

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PENGGUNAAN KARPET *PUZZLE* PADA MURID TUNAGRAHITA KELAS IV DI SLBN KONDA KABUPATEN KONAWA SELATAN

Waode Siti Umi Fatimah<sup>1</sup>, Syamsuddin<sup>2</sup>, Usman<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Khusus, Universitas Negeri Makassar  
Email : [sitiumifatimah78@gmail.com](mailto:sitiumifatimah78@gmail.com)

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Khusus Universitas Negeri Makassar  
Email: [syamsuddin6270@unm.ac.id](mailto:syamsuddin6270@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Jurusan Pendidikan Khusus Universitas Negeri Makassar  
Email : [usman6609@unm.ac.id](mailto:usman6609@unm.ac.id)

---

---

## ABSTRAK (Bahasa Indonesia)

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal huruf pada murid tunagrahita kelas IV di SLB Negeri Konda Kabupaten Konawe Selatan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah kemampuan mengenal huruf sebelum penggunaan karpet puzzle pada murid tunagrahita kelas IV di SLB Negeri Konda Kabupaten Konawe Selatan? (2) Bagaimanakah kemampuan mengenal huruf setelah penggunaan karpet puzzle pada murid tunagrahita kelas IV di SLB Negeri Konda Kabupaten Konawe Selatan? (3) Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media karpet puzzle pada murid tunagrahita kelas IV di SLB Negeri Konda? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf pada murid tunagrahita kelas IV di SLBN Konda dengan permainan karpet puzzle huruf. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu untuk mendeskripsikan kemampuan mengenal huruf sebelum dan setelah penggunaan permainan karpet puzzle pada murid tunagrahita kelas IV di SLBN Konda Kabupaten Konawe Selatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelum penggunaan karpet Puzzle anak tunagrahita kelas IV di SLB Negeri Konda berada pada kategori tidak mampu. (2) Kemampuan mengenal huruf sesudah penggunaan karpet Puzzle pada murid tunagrahita kelas IV di SLB Negeri Konda Kabupaten Konawe Selatan berada pada kategori mampu. (3) Terdapat peningkatan mengenal huruf sesudah penggunaan karpet Puzzle pada murid tunagrahita di SLB Negeri Konda Kabupaten Konawe Selatan dari kategori tidak mampu meningkat menjadi mampu. Dengan demikian, kemampuan murid setelah diberikan perlakuan meningkat dan lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

**Kata Kunci:** *Kemampuan mengenal huruf, karpet puzzle dan tunagrahita*

---

---

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hak asasi yang paling mendasar bagi setiap manusia, tidak terkecuali bagi anak luar biasa atau anak berkebutuhan khusus. Anjaryati (2011) menyebutkan seluruh masyarakat di dunia tanpa memandang perbedaan ras, tingkat modern dan sosio-kulturalnya, bahwa setiap anak harus memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Hak atas pendidikan bagi anak penyandang kelainan atau ketunaan ditetapkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 disebutkan bahwa: “Pendidikan Khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa” (Mareza, 2016).

Definisi (*Anak Berkebutuhan Khusus*) ABK adalah anak yang memiliki “keterbatasan atau keluarbiasaan baik fisik, mental-intelektual social, maupun emosional yang berpengaruh secara signifikan dalam proses

pertumbuhan atau perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lain yang sesuai dengannya”. ABK yang dikeluarkan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, menyebutkan disabilitas berada pada diawal klarifikasi ABK yang dibagi menjadi lima kategori, yaitu: “1) anak disabilitas penglihatan; 2) anak disabilitas pendengaran; 3) anak disabilitas intelektual; 4) anak disabilitas fisik; 5) anak disabilitas sosial. Murid berkebutuhan khusus merupakan seorang murid yang membutuhkan layanan atau perlakuan khusus untuk mencapai perkembangan yang optimal sebagai akibat dari kelainan atau keabiasaan disandangnya.

Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan dalam intelektualnya seperti kegiatan akademiknya. Tunagrahita adalah anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental jauh di bawah rata-rata sedemikian rupa sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi, maupun sosial dan karenanya memerlukan layanan pendidikan khusus (Zulmiyetri, dkk. 2019: 175).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SLB Negeri Konda Kabupaten Konawe Selatan Provinsi Sulawesi Tenggara pada tanggal 28 Maret 2022, peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat salah satu murid tunagrahita yang berinisial SL, berumur 12 tahun dan berjenis kelamin perempuan yang mengalami hambatan dalam mengenal huruf. Dapat diketahui bahwa ketika peneliti meminta murid untuk menyalin huruf vocal a, i, u, e, o, murid dapat menyalin huruf dengan benar, namun ketika murid diminta menyebutkan huruf konsonan seperti b, d, p, n, m, murid tidak bisa membedakan, ketika anak diminta untuk menulis huruf dengan di dikte, anak hanya diam dan tidak mengerjakannya. Kemudian ketika peneliti membacakan huruf-huruf tersebut anak diminta untuk menirukannya, anak bisa menirukan dengan benar, namun ketika anak

diminta untuk mengucapkan huruf yang ditunjukkan oleh peneliti anak hanya diam dan tidak mau menjawab, itu semua disebabkan karena anak belum paham bentuk huruf dan anak juga masih kesulitan dalam mengingat bentuk huruf. Dalam mengatasi kondisi tersebut, salah satu pelayanan yang bisa dijadikan solusi adalah dengan memberikan latihan menyebut huruf. Sehubungan dengan masalah yang terjadi pada anak tunagrahita, maka perlu adanya upaya-upaya positif yang dilakukan. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf yaitu dengan memberikan permainan melalui karpas *Puzzle*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Karpas *Puzzle* Pada Murid Tunagrahita Kelas IV di SLB Negeri Konda Kabupaten Konawe Selatan”.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Definisi Mengenal Huruf**

#### **a. Kemampuan Mengenal Huruf**

Pengertian kemampuan atau kompetensi adalah kemampuan atau kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam berfikir dan bertindak. Huruf didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi Bahasa. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat kita katakan kalau huruf adalah lambang dari bunyi. Misalnya bunyi ‘be’ lambangnya adalah b, bunyi ‘el’ lambangnya adalah l, dan seterusnya.

Mengenal huruf adalah merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku. Dari

uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengenal huruf adalah kegiatan menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf-huruf yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan).

### **b. Aspek-Aspek Mengenal Huruf**

Menurut Fauzil (2007: 25) mengenal huruf merupakan sebuah proses yang kompleks. Tidak hanya proses mengenal huruf yang kompleks, tetapi semua aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks”.

Adapun aspek yang bekerja saat individu mengenal huruf menurut Moenir (2006: 55) yaitu:

- 1) Aspek sensori merupakan aspek yang penting dalam mengenal huruf. Kegiatan membaca memerlukan indera yang normal, karena fungsinya sebagai alat untuk menerima seperangkat lambang. Aspek ini juga merupakan titik awal terjadinya kegiatan mengenal huruf.
- 2) Aspek persepsi merupakan alat untuk memberikan suatu makna terhadap kesean indera yang sampai ke otak. Kegiatan membaca terjadi setelah indera menerima lambang perlakuan, kemudian untuk memberikan makna terhadap lambang tersebut diperlukan adanya persepsi. Persepsi dapat timbul dengan adanya pengetahuan yang berkaitan dengan lambang yang diperoleh indera.
- 3) Aspek urutan sangat diperlukan dalam kegiatan mengenal huruf. Pembaca tidak akan dapat memahami suatu pesan, jika ia tidak mampu mengikuti urutan kata-kata yang ada. Semua aspek bahasa terdiri atas urutan tertentu baik bunyi, kata, kalimat maupun paragraf. Oleh karena itu pembaca dituntut mengikuti pola, logika dan aturan yang ada dalam bahasa baca.
- 4) Aspek pengalaman diperlukan untuk lebih mudah memahami bacaan. Seseorang yang banyak pengalaman akan lebih mudah memahami suatu konsep atau kata

yang dijumpai dalam bacaan, sebaliknya orang yang kurang pemahaman akan menemui kesulitan jika menemukan kata atau konsep yang belum ada dalam benaknya.

## **2. Hakekat Media Karpet Puzzle**

### **a. Pengertian Media**

Media merupakan sebuah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat murid untuk belajar. Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran maka akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajarannya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu instrument dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Nurfadillah, dkk, (2021) juga mengemukakan bahwa kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media secara sederhana dapat didefinisikan sebagai material apa saja yang dapat digunakan untuk mentransmisikan atau mengirim sesuai.

