JURNAL

PENGGUNAAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLB NEGERI 1 GOWA

UMMY KALSUM
1645040008

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020

PENGGUNAAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR PADA MURID TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLB NEGERI 1 GOWA

Penulis : **Ummy Kalsum**
Pembimbing I : **Dr. Mustafa, M.Si**
Pembimbing II : **Prof. Dr. H. Abdul Hadis, M.Pd**
Email Penulis : ummium7@gmail.com

ABSTRAK

UMMY KALSUM, 2020. Penggunaan *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas III Di SLB Negeri 1 Gowa. Skripsi dibimbing oleh Dr. Mustafa, M.Si dan Prof. Dr. H. Abdul Hadis. M.Pd program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini mengkaji tentang kemampuan hasil belajar murid tunagrahita ringan pada mata pelajaran Matematika khususnya Mengena Bangun Data di SLB Negeri 1 Gowa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimanakah kemampuan mengena bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa berdasarkan hasi analisis dalam kondisi dan Bagaimanakah kemapuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa berdasarkan hasi anaisis antar kondisi".Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa sebelum diberikan perlakuan, (2) kemampuan mengenal bangun datar selama diberikan perlakuan, (3) kemampuan mengenal bangun datar setelah diberikan perlakuan, (4) peningkatan kemampuan mengenal bangun datar berdasarkan hasil analisis antar kondisi sebelum ke selama diberikan perlakuan dan dari kondisi selama diberikan perlakuan ke setelah diberikan perlakuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tertulis. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang murid tunagrahita ringan kelas III berinisial AP. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu *Single Subject Research* (SSR) dengan disain A-B-A. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan: (1) kemampuan mengenal bangun datar subjek AP sebelum diberikan perlakuan sangat rendah berdasarkan pada kondisi *baseline* 1 (A1), (2) kemampuan mengenal bangun datar subjek AP selama diberikan perlakuan meningkat ke kategori sangat tinggi dilihat dari analisis dalam kondisi Intervensi (B), (3) kemampuan mengenal bangun datar subjek AP setelah diberikan perlakuan meningkat ke kategori tinggi dilihat dari kondisi *baseline* 2 (A2), (4) peningkatan kemampuan mengenal bangun datar subjek AP berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberikan perlakuan kemampuan murid sangat rendah, meningkat ke kategori sangat tinggi selama diberikan perlakuan, dan dari kategori sangat tinggi pada kondisi selama diberikan perlakuan menurun ke kategori tinggi setelah diberikan perlakuan, akan tetapi nilai yang diperoleh subjek AP lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian kemampuan mengenal bangun datar murid setelah diberikan perlakuan tetap dikatakan meningkat, hal ini disebabkan karena adanya pengaruh dari pemberian intervensi.

Kata kunci: media *puzzle*, kemampuan mengenal bangun datar, Tunagrahita ringan.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia secara optimal, karena pendidikan merupakan sarana investasi untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian untuk bekal hidup manusia sesuai dengan kebutuhan zaman agar tidak terjadi kesenjangan antara realitas dan idealitas.

Kebutuhan pendidikan mengindikasikan untuk semua warga Negara, tidak terkecuali Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) sebagaimana dicantumkan dalam pasal 5 ayat 1 dan 2 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa (1) setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu, (2) Warga Negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Dengan kata lain, pelayanan pendidikan tidak membedakan fisik, emosi, sosial dan intelektual. Salah satu jenis ABK yang dilayani dalam pendidikan khusus yaitu Tunagrahita ringan.

Anak tunagrahita ringan adalah mereka yang mengalami/memiliki keterbatasan intelegensi (IQ) yaitu berada pada rentang antara 68 sampai 52, sehingga anak tunagrahita ringan menggalami gangguan dalam perkembangan intelektual, penyesuaian atau adaptasi tingkahlaku dan kepribadiannya.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Senin, 29 Juli sampai 1 agustus 2019 di SLBN 1 Gowa pada murid tunagrahita ringan kelas III berinisial AP berjenis kelamin perempuan terdapat seorang murid yang menunjukkan kurang mampu mengenal bentuk bangun datar. Hal ini Saat anak diperlihatkan bentuk bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, anak belum mampu menyebutkan bentuk bangun datar tersebut. Hal ini terlihat dari dari kemampuan AP yang tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Kemampuan yang ia miliki yaitu baru sebatas lingkaran itupun disebut bola. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelas III berinisial AP, diperoleh informasi bahwa AP adalah murid yang paling sulit mengerti bentuk bangun datar.

Berdasarkan uraian – uraian yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu: “Apakah kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa dapat ditingkatkan melalui penggunaan *Puzzle*?”

1. Bagaimanakah kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa sebelum diberikan perlakuan ?
2. Bagaimanakah kemampuan mengenal bangun datar murid

tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa selama diberikan perlakuan?

3. Bagaimanakah kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III SLB Negeri 1 Gowa setelah penggunaan *puzzle* pada kondisi *sete*lah diberikan perlakuan ?
4. Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal bangun datar setelah menggunakan *puzzle* mengenal bangun datar berdasarkan hasil perbandingan dari kondisi sebelum diberikan perlakuan ke kondisi selama diberikan perlakuan dan dari kondisi selama diberikan perlakuan ke kondisi setelah diberikan perlakuan pada murid Tunagrahita Ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa ?

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Bangun Datar

Pada kehidupan sehari hari kita senantiasa menemukan benda-benda yang berbentuk unik, misalnya bingkai foto yang berbentuk persegi, penggaris yang berbentuk segitiga dan lain-lain, bangun-bangun tersebut termasuk ke dalam bangun datar. Roji (Priatna 2019:150) “bangun datar merupakan bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung.”

Menurut Glover (2007:10) menyatakan bahwa :

> Bangun datar adalah bangun ratat yang dapat dipotong dari sehelai kertas. Bangun ini mempunyai sisi lurus ataupun lengkung, panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi atau ketebalan. Bangun datar merupakan bangun dua dimensi, maksudnya ialah tidak memiliki ruang hanya sebuah bidang datar saja.

Selanjutnya Runtukahu (1996:144) mengemukakan bahwa :

> Bangun datar juga disebut bangun dua dimensi yang berarti kurva tertutup sederhana yang terletak pada bidang. Bangun datar yang dipelajari murid sekolah dasar antara lain segitiga, persegi, lingkaran, jajar genjang, trapezium, belah ketupat dan layang-layang.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bangun datar atau biasa disebut bangun dua dimensi merupakan sebuah bidang datar(rata) yang memiliki panjang dan lebar serta tidak memiliki tinggi dan ketebalan.

2. Pengertian *Puzzle*

Media puzzle adalah media yang menggunakan benda berwujud papan untuk sarana

komunikasi. Menurut Dina Indriana (2011 : 23) “media *puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keeping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah di tentukan.”

Puzzle merupakan media salah satu media yang bisa digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana seperti persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. Puzzle sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun kepingan ke tempat yang ditentukan. Menurut Sundayana (2014:4) mengemukakan bahwa “*puzzle* adalah bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potangan gambar menjadi gambar yang utuh.”Jamil (2012: 20) mengemukakan bahwa *puzzle* “adalah permainan yang sudah sangat popular terutama dikalangan anak-anak.” Karena sifatnya yang mengusik rasa ingin tahu anak, *puzzle* menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar, anak juga dapat bermain dengan mengenali petunjuk dari ptootngan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, struktur, lalu memperkirakan letak posisinya yang tepat dan sesuai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan media yang efektif untuk anak dan melalui permainan *puzzle* ini, anak akan belajar dan menguji pengetahuan anak melalui gambar. Anak juga dapat menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada.

3. Karakteristik Tunagrahita Ringan

Murid tunagrahita ringan meskipun lancar dalam berbicara, namun mengalami kesukaran dalam berfikir secara abstrak. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Amin (1995: 37) berdasarkan karakteristik anak tunagrahita ringan, adalah sebagai berikut:

Anak tunagrahita ringan banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata-katanya. Mereka mengalami kesulitan berpikir abstrak, tetapi mereka masih dapat mengikuti pelajaran akademik baik di sekolah biasa maupun di sekolah khusus. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun, tetap itupun hanya sebagian dari mereka. Sebagian tidak dapat mencapai umur kecerdasan setinggi itu. Sebagaimana tertulis dalam *The New American Webster* (Amin, 1995: 37) bahwa: kecerdasan berpikir tunagrahita ringan paling tinggi sama dengan kecerdasan anak normal usia 12 tahun.

