

PENERAPAN METODE LEARNING BY GAMES UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN BINA DIRI SISWA PADA ANAK TUNAGRAHITA

Nur Aisyah¹, Zaenol Fajri², Latifatul Faizah³

^{1,2,3}FAI Universitas Nurul Jadid

¹nuraisyah@unuja.ac.id, ²alfajri002@gmail.com, ³latifatulfaizah16@gmail.com

ABSTRACT

Self-help skills are important skills that must be possessed by children with disabilities to be able to live their daily lives independently. However, children with disabilities often experience difficulties in learning self-help skills because their characteristics are different from normal children. One of the efforts to improve self-help skills in children with disabilities is to apply the learning by games method. The learning by games method is a learning method that uses games as a learning medium. Games can make learning more fun and interesting for children with disabilities. In addition, games can also help children with disabilities to develop motor, cognitive, and social-emotional skills, which are needed to improve self-help skills. This study aims to examine the effectiveness of applying the learning by games method to improve self-help skills in students with disabilities. The research approach used is descriptive qualitative case study type. The data collection technique used is observation and documentation of SLBN Demung Besuki Situbondo directly, which begins with a general view of the interview data, and documentation while in the field. From this research, it is known that students with tunagrahita become easier to master the material without feeling depressed and bored because they use photo and video educational games, guest picture educational games, and puzzle educational games in improving self-help skills to make it easier for students with tunagrahita to take care of themselves in the form of thaharah / washing activities. As for its application, it requires teacher creativity in developing methods (photos and videos, guest pictures, puzzles, etc.) that are in accordance with the learning material so that students can more easily master and remember the material and feel happy and not burdened in learning.

Keywords: self-help skills, students with disabilities, learning by games method

ABSTRAK

Keterampilan bina diri merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh anak tunagrahita untuk dapat menjalani kehidupan sehari-hari secara mandiri. Namun, anak tunagrahita sering mengalami kesulitan dalam mempelajari keterampilan bina diri karena karakteristiknya yang berbeda dengan anak normal. Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan bina diri pada anak tunagrahita adalah dengan menerapkan metode learning by games. Metode learning by games

merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media pembelajaran. Permainan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak tunagrahita. Selain itu, permainan juga dapat membantu anak tunagrahita untuk mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial emosional, yang diperlukan untuk meningkatkan keterampilan bina diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode learning by games untuk meningkatkan keterampilan bina diri pada siswa tunagrahita. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi serta Dokumentasi terhadap SLBN Demung Besuki Situbondo secara langsung, yang diawali dengan tampilan umum dari data wawancara, dan dokumentasi selama di lapangan. Dari penelitian ini, diketahui bahwa siswa tunagrahita menjadi lebih mudah menguasai materi tanpa merasa tertekan dan jenuh sebab menggunakan game edukasi foto dan video, game edukasi guest picture, dan game edukasi puzzle dalam peningkatan keterampilan bina diri untuk mempermudah siswa tunagrahita merawat diri dalam bentuk kegiatan thaharah/bersesuci. Adapun penerapannya, dibutuhkan kreativitas guru dalam mengembangkan metode (foto dan video, guest picture, puzzle, dsb) yang sesuai dengan materi belajar agar peserta didik dapat lebih mudah menguasai dan mengingat materi serta merasa senang dan tidak terbebani dalam belajar.

Kata kunci: keterampilan bina diri, siswa tunagrahita, metode learning by games

A. Pendahuluan

Mewujudkan suatu masyarakat yang adil, makmur secara material dan spiritual berdasarkan Pancasila adalah Tujuan pembangunan nasional. Anak adalah bagian penting dari masyarakat Indonesia (Fajri et al. 2021; Hambali et al. 2022). Karena anak tidak hanya pemilik masa kini dan masa depan negara, mereka juga pemilik negara (Baharun & Awwaliyah 2018). Tidak ada yang ingin menjadi anak berkebutuhan khusus atau cacat. Istilah "anak berkebutuhan khusus" secara eksplisit mengacu

pada anak yang memiliki kebutuhan khusus (Amalia & Makhfud 2020). Salah satu anak yang memiliki kebutuhan khusus dalam kemampuan inteligensi yaitu anak tuna grahita. Diadakan sekolah luar biasa ini agar anak yang memiliki hambatan dalam dirinya memiliki layanan khusus dalam menjaga dirinya dari hal yang berbahaya (Lora et al. 2019).

Pendidikan luar biasa terus berupaya untuk meningkatkan pelayanan dengan sebaik-baiknya. Ini adalah jenis pendidikan khusus mengenai anak berkelainan sebagai

objek formal dan meterialnya dari berbagai jenis kelainan, termasuk anak tunagrahita. Anak tunagrahita memiliki hak yang sama untuk pendidikan sebagai warga negara(Endang Sri Rahayu 1, Ardisal 2021).

Anak-anak dengan kebutuhan khusus adalah anak yang memiliki ciri-ciri yang berbeda dari anak biasa. Kelas khusus untuk anak dengan kebutuhan khusus. Salah satunya adalah anak tunagrahita dengan IQ 36-51 pada skala binet.(Refwin, Kasiyati, and Pd 2019) pada skala binet, melihat dari segi peduli terhadap kepentingan umum anak tunagrahita sulit akan mendapatkan teman dan mempertahankan pertemanan, karena tidak mampu memahami aturan sosial, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dari segi emosional anak tidak mampu menyatakan rasa bangga dan memiliki kepribadian yang kurang dinamis, dari segi mental anak tunagrahita sangat mudah terpengaruh, sehingga mereka harus dilatih agar tidak terjerumus dalam hal-hal yang tidak baik, kemudian dari segi fisik anak tunagrahita memiliki ciri khas tersendiri salah satunya wajah

datar dan memiliki poster tubuh yang pendek.(Refwin, Kasiyati, & Pd 2019)

Setiap orang memiliki cara yang berbeda untuk menyerap, mengatur, dan mengendalikan informasi. Rahasia keberhasilan akademik siswa adalah menemukan pendekatan pembelajaran yang paling cocok untuk mereka(Aisyah and Sholehatun mahdia 2023). Pendidikan adalah usaha yang sengaja dan terencana untuk menyediakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dan keterampilan yang diperlukannya(Fajri 2019; Fajri and Aini 2023a, 2023b; Ramdani et al. 2019.) Diperlukan pembinaan khusus bagi anak tunagrahita.

Bina diri merupakan suatu kreatifitas yang dimiliki oleh siswa berkebutuhan khusus. Kebutuhan khusus dapat dibimbing dengan adanya program yang ada disekolah. Pada tahun 2014 nomor 157, program ini sudah diberikan peraturan pendidikan dan kebudayaan tentang kurikulum pendidikan khusus untuk mengurangi masalah atau hambatan serta meningkatkan kreatifitas secara optimal(Disabilities, Slb, & Dharma 2014).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa ketika siswa tunagrahita diajukan pertanyaan oleh gurunya, terdapat banyak siswa tunagrahita yang masih kebingungan dan masih belum mampu untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan, bahkan mayoritas siswa tunagrahita masih belum mampu dalam mengingat dan sulit untuk menghafal materi keterampilan bina diri. Ketidakmampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tersebut menyebabkan penguasaan materi dalam keterampilan bina diri di SLBN Demung Besuki Situbondo ini mendapatkan hasil yang sangat rendah. Berbagai macam siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda dari guru mereka, misalnya dalam menghafal pembelajaran, memberi penekanan pada pelajaran bina diri (Nusroh, 2020.) ketidaksesuaian antara gaya belajar siswa dan strategi pembelajaran guru menyebabkan kurangnya pengetahuan. (Dhamayanti 2022) Selain itu, ada guru yang menggunakan pendekatan yang tidak kreatif, sehingga materi menjadi sulit dipahami dan siswa menjadi bosan dengan pelajaran. (Aisyah &

Sholehatun mahdia 2023) selain itu, ada guru yang menggunakan pendekatan yang sudah ketinggalan zaman, seperti gaya ceramah, yang membuat pelajaran menjadi membosankan dan menghalangi siswa untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, siswa cenderung kehilangan minat dalam proses pembelajaran. (Wirabumi, Kriswiyanti, & Darmadi 2022)

Realitanya terdapat hambatan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa bagi anak tunagrahita, dan masih banyak siswa yang kesulitan untuk memahami keterampilan bina diri yang diajarkan. Salah satu masalah yang muncul dalam memahami keterampilan bina diri adalah pemahaman murid yang buruk. salah satunya adalah kemampuan kognitif

Seiring dengan usaha penerapan pembelajaran yang efektif, metode learning by games mampu menjadi sebuah tempat dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Sehingga metode learning by games menjadi sebuah usaha agar memiliki bahan pembelajaran yang baik dan bisa mengembangkan imajinasi anak (Lora et al. 2019). Menurut penerapan

metode learning by games, metode learning by games adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan memberi kesempatan bagi mereka untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain.(Hamdani 2022)

Oleh karena itu, Coleman menunjukkan beberapa manfaat belajar sambil bermain. Hal pertama yang harus dipahami siswa jika mereka ingin memainkan permainan dengan baik adalah bahwa mereka harus mempelajari permainan secara perlahan dan metodis untuk meningkatkan peluang keberhasilan mereka. Kedua, permainan tertentu tampaknya menyoroti pentingnya detail dalam kehidupan yang kompleks, dan itu adalah ringkasan unsur-unsur pilihan dari kehidupan itu, dan memungkinkan siswa untuk melakukan unsur-unsur pilihan dalam satu sesi. Keempat, permainan yang mendorong partisipasi aktif dan, sebagai hasilnya, memungkinkan efisiensi yang lebih besar daripada instruksi kelas tradisional(Ishak, Afifah, and & Kamelia 2021)

Melalui banyak kajian, peneliti menemukan beberapa kajian

terdahulu tentang keterampilan bina diri pada siswa anak tunagrahita. Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa dalam memahami keterampilan bina diri siswa seorang guru dapat melihat dari karakteristik siswa dalam proses pembelajaran dan cara siswa memahami informasi yang disampaikan oleh guru(Mathar et al. 2021). Dalam penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa penerapan diskusi/ceramah adalah cara supaya siswa dapat berinteraksi dengan guru sehingga melalui interaction tersebut dapat lebih mudah dipahami implementasi gaya belajar yang sesuai untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran.(Rizkiyana & Kodri 2023) Selain itu, dinyatakan bahwa memahami sifat seseorang adalah solusi untuk memahami proses belajar siswa(Putu et al. 2019)

Penelitian kali ini memiliki titik perbedaan dengan penelitian terdahulu, yakni mengungkap beberapa teori tentang peningkatan keterampilan bina diri, pentingnya memahami gaya belajar siswa, sebuah gaya belajar tidak hanya dipahami oleh seorang pengajar, akan tetapi seorang siswa juga wajib memahami akan gaya belajar yang ada pada diri mereka.(Lusiana et al.

2022) sehingga pemahaman gaya belajar tidak hanya dapat dipahami dengan cara interaksi langsung dengan siswa, akan tetapi melalui sebuah metode yakni metode learning by games yang sesuai dengan beberapa teori yang telah diuraikan oleh beberapa peneliti, yang mana dengan metode ini siswa akan lebih mudah memahaminya. Pemahaman terhadap peningkatan keterampilan bina diri sangat dibutuhkan dalam pembelajaran khusus. Sehingga dengan siswa memahaminya, maka pembelajaran akan lebih mudah dan akan berjalan dengan efektif.(Hamdani 2022)

Penerapan peningkatan keterampilan bina diri dalam memahami gaya belajar siswa yang ditemukan dalam sebuah metode learning by games menggambarkan keaslian penelitian ini. Jika dilihat lebih jauh, metode ini merupakan pembelajaran yang sangat menyenangkan karena dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan yang dapat menarik siswa dan juga minat siswa agar lebih aktif, sehingga lebih maksimal tujuan pembelajaran ini. Metode learning by games ini merupakan kegiatan yang dilakukan secara senang hati dan

mampu menghasilkan perkembangan yang baik bagi diri anak khususnya anak tunagrahita(Ishak, Afifah, & Kamelia 2021). Dipandang dari sudut pendidikan, anak-anak ceria bermain, sehingga ketika melaksanakan permainan, anak-anak merasa senang dan gembira. segala metode yang berbasis permainan maka akan lebih mudah dipahami oleh anak(Nusroh n.d.)

Oleh karena itu penelitian ini menjadi sangat urgen dilakukan guna untuk memahami keterampilan kognitif. Dengan harapan terwujudnya siswa yang efektif dan mudah dalam memahami pembelajaran. pentingnya pembelajaran menarik untuk anak tunagrahita agar dengan metode ini anak-anak dapat belajar sambil bermain, dan anak lebih dituntut untuk bermain peran agar anak lebih mengerti pembelajaran yang diajarkannya. Metode learning by games ini berusaha agar memiliki bahan pembelajaran yang baik dan bisa mengembangkan imajinasi anak(Lora et al. 2019) juga terdapat indikator penting dalam metode tersebut yang dapat mengarahkan siswa kearah keterampilan bina diri yang sesuai untuk diterapkan oleh siswa khususnya anak tunagrahita.

sehingga hal tersebut dapat membuat siswa untuk menjalani pembelajaran dengan menyenangkan yang sesuai dengan kemampuannya (Mathar et al. 2021).

Berdasarkan fenomena yang telah terjadi pada peningkatan keterampilan bina diri siswa tunagrahita SLBN Demung Besuki Situbondo, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang; bagaimana kemampuan peningkatan keterampilan bina diri untuk mempermudah siswa tunagrahita dalam merawat diri dalam bentuk kegiatan thaharah/bersesuci dengan diterapkannya pendekatan learning by games di SLBN Demung Besuki Situbondo?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLBN Demung. Dengan menggunakan penelitian pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus (alasan). Penelitian ini dilaksanakan di SLBN 1 Demung Besuki Situbondo, dilaksanakan selama tiga bulan dari bulan September sampai Nopember 2023. Adapun narasumber penelitian studi kasus ini adalah kepala Sekolah, guru dan peserta didik SLBN Demung Besuki Situbondo. Teknik

pengumpulan data dalam penelitian ini, melalui wawancara, observasi dan dokumentasi peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap SLBN 1 Demung Besuki. Diawali dengan tampilan umum dari data wawancara dan dokumentasi selama di lapangan. Wawancara yang dilakukan semi terstruktur dari kepala Sekolah, dua pengajar siswa tunagrahita, dan 10 siswa tunagrahita di SLBN Demung Besuki Situbondo untuk mendapatkan informasi serta kelengkapan data.

Jenis Teknik analisa data menggunakan miles and huberman. Melalui analisis ini diharapkan diperoleh gambaran secara jelas dari fokus penelitian di atas. tehnik analisa data dalam penelitian studi kasus terdapat metode-metode analisis yang terstruktur dan spesifik yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yaitu : pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode learning by games untuk meningkatkan keterampilan bina diri siswa

tunagrahita di SLBN 1 Demung Besuki adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan standart kompetensi tentang binadiri
2. Membuat RPP
3. Melaksanakan pembelajaran melaui Metode Learning by Games

Kepala sekolah SLBN Demung Besuki Situbondo mengatakan bahwa "Metode Learning by Games" merupakan metode yang digunakan dalam peningkatan keterampilan bina diri untuk mempermudah siswa tunagrahita dalam merawat diri dalam bentuk kegiatan bersesuci(wudhu). Jadwal pelaksanaan pembelajaran bina diri adalah setiap hari selasa, rabu dan kamis pukul 07.00-09.00 pagi. Durasi waktu yang singkat ini membuat tenaga pendidik harus memanfaatkan waktu dengan sebaik baiknya.

Dalam praktiknya, proses pembelajaran di SLBN Demung Besuki Situbondo. Metode Learning by Games berupa game edukasi foto dan video, game edukasi guest picture, dan game edukasi puzzle. Hal ini telah membuktikan bahwa dengan menggunakan metode learning by games ini siswa tunagrahita SLBN 1 Demung Besuki 85% dapat menguasai, mempermudah dalam

merawat diri dalam bentuk kegiatan bersesuci(wudhu), dan mengingat serta menghafal materi bersesuci(wudhu) dengan baik.

Berikut penjelasan proses pembelajaran di SLBN Demung Besuki Situbondo:

Pertama, Guru SLBN Demung Besuki Situbondo sebelum memulai pembelajaran siswa tunagrahita diberikan pembiasaan baik yaitu bersalaman, jadi anak-anak dibariskan terlebih dahulu kemudian guru berbaris juga dengan tujuan siswa bersalaman kepada guru sebelum memasuki kelas dan hal tersebut sudah menjadi kegiatan rutinitas setiap paginya.

Kedua, Guru SLBN Demung Besuki Situbondo setelah melaksanakan bersalaman bersama dimulai dengan pembacaan doa bersama siswa tunagrahita, tahapan ini dilakukan untuk mempersiapkan pikiran siswa tunagrahita untuk menerima pembelajaran, selain itu, doa bersama juga memiliki tujuan untuk meminta keselamatan, kelancaran, dan ketenangan saat belajar. Salah satu guru SLBN Demung Besuki Situbondo mengatakan bahwa ketika siswa tunagrahita sudah terbiasa membaca

doa sebelum pembelajaran dimulai mereka menjadi lebih tenang dan lebih fokus terhadap materi yang akan dipelajari. Sebelum doa dimulai, guru akan mengontrol kerapian duduk siswa tunagrahita dengan meminta mereka agar duduk ditempatnya masing-masing.

Ketiga, setelah selesai pembacaan doa, siswa tunagrahita diajak untuk mengulang kembali atau mereview materi pada pertemuan sebelumnya dengan mengajak siswa tunagrahita untuk learning by games materi yang sudah dipelajari. Hal ini bertujuan untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari dan dipahami sebelumnya. Durasi review materi dilaksanakan selama 5 menit. Berikut contoh pengajaran keterampilan bina diri untuk mempermudah siswa tunagrahita dalam merawat diri dalam bentuk kegiatan bersesuci(wudhu) dengan menggunakan metode learning by games: *“Sebelum melakukan pembelajaran pada hari ini, kemarin kita telah learning by games tentang cara mempermudah siswa tunagrahita dalam merawat diri dalam bentuk kegiatan bersesuci, apakah teman-teman masih ingat? Mari kita learning by games bersama*

agar semakin hafal dan ingat tata cara bersesuci dengan baik dan benar”

Keempat, penanaman dan pemahaman konsep, tahapan ini merupakan tahapan yang membutuhkan waktu selama 25 menit. Dalam kegiatan ini, guru menjelaskan kepada siswa tunagrahita tentang materi baru dengan menggunakan metode Learning by Games.

Berikut metode yang di gunakan oleh tenaga pengajar SLBN Demung Besuki Situbondo pada materi merawat diri dengan bentuk kegiatan thaharah/bersesuci:

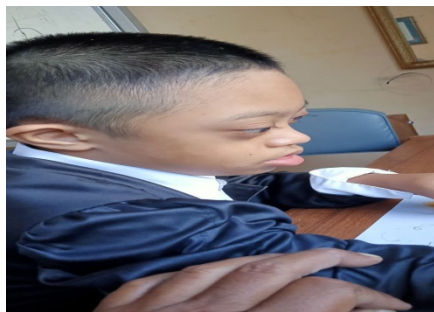
Satu: *Game edukasi foto dan video*, siswa disajikan materi terkait keterampilan kognitif, keterampilan ini meliputi tata cara bersesuci(wudhu). Permainan melalui foto dan video yang sudah kami sediakan terlebih dahulu, kemudian siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran learning by games. Yang mana guru akan menjelaskan terlebih dahulu tata cara bersesuci atau berwudhu dengan baik. Kemudian siswa juga diberikan materi tentang bagaimana tata cara bersesuci atau berwudhu dengan baik dan benar. Melalui kegiatan ini siswa terlihat aktif dan dapat menyebutkan

tata cara bersesuci dengan baik dan benar. ketika diperlihatkan gambar melalui foto dan video pendek tersebut. Para siswa sangat antusias mendengar penjelasan tentang tata cara bersesuci dengan baik dan benar dari guru. Penyajian dalam bentuk video yang pendek sangat menarik sehingga dapat mempertahankan perhatian siswa lebih lanjut. cara ini dipilih karena biasanya anak-anak lebih dapat mengerti dan memahami sebuah cerita yang dikemas secara menarik dan menyenangkan.



Gambar 1. contoh game edukasi foto dan video

Dua: *Game edukasi guest picture,*



Gambar 2 contoh game edukasi guest picture

Permainan kedua setelah penyajian gambar dan video, siswa-siswa pun diajak untuk learning by games. Permainan yang disajikan untuk mengetahui tata cara bersesuci(wudhu) dengan baik dan benar ini diberikan berupa guest picture. Pada kegiatan ini permainan yang diberikan berupa guest picture yang diberikan kepada siswa tunagrahita yang berjumlah 10 orang. Guest picture ini merupakan permainan universal yang dimainkan oleh kelompok orang, di mana satu anggota kelompok menjadi gambar dan anggota lain memainkan gambar dari kartu yang telah diberikan kepada mereka oleh penyuluh. Tebak Gambar bukan hanya permainan untuk dimainkan, tetapi juga alat belajar untuk anak-anak. Bahkan, belajar melalui pengalaman praktis dengan media nyata membantu anak-anak merasa lebih nyaman belajar sambil bersenang-senang. Dengan demikian, permainan bersembunyi dan mencari dapat membantu mengembangkan karakter pembelajaran bahasa dalam konteks peningkatan kemampuan membaca anak.(Perdhana, Sawitri,&Chaerunissa 2022)

Guest picture ini juga disebut dengan metode, atau permainan, dalam pendidikan anak yang lahir di luar negeri yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat anak dalam belajar sehingga proses belajar lebih menarik.(Rahayu 2019). Langkah-langkah permainan ini ialah: Pertama, sebelum dimulai permainan, bagi anak terlebih dahulu menjadi 2 kelompok yang meliputi kelompok A dan kelompok B. Kedua, setiap kelompok memiliki kerjasama untuk menebak gambar yang sudah kami tunjukkan dengan salah satu anggota kelompoknya. Ketiga, kemudian setiap kelompok akan kami berikan gambar tata cara bersesuci dengan baik dan benar, kemudian menyuruhnya untuk memperagakan didepan teman-temannya yang lain, yang satu kelompok diberi tugas untuk menebak gambar tersebut yang telah diperagakannya. Keempat, Pemenangnya adalah kelompok dengan jumlah peserta yang paling tepat.

Tiga: Game edukasi puzzle, permainan dengan metode bermain puzzle metode pembelajaran dengan cara melakukan permainan dengan menggunakan media potongan-potongan gambar yang disusun

kembali menjadi gambar yang utuh. Kemudian siswa bermain dibagi kelompok. Setiap kelompok harus bekerjasama untuk memenangkan permainan. Puzzle adalah salah satu jenis permainan pendidikan yang dapat memaksimalkan kemampuan dan ketekunan anak-anak.(Studi et al. 2020)



Gambar 3 contoh game edukasi puzzle

Dengan memainkan permainan ini, anak-anak dapat bermain dengan media dan belajar tentang lambang. Konsep dari permainan puzzle adalah menyusun gambar dengan melihat bentuk, warna, dan ukuran. Permainan puzzle dalam mengenal tanda-tanda lalu lintas ini sangat menyenangkan bagi siswa dan dapat memotivasi siswa dalam mengasah kemampuan dalam mengetahui tata cara bersesuci dengan baik dan benar. Antusias siswa terlihat pada saat kegiatan berlangsung dengan

menggunakan puzzle sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan tanda lalu lintas terlihat sangat senang dan aktif.

Langkah-Langkah

Penggunaan Media Puzzle yaitu: Guru mempersiapkan puzzle yang akan digunakan untuk belajar mengenal tata cara bersesuci dengan baik dan benar, Guru mengajarkan cara penggunaan permainan puzzle, Guru mengenalkan tata cara bersesuci(wudhu)dengan baik dan benar, dengan cara menyebutkan dan menunjukkan tata cara bersesuci(wudhu) dengan baik dan benar pada puzzle, Guru memberikan contoh bermain puzzle, dengan cara membongkar puzzle tata cara bersesuci dan menyusun kembali menjadi benar, Selama kegiatan membongkar dan menyusun puzzle guru juga sambil menyebutkan nama membongkar dan memasang puzzle, apabila siswa belum paham maka guru mengulang kembali cara membongkar dan memasang puzzle menjadi bentuk huruf vokal, Setelah anak paham, maka anak diminta melakukan kegiatan yang sama untuk menyusun puzzle dengan baik dan benar sesuai dengan contoh yang telah diberikan oleh guru.

Melalui kegiatan ini siswa termotivasi untuk tidak malas dalam mengikuti bina diri dan menghilangkan rasa bosan pada siswa. Melalui kegiatan ini siswa termotivasi untuk tidak malas dalam mengikuti pembelajaran dan menghilangkan kebosanan pada siswa. Dalam proses belajar, siswa merasa jauh lebih mudah untuk memahami konsep baru. Bertambahnya pengetahuan siswa diharapkan dapat lebih mudah dalam memahami atau mengenal tanda lalu lintas.

Kelima, Evaluasi pembelajaran, setelah siswa tunagrahita hafal dan paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, tahapan selanjutnya yakni melaksanakan evaluasi hasil pembelajaran, dengan cara menanyakan tentang materi yang telah di sampaikan kepada peserta didik, evaluasi metode yang menerapkan metode learning by games ini menjadikan siswa tunagrahita semakin paham dan menguasai materi keterampilan bina diri yang diajarkan. Hal ini terbukti melalui data prestasi belajar yang telah didapatkan siswa tunagrahita setelah menggunakan metode learning by games ini, dimana seluruh

siswa tunagrahita yang berjumlah 10 orang telah mendapatkan nilai di atas rata-rata, dengan nilai minimum 75 dan nilai maksimum 100. Tingginya prestasi belajar siswa tunagrahita disebabkan oleh mudahnya materi yang diajarkan serta penggunaan metode yang tepat.

Keenam, kegiatan penutup, setelah semua pembelajaran usai, guru menutup serta mengkhiri pembelajaran dengan membaca doa penutup majelis. Pembacaan Do'a di Akhir pelajaran juga dilakukan secara bersama-sama agar siswa tunagrahita dapat menjaga kekompakan dalam belajar, selain itu, doa juga mengajarkan siswa tunagrahita untuk bersyukur kepada Allah SWT atas apa yang telah dipelajari dan didapatkannya.

Semua proses pembelajaran keterampilan bina diri untuk mempermudah siswa tunagrahita dalam merawat diri dalam bentuk kegiatan bersesuci(wudhu) dengan menggunakan Metode learning by games dapat ditunjukkan pada table 1.

Table 1. Alokasi waktu pada pembelajaran keterampilan bina diri

Angka	Langkah	Bahan	Teknik	Waktu
1	Langkah Kebiasaan	Klasik	3	
	h n baik			menit
	Pertam (Bersalam			
	a an)			
2	Langkah Doa	Klasik	3	
	h pembuka			menit
	Kedua			
3	Langkah Pengulangan	Klasik	5	
	h gan			menit
	Ketiga materi			
4	Langkah Penanaman	Klasik	25	
	h an dan			menit
	Keempat pemahaman			
	at an konsep			
	(learning			
	by games)			
5	Langkah Evaluasi	Klasik	7	
	h pembelajar			menit
	Kelima ran			
6	Doa	Klasik		
	Langkah penutup		3	
	h			menit

keenam

Metode pembelajaran melalui permainan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan belajar siswa tunagrahita, terutama dalam hal mengingat dan menghafal materi. Beberapa peneliti terdahulu

telah menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa tunagrahita menyimpan informasi lebih lama karena memanfaatkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik secara bersamaan. Dengan demikian, akan lebih mudah bagi siswa tunagrahita untuk mencapai prestasi akademik yang sangat memuaskan (Fauziyah and Hidayat 2018).

Metode yang digunakan selama proses pembelajaran merupakan komponen yang sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar (Hartati 2019). Metode pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa tunagrahita belajar lebih baik. Salah satu pendekatan pembelajaran melalui permainan adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang paling populer dan telah terbukti memiliki korelasi dengan kinerja belajar siswa tunagrahita. Karena metode pembelajaran melalui permainan pada dasarnya mengikuti cara otak bekerja. Salah satu komponen prestasi belajar berhasil adalah kemampuan kognitif. Metode pembelajaran melalui permainan sangat membantu siswa tunagrahita dalam memahami keterampilan bina diri. Metode ini dapat membantu siswa tunagrahita

dalam mencapai salah satu prestasi belajar utamanya, kemampuan kognitif (Widiyasari 2022).

Menurut Kasmar dan Anwar, 2021 Keberhasilan metode learning by games dalam meningkatkan keterampilan bina diri untuk mempermudah siswa tunagrahita dalam merawat diri dalam bentuk kegiatan bersesuci (wudhu) telah membuktikan pendapat Riva Amanda (2023) yang menjelaskan bahwa metode *learning by games* merupakan sebuah upaya untuk memudahkan siswa tunagrahita dalam keterampilan bina diri. Menurut Budianto (2022) yakni untuk memberikan kemudahan dalam proses peningkatan keterampilan bina diri, memberikan kemudahan daya ingat dalam meningkatkan keterampilan bina diri. Keberhasilan penelitian ini juga membuktikan mengenai tujuan dari pemberian bali materi yang telah lama dipelajari sehingga dapat diingat Kembali apabila diperlukan. Serta dapat memberikan efektifitas informasi dengan berbagai cara yang terdapat dalam metode learning by games.

D. Kesimpulan

Metode learning by games dapat mempermudah siswa

tunagrahita dalam meningkatkan keterampilan bina diri, metode ini dapat membantu siswa tunagrahita dalam menghafal dan menguasai materi dengan baik dan cepat. Metode learning by games yang digunakan di SLBN Demung Besuki yakni game edukasi foto dan video, game edukasi guest picture, dan game edukasi puzzle untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan bina diri serta untuk meningkatkan daya ingat peserta didik. Adapun penerapannya, dibutuhkan kreativitas guru dalam mengembangkan metode (foto dan video, guest picture, puzzle, dsb) yang sesuai dengan materi belajar agar peserta didik dapat lebih mudah menguasai dan mengingat materi serta merasa senang dan tidak terbebani dalam belajar.

Peningkatan keterampilan bina diri dengan menggunakan pendekatan metode learning by games dalam meningkatkan keterampilan bina diri untuk mempermudah siswa tunagrahita dalam merawat diri dalam bentuk kegiatan bersesuci (wudhu). Peningkatan keterampilan bina diri memiliki efektifitas dan impact yang cukup besar dalam mendukung lancarnya proses pembelajaran

sehingga hasilnya sesuai dengan yang di harapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nur, and Sholehahatun mahdia. 2023. "Penerapan Metode STIFIN Dalam Memahami Gaya Belajar Siswa." *Pedagogika* 4(Nomor 1): 29–45.
- Amalia, Novie Putri, and Makhfud. 2020. "Potret Pembelajaran Pendidikan Islam Pada Anak Tunagrahita Di Sekolah Luar Biasa Bhakti Pemuda Kota Kediri." *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 2(2): 193–202.
- Baharun, Hasan, and Robiatul Awwaliyah. 2018. "Berkebutuhan Khusus dalam Perspektif." 5: 57–71.
- Dhamayanti, Putri Vadia. 2022. "Systematic Literature Review: Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik." *Indonesian Journal of Educational Development* 3(2): 209–19.
- Disabilities, Intelectual, A T Slb, and Wiyata Dharma. 2014. "Peningkatan Keterampilan Bina Diri Menggosok Gigi Melalui

- Metode Latihan (Drill) Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III SDLB di SLB Wiyata Dharma 3 Ngaglik The Improvement Of Tooth Brushing Self-Care Skill Through Drill.” : 201–13.
- Endang Sri Rahayu 1, Ardisal 2, Marlina 2020. 2014. “E-JUPEKhu E-JUPEKhu.” 3(September): 756–69.
- Fajri, Zaenol. 2019. “Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD.” *JURNAL IKA PGSD UNARS* 7(2): 1–10.
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/478>.
- . 2021. “Student’s Learning Motivation and Interest; the Effectiveness of Online Learning during COVID-19 Pandemic.” *Journal of Physics: Conference Series* 1899(1).
- Fajri, Zaenol, and Qurratul Aini. 2023a. “Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional ‘Bentengan’ Pada Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Insani Probolinggo.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9(1): 468–79.
- . 2023b. “Implementation of Cooperative Learning Assisted with Traditional Game Media in Improving Student Learning Outcomes.” In *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity*, 1120–33.
- Hambali, Hambali et al. 2022. “Internalization of Spiritual Values in Early Childhood Using the Prophet’s Storytelling Method.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4): 3503–14.
- Hamdani. 2022. “Hamdani, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung : Pustaka Setia 2011), Hlm 155 9.” : 9–26.
- Ishak, Abdurrahman Pauji, Rosa Nur Afifah, and Salsabila Qonita Kamelia. 2021. “Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Terhadap Anak Pada Masa Pandemi Di Desa Leuwigoong.” *Procedings UIN SUNAN GUNUNG DJATI Bandung* 1(87): 138–45.
- Lora, Afrita, Yarmis Hasan, Universitas Negeri Padang, and Universitas Negeri Padang. 2019. “Tunagrahita Ringan Kelas III di SLBN 1 Kubung.” : 998–1004.
- Lusiana, Lusiana, Badratun Nafis,

- Zahratul Fitria, and Andi Prastowo. 2022. "Merangsang Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Daring Dengan Model Instructional Games Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3): 3766–74.
- Mathar, Taufiq et al. 2021. "The Role of UIN Alauddin Makassar Library in Supporting MBKM Program." ... on Social and ... (July 2022): 215–24.
- Nusroh, 2020. "Nusroh, 2020." : 73–88.
- Perdhana, Mirwan Surya, Dian Ratna Sawitri, and Ghanis Chaerunissa. 2022. "A Phenomenological Investigation of Person-Organizational Fit: Characteristics and Leadership Styles." *International Journal of Professional Business Review* 7(5): 1–13.
- Putu, Ni et al. 2019. "Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha." 11(1): 85–95.
- Rahayu, Eti. 2019. Skripsi *Pengaruh Permainan Tebak Gambar Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Iy Al-Fajar Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Buman Aceh Tenggara*.
- Refwin, Rexa Maulana, Dra Kasiyati, and M Pd. 2019. "Meningkatkan Keterampilan Bina Diri Melalui Metode Drill (Latihan) Pada Anak Tunagrahita Sedang." 7: 24–29.
- Rizkiyana, Fani, and Safrul Kodri. 2023. "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di Sekolah Dasar." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(3): 177–85.
- Studi, Program et al. 2020. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Bagi Anak- Anak Usia 4-6 Tahun Untuk Melaksanakan Suatu Proses Pembelajaran Agar Anak Dapa." 1(1): 29–40.
- Wirabumi, Ida Bagus Made Bramasta, Eniek Kriswiyanti, and Anak Agung Ketut Darmadi. 2022. "Analisis Keanekaragaman, Indeks Nilai Penting Dan Index of Cultural Significance Tumbuhan Upacara Ngaben Berdasarkan Tri Mandala Di Desa Penglipuran, Bali." *Metamorfosa: Journal of Biological Sciences* 9(1): 217.