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik percetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar dan dibaca. Jadi, media merupakan salah satu alat pendukung dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan, yang mana dalam penggunaannya akan dapat menghubungkan antara pemberi (guru) dan juga penerima informasi (peserta didik). Pembelajaran yang menggunakan media akan lebih efektif karena pesan dapat tersalurkan dengan baik kepada peserta didik meski ada beberapa hal yang harus diperhatikan.

### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- b) Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar.
- c) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.

### **c. Puzzle Huruf**

Nama *Puzzle* diambil dalam bahasa latin yang berorientasi pada suatu program sistem acak yang penuh teka-teki. Istilah *Puzzle* dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki. Sebagaimana sebuah sistem yang terdiri dari beberapa bagian dalam *Puzzle* dibuat tidak beraturan. Tugas kita sebagai pemain yaitu menyusun kembali atau menata ulang suatu sistem kembali, apapun itu bentuknya. *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan murid lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Media *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi (Rumakhit, 2017: 6).

Media *Puzzle* adalah inovasi atau variasi media-media yang sudah ada. Dengan menggunakan media *Puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran.

## **3. Hakekat Tunagrahita**

### **a. Definisi Tunagrahita**

Ilahi (2021) mengemukakan bahwa tunagrahita merupakan istilah yang digunakan secara resmi untuk menunjukkan orang-orang yang mengalami hambatan intelektual dan perkembangan. Secara umum tunagrahita adalah keadaan keterbelakangan mental, keadaan ini sering juga disebut retardasi mental. Anak tunagrahita tidak dapat mencapai kemandirian dan tanggung jawab sosial anak normal yang lainnya dan juga akan mengalami masalah dalam keterampilan akademik dan komunikasinya dengan kelompok usia sebaya. Seseorang termasuk anak tunagrahita, apabila kemampuan kecerdasannya atau tingkat intelegensi berada di bawah rata-rata, mengalami hambatan dalam tingkah laku penyesuaian yang terjadi selama masa perkembangan.

Hal ini sejalan dengan pengertian tunagrahita menurut *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities* atau *AAIDD* (dalam Hallahan, Kauffman & Pullen, 2009: 147) hambatan ditandai dengan keterbatasan yang signifikan baik dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif seperti yang diungkapkan dalam ranah konseptual, sosial, dan keterampilan adaptif praktis yang terjadi sebelum usia 18 tahun. *The American Association on Intellectual and Developmental Disabilities* (AAIDD, 2010: 1) juga mengungkapkan bahwa anak tunagrahita atau anak dengan hambatan kecerdasan sebagai individu yang memiliki ciri-ciri adanya dua keterbatasan, hal yang pertama pada fungsi intelektual dan yang kedua pada perilaku adaptif yang diekspresikan pada kemampuan konseptual, sosial dan keterampilan adaptif.

### **b. Karakteristik Tunagrahita Ringan**

Karakteristik dari anak tunagrahita ringan perlu dipahami pendidik dengan baik, agar dapat memberikan pelayanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak tunagrahita. Karakteristik tunagrahita ringan antara lain sebagai berikut:

- 1) Karakteristik fisik nampak anak normal hanya sedikit mengalami kelemahan dalam kemampuan sensomotorik.
- 2) Karakteristik psikis sukar berfikir abstrak dan logis, kurang memiliki kemampuan analisa, asosiasi lemah, fantasi lemah, kurang mampu mengendalikan perasaan, mudah dipengaruhi kepribadian, kurang harmonis karena tidak mampu menilai baik dan buruk.
- 3) Karakteristik sosial, mereka mampu bergaul, menyesuaikan dengan lingkungan yang tidak terbatas hanya pada keluarga saja namun ada yang mampu mandiri dalam masyarakat, mampu melakukan pekerjaan yang sederhana dan melakukan secara penuh sebagai orang dewasa, kemampuan dalam bidang pendidikan termasuk mampu didik.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Nugroho & Walda (2022: 21-22) “Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Pendekatan kuantitatif memusatkan perhatian kepada gejala yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan manusia yang dinamakan atau disebut dengan istilah variabel. Dalam pendekatan kuantitatif, hakikat hubungan di antara variabel di analisis dengan menggunakan teori yang objektif”. Oleh karena itu, alasan peneliti menggunakan

pendekatan penelitian kuantitatif adalah untuk meneliti atau mengetahui kemampuan mengenal huruf pada murid tunagrahita dengan kegiatan memasang *Puzzle* huruf.

### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Mukhid (2021: 16) “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memaparkan atau menjelaskan informasi tentang suatu gejala, peristiwa, atau kejadian sebagaimana adanya. Pada penelitian deskriptif tidak diadakan perlakuan atau tindakan (*action*) terhadap variabel-variabel yang akan dideskripsikan”. Dimana pada jenis penelitian deskriptif yang digunakan ini bertujuan memberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf pada murid tunagrahita dengan cara memasang *Puzzle* huruf.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes perlakuan dan dokumentasi. Menurut Arikunto (2010), menyatakan bahwa “Tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi”. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan mengenal huruf, dimana teknik tes yang dimaksud adalah tes perlakuan yaitu dengan meminta murid untuk menyebutkan huruf vocal a, i, u, e, o dan huruf konsonan b, d, p, m, n dengan benar. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data atau informasi tentang hasil belajar Bahasa Indonesia murid tunagrahita kelas IV SLBN Konda. Adapun materi tes penelitian ini yang direncanakan yakni tentang mengenal huruf dengan penggunaan permainan karpet *Puzzle* huruf. Sedangkan, teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data berisi catatan-catatan penting suatu peristiwa yang berbentuk gambar, tulisan, foto, dan lain sebagainya.

Instrumen yang digunakan untuk

mengumpulkan data dalam penelitian data ini adalah tes kemampuan mengenal huruf yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrument penelitian yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya yang diterapkan dalam proses pembelajaran, dimana untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf murid sebelum dan setelah penggunaan karpet *puzzle*. Tahap pertama tes sebelum perlakuan dan tahap pertama tes setelah perlakuan. Jumlah soal yang direncanakan adalah 10 item. Penskoran yang digunakan adalah angka “0-1”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada murid tunagrahita kelas IV di SLBN Konda Konawe Selatan yang berjumlah satu orang. Penelitian ini telah dilaksanakan selama satu bulan mulai pada tanggal 23 Oktober 2022 sampai dengan pada tanggal 23 November 2022 di SLBN Konda. Pengukuran terhadap peningkatan hasil belajar mengenal huruf dilakukan sebanyak dua kali, yakni tes yang dilakukan sebelum penggunaan melalui penggunaan karpet *Puzzle* huruf. Sedangkan pengukuran ke dua dilakukan setelah murid diberikan pembelajaran dengan penggunaan melalui penggunaan karpet *Puzzle* huruf.

Kegiatan yang dilakukan pada tes awal adalah tes mengenal huruf yaitu menyebutkan huruf vocal a, i, u, e, o dan konsonan b, d, p, m, n. Data hasil penelitian yang diperoleh dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes perlakuan, yaitu murid diminta untuk melakukan suatu kegiatan yang telah dikembangkan oleh peneliti. Analisis yang digunakan terhadap data hasil penelitian yang diperoleh dan diolah dengan menggunakan analisis deskriptif, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram batang.

### 1. Deskripsi Kemampuan Mengenal Huruf pada Murid Tunagrahita Kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan Sebelum Menggunakan Permainan Karpet *Puzzle*

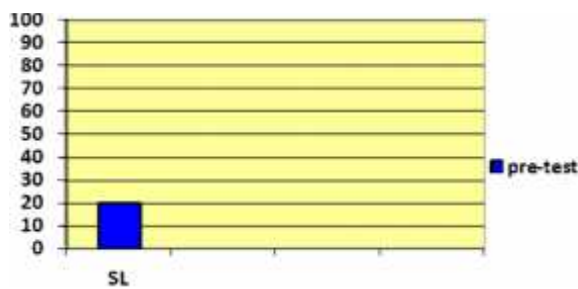
Pada penelitian ini dilakukan tahap tes awal yaitu tes perlakuan atau sebelum menggunakan permainan karpet *Puzzle* pada murid tunagrahita kelas IV SLBN Konda Kabupaten Konawe Selatan. Tahap tes awal merupakan tes perlakuan yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Penggunaan media karpet *Puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya mengenal huruf untuk menyebutkan huruf vocal a, i, u, e, o dan konsonan b, d, p, m, n yang dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan pada kelas IV sesuai dengan Program Pembelajaran Individual (PPI) yang telah disusun oleh peneliti. Sebelum melaksanakan kegiatan proses pembelajaran, peneliti melakukan tes terlebih dahulu yaitu sebelum melaksanakan kegiatan proses pembelajaran (*pre-test*) dan peneliti melakukan tes mengenal huruf setelah proses pembelajaran (*post-test*) di SLBN Konda Kabupaten Konawe Selatan. Peneliti memberikan soal tes mengenal huruf pada murid untuk menyebutkan huruf vocal a, i, u, e, o dan konsonan b, d, p, m, n sebanyak 10 soal. Adapun butir-butir soal *pre-test* dan *post test* disamakan. Untuk memberikan bobot skor hasil jawaban murid pada setiap butir soal mengenal huruf terlebih dahulu peneliti membuat bobot penskoran atau acuan pensekoran.

Adapun data hasil belajar mengenal huruf pada murid tunagrahita kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan sebelum menggunakan permainan karpet *Puzzle* dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

No.	Nama Murid	Skor Kemampuan	Nilai	Kategori
1.	SL	2	20	Tidak Mampu

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil tes awal mengenal huruf vocal a, i, u, e, o dan konsonan b, d, p, m, n terhadap murid tunagrahita kelas IV di SLBN Konda Konawe Selatan. Data tersebut menggambarkan bahwa murid/subjek penelitian (SL) memperoleh nilai 20 yang berarti bahwa kemampuan mengenal huruf soal menyebutkan SL yang menjadi subjek penelitian ini berada pada kategori tidak mampu sebelum penggunaan permainan karpet *Puzzle*. Dimana murid SL berada pada kategori tidak mampu dikarenakan SL hanya mampu menyelesaikan 2 item dari 10 item tes yaitu hanya mampu menyebutkan huruf vocal a dan i. Untuk mempermudah pemahaman tabel diatas, maka data hasil tes awal kemampuan menyebutkan huruf sebelum penggunaan karpet puzzle tersebut divisualisasikan dalam diagram batang.



**Grafik 1** Visualisasi Mengenal Huruf Pada Murid Tunagrahita Kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan Sebelum Menggunakan Permainan Karpet *Puzzle*

## 2. Deskripsi Kemampuan Mengenal Huruf Pada Murid Tunagrahita Kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan Setelah Menggunakan Media Permainan Karpet *Puzzle*

Langkah selanjutnya pada penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran hasil belajar mengenal huruf murid tunagrahita kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan setelah penggunaan karpet *Puzzle* dapat dilihat melalui tes akhir. Tes akhir merupakan tahap akhir yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini yang dilaksanakan selama satu bulan dengan jumlah pertemuan sebanyak 8 kali pertemuan, untuk mengetahui gambaran

hasil belajar murid tunagrahita kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan setelah menggunakan permainan karpet *Puzzle*.

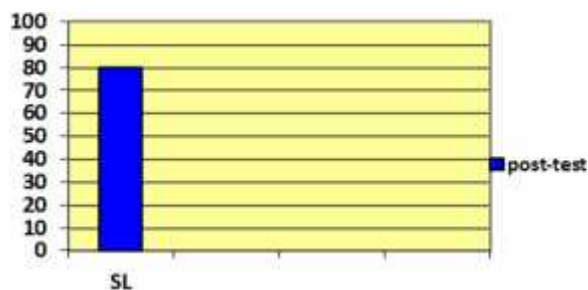
Adapun data hasil belajar mengenal huruf pada murid tunagrahita kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan setelah menggunakan permainan karpet *Puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1** Nilai Tes Akhir Kemampuan Mengenal Huruf Pada Murid Tunagrahita Kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan Setelah Menggunakan Media Permainan Karpet *Puzzle*