Selanjutnya, Wardani, dkk (2012: 6.21-6.22) mengemukakan bahwa karakteristik tunagrahita ringan yaitu:

Meskipun tidak dapat menyamai anak normal yang seusia dengannya, mereka masih dapat belajar membaca, menulis dan berhitung sederhana. pada

usia 16 tahun atau lebih mereka dapat mempelajari bahan yang tingkat kesukarannya sama dengan kelas 3 dan kelas 5 SD. Kematangan belajar membaca baru dicapainya pada umur 9 tahun dan 12 tahun sesuai berat dan ringannya kelainan. Kecerdasan berkembang dengan kecepatan antara setengah dan tiga perempat kecepatan anak normal dan berhenti pada usia muda. Pembendaharaan katanya terbatas, tetapi penguasaan bahasanya memadai dalam situasi tertentu. Mereka dapat bergaul dan mempelajari pekerjaan yang hanya memerlukan *semi skilled*. Sesudah dewasa banyak diantara mereka yang mampu berdiri sendiri. Pada usia dewasa kecerdasannya hanya mencapai tingkat usia anak normal 9 dan 12 tahun.

Selanjutnya, menurut Mumpuniarti (2007: 41–42), karakteristik anak tunagrahita ditinjau dari segi fisik, psikis, dan sosial yang diuraikan sebagai berikut:

a. Karakteristik fisik nampak seperti anak normal, hanya sedikit mengalami kelambatan dalam kemampuan sensomotorik.
b. Karakteristik psikis sukar berpikir abstrak dan logis, kurang memiliki kemampuan analisis, asosiasi lemah, fantasi lemah, kurang mampu mengendalikan perasaan, mudah dipengaruhi, kepribadian kurang harmonis karena tidak mampu menilai baik buruk.
c. Karakteristik sosial mereka mampu bergaul, menyesuaikan di lingkungan yang tidak terbatas pada keluarga saja, namun ada yang mampu mandiri dalam masyarakat, mampu melakukan pekerjaan yang sederhana dan melakukannya secara penuh sebagai orang dewasa.

Berdasarkan karakteristik di atas, jelas diketahui bahwa murid tunagrahita ringan masih memungkinkan dididik untuk menguasai bidang akademik seperti membaca, menulis dan berhitung sesuai batas-batas kemampuannya.

II. METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal bangun datar murid Tunagrahita Ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa sebelum dan setelah penggunaan *Puzzle.*

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR).

3. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti sehingga diperoleh informasi tentangnya. Variabel penelitian yang dikaji dalam penelitian ini adalah "kemampuan mengenal bangun datar" melalui penggunaan *Puzzle*.

4. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain A-B-A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan

kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi *baseline* sebelum dan sesudah *intervensi*. Desain A-B-A memiliki tiga kondisi yang dalam pelaksanaannya peneliti lakukan 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.

5. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bangun datar. Kemampuan mengenal bangun datar adalah nilai kemampuan mengenal bangun datar melalui penggunaan *Puzzle* yang didapat dari hasil tes mengenal murid.

6. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah seorang murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa, berinisial AP, berumur 10 tahun, berjenis kelamin perempuan.

7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes merupakan suatu cara yang berbentuk tugas dan serangkaian tugas yang harus diselesaikan dengan murid yang bersangkutan.

Tes yang digunakan adalah tes tertulis yang diberikan kepada murid pada *baseline* 1/A1, intervensi/B, dan *baseline* 2/A2. Tes dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan mengenal bangun datar.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

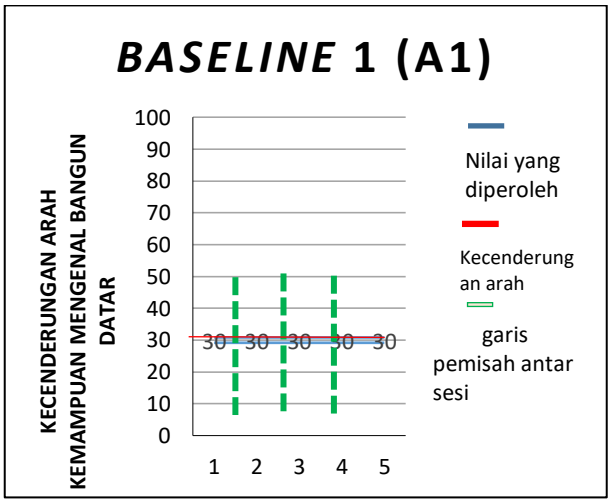
A. Hasil Penelitian

Adapun data kemampuan mengebnal bangun datar pada subjek AP 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	10	3	30
2	10	3	30
3	10	3	30
4	10	3	30
5	10	3	30

