

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBELANJA SISWA TUNAGRAHITA DENGAN MEDIA GAMBAR

Rifqi Syahrul Azizah

Immanuel Hitipeuw

Abdul Huda

Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
e-mail: Riffytevi@yahoo.com

Abstract: The purposes of this research was to increase the shopping skills of a student with intellectual disability in SLB Kemala Bhayangkari Trenggalek by using pictures media evaluated based on three aspects: (1) the ability of shopping in minimarket, (2) the ability of items purchasing and (3) the ability of expensive and cheap concepts. The research method was Single Subject Research (SSR) approach, reversal design ABAB. The subject was a sixth grade student with intellectual disability in SLB Kemala Bhayangkari Trenggalek. The student classified into a mild or intermitten intellectual disability. Data collecting of both shopping ability and the ability of items purchasing was done through observation, and the ability of expensive and cheap concepts was collected by the results of a written test. The analysis of this research was by visual analysis graph. The results of the shopping skill analysis were based on three aspects: (1) the ability of shopping in minimarket, (2) the ability of items purchasing and (3) the ability of expensive and cheap concepts were increasing after being given the intervention. From the results of the graph showing the mean, level and trend were increasing from baseline to intervention. Latency analysis also showed that the changes in behavior occurred was less likely to take long time over the intervention. Total Mean of over all aspects in baseline 1 (A1) phase was 22,3, then the mean increasing in intervention 1 (B1) phase was 58,3, the mean total of baseline 2 (A2) phase was 39,5 and the intervention 2 (B2) was 63,5.

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan belanja dari siswa dengan cacat intelektual di SLB Kemala Bhayangkari Trenggalek dengan menggunakan media gambar dievaluasi berdasarkan tiga aspek: (1) kemampuan belanja di minimarket, (2) kemampuan item pembelian dan (3) kemampuan konsep mahal dan murah. Penelitian ini merupakan Subjek Tunggal Desain (SSD). Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan tiga instrumen: pengamatan dan hasil test. The tertulis dari analisis keterampilan belanja didasarkan pada tiga aspek: (1) kemampuan belanja di minimarket, (2) kemampuan item pembelian dan (3) kemampuan konsep mahal dan murah yang meningkat setelah diberi intervensi. Dari hasil grafik yang menunjukkan rata-rata, tingkat dan tren yang meningkat dari awal sampai intervensi. Analisis Latency juga menunjukkan bahwa perubahan perilaku terjadi kurang mungkin untuk mengambil waktu yang lama selama intervensi. Total rata-rata lebih dari semua aspek di awal 1 (A1) fase adalah 22,3, maka berarti meningkatnya intervensi 1 (B1) fase adalah 58,3, total rata-rata dasar 2 (A2) fase adalah 39,5 dan intervensi 2 (B2) adalah 63,5.

Kata Kunci: keterampilan berbelanja, tunagrahita, media gambar

Tunagrahita memiliki kemampuan intelektual terbatas yang mengakibatkan tunagrahita mengalami berbagai hambatan dalam perkembangan sosial, emosional dan kepribadian dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Anak tunagrahita bila dibandingkan dengan anak normal seusianya, ditemukan bahwa anak tunagrahita menunjukkan tugas belajar dan ingatan yang kurang baik (Drew, Logan & Hardman, 1992:238).

The American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD, 2010:1)

mendefinisikan orang tunagrahita sebagai individu yang memiliki ciri-ciri adanya dua keterbatasan, yakni dalam hal fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang diekspresikan pada kemampuan konseptual, sosial dan keterampilan adaptif. Ketidakmampuan tersebut muncul pada anak sebelum usia 18 tahun.

Keterampilan berbelanja merupakan salah satu keterampilan yang diajarkan pada tunagrahita karena pembelajaran bagi tunagrahita mengacu pada kurikulum fungsional. Kurikulum tersebut

dimaksudkan agar setiap pelajaran yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat diaplikasikan pada tunagrahita. Salah satu contoh penerapan kurikulum fungsional di sekolah adalah melalui penggunaan mata uang dalam kegiatan jual beli serta pengenalan nama-nama tempat berbelanja pada pelajaran ilmu sosial. Seluruh pelajaran tersebut diajarkan dengan metode konstektual, yakni dengan mengajak anak secara langsung dalam situasi dan kondisi yang sebenarnya.

Anak tunagrahita memiliki ciri-ciri lambat dalam menyerap suatu informasi, oleh sebab itu dalam pembelajaran keterampilan berbelanja diperlukan suatu media gambar untuk mempermudah siswa melakukan belanja. Pemilihan media gambar karena secara umum anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam menerima informasi abstrak. Media sangat diperlukan untuk merangsang kognitif anak tunagrahita melalui indera visual. Stimulasi indera visual tunagrahita dapat dilakukan melalui penggunaan gambar yang menunjukkan item barang yang harus dibeli ketika berbelanja.

Penggunaan media gambar akan membantu anak tunagrahita yang masih belum bisa membaca lancar dan memiliki daya ingat yang rendah, sebab terpampang gambar produk yang akan membantu anak mengidentifikasi item selama kegiatan berbelanja. Anak diharapkan tidak mengalami banyak kesulitan dalam kegiatan belanja yang menyenangkan.

Fokus penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan berbelanja siswa tunagrahita yang meliputi tiga aspek yakni kemampuan berbelanja siswa tunagrahita di swalayan, kemampuan siswa tunagrahita untuk membeli item belanja dan kemampuan siswa tunagrahita mengenai konsep mahal dan murah.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Single Subject Design* (Alberto & Troutman, 1995:155). *Single Subject Design* digunakan dengan tujuan mengidentifikasi adanya perubahan perilaku setelah dilakukan intervensi secara berulang-ulang. Penelitian ini menggunakan desain A-B-A-B yang disebut sebagai *reversal design*. Variabel bebas (intervensi) dalam penelitian ini adalah media gambar dan variabel terikat (*target behaviour*) dalam penelitian ini adalah keterampilan berbelanja yang dinilai dari aspek kemampuan siswa tunagrahita berbelanja di swalayan, kemampuan siswa tunagrahita membeli item dan kemampuan siswa

tunagrahita mengenai konsep mahal dan murah.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi berbentuk *task analysis* dan tes tulis. *Task analysis* adalah proses untuk memecah perilaku kompleks menjadi komponen yang lebih sederhana (Schloss & Smith, 1994:75). Penilaian berbentuk *task analysis* untuk mengetahui kemampuan berbelanja dan kemampuan membeli beberapa item pada siswa tunagrahita, dilengkapi dokumentasi kegiatan berupa foto. Untuk mengukur kemampuan siswa tunagrahita mengenai konsep mahal dan murah, digunakan tes tulis. Tes tulis berisi 10 soal berisi konsep mahal dan murah.

Data yang dihasilkan dalam penelitian subyek tunggal akan dianalisis menggunakan teknik analisis visual grafik (*visual analysis of graph data*), yaitu dengan cara memplotkan data-data kedalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan *mean*, *level*, *trend*, dan *rapidity/latency* pada setiap fase (Alberto & Troutman, 1995:196). Perhitungan *mean* dapat menentukan apakah intervensi memiliki pengaruh pada ketetapan dan perubahan arah sesuai yang diinginkan pada *target behavior*. Perhitungan *level* untuk melihat peningkatan atau penurunan kemampuan siswa dari skor akhir fase pertama sampai skor awal pada fase berikutnya. Untuk menilai *trend* data, dapat difokuskan pada tingkat sistematis dan kekonsistenan peningkatan atau penurunan kemampuan siswa (Alberto & Troutman, 1995:196). *Rapidity* atau *latency* adalah waktu yang terlewat antara ketika mulai intervensi dan waktu mulai perubahan *target behavior*. *Brief latency* (*latency* singkat) ditandai dengan perubahan level yang cepat pada sesi awal intervensi. *Extended latency* adalah *latency* yang memerlukan waktu yang lebih lama dari sesi pertama intervensi sampai menunjukkan perubahan kecenderungan arah atau level (Schloss & Smith, 1994:241).