No.	Nama Murid	Skor Kemampuan	Nilai	Kategori
1.	SL	8	80	Mampu

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil tes akhir mengenal huruf terhadap murid tunagrahita kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan setelah menggunakan permainan karpet *Puzzle*. SL tampak senang dan semangat pada saat guru memberikan perlakuan untuk menyebutkan huruf dengan menggunakan karpet *Puzzle* dan SL sudah lebih banyak mengingat huruf. Hal ini karena kemampuan SL meningkat, SL memperhatikan apa yang diberi perlakuan oleh guru karena pandangan SL lebih fokus atau terfokus dengan guru, ia hanya melihat apa yang diperintahkan oleh guru. Juga sudah mampu mengenal huruf dengan baik setiap huruf-huruf yang diperintahkan sehingga SL dikatakan mampu mengenal huruf. Pada pertemuan ini SL telah mampu menyelesaikan 8 item tes dan kegiatan yang belum mampu diterapkan sebanyak 2 item tes dari 10 item tes. SL mampu menyebutkan huruf vocal a, i, u, e, dan o dan huruf konsonan b, m dan n. Terlihat murid SL masih sulit untuk mengenal huruf vocal d dan p. Sehingga pada pertemuan ini, murid SL mendapatkan skor (80). Dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa murid tunagrahita kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan pada hasil tes akhir, SL memperoleh

(80). Dengan demikian dilihat dari skor perolehan murid setelah menggunakan permainan karpét *Puzzle* huruf SL mendapat nilai kategori mampu. Agar lebih jelas, data diatas divisualisasikan dalam diagram batang berikut ini.



**Grafik 2** Visualisasi Mengenai Huruf Pada Murid Tunagrahita Kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan Setelah Menggunakan Permainan Karpét *Puzzle*

Adapun gambaran deskripsi kegiatan murid yang dilakukan pada pertemuan pertama hingga pertemuan akhir yakni pertemuan ke-8.

#### a. Pertemuan ke 1

Pada pertemuan ke-1 dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2022 yang dilakukan di dalam kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan. Pada pertemuan perdana ini, kegiatan diawali dengan perkenalan antara peneliti dan murid yang menjadi subjek penelitian. Selanjutnya, peneliti menjelaskan kepada murid perihal penelitian ini dengan memperkenalkan kepada murid mengenai permainan karpét *Puzzle* Huruf serta item-item tes yang akan dilaksanakan hingga pertemuan terakhir. Namun pada tahap ini, dilakukan langkah awal tes sebelum diberikan intervensi (Pretest). Item-item tes tersebut merupakan soal mengenal huruf vocal a, i, u, e, o dan konsonan b, d, p, m, n yang berjumlah 10 soal. Pada pertemuan ini, yaitu perlakuan sebelum menggunakan karpét *Puzzle* murid hanya mampu menyelesaikan 2 item tes dari 10 item tes menyebutkan huruf. Murid SL hanya mampu menyebutkan huruf vocal a dan i sehingga murid mendapatkan skor (20).

#### b. Pertemuan ke 2

Pada pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2022, dilaksanakan di ruang kelas IV. Pertemuan kedua ini peneliti mulai memberikan intervensi berupa tes mengenal huruf melalui penggunaan karpét *Puzzle* yang telah diperkenalkan oleh peneliti di pertemuan pertama. Sebagai kegiatan awal, peneliti meminta murid untuk menyebutkan huruf vocal a, i, u, e, o dan konsonan b, d, p, m, n. Kemudian peneliti meminta murid untuk mengerjakan tes seperti pertemuan sebelumnya yakni 10 soal mengenal huruf. Namun murid hanya mampu mengerjakan 2 dari 10 item tes, yaitu murid hanya mampu menyebutkan huruf vocal a dan i serta huruf konsonan b. Sehingga murid mendapatkan skor tiga puluh (30).

#### c. Pertemuan ke 3

Pada pertemuan ke-3 di laksanakan pada tanggal 3 November 2022. Pertemuan tetap berlangsung di sekolah. Pada pertemuan kali ini, peneliti kembali meminta murid untuk menyebutkan huruf vocal a, i, u, e, o dan konsonan b, d, p, m, n terlebih dahulu. Pada tes mengenal huruf melalui penggunaan karpét *Puzzle* kali ini dilakukan cukup semangat oleh SL. Pada pertemuan ini item-item soal tes dilatih dan di ulang sehingga kemampuan menyelesaikan soal Bahasa Indonesia yaitu menyebutkan huruf, murid SL sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya dimana mampu menyelesaikan 4 item, yaitu SL hanya mampu menyebutkan huruf vocal a, i, dan u serta huruf konsonan b. Sehingga murid mendapat skor empat puluh (40).

#### d. Pertemuan ke 4

Pada pertemuan ke-3 dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2022 di sekolah SLBN Konda Kabupaten Konawe Selatan.



Pada pertemuan ini murid diberikan penjelasan kembali tentang menyebutkan huruf melalui penggunaan karpet *puzzle* dan murid di ajak untuk memahami tahap-tahap penyelesaiannya agar memudahkan murid dalam proses belajar. Adapun pertemuan kali ini, SL sudah mulai memahami dan menghafal huruf-huruf vocal a, i, u, e, o dan konsonan b, d, p, m, n walaupun dengan bantuan sedikit oleh peneliti. Namun pertemuan ke-4 ini lebih baik dari pertemuan sebelumnya, dimana murid mampu menyelesaikan 5 item yaitu murid mampu menyebutkan huruf vocal a, i, dan u serta huruf konsonan b dan m. Sehingga murid mendapatkan skor tiga puluh (50).

**e. Pertemuan ke 5**

Pada pertemuan ke-5 dilaksanakan pada tanggal 14 November 2022, dimana SL dibiarkan mandiri dalam menggunakan media karpet *puzzle*, tetapi hasil penyelesaiannya pun masih kurang sesuai, dan SL masih kebingungan ketika tidak diarahkan oleh peneliti. Pada pertemuan ini SL hanya mampu menyelesaikan 5 item tes yaitu sama seperti pertemuan sebelumnya. SL hanya mampu menyebutkan huruf vocal a dan i serta huruf konsonan b, d, dan p. Sehingga yang belum mampu diterapkan oleh SL yaitu sebanyak 5 tes dari 10 soal yang di berikan dan SL mendapatkan skor (50).

**f. Pertemuan ke 6**

Pertemuan ke-6 dilaksanakan pada tanggal 18 November 2022, pada pertemuan ini murid SL melakukan latihan terbimbing yang di damping langsung oleh peneliti. Peneliti mengarahkan kepada murid untuk mengikuti langkah-langkah yang sudah diajarkan saat pertemuan sebelumnya. Pertemuan ini lebih baik dari pertemuan sebelumnya dimana SL mampu menyelesaikan 6 item dari 10 item tes yaitu huruf vocal a, i, u dan o serta huruf

konsonan b dan m. Jadi, murid mampu menyelesaikan 6 item tes walaupun dalam pertemuan ini murid di bantu oleh peneliti dalam menyelesaikan soal. Pada peretemuan ini murid mendapatkan skor enam puluh (60).

**g. Pertemuan ke 7**

Pertemuan ke 7 dilaksanakan pada tanggal 21 November 2022. Pada pertemuan ini murid lebih aktif dan sudah mulai fokus dalam melaksanakan tahapan yang diberikan oleh peneliti. Walaupun pada pertemuan ini SL telah mampu menyelesaikan soal, namun peneliti akan melihat dan memeriksa kembali hasil yang telah diselesaikan oleh SL. Pertemuan ini, SL telah mampu menyelesaikan 7 item tes dan kegiatan yang belum mampu diterapkan sebanyak 3 item tes yang sama pada pertemuan-pertemuan sebelumnya tetapi murid SL melaksanakan mandiri dengan cepat. Dimana SL mampu menyebutkan huruf vocal a, i, u dan o serta huruf konsonan b, m dan n. Sehingga pada pertemuan ini SL mendapatkan skor tujuh puluh (70).

**h. Pertemuan ke 8**

Pertemuan ke-8 dilaksanakan pada tanggal 23 November 2022 dan dilaksanakan di sekolah. Pada pertemuan ini peneliti memberikan latihan mandiri kepada murid SL sebelum diberikan tes akhir. Pada latihan mandiri ini murid SL sudah dapat melakukan prosedur dengan penggunaan karpet *Puzzle* pada soal mengenal huruf vocal a, i, u, e, o dan huruf konsonan b, d, p, m, n melalui penggunaan karpet *Puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengasah dan memperkuat ingatan murid SL sebelum dilakukan tes akhir. Sehingga pada pertemuan ini SL mengalami peningkatan dengan teralisasinya pelaksanaan kegiatan tes. Pada pertemuan ini SL telah mampu menyelesaikan 8 item tes dan kegiatan yang belum mampu

diterapkan sebanyak 2 item tes dari 10 item tes yang diberikan. Pada pertemuan ini, murid mampu menyelesaikan soal secara jeli dan terukur walaupun ada 2 soal yang murid masih belum mampu menyelesaikannya dengan benar. Dimana SL mampu menyebutkan huruf vocal a, i, u, e, dan o dan huruf konsonan b, m dan n. Terlihat murid SL masih sulit untuk mengenal huruf vocal d dan p. Sehingga pada pertemuan ini, murid SL mendapatkan skor (80).

Berdasarkan uraian diatas maka diperoleh data bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca pemahaman seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2** Analisis Data Pelaksanaan Pembelajaran Mengenal Huruf Menyebutkan Sebelum dan Setelah Penggunaan Karpet *Puzzle* Pada Murid Tunagrahita Kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan

No.	Pertemuan Ke-	Skor	Nilai
1.	1 (satu)	2	20
2.	2 (dua)	3	30
3.	3 (tiga)	4	40
4.	4 (empat)	5	50
5.	5 (lima)	5	50
6.	6 (enam)	6	60
7.	7 (tujuh)	7	70
8.	8 (delapan)	8	80

Untuk lebih memperjelas tabel diatas, maka dibuat grafik sebagai berikut.



**Grafik 3** Analisis Data Pelaksanaan Pembelajaran Mengenal Huruf Menyebutkan Sebelum dan Setelah Penggunaan Karpet *Puzzle* Pada Murid Tunagrahita Kelas IV SLBN Konda Konawe Selatan

## KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian sebagaimana yang telah disajikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan permainan karpet *puzzle* memiliki dampak positif dan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada murid tunagrahita. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemampuan mengenal huruf menyebutkan huruf pada murid tunagrahita kelas IV di SLBN Konda Kabupaten Konawe Selatan sebelum menggunakan permainan karpet *puzzle* berada pada kategori tidak mampu.
2. Kemampuan mengenal huruf menyebutkan pada murid tunagrahita kelas IV di SLBN Konda Kabupaten Konawe Selatan setelah menggunakan permainan karpet *puzzle* berada pada kategori mampu.
3. Terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf menyebutkan pada murid tunagrahita kelas IV di SLBN Konda Kabupaten Konawe Selatan dengan penggunaan permainan karpet *puzzle* dari kategori tidak mampu meningkat menjadi kategori mampu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjaryati, Fibriana. 2011. *Pendidikan Inklusi Dalam Pembelajaran Beyondcenters and Circle Times (Bcct) di Paud Inklusi Ahsanu Amala Yogyakarta Tesis*. Yogyakarta: UIN Kalijaga.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzil, Adhim M. 2007. *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizan.
- Hallahan, Daniel. P & Kauffman, James. M. 2009. *Exceptional Theory: Introduction to Special Education*. New Jersey: Prentice-Hall

- International.
- Ilahi, Rahmat. 2021. *Disabilitas Bukanlah Penghambat Belajar Pendidikan Jasmani Tunagrahita*. Makassar: Guepedia.
- Mareza, Lia. 2016. Pengajaran Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus pada Pendidikan Inklusi. *Jurnal Idigenous*. 1(2), 99.
- Moenir. 2006. *Pengembangan Model Persiapan Membaca dan Menulis Model PPMM) untuk Anak Usia TK*. Disertasi. Bandung: PPS-UPI.
- Mukhid, Abd. 2021. *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: CV. Jakad Media Publising.
- Nugroho, Adi Sulistyو & Walda Haritanto. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Statistika (Teori, Implementasi & Praktik dengan SPSS)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Nurfadhillah, Septy., dkk. 2021. *Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV. Jejak, anggota IKAPI.
- Rumakhit, Nur. 2017. Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan. *Jurnal Simki-Pedagogja*. Vol. 1(2) : 6.
- Zulmiyetri, Nurhastuti & Safaruddin. 2019. *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: KENCANA.