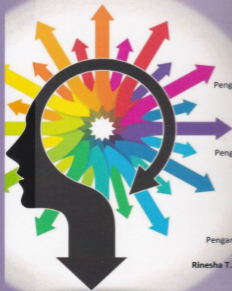


JURNAL PSIKOLOGI

UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN

ISSN 2460-7835



Eksplorasi Perbedaan Strategi *Self-Regulated Learning*

Ditinjau dari Gender:

Suatu Studi pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen

Asina Christina Rosito, S.Psi, M.Sc

Pengaruh Persepsi Gaya Kepemimpinan Transformasional Atasan terhadap Kinerja melalui Motivasi Kerja Perawat

RS. Martha Friska Brayon

Wahyu Subarna D. Situmeang, S.Psi

(HRD Staff PT. Bluescope)

Pengaruh Modal Psikologis dan Kepemimpinan Transformasional

terhadap Kesiapan Berubah Karyawan

Perusahaan BUMN di Medan

Ronald P. Pasaribu, M.Psi, Psikolog,

Eka Danta Jaya Ginting, MA, Psikolog,

dan Emmy Mariatin, PhD

(Universitas Sumatera Utara)

Pengaruh Flash Card terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Vokal

Anak Tunagrahita Ringan SLB YPAC Medan

Rinesha T.R Siahaan, S.Psi (Special Needs Teacher White Light School)

dan Ervina Marimbun R. Siahaan, M.Psi, Psikolog

Fear of Success ditinjau dari Peran Gender pada Karyawan PT. Bank Central Asia Medan

Vember Protomo dan Sarinah, M.Psi

(Universitas Prima Indonesia)

M A J A L A H I L M I A H
FAKULTAS PSIKOLOGI - UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN

VOLUME IV

NOMOR 2

MARET 2018



JURNAL PSIKOLOGI
UNIVERSITAS HKBP
NOMMENSEN



JURNAL PSIKOLOGI UNIVERSITAS
HKBP NOMMENSEN

Volume 4 Nomor 2 Maret 2018

Eksplorasi Perbedaan Strategi *Self-Regulated Learning* ditinjau dari Gender:
Suatu studi pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen
Asina Christina Rosito, S.Psi, M.Sc

Pengaruh Persepsi Gaya Kepemimpinan Transformasional Atasan terhadap Kinerja
melalui Motivasi Kerja Perawat RS. Martha Friska Brayon
Wahyu Subarna D. Situmeang, S.Psi

Pengaruh Modal Psikologis dan Kepemimpinan Transformasional terhadap Kesiapan
Berubah Karyawan Perusahaan BUMN di Medan
**Ronald P. Pasaribu, M.Psi, Psikolog, Eka Danta Jaya Ginting, MA, Psikolog,
dan Emmy Mariatin, PhD**

Pengaruh Flash Card terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Vokal Anak Tunagrahita
Ringan SLB YPAC Medan
Rinesha T.R Siahaan, S.Psi dan Ervina Marimbun Rosmaida Siahaan, M.Psi, Psikolog

Fear of Success ditinjau dari Peran Gender
Pada Karyawan PT. Bank Central Asia Medan
Vember Protomo dan Sarinah, M.Psi

M A J A L A H I L M I A H
FAKULTAS PSIKOLOGI - UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN

JURNAL PSIKOLOGI UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN

Majalah Ilmiah
Fakultas Psikologi
Universitas HKBP Nommensen

Izin Penerbitan dari Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia
No. ISSN : 2460-7835

Penerbit : Universitas HKBP Nommensen

Penasehat : Rektor, Dr.Ir. Sabam Malau

Penanggungjawab : Dekan Fakultas Psikologi,
Freddy butarbutar, M.Psi, Psikolog

Mitra Bestari : 1. Prof. Dr. Frieda Simangunsong, M.Ed
2. Drs. Aman Simaremare, MS

Ketua Dewan Redaksi : Asina C Rosito, S.Psi, .M.Sc

Anggota Dewan Redaksi :

1. Freddy butarbutar, M.Psi, Psikolog
2. Asina Christina Rosito, S.Psi, M.Sc
3. Ervina Marimbun Siahaan, M.Psi, Psikolog
4. Togi Fitri A.Ambarita, M.Psi, Psikolog
5. Nancy Naomi Aritonang, M.Psi, Psikolog
6. Hotpascaman Simbolon, M.Psi, Psikolog

Redaksi Pelaksana :

1. Nancy Naomi Aritonang, M.Psi, Psikolog
2. Hotpascaman Simbolon, M.Psi, Psikolog

Tata Usaha : 1. KTU, Marisi Pangaribuan, SE
2. Sondang Simanjuntak

Alamat Redaksi :
JURNAL PSIKOLOGI

Fakultas Psikologi Universitas HKBP Nommensen
Jalan Sutomo No.4A Medan 20234
Sumatera Utara – Medan

Majalah ini terbit dua kali setahun : September dan Maret

Biaya langganan satu tahun untuk wilayah Indonesia

Rp. 30.000,- dan US\$5 untuk pelanggan luar negeri (tidak termasuk ongkos kirim)

Biaya langganan dikirim dengan pos wesel, yang ditujukan kepada Pimpinan Redaksi

Petunjuk penulisan naskah dicantumkan pada halaman dalam

Sampul di belakang majalah ini

E-mail : fakultas.psikologi@uhn.ac.id

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

- Eksplorasi Perbedaan Strategi *Self-Regulated Learning* ditinjau dari Gender: Suatu Studi pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen
Asina Christina Rosito, S.Psi, M.Sc 302-317
- Pengaruh Persepsi Gaya Kepemimpinan Transformasional Atasan terhadap Kinerja melalui Motivasi Kerja Perawat RS. Martha Friska Brayon
Wahyu Subarna D. Situmeang, S.Psi 318-340
- Pengaruh Modal Psikologis dan Kepemimpinan Transformasional terhadap Kesiapan Berubah Karyawan Perusahaan BUMN di Medan
Ronald P. Pasaribu, M.Psi, Psikolog, Eka Danta Jaya Ginting, MA, Psikolog, dan Emmy Mariatin, PhD 341-354
- Pengaruh Flash Card terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Vokal Anak Tunagrahita Ringan SLB YPAC Medan
Rinesha T.R Siahaan, S.Psi dan
Erвина Marimbun Rasmalda Siahaan, M.Psi, Psikolog 355-386
- Fear of Success* ditinjau dari Peran Gender Pada Karyawan PT. Bank Central Asia Medan
Vember Protomo dan Sarinah, M.Psi, Psikolog 387-400

1. PENDAHULUAN DAN TINJAUAN PUSTAKA

PENDAHULUAN

Penelitian terkini dalam psikologi pendidikan berfokus pada berbagai faktor kognitif sosial dan faktor motivasi yang berpengaruh terhadap performa siswa

**PENGARUH FLASH CARD TERHADAP KEMAMPUAN
MENGINGAT HURUF VOKAL ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
SLB YPAC MEDAN**

Rinesha T.R Siahaan. S.Psi (Staf Pengajar White Light House)

Ervina M.R.Siahaan. M.Psi

ABSTRAK

Anak tunagrahita ringan mengalami hambatan kognitif, khususnya dalam membaca. Mengingat huruf vokal merupakan langkah awal dalam membaca. Mengingat huruf vokal dalam membantu anak tunagrahita dalam mengoptimalkan kemampuan membacanya. Flash Card merupakan metode pembelajaran visual yang dapat membantu dalam mengingat huruf vokal. Tipe penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *Desain One Group Pretest- Posttest*, dengan 8 kali pemberian perlakuan kepada setiap subjek. Subjek penelitian sebanyak 3 orang, diambil dengan *purposive sampling* dengan kriteria duduk di bangku Sekolah Dasar YPAC Medan, mampu berkomunikasi verbal secara dua arah dan belum mampu membaca. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan *behavioral checklist* dengan indikator mengingat yaitu mengenal kembali dan memanggil kembali dan observasi. Uji hipotesa menggunakan *Wilcoxon Match Pair Test* dan hasilnya adalah $p(0.102) > 0.05$ yang berarti H_0 diterima, dengan kesimpulan 'Tidak Ada Pengaruh Flash Card Terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Vokal Anak Tunagrahita Ringan Sekolah Luar Biasa Medan.

Kata Kunci : Mengingat, Memori, *Flash Card*, Huruf Vokal, Tunagrahita Ringan

PENDAHULUAN DAN TINJAUAN PUSTAKA

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang secara fisik, psikologis, kognitif, atau sosial terhambat dalam mencapai tujuan-tujuan atau kebutuhan dan potensinya secara maksimal (Mangunsong, 2009). Setiap anak dengan berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki keunikan dan hambatan tersendiri dalam mengakses semua aktivitas yang berkaitan dengan belajar, baik dalam keterampilan maupun memproses pengetahuan umum.

Sekolah Luar Biasa YPAC (Yayasan Pembinaan Anak Cacat) merupakan yayasan yang membina anak-anak berkebutuhan khusus, salah satunya adalah tunagrahita. Dalam Efendi (2008), Bratanata menyatakan bahwa seseorang dikategorikan berkelainan mental subnormal atau tunagrahita, jika ia memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (dibawah normal), sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik, termasuk dalam program pendidikannya.

Hasil observasi yang dilakukan, anak tunagrahita memiliki kemampuan pembelajaran yang berbeda-beda. Hal tersebut terlihat dari bagaimana beberapa siswa memiliki kemampuan memahami dan mengingat sesuatu yang tampak berbeda satu sama lain. Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh di masa yang lampau (Djamarah, 2011). Proses mengingat adalah menyimpan suatu informasi, mempertahankan dan memanggil kembali informasi tersebut (Danarjati, Murtiadi & Ekawati, 2014).

Dari hasil observasi yang dilakukan, salah satu siswa membaca 'a' untuk huruf 'i' atau menyebut huruf lainnya yang tidak sesuai dengan huruf seharusnya dan siswa meniru tanpa tahu mengingat dan memahami huruf yang ia sebut dan tulis. Ketidakefektifan pembelajaran tersebut juga dikarenakan alat peraga yang terbatas dan kemampuan siswa yang berbeda-beda, yang juga mempengaruhi anak dalam memproses informasi dari tenaga pengajar.

Hal tersebut berkaitan dengan bagaimana anak tunagrahita cenderung mengalami kesulitan memusatkan pikiran pada tugas-tugas di kelas dan kesulitan yang lebih besar daripada rata-rata dalam memproses informasi secara efektif dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lama (Heward, 1988), yang pada akhirnya mempengaruhi anak dalam menyimpan informasi secara optimal dan permanen. Adapun hasil observasi yang dilakukan, