningkat. Level stabilitas pada kondisi *baseline* 2 (A2) data cenderung menaik atau meningkat (+) secara stabil dengan rentang 41,37 – 43,10. Dengan perubahan level pada kondisi *baseline* 2 (A2) terjadi perubahan levelnya yaitu (+) 1,73. Jadi, pemberian intervensi melalui implementasi metode permainan kartu huruf *hija’iyah* dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan mengenal huruf *hija’iyah*. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Pada *baseline* 2 (A2) nilai yang diperoleh murid tampak menurun jika dibandingkan dengan kondisi intervensi (B), akan tetapi secara keseluruhan kondisi lebih baik jika dibandingkan dengan kondisi *baseline* 1 (A1). Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan murid *cerebral palsy* tipe spastik yang menjadi subjek dalam penelitian ini sangat tergantung kepada treatment yang diberikan dalam proses intervensi (B) sehingga penerapan metode permainan kartu huruf *hija’iyah* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB.

Jumlah Variabel yang diubah dari kondisi *Baseline* 1 (A1) ke Intervensi (B) dan Intervensi ke *Baseline* 2 (A2) yaitu 1, kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* murid *cerebral palsy* tipe spastik kelas II di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya antar kondisi *baseline* 1 (A1) dengan intervensi (B), jika dilihat dari perubahan kecenderungan arah yaitu mendatar ke menaik, Artinya kemampuan menulis permulaan subjek AB mengalami peningkatan setelah di terapkannya metode permainan kartu huruf *hija’iyah* pada kondisi intervensi. Sedangkan untuk kondisi antara intervensi (B) dengan *baseline* 2 (A2) yaitu menaik ke menaik, artinya kondisi semakin membaik karena adanya pengaruh dari penggunaan metode permainan kartu huruf *hija’iyah* pada kondisi intervensi (B). Pada kondisi *baseline* 1 (A1) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil, kemudian pada kondisi intervensi (B) kecenderungan stabilitasnya adalah tidak stabil (Variabel), sedangkan pada kondisi intervensi (B) kecenderungan stabilitasnya adalah tidak stabil (variable), kemudian pada kondisi *baseline* 2 (A2) kecenderungan stabilitasnya adalah stabil. Artinya bahwa terjadi perubahan positif setelah diterapkannya metode permainan kartu huruf *hija’iyah*. Perubahan level dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) naik atau membaik (+) artinya terjadi perubahan level data sebanyak (+) 3,48 dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke Intervensi (B), selanjutnya pada kondisi intevensi (B) ke baseline 2 (A2) naik artinya terjadi perubahan level secara menaik yaitu sebanyak (+) 20,69. Hal ini di sebabkan karena telah melewati kondisi intervensi (B) yaitu tanpa adanya perlakuan yang mengakibatkan perolehan nilai pada subjek AB menaik. Data Overlap pada kondisi *Baseline* 2 ke intervensi (B) adalah 0%, sedangkan pada kondisi intervensi (B) ke *Baseline* 2 (A2) data overlap atau data tumpang tindih adalah 0%.

1. **KESIMPULAN DAN SARAN**
2. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* murid *cerebral palsy* tipe spastik kelas II SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa sebelum diberi intervensi (*baseline* 1/A1) sangat kurang dan memperoleh nilai sama atau tetap mulai dari sesi pertama sampai sesi ke empat dengan kecenderungan arah mendatar (tidak berubah), dengan kecenderungan stabilitas tidak stabil. kecenderungan jejak data mendatar (tidak terjadi perubahan data kemampuan), level stabilitas dan rentang termasuk stabil dan perubahan level sama atau tidak mengalami perubahan level.
2. Kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* murid *cerebral palsy* tipe spastik kelas II SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa saat diberi itervensi (B) cukup dengan Panjang kondisi delapan sesi kecenderungan arah menaik yang artinya kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* mengalami perubahan atau peningkatan setelah diterapkan metode permainan kartu huruf *hija’iyah*, namun tidak stabil berdasarkan kriteria stablitas yang telah ditetapkan, kecenderungan jejak data menaik atau terjadi peningkatan data kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB, level stabilitas termasuk tidak stabil, perubahan level terjadi peningkatan (menaik) karena adanya pengaruh metode permainan kartu huruf *hija’iyah*.
3. Kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* murid *cerebral palsy* tipe spastik kelas II SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa setelah diberi intervensi (*baseline* 2 (A2) kurang dengan panjang kondisi empat sesi kecenderungan arah menaik yang artinya kemampuan megenal huruf *hija’iyah* mengalami perubahan atau peningkatan dibandingan kondisi *baseline* 1 (A1), kecenderungan stabilitas termasuk stabil berdasarkan kriteria stablitas yang telah ditetapkan, kecenderungan jejak data menaik atau terjadi peningkatan data kemampuan megenal huruf *hija’iyah*, level stabilitas dan rentang termasuk stabil dan data kemampuan megenal huruf *hija’iyah* mengalami peningkatan dan perubahan level terjadi peningkatan (menaik).
4. Perbandingan kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* subjek AB berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberi intervensi (*baseline* 1/A1) kemampuan subjek AB sangat kurang meningkat ke kategori cukup pada kondisi saat diberikan intervensi (B), dan dari kondisi saat diberikan intervensi kemampuan subjek setelah diberikan intervensi (*baseline 2/*A2) menurun ke kategori kurang, akan tetapi nilai yang diperoleh subjek AB lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diberikan intervensi (*baseline* 1/A1), jumlah variabel yang diubah sebanyak satu variabel, kecenderungan arah dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) mendatar ke menaik, perubahan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) yakni stabil ke tidak stabil, perubahan level dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) naik atau membaik (+), data tumpang tindih dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) menunjukkan bahwa tidak terjadi data yang tumpang tindih dengan demikian pemberian intervensi memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf *hija’iyah* murid *cerebral palsy* tipe spastik. Kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline* 2 (A2) jumlah variabel yang diubah sebanyak satu variabel, kecenderungan arah dari kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline* 2 (A2) menaik ke menurun, perubahan kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline* 2 (A2) yakni tidak stabil ke stabil, perubahan level dari kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline* 2 (A2) naik atau membaik (+) hal ini disebabkan karena telah melewati kondisi intervensi (B) yaitu tanpa adanya perlakuan yang mengakibatkan perolehan nilai menaik dan data tumpang tindih kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline* 2 (A2) menunjukkan bahwa tidak terjadi data yang tumpang tindih dengan demikian kemampuan mengenal huruf *hij’iyah* murid tetap dikatakan meningkat, hal ini disebabkan karena adanya pengaruh dari pemberian intervensi (B).
5. **Saran**

Sehubungan dengan hasil penelitian di atas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran bagi para pendidik

Permainan kartu huruf *hija’iyah* sebaiknya dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan huruf *hija’iyah* sehingga dapat memberikan peningkatan dalah hasil belajar mengenalkan huruf *hija’iyah.*

1. Bagi peneliti selanjutnya
	1. Bagi peneliti yang lain, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam mengembangkan teori yang berkaitan dengan kemampuan menulis permulaan yang terkait dengan kemampuan akademik Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (PDBK). Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan variabel yang berkaitan dengan kemampuan akademik peserta didik berkebutuhan khusus.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta :Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.

Ariyani, F. 2016. *Metode bermain meningkatkan kemampuan berhitung 1-10*. Jurnal Pendidikan Taman Kanak-kanak.

Arsyad. A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Assjari, M. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunadaksa.* Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.

B.E.F. Montolalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

Effendi, M. 2008. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara

Eliyawati.C. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta: Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Daryanto. 2005. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Hanafi. 2013. *Ilmu Tajwid Praktis*. Jakarta: Sinar Terang

Hasan, M. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.

Ismail, Abdul Mujib dan Nawawi, Maria Ulfa. 1995. *Pedoman Ilmu Tajwid*. Surabaya: Karya Abditama.

Itsnaini. 2018. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hija’iyah Dengan Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok A di RA Al Huda, Rejowinangun, Kotagede, Yogyakarta. *Skripsi.* Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta

Kurniawan, H. 2002. Penggunaan Media Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Berhitung. *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Laely, K. 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Gambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7 (2): 25

Moeslichatoen, R. 2004. *Metode mengajar di taman kanak-kanak*. Jakarta:PT Rineka Cipta.

Nining, 2014. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Pada Anak Kelompok B TK Merpati Pos Kecamatan Laweyan Surakarta. *Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta

Pratiwi, T. 2019. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hija’iyah Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Tunagrahita Di SLB B-F Mandiri Kendari. *Skripsi*. Kendari: Institut Agama Islam Negeri Kendari.

Salim, A. 1996. *Pendidikan Bagi Anak Cerebral Palsy.* Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti

Saska, R. 2005. *Metode CASH Cara Cepat Praktis Belajar Al-Qur’an*. Pontianak: Apollo

Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.

Seonarto, Ahmad. 1988. *Pelajaran Tajwid Praktis & Lengkap*. Jakarta: Binatang Terang.

Sirojuddin, D. 2000. *Seni Kaligrafi Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukarti. 2011. Upaya Mengatasi Kesulitan Anak Kelas 1 Dalam Membaca Huruf Hija'iyah Pada Mata Pelajaran BTA Dengan Metode Reading Aloud Di SDN Kertasura 2. *Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Sunanto, dkk. 2005. *Penelitian Dengan Subjek Tunggal.* Bandung : UPI Press.

Surasman, O. 2002. *Metode Insani Kunci Praktis Membaca Al-Qur’an Baik dan Benar*. Jakarta: Gessma Insani Press.

Suryosubroto. 1990. *Tatalaksana Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sutaryono. 1999. *Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi (BIPA).

Syaodih, N. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Toha, A. & Sugiarmin, M. 1996. *Ortopedi dalam Pendidikan anak tunadaksa*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.

Wardani, dkk. 2011. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa.* Jakarta: Universitas Terbuka.