Tabel 4.1 Data Hasil *Baseline* 1 (A1) Kemampuan Operasi Penjumlahan

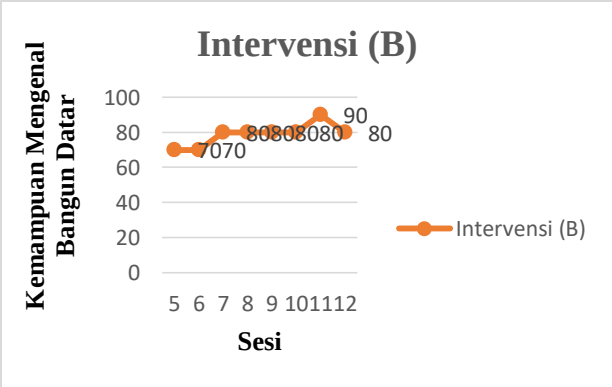


Grafik 4.2 Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi *Baseline* 1 (A1)

2. Intervensi (B)

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
5	10	7	70
6	10	7	70
7	10	8	80
8	10	8	80
9	10	8	80
10	10	8	80
11	10	9	90
12	10	8	80
13	10	7	70
14	10	8	80
15	10	8	80
16	10	8	80

Tabel 4.9 Data Hasil Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)

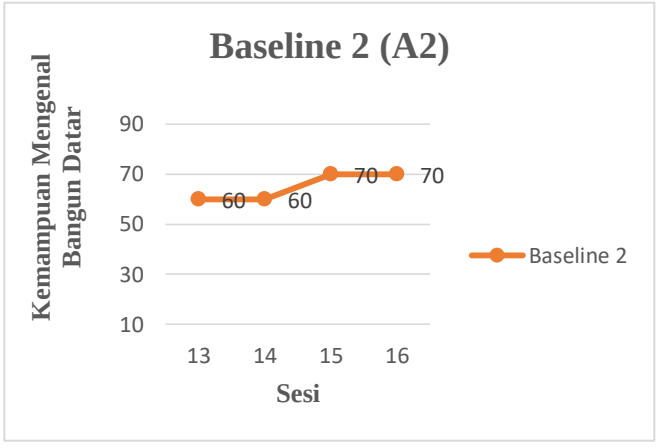


Grafik 4.5 Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kondisi Intervensi (B)

3. *Baseline* 2 (A2)

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
13	10	6	60
14	10	6	60
15	10	7	70
16	10	7	70

Tabel 4.17 Data Hasil *Baseline* 2 (A2) Kemampuan Mengenal Bangun Datar



Grafik 4.8 Kecenderungan Arah Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Kondisi B*aseline* 2 (A2)

B. Pembahasan

Matematika sebagai mata pelajaran berisi konsep materi pelajaran yang salah satunya adalah bangun datar, dimana pembelajaran bangun datar khususnya ingkaran, segi tiga, persegi, dan persegi panjang seharusnya sudah dikuasai oleh setiap murid dikelas III. Namun, permasalahan dalam penelitian ini terdapat murid Tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa masih belum mengenal bangun datar. Kondisi inilah yang penulis temukan dilapangan sehingga penulis mengambil permasalahan ini. Penelitian ini, penggunaan *puzzle* dipilih sebagai salah satu cara yang dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengenal bangun datar setelah menggunakan *puzzle*. Pencapaian hasil yang positif tersebut salah satunya karena penggunaan media tersebut dapat memvisualisasikan pembelajaran bangun datar yang tadinya berbentuk abstak menjadi konkrit, menarik perhatian anak untuk belajar sehingga meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar anak.

Mengingat bahwa salah satu teknik mengajar yang mudah diserap oleh siswa yaitu dengan menggunakan media konkrit atau media realita, salah satunya *puzzle*.

Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003:119) menyatakan bahwa "media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu".

Selanjutnya Menurut Subari (1994:95) bahwa "alat peraga adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan".

Sehingga dengan adanya media *puzzle* dapat memudahkan anak dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar. Penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran tiga dimensi memiliki kelebihan, yakni memberikan pengalaman secara langsung, konkrit dan objek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya secara jelas. Dalam hal ini, *puzzle* dapat memberikan pengalaman langsung pada anak dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menggunakan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

Penelitian dilakukan selama satu bulan dengan jumlah pertemuan enam belas kali pertemuan atau enam belas sesi

yang dibagi kedalam tiga kondisi yakni empat sesi untuk kondisi *baseline* 1 (A_1), delapan sesi untuk kondisi intervensi (B), dan empat sesi untuk kondisi *baseline* 2 (A_2). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian intervensi dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengenal bangun datar sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Adanya pengaruh dari pemberian intervensi dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa, meskipun pada kondisi *baseline* 2 (A2) skor yang diperoleh anak tampak menurun jika dibandingkan dengan kondisi intervensi, akan tetapi secara keseluruhan kondisi lebih baik jika dibandingkan dengan kondisi *baseline* 1 (A1)

