

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGGOTA TUBUH MENGUNAKAN MEDIA PUZZLE BAGI ANAK DOWN SYNDROME (SINGLE SUBJECT RESEARCH KELAS II SLB YPPLB PADANG)

Melani Alifia Putri¹, Johandri Taufan², Damri³, Arisul Mahdi⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: melani.alifia@gmail.com

Article History

Received: 10-07-2025

Revision: 18-06-2025

Accepted: 20-07-2025

Published: 22-07-2025

Abstract. This research aims to prove whether the ability to recognize body parts for a second-grade child with Down syndrome at SLB YPPLB Padang can improve using puzzle media. This study employs a quantitative research type with an experimental approach in the form of Single Subject Research (SSR) with an A-B design. The subject of this research is a second-grade child with Down syndrome at SLB YPPLB Padang. The research was conducted at school and at home. The data analysis technique in this study is visual data analysis by presenting data graphs. The results of the data analysis obtained in the Baseline condition (A) indicate a horizontal tendency of the subjects with a horizontal change level of (+0). The stability tendency in the initial condition is stable with a percentage of 100% over 3 meetings: 37.50%, 37.50%, 37.50%. In the baseline condition (A), it is evident that the direction of data change is stable with no changes before the intervention was conducted. Observations during the intervention condition (B) showed a change level of (+25) which indicates an improvement in the ability to recognize body parts with percentages from 7 meetings: 68.75%, 87.50%, 87.50%, 90.625%, 93.75%, 93.75%, and 93.75%. The data direction shows a significant increase and the percentage of data overlap is at 0%. This illustrates a clearer development of the abilities of children, thus the interventions provided have a positive impact on the variables.

Keywords: Down Syndrome Children, Recognizing Body Parts, Puzzle Media

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah kemampuan mengenal anggota tubuh bagi anak *down syndrome* kelas II di SLB YPPLB Padang dapat meningkat menggunakan media *Puzzle*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen berbentuk *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak *Down Syndrome* kelas II di SLB YPPLB Padang. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dan rumah. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data secara visual dengan memaparkan grafik data. Hasil analisis data yang diperoleh pada kondisi Baseline (A) yaitu kecenderungan arah subjek mendatar dengan level perubahan mendatar (+0). Kecenderungan stabilitas pada kondisi awal stabil dengan presentase 100% sebanyak 3 kali pertemuan 37,50%, 37,50%, 37,50%. Pada kondisi baseline (A), terlihat bahwa arah perubahan data stabil tidak ada perubahan sebelum dilakukannya intervensi. Pengamatan pada kondisi intervensi (B) yang dilakukan menunjukkan level perubahan (+25) yang dapat dikatakan adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal anggota tubuh dengan persentase dari 7 pertemuan yaitu 68,75%, 87,50%, 87,50%, 90,625%, 93,75%, 93,75%, dan 93,75%. Arah data menunjukkan peningkatan yang signifikan dan persentase data overlap diangka 0%. Hal ini menggambarkan adanya perkembangan kemampuan anak yang lebih jelas, sehingga intervensi yang diberikan memberikan pengaruh positif terhadap variabel.

Kata Kunci: Anak *Down Syndrome*, Mengenal Anggota Tubuh, Media *Puzzle*

How to Cite: Putri, M. A., Taufan, J., Damri., & Mahdi, A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Menggunakan Media *Puzzle* Bagi Anak *Down Syndrome* (*Single Subject Research* Kelas II SLB YPPLB Padang). *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 6120-6130. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3761>

PENDAHULUAN

Anak *down syndrome* merupakan anak yang mengalami gangguan pada susunan kromosom yang di tandai retardasi mental mulai dari sedang hingga berat dan merupakan sindrom bawaan (*congenital*) yang muncul saat lahir, di sebabkan adanya perkembangan fetus yang tidak biasa (*abnormal*). Anak *down syndrome* memiliki perbedaan yang bisa di lihat langsung dan berbeda dari anak non disabilitas lainnya. Anak *down syndrome* memiliki wajah yang khas sering disebut anak dengan seribu wajah, anak *down syndrome* bisanya disebut juga dengan mongoloidism karena karakter wajahnya yang khas Dalam pendidikan *down syndrome* mengalami masalah dalam perkembangan belajarnya (Nasution et al., 2022).

Anak *down syndrome* memiliki potensi yang terbatas dan rentan terhadap permasalahan sosial. Mereka memerlukan pendampingan yang berkesinambungan, dan pola pelayanan yang menggunakan pendekatan keterampilan menolong dan mengurus diri sendiri. Oleh karena itu, mereka membutuhkan layanan untuk meminimalisir hambatan dalam pembelajaran dan mengantarkannya menjadi individu yang mandiri dan mampu hidup dalam masyarakat.

Di sekolah terdapat kurikulum untuk pengembangan diri anak Down Syndrome yaitu Mata Pelajaran Program Kebutuhan Khusus Pengembangan Diri dirancang untuk membantu peserta didik Down Syndrome untuk mengembangkan dirinya secara optimal sehingga mereka dapat hidup secara mandiri. Beberapa elemen pengembangan diri yaitu merawat diri, mengurus diri, menolong diri, komunikasi, bersosialisasi, keterampilan hidup, dan mengisi waktu luang di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Berdasarkan elemen tersebut mata pelajaran Program Kebutuhan Khusus Pengembangan Diri diharapkan mampu membentuk peserta didik Down Syndrome menjadi mandiri salah satu indikator elemen tersebut adalah megenal anggota tubuh (Sinaga et al., 2023). Anggota tubuh adalah semua bagian tubuh, mulai dari kepala hingga kaki, yang memiliki berbagai bentuk dan memiliki fungsi penting dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Tubuh manusia tersusun dari berbagai bagian yang saling bekerja sama agar manusia dapat bergerak, merasakan, dan menjalani kehidupan dengan baik (Fatmawati, 2020)

Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti di SLB YPPLB Padang, terdapat seorang anak *down syndrome* kelas II berinisial A yang mengalami hambatan dalam mengenali anggota tubuhnya sendiri. Pada proses kegiatan pembelajaran A kurang mampu mengenal tubuhnya sendiri A masih terbalik-baik dan ragu saat diberikan perintah untuk memegang anggota tubuhnya sendiri. Peneliti melakukan asesmen lebih lanjut terhadap A dalam mengenal anggota tubuh yang terdiri dari indikator dari menyebutkan anggota tubuh, menunjukkan anggota tubuh dan membedakan anggota tubuh (rambut, wajah, mata, telinga, hidung, mulut, tangan dan kaki)

dari asesmen yang penulis lakukan penulis memperoleh hasil asesmen A dalam menyebutkan anggota tubuh 59,3% yang artinya A dapat melakukan dengan sedikit bantuan, hasil asesmen menunjukkan anggota tubuh yaitu 43,7% yang artinya A dapat melakukan dengan banyak bantuan, dan hasil asesmen membedakan anggota tubuh yaitu 31,2% yang artinya A dapat melakukan dengan banyak bantuan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis mencari solusi yang dapat membantu A dalam mengenal anggota tubuh, penulis memberikan solusi menggunakan media *Puzzle* untuk memancing ketertarikan anak dalam mengenal anggota tubuh dengan media ini juga mampu membuat anak lebih senang dan tidak mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media dalam pembelajaran adalah alat yang di buat semenarik mungkin untuk membantu proses pembelajaran sehingga penerima mudah dan cepat paham tentang pembelajaran yang diajarkan (Sari et al., 2020)

Media yang digunakan penulis adalah media pembelajaran *puzzle* yaitu media pembelajaran visual-kinestetik. Media pembelajaran visual adalah Media yang hanya dapat dilihat oleh mata terdiri dari media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Yang pertama adalah media visual yang memuat pesan verbal, yaitu tulisan linguistik. Yang kedua adalah media visual non-cetak yang memuat pesan non-verbal, yaitu unsur-unsur grafis seperti gambar, Media visual, seperti media pembelajaran umumnya, juga digunakan sebagai perantara untuk membantu siswa belajar di sekolah (Mayasari et al., 2021). Media kinestetik adalah media yang dapat dilihat secara langsung/benda konkrit (alat peraga) yang dapat disentuh dan media yang berupa gerakan (kinestetis) dari subjek.

Puzzle adalah permainan yang dirancang untuk membantu anak dalam mengembangkan kognitif, dan melatih motorik halus dan sensorik. *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Sari, 2020). Media *puzzle* adalah alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak dalam proses pembelajaran dan dimainkan dengan cara dibongkar pasang (Ngurawan, 2021). *Puzzle* membantu anak belajar konsep tertentu, seperti bentuk, warna, dan ukuran, saat mereka berusaha menyusun potongan *puzzle* sesuai pola gambarnya. Selama penelitian, mayoritas anak duduk dengan tenang, fokus perhatian meningkat, dan anak menjadi lebih berani berkomunikasi. Hal ini terjadi karena *puzzle* memiliki gambar dan warna yang menarik sehingga anak lebih tertarik untuk belajar menggunakan *puzzle* (Oktaviani & Setiyono, 2023). Peneliti membuat *puzzle* bongkar-pasang yang bergambar seorang anak perempuan yang memiliki anggota tubuh lengkap dari rambut sampai kaki dan pada gambar tersebut penulis pisahkan dalam bentuk kepingan-kepingan anggota tubuh seperti, rambut,

wajah, telinga, mata, hidung, mulut, tangan, dan kaki. Pada kepingan tersebut anak di perintahkan untuk menyusun kepingan tersebut sesuai dengan posisi yang tepat pada anggota tubuh.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Single Subject Research* (SSR). Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pendekatan Kuantitatif yang menggunakan metode jenis Eksperimen. *Single subject Research* adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan efek dari intervensi berulang dalam jangka waktu tertentu untuk memastikan perubahan tingkah laku yang diamati (Salsabila, 2024). Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penyelidikan yang berdasarkan pada penelitian atau pengujian sebuah teori yang berupa variabel yang datanya dapat di ukur dengan angka dan bisa di analisis dengan statistik (Ali, 2022). Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk melihat sebab dan akibat pada penelitian yang sedang diteliti. Pada penelitian ini yang diukur intervensinya adalah dengan menggunakan media *puzzle* anggota tubuh untuk membantu dalam pembelajaran bina diri dalam mengenal anggota tubuh.

Desain penelitian *Single Subject Research* (SSR) yang digunakan peneliti yaitu *Basic design* dengan jenis A-B. Desain ini termasuk dalam SSR yang terbagi dalam 2 tahap. Pada tahap pertama Baseline (A1) yang berisikan kondisi awal tanpa diberikan perlakuan atau intervensi sama sekali, dan yang kedua yaitu (B) yaitu kondisi yang diberikan perlakuan atau menggunakan media *puzzle* anggota tubuh dalam proses pembelajaran (Marlina, 2021)

Tahapan pertama, memperhatikan dan mengamati kemampuan awal anak *down syndrome* dalam mengenal anggota tubuh disebut kondisi baseline (A). Tahap selanjutnya memperhatikan kemampuan anak mengenal anggota tubuh melalui media *puzzle* disebut dengan intervensi (B). Penjabaran dari rancangan A-B yaitu: Baseline (A), melihat kemampuan awal anak sebelum diberikan tindakan atau intervensi. Baseline (B), melihat kemampuan anak sesudah diberikan intervensi yaitu pembelajaran yang sudah menggunakan media *puzzle* anggota tubuh yang bisa di bongkar-pasang. Penelitian ini menggunakan subjek Tunggal dengan kemampuan awal yang rendah dalam mengenal anggota tubuh dibandingkan dengan sesama teman sekelasnya yang sama- sama *down syndrome* sehingga anak tersebut membutuhkan bantuan untuk mengatasi masalah yang dihadapinya. Anak *down syndrome* yang berinisial A berjenis kelamin Perempuan. Anak tersebut kelas II di SLB YPPLB Kota Padang yang belum mengenal anggota tubuh dari kesulitan yang terjadi menghambat proses

pembelajaran bina diri. Hal ini mengakibatkan belum tercapainya tuntutan tujuan pembelajaran program khusus bina diri pada kurikulum yang ditetapkan.

Waktu pelaksanaan ini yaitu relatif menyesuaikan kondisi anak, dilaksanakan di sekolah dan di rumah anak tersebut. Setiap pertemuan rata-rata dalam waktu 35 menit. Satuan pengukuran pada penelitian ini adalah frekuensi. Frekuensi digunakan sebagai satuan pengukuran dalam penelitian ini karena penelitian ini dilaksanakan dengan periode waktu yang sama pada setiap sesinya yaitu 35 menit. Selain itu penggunaan frekuensi juga memudahkan peneliti dalam melihat kemampuan mengenal anggota tubuh subjek baik sebelum maupun sesudah pemberian intervensi. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes untuk mengukur kemampuan mengenal anggota tubuh pada anak *down syndrome*.

Tes kemampuan mengenal anggota tubuh yaitu mengukur bagaimana kemampuan anak *down syndrome* dalam mengenal anggota tubuhnya (rambut, wajah, mata, hidung, mulut, telinga, tangan dan kaki) dengan baik dan benar. Single Subject Research (SSR) adalah penelitian dengan menggunakan subjek tunggal. Data analisis dengan menggunakan teknik analisis visual yaitu menuliskan data-data dalam bentuk grafik kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen pada setiap fase *baseline* (A1) dan intervensi (B) dengan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi

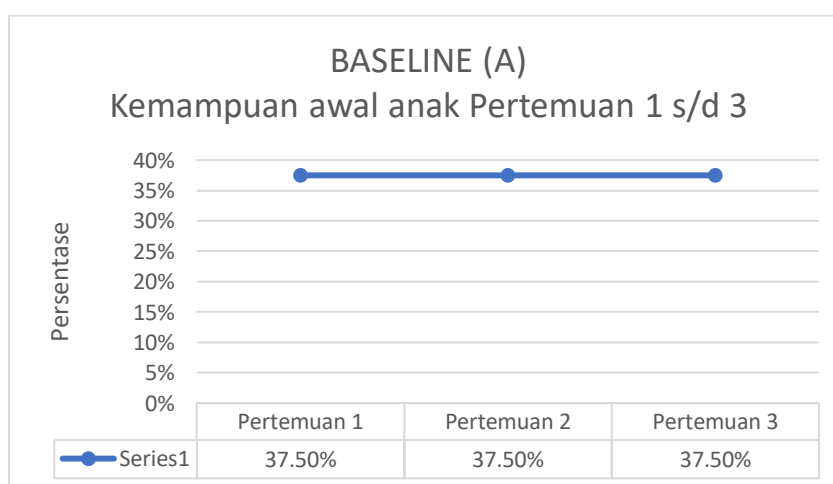
HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menggunakan *Single Subject Research* (SSR) dengan rancangan A-B. Rancangan ini terdapat 2 kondisi yaitu Baseline (A) dan Intervensi (B). Kondisi pertama yaitu Baseline (A), adalah kondisi awal anak sebelum diberikan perlakuan atau intervensi yang memiliki tujuan untuk melihat kemampuan awal anak dalam mengenal anggota tubuh, kondisi ini anak tidak berikan media *Puzzle* dalam proses pembelajaran yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Kondisi selanjutnya yaitu Intervensi (B), adalah kondisi anak setelah diberikan perlakuan atau intervensi yang memiliki tujuan untuk melihat kemampuan anak mengenal anggota tubuh setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *puzzle* anggota tubuh yang bisa di bongkar-pasang.

Hasil yang di dapatkan dari masing-masing kondisi diasukkan ke dalam format pengumpulan data dan menggunakan pengukuran yang berupa persentase. Kemudian, dilaksanakan analisis data dengan teknik analisis visual grafik. Berikut uraian hasil perolehan data pada setiap kondisi: Kondisi *Baseline* dilaksanakan pengamatan pada kondisi (A1) sebanyak 3 pertemuan

Pertemuan ke-1, peneliti memberikan intruksi kepada anak dalam membedakan anggota tubuh menggunakan gambar anggota tubuh dan tubuhnya sendiri Hasil penelitian menunjukkan anak hanya mampu membedakan mata, mulut, telinga dan kaki setelah diberikan banyak bantuan berupa lagu anggota tubuh dan membedakan menggunakan anggota tubuhnya sendiri dengan perolehan persentase 37,50%. Pertemuan Ke-2, Peneliti kembali memberikan intruksi kepada anak dalam membedakan anggota tubuh menggunakan gambar anggota tubuh dan lagu anggota tubuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak hanya dapat membedakan Mata, Mulut, telinga dan kaki setelah penulis berikan banyak bantuan berupa lagu anggota tubuh berulang-ulang dan disertai dengan membedakan menggunakan anggota tubuhnya sendiri dengan perolehan persentase 37,50%.

Pertemuan Ke-3, Peneliti kembali memberikan intruksi kepada anak dalam membedakan anggota tubuh menggunakan gambar anggota tubuh dan lagu anggota tubuh. Hasil bahwa anak hanya dapat membedakan Mata, Mulut, telinga dan kaki setelah penulis berikan bantuan berupa lagu anggota tubuh berulang-ulang dan disertai dengan membedakan menggunakan anggota tubuhnya sendiri. Selain itu, Peserta didik sering lupa, ragu dan hanya bisa menyebutkan akhiran kata dari nama anggota tubuh mulut dan telinga, tetapi anak sudah bisa menyebutkan mata dan kaki dengan benar dengan perolehan persentase 37,50% dan peneliti juga mewawancarai ibu anak tersebut, ibunya mengatakan bahwa A sering ditanya oleh ibunya tentang anggota tubuh tetapi A ragu saat menjawabnya dan menjawab secara asal-asalan. Peserta didik belum mampu membedakan anggota tubuh lainnya seperti rambut, wajah, hidung, dan tangan.



Gambar 1. Grafik kemampuan awal anak mengenal anggota tubuh *baseline* (A1)

Pertemuan Ke-4, Penelitian dilakukan dengan diberi intervensi kepada anak menggunakan media *puzzle*. Intervensi difokuskan pada kemampuan membedakan anggota tubuh. Selama penelitian berlangsung anak menunjukkan kemampuan membedakan rambut, mata, mulut, telinga, dan tangan dengan bantuan isyarat dan pengulangan intruksi, anak mampu membedakan secara bertahap. Pada anggota tubuh kaki anak sudah mampu dan tidak ragu untuk meletakkan potongan kaki di papan *puzzle* sesuai dengan tempatnya. Namun anak mampu membedakan bagian wajah dan hidung secara keseluruhan dengan banyak bantuan dari Peneliti. Penulis sudah memberikan petunjuk bertahap tetapi respon anak belum konsisten. Hasil dari membedakan anggota tubuh menggunakan media *puzzle* dengan perolehan persentase 68,75%% yang berarti ada peningkatan dari hari sebelumnya bahwa menggunakan media *puzzle* memberikan dampak peningkatan kepada anak.

Pertemuan Ke-5, Penelitian dilakukan dengan diberi intervensi kepada anak menggunakan media *puzzle*. Intervensi difokuskan pada kemampuan membedakan anggota tubuh. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan dari hari sebelumnya yaitu 87,50%. Anak mampu secara mandiri membedakan dua bagian tubuh rambut, wajah, mata dan kaki, anak mampu membedakan secara benar dan tanpa memerlukan bantuan tambahan. Namun anak masih memerlukan bantuan berupa isyarat, pengulangan intruksi atau dorongan verbal untuk membedakan bagian tubuh hidung, mulut, telinga dan tangan.

Pertemuan Ke-6, Penelitian dilakukan dengan diberi intervensi kepada anak menggunakan media *puzzle*. Intervensi difokuskan pada kemampuan membedakan anggota tubuh. Pada pelaksanaan intervensi, anak hasil yang sama dalam membedakan anggota tubuh dengan perolehan 87,50% dari pertemuan sebelumnya. anak mampu membedakan secara mandiri membedakan anggota tubuh yaitu rambut, wajah, mata, dan kaki secara mandiri. Namun, anak masih membutuhkan bantuan berupa isyarat, pengulangan intruksi atau dorongan verbal untuk membedakan bagian tubuh mulut, hidung, telinga, dan tangan. Anak masih ragu dan memilih secara asal ketika diberikan intruksi sekali, tetapi ketika diberikan intruksi berulang dan disertai gerakan penulis memegang potongan anggota tubuh tersebut baru anak mampu membedakannya dengan benar dan di bantu penulis meletakkan potongan sesuai dengan posisi anggota tubuhnya.

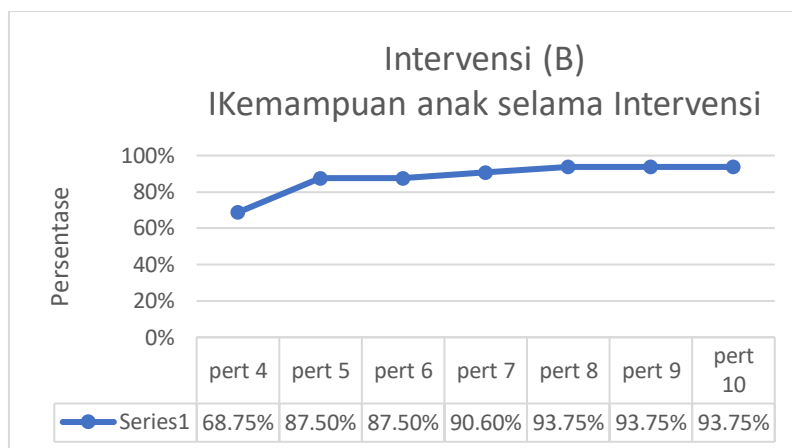
Pertemuan Ke-7, Penelitian dilakukan dengan diberi intervensi kepada anak menggunakan media *puzzle*. Intervensi difokuskan pada kemampuan membedakan anggota tubuh. Hasil yang diperoleh yaitu adanya peningkatan dari hari sebelumnya yaitu 90,6%. Anak mampu secara mandiri membedakan rambut, wajah, mata, telinga, dan kaki. Ketika penulis memberikan intruksi tunjuk mata, atau ambil bagian telinga anak mampu merespon dengan tepat tanpan

bantuan dari penulis. Namun anak masih ragu dalam mengambil potongan mulut, tangan dan hidung, anak sering terbalik-balik mengambil potongan tersebut dan membutuhkan bantuan dari penulis dan intruksi berulang dari penulis.

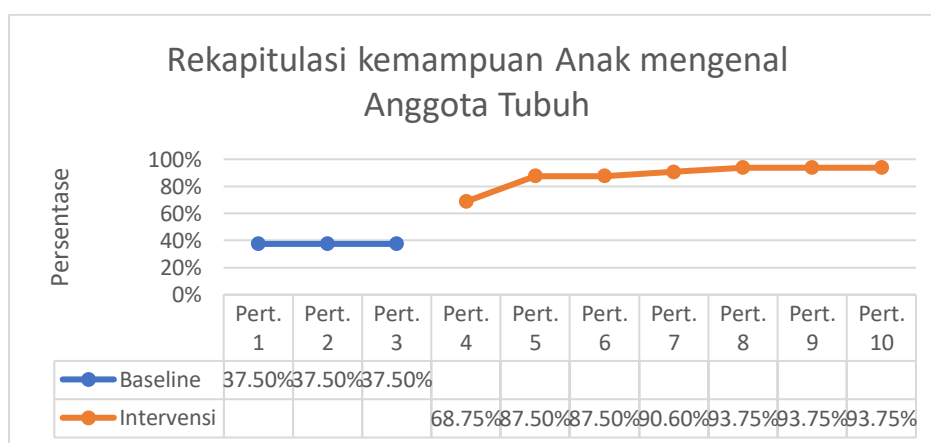
Pertemuan Ke-8, Penelitian dilakukan dengan diberi intervensi kepada anak menggunakan media *puzzle*. Intervensi difokuskan pada kemampuan membedakan anggota tubuh. Hasil perolehan yaitu 93,75% yang berarti adanya peningkatan kemampuan mengenal anggota tubuh. Anak mampu secara mandiri membedakan anggota tubuh rambut, wajah, mata, telinga, tangan dan kaki. Ketika penulis memberikan intruksi kepada anak seperti, penulis mengacak bagian anggota tubuh dan penulis memberikan intruksi kepada anak ambil potongan tangan dan anak mampu menunjuk lalu menyebutkan itu namanya tangan dan mengambil dan meletakkan di papan *puzzle* sesuai dengan letak posisi tangan. Anak masih membutuhkan bantuan saat membedakan mulut dan hidung, yang ditandai dengan keraguan atau pilihan anak terhadap kedua potonga tersebut. Anak sering ragu dan terbalik balik sehingga pilihan anak kurang tepat, lalu penulis memberikan bantuan dengan cara menunjuk mulut dan hidung sebagai isyarat dan anak dapat melakukannya dengan tepat.

Pertemuan Ke-9, Penelitian dilakukan dengan diberi intervensi kepada anak menggunakan media *puzzle*. Intervensi difokuskan pada kemampuan membedakan anggota tubuh. Pada intervensi ini kemampuan anak tetap konsisten dengan perolehan 93,75%. Anak dapat membedakan rambut, wajah, mata, telinga, tangan dan kaki secara mandiri tetapi masih memerlukan sedikit bantuan dalam membedakan mulut dan hidung. Anak masih memerlukan bantuan berupa isyarat visual dan penguatan verbal seperti, penulis menanyakan apa yang tidak berhenti makan (sambil memegang mulut penulis sendiri) lalu anak mampu menunjukkan lalu menyebutkan dan mengambil potongan mulut dan diletakkan sesuai posisinya. Hasil ini memperlihatkan konsistensi perkembangan dan daya ingat visual anak yang kuat.

Pertemuan Ke-10, Penelitian dilakukan dengan diberi intervensi kepada anak menggunakan media *puzzle*. Intervensi difokuskan pada kemampuan membedakan anggota tubuh. Pada pelaksanaan intervensi ini anak kembali mencapai perolehan 93,75% yang menunjukkan kestabilan kemampuan membedakan anggota tubuh. Anak mampu secara mandiri membedakan rambut, wajah, mata, telinga, tangan dan kaki secara tepat. Ketika penulis mengacak potongan *puzzle* dan memberikan intruksi anak dapat mengambil potongan tersebut sesuai yang di intruksikan penulis dan meletakkannya di posisi potonga anggota tubuh secara tepat. Namun anak masih membutuhkan bantuan kecil untuk membedakan mulut dan hidung berupa isyarat dari guru. Meski begitu anak mulai menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan menebak dengan lebih akurat.



Gambar 2. Grafik kemampuan anak selama dilakukan intervensi



Gambar 3. Rekapitulasi kemampuan Anak mengenal Anggota Tubuh

Dari gambar grafik dapat disimpulkan stabilitas data baseline dan Intervensi terdapat peningkatan. Menurut Piaget Dalam tahap pre-operasional, anak mulai mengenal dan memberi makna pada benda konkret termasuk bagian tubuhnya sendiri, melalui pengalaman langsung dan simbolisasi. Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik. (Marinda, 2020) dengan menggunakan Desain A-B memungkinkan peneliti untuk mengamati efek dari intervensi secara langsung. Dalam penelitian ini, penggunaan media *Puzzle* berfungsi sebagai media untuk meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh bagi anak *down syndrome*. Penelitian ini menunjukkan bahwa setelah intervensi, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengenal anggota tubuh pada anak.

Kondisi dari kedua tahapan ini yaitu stabil karena, Kondisi dinyatakan stabil apabila persentase stabilitas dalam rentang 85%- 100%. Sebaliknya, jika persentase stabilitas dibawah 85%, maka kondisi dianggap tidak stabil. Pada data baseline dinyatakan stabil karena hasil dari

Persentase stabilitas yaitu 100% sesuai dengan hasil perhitungan Persentase stabilitas. Pada data Intervensi dinyatakan stabil karena hasil dari Persentase stabilitas yaitu 85,71% sesuai dengan hasil perhitungan Persentase stabilitas

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* anggota tubuh bongkar-pasang ini dapat lebih meningkatkan kemampuan mengenal Anggota tubuh bagi anak *down syndrome* kelas II di SLB YPPLB Padang. Analisis Hasil dari keseluruhan data dijelaskan secara mendalam di bagian IV melalui grafik dan tabel yang diperoleh dari hasil persentase kemampuan anak pada setiap pertemuan. Media *puzzle* ini mempengaruhi kemampuan mengenal anggota tubuh yang bisa dilihat dari hasil perolehan data setiap pertemuan yang kemudian dijabarkan dengan analisis data. Terjadinya peningkatan dalam kemampuan anak sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *Puzzle*. Hasil analisis data sebanyak 10 kali pengamatan data yang diperoleh yaitu pada kondisi baseline (A) 37,50%, 37,50% dan 37,50%. Pengamatan pada kondisi intervensi (B) 68,75%, 87,50%, 87,50%, 90,6%, 93,75%, 93,75%, dan 93,75%. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal Anggota tubuh bagi anak *down syndrome* kelas II di SLB YPPLB Padang meningkat menggunakan media *Puzzle*. Media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal puzzlanggota tubuh bagi anak *down syndrome* kelas II di SLB YPPLB Padang, yang dapat dibuktikan dengan hasil analisis keseluruhan data.

REFERENSI

- Ali, M. M. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif dan penerapannya dalam penelitian. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2), 1–5.
- Danang, P. (2022). *Layanan Bimbingan Karier Dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Down Syndrome Di Yayasan Pusat Informasi Dan Kegiatan Persatuan Orang Tua Anak Down Syndrome (Pik Potads) Rajabasa Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan fisik motorik anak usia dini*. Caremedia Communication.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152.
- Marlina, M. (2021). *Single subject research: Penelitian subjek tunggal*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian pendidikan, sistem pendidikan sekolah luar biasa, dan jenis-jenis sekolah luar biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 422–427.

- Ngurawan, S. (2021). Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas 1 SLB Maranatha Airmadidi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 455–458.
- Oktaviani, E., & Setiyono, I. E. (2023). Pengembangan ethnoscience puzzle guna mendorong kemampuan kognitif anak berkebutuhan khusus. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 5(2), 3060–3068.
- Rodhi, A. (2022). Media Visual-Kinestetik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 271–292.
- Salsabila, R. N. (2024). *Efektivitas bermain lego terhadap peningkatan motorik halus pada anak Autism Spectrum Disorder (ASD) di Home Schooling Cerdas Istimewa Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Sari, D. N. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Melalui Media Puzzle Pada Anak Autis Kelas II SD di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta. *WIDIA ORTODIDAKTIKA*, 5(10), 1051–1060.
- Sari, L., Pratama, R. A., & Permatasari, B. I. (2020). *Media Pembelajaran Puzzle Angka dan Corong Angka (PANCORAN) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*. 11(1), 88–100.
- Sinaga, T. P. B., Hutahaean, R., Tobing, R. W., & Herlina, E. S. (2023). Implementasi Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3)