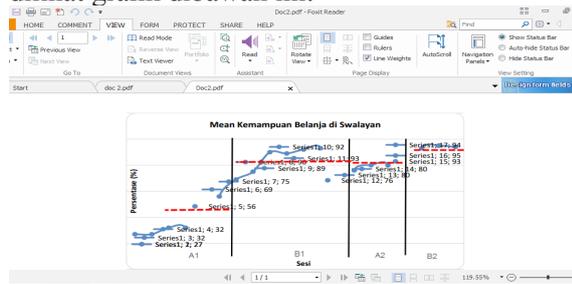
HASIL

1. Kemampuan Berbelanja di Swalayan

Pengumpulan data dilakukan dengan memberi instruksi kepada siswa untuk berbelanja di swalayan. Instrumen penilaian berupa *task analysis* yang berisi 21 tahapan belanja di swalayan. Peneliti melihat tahapan-tahapan yang dilakukan oleh siswa ketika berbelanja di swalayan kemudian mencatat hasil observasi kemampuan belanja siswa pada instrumen penelitian. Apabila

siswa kesulitan melakukan beberapa tahapan, maka peneliti dapat memberi *prompt* kepada siswa. *Prompt* dapat diberikan dimulai dari *verbal prompt* sampai *physical prompt*.

Selanjutnya data yang diperoleh berupa skor kemampuan berbelanja siswa yang dipersentasekan (%), dengan cara membagi skor yang diperoleh siswa dengan jumlah skor maksimal dikalikan seratus persen. Data kemampuan siswa tunagrahita melakukan belanja di swalayan dapat dilihat grafik dibawah ini:



Grafik 1.1 Persentase dan *Mean* Kemampuan Berbelanja di Swalayan

Grafik 1.1 menunjukkan kemampuan awal yang dimiliki siswa tunagrahita hanya sebesar 27% kemudian terjadi sedikit peningkatan sampai sesi keempat sehingga menjadi 32%. Kemampuan berbelanja tersebut masih rendah, oleh sebab itu perlu dilakukan intervensi terhadap siswa. Kemampuan berbelanja siswa meningkat setelah dilakukan intervensi yang berulang-ulang. Hal tersebut terlihat dari persentase pada fase Intervensi 1 (B1) pada sesi pertama yang naik menjadi 56%. Pada sesi 7 fase intervensi kemampuan berbelanja siswa di swalayan mampu mencapai 93% yang merupakan nilai tertinggi pada fase intervensi 1 (B1) ini. Ketika intervensi ditarik, persentase menurun menjadi 76%-80%. Kemudian intervensi kembali diberikan sehingga persentase kembali meningkat menjadi 93%-94%.

Mean dari fase baseline 1 (A1) adalah 29,5. *Mean* pada fase intervensi 1 (B1) mengalami peningkatan sehingga menjadi 80,6. Pada fase baseline 2 (A2) *A mean* mengalami penurunan menjadi 78,6. Kemudian intervensi 2 (B2) kembali diberikan karena terjadi penurunan, sehingga *mean* menjadi 94.

Perubahan level kemampuan berbelanja di swalayan pada fase baseline 1 (A1) ke intervensi 1 (B1) yaitu 24%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berbelanja di swalayan pada siswa. Pada fase intervensi 1 (B1) ke baseline 2 (B2) terjadi perubahan level sebesar 17%. Hal tersebut menunjukkan adanya

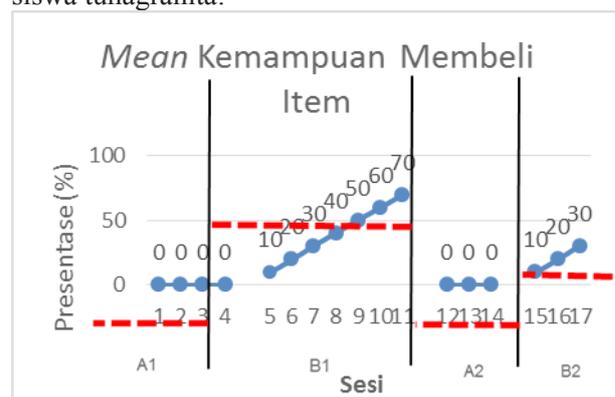
penurunan kemampuan berbelanja di swalayan. pada fase baseline 2 (A2) ke intervensi 2 (B2) terjadi peningkatan kemampuan berbelanja di swalayan sebesar 13%.

Trend perkembangan kemampuan berbelanja di swalayan pada setiap fase. Pada fase baseline 1 (A1) data cenderung mendatar, namun pada fase intervensi 1 (B1) terjadi kenaikan (*trend* naik). Setelah intervensi ditarik, maka kemampuan berbelanja pada fase baseline 2 (A2) menurun. Selanjutnya intervensi diberikan kembali kepada siswa dan kemampuan berbelanja siswa meningkat.

Analisis visual dari kemampuan berbelanja di swalayan termasuk *brief latency* (*latency* singkat) karena tidak memerlukan waktu lama untuk terjadi perubahan perilaku dari fase baseline menuju fase intervensi.

2. Kemampuan Membeli Item Belanja

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan instruksi pada siswa tunagrahita untuk berbelanja item paling sedikit yakni 1 item. Apabila siswa mengalami kesulitan selama proses membeli item tersebut, maka *prompt* dapat diberikan. *Prompt* diberikan dari yang paling rendah seperti *verbal prompt* sampai *physical prompt*. Selanjutnya data yang diperoleh berupa skor item yang berhasil dibeli secara mandiri oleh siswa yang dipersentasekan (%), dengan cara membagi skor yang diperoleh siswa dengan jumlah skor maksimal dikalikan seratus persen. Berikut grafik kemampuan membeli item pada siswa tunagrahita:



Grafik 1.2 Rekapitulasi Perolehan Data Kemampuan Membeli Item

Pada fase baseline 1 (A1) perolehan persentase hanya sebesar 0%, kemudian intervensi 1 (B1) diberikan sehingga skor persentase berkisar antara 10%-70%. Ketika intervensi

ditarik, persentase menurun menjadi 0%. Kemudian intervensi kembali diberikan sehingga persentase kembali meningkat berkisar antara 10%-30%. Perubahan skor persentase menunjukkan bahwa kemampuan membeli item meningkat karena intervensi yang diberikan.

Mean dari fase baseline 1 (A1) adalah 0. *Mean* pada fase intervensi 1 (B1) mengalami peningkatan sehingga menjadi 40. Pada fase baseline 2 (A2) *mean* mengalami penurunan menjadi 0. Kemudian intervensi 2 (B2) kembali diberikan karena terjadi penurunan, sehingga *mean* menjadi 20.

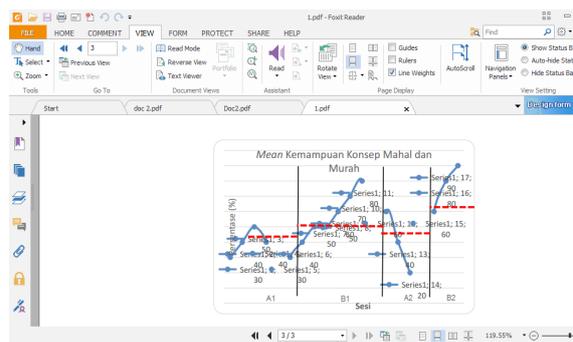
Perubahan level kemampuan membeli item pada baseline 1 (A1) ke intervensi 1 (B1) yaitu 10%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membeli item. pada fase intervensi 1 (B1) ke baseline 2 (A2) terjadi perubahan level sebesar 70% dari fase intervensi 1 (B1) ke fase baseline 2 (A2). Hal tersebut menunjukkan adanya penurunan kemampuan membeli item. Pada fase baseline 2 (A2) ke intervensi 2 (B2) terjadi peningkatan kemampuan membeli item sebesar 10%.

Trend fase baseline data cenderung mendatar, namun pada fase baseline 1 (B1) terjadi *trend* naik. Setelah intervensi ditarik, maka terjadi kemampuan membeli item kembali mendatar pada fase baseline 2 (A2). Selanjutnya intervensi diberikan kembali kepada siswa dan kemampuan membeli item dan *trend* kembali meningkat.

Analisis visual dari kemampuan berbelanja di swalayan termasuk *brief latency* karena tidak memerlukan waktu lama untuk terjadi perubahan perilaku dari fase baseline menuju fase intervensi. Namun peningkatan terjadi secara berkala pada setiap sesi.

3. Kemampuan Konsep Mahal dan Murah

Pengumpulan data pada fase ini dilakukan dengan memberi instrumen tes tulis kepada siswa tunagrahita yang berisi 10 soal. Tes tulis tersebut untuk mengukur kemampuan siswa tunagrahita terhadap konsep mahal dan murah. Selanjutnya data yang diperoleh dipresentasikan dengan membagi skor yang diperoleh siswa dengan jumlah skor maksimal dikalikan seratus persen. Data kemampuan siswa tunagrahita mengenai konsep mahal dan murah dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 1.3 Rekapitulasi Perolehan Data Konsep Mahal dan Murah

Grafik 1.3 terlihat peningkatan kemampuan konsep mahal dan murah terlihat dari perolehan skor persentase pada tiap fase. Pada fase baseline 1 (A1) perolehan persentase berkisar antara 30%-50%. Kemudian terjadi peningkatan skor persentase setelah intervensi diberikan, sehingga skor persentase berkisar antara 30%-80%. Setelah intervensi ditarik, persentase menurun menjadi 20%-60%. Karena terjadi penurunan skor persentase, maka intervensi kembali diberikan sehingga terjadi kenaikan skor kembali antara 60%-90%.

Mean dari fase baseline 1 (A1) adalah 37,5. *Mean* pada fase intervensi 1 (B1) mengalami peningkatan sehingga menjadi 54,3. Pada fase baseline 2 (A2) *mean* mengalami penurunan menjadi 40. Kemudian intervensi 2 (B2) kembali diberikan karena terjadi penurunan, sehingga *mean* menjadi 76,6.

Perubahan level kemampuan konsep mahal dan murah pada baseline 1 (A1) ke intervensi 1 (B1) yaitu 10%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan konsep mahal dan murah pada siswa tunagrahita setelah menggunakan media gambar. Pada fase intervensi 1 (B1) ke baseline 2 (A2) terjadi perubahan level sebesar 20%. Hal tersebut menunjukkan adanya penurunan kemampuan konsep mahal dan murah. Pada fase baseline 2 (A2) ke intervensi 2 (B2) terjadi peningkatan kemampuan konsep mahal dan murah sebesar 40%.

Fase baseline data cenderung tanpa *trend*, namun pada fase intervensi 1 (B1) terjadi kenaikan *trend*. Setelah intervensi ditarik, maka terjadi penurunan kemampuan konsep mahal dan murah pada fase baseline 2. Selanjutnya intervensi diberikan kembali kepada siswa dan kemampuan konsep mahal dan murah.

Analisis visual dari kemampuan konsep

mahal dan murah termasuk *extended latency* karena memerlukan waktu cukup lama untuk terjadi perubahan perilaku dari fase baseline menuju fase intervensi. Terlihat pada fase intervensi nilai sesi 5 dan sesi 6 yang sempat menurun sebelum terjadi perubahan perilaku.

Berdasarkan hasil keseluruhan analisis data yang disajikan, berikut grafik yang menunjukkan nilai *mean* dari seluruh aspek keterampilan berbelanja:



Grafik 1.4 Rekapitulasi Mean Keterampilan Berbelanja

Berdasarkan grafik 1.4 diatas terlihat bahwa keterampilan berbelanja siswa pada fase baseline cenderung rendah sebesar 22,3. Kemudian intervensi diberikan dan terjadi peningkatan *mean* pada fase intervensi 1 (B1) menjadi 58,3. Ketika intervensi kembali ditarik, maka *mean* kembali menurun menjadi 39,5, kemudian intervensi berupa penggunaan media gambar kembali diberikan sehingga terjadi peningkatan *mean* menjadi 63,5.

PEMBAHASAN

Kemampuan berbelanja di swalayan merupakan suatu kemampuan kompleks yang termasuk dalam perilaku adaptif. Dalam berbelanja di swalayan, siswa memerlukan (1) keterampilan konseptual seperti berbahasa, membaca (2) Keterampilan sosial seperti mampu mengikuti aturan yang terdapat dalam swalayan, (3) keterampilan praktis yakni penggunaan uang dalam kegiatan belanja (AAIDD, 2010:43-44).

Intervensi yang dilakukan berupa mengajari siswa berbelanja secara langsung dengan menggunakan media gambar. Prosedur penilaian menggunakan *task analysis* yaitu memecah suatu keterampilan kompleks menjadi sederhana. Drew, Logan & Hardman (1992:239) mengatakan bahwa pembelajaran bagi tunagrahita harus menampilkan komponen stimuli secara jelas. Mulai dengan tugas sederhana kemudian beralih menjadi lebih kompleks. Melalui latihan yang banyak dilakukan, sehingga dapat meningkat-

kan kemampuan belajar anak tunagrahita. Selain itu, intervensi berupa memberi pengalaman berbelanja secara langsung merupakan salah satu klasifikasi media yang paling konkret berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale (Susilana & Riyana, 2007:7). Payne, dkk dalam Drew, Logan & Hardman (1992:241) menuturkan agar tunagrahita diberi informasi dari yang faktual sampai konseptual secara berurutan.

Dalam kegiatan membeli item belanja, diperlukan ingatan yang baik agar anak dapat mengingat item apa saja yang harus dibeli. Kemampuan mengingat seperti ini pada anak tunagrahita cenderung rendah. Menurut Drew, Logan & Hardman (1992:238) anak tunagrahita menunjukkan tugas belajar dan ingatan yang kurang baik. Semakin besar kekurangan terjadi pada bidang intelektual, maka semakin besar pula kekurangan yang terjadi dalam bidang ingatan/memori anak tunagrahita.

Intervensi yang dilakukan dengan menggunakan media gambar yang dapat dijadikan panduan bagi siswa tunagrahita ketika berbelanja. Ibrahim dkk (2006:101) menjelaskan bahwa salah satu kegunaan media adalah untuk memperjelas pesan agar tidak terjadi verbalisme. Susilana & Riyana (2007:93) mengemukakan bahwa gambar dapat memperjelas suatu masalah karena bersifat konkret dan penggunaannya mudah karena hanya ditempel pada buku flanel dengan ukurannya yang kecil.

Whorton & Algozzine dalam Drew, Logan & Hardman (1992: 242) menjelaskan siswa tunagrahita juga mengalami kekurangan dalam kemampuan aritmatika. Bagi siswa *mild retarded* kemampuan berhitung lebih konsisten dengan usia mental mereka. Frank dan McFarland dalam Drew, Logan & Hardman (1992: 242) mengatakan kemampuan aritmatika lebih efisien apabila diajarkan melalui penggunaan konsep uang. Pengajaran aritmatika harus konkrit dan praktis untuk mengimbangi kekurangan anak tunagrahita. Untuk membuat pengajaran mata uang lebih konkret, maka dapat diaplikasikan dalam kegiatan berbelanja.

Intervensi yang diberikan dalam konsep mahal dan murah adalah dengan mengajarkan siswa *menghitung* nilai mata uang menggunakan gambar dan mata uang asli. Ketika mengerjakan soal, siswa dapat menggunakan media mata uang dan gambar untuk membandingkan harga mahal dan murah

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbelanja siswa tunagrahita kelas VI dengan menggunakan media gambar di SLB Kemala Bhayangkari Trenggalek. Peningkatan tersebut dinilai berdasarkan tiga aspek yakni peningkatan kemampuan siswa tunagrahita berbelanja di swalayan, peningkatan kemampuan siswa tunagrahita dalam membeli item dan peningkatan kemampuan enai siswa tunagrahita menkonsep mahal dan murah.

Saran

Saran yang diberikan kepada guru diharapkan dapat membuat *task analysis* ketika mengajarkan suatu keterampilan kompleks untuk mempermudah siswa. Bagi kepala sekolah agar dapat membuat program-program yang dapat meningkatkan keterampilan adaptif siswa tunagrahita. Bagi peneliti lain agar dapat melakukan penelitian serupa dengan konteks yang lebih luas mengenai keterampilan berbelanja tunagrahita. rupa dengan konteks penelitian yang lebih luas misalnya tentang pendidikan seks untuk anak tunagrahita.

DAFTAR RUJUKAN

- AAIDD. 2010. *Intellectual Disability: Definition, Classification and System of Supports*. USA: AAIDD.
- Alberto, Paul A. & Troutman, Anne C. 1995. *Applied Behavior Analysis for Teacher*. USA: Merrill Publishing Company.
- Drew, Clifford J., Logan, Donald R., & Hardman, Michael L. 1992. *Mental Retardation: A Life Cycle Approach*. USA: Macmillan Publishing Company.
- Ibrahim, dkk. 2006. *Media Pembelajaran*. Malang: Laboratorium TEP FIP UM.
- Schloss, Patrick J & Smith, Maureen A. 1994. *Applied Behavior Analysis in The Classroom*. USA: Paramount Publishing.
- Susilana, R & Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.