Berdasarkan hasi anaisis dari pengoahan data yang teah diakukan dan disajikan daam bentuk grafik garis, dengan menggunakan desain A-B-A untuk target behavior dapat meningkatkan kemapuan mengena bangun datar murid, maka penggunaan puzze ini teah memberikan efek yang postif terhadap peningkatan kemapuan operasi penjumahan murid tunagrahita ringan. Dengan demikian secara empiris dapat disimpukan bahwa pemberian intervensi berupa puzzle dapat meningkatkan kemapuan mengena bangun datar murid tunagrahita ringan keas III di SLB Negeri 1 Gowa.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa sebeum diberikan perakuan sangat rendah berdasarkan hasi anaisis daam Baseine 1(A1) (sebeum diberikan perakuan).
2. Kemampuan mengenal bangun datar tunagrahita ringan kelas III di SB Negeri 1 Gowa seama diberikan perlakuan mengaai peningkatan ke kategori sangat tinggi dilihat dari hasil analisis dalam kondisi pada kondisi Intervensi (B) (seama diberikan perlakuan).
3. Kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan keas III di SB Negeri 1 Gowa setelah diberikan perlakuan meningkat ke kategori tinggi dilihat dari hasil analisis dalam kondisi pada baseline 2 (A2) (setelah diberikan perlakuan)
4. Peningkatan kemapuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III di SB Negeri 1 Gowa berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi sebelum diberikan perlakua baseline 1 (A1) kemapuan mengena bangun datar murid tunagrahita ringan sangat rendah menjadi meningkat ke kategori sangat tinggi pada kondisi selama

diberikan perlakuan Intervensi (B) dan pada kondsi selama diberikan perlakuan intervensi (B) kemmapuan mengena bangun datar seteah diberikan perakuan baseline 2 (A2) murid menurun ke kategori tinggi, akan tetapi niai yang diperoeh AP ebih tinggi dibandingkan sebeum diberikan perakuan baseline 1 (A1).

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dalam kaitanya dengan meningkatkan mutu pendidikan khusus dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Saran bagi Para Pendidik

a. Diharapkan dapat memahami dan menerapkan media visual berbentuk *Puzze* sesuai dengan kebutuhan murid, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi murid tunagrahita ringan pada bidang kemampuan mengena bangun datar.

b. Diharapkan dalam menerapkan media visual berbentuk *puzzle* guru mampu memodifikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing murid, juga penambahan gambar visualisasi disesuaikan dengan materi sehingga lebih menarik dan semakin mudah dipahami oleh murid.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

a. Hasil penelitian mengenai penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Negeri 1 Gowa dapat digunakan sebagai dasar bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang keefektifan media *puzzle* dalam pembelajaran bagi siswa tunagrahita ringan. Selain itu, keterbatasan penelitian yang ditemui pada hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan tindakan yang tepat ketika peneliti selanjutnya ingin melanjutkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Diharapkan dapat memberikan referensi baru bagi dunia ilmu pengetahuan khususnya bagi anak berkebutuhan khusus itu sendiri sehingga dapat diimplementasikan pada setiap anak yang membutuhkan.

b. Peneliti kiranya mengadakan penelitian pada subyek dengan jenis kebutuhan khusus yang lain misalnya pada anak yang memiliki hambatan inteligensi, hambatan pendengaran, hambatan penglihatan, hambatan pemusatan perhatian, hambatan motorik, dan hambatan emosi (yang mengalami keterlambatan

kemampuan sensorimotor) dengan menerapkan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

3. **Saran bagi Orangtua/ wali murid**

   Orangtua / wali murid atau yang mendampingi anak sebaiknya melanjutkan pembelajaran mengenal bangun datar yang telah diberikan oleh peneliti menggunakan media *puzzle*. Orangtua dapat mendampingi dan memberikan bimbingan belajar kepada anak dengan menggunakan media *puzzle*. Media ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, M. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.

David Glover. 2007. *A-Z Matematika Volume 1*. Bnadung: PT. Grafindo Media Pratama.

Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.

Ibrahim dan Nana syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.

Jamil. 2012. *56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta : Mahaka Publishing.

Mumpuniarti. 2007. *Pembelajaran Akademik Bagi Tunagrahita*. Yogyakarta: FIP UNY.

Priatna, H.N., & Yuliardi, R. 2018. *Pembelajaran Matematika untuk Guru SD dan Calon Guru SD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Runtukahu, T. 1996. *Pengajaran Berhitung Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti PPTH Depdikbud.

Subari. 1994. *Supervisi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara

Sundayana, H.R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Wardani, I.G.A.K, dkk. 2012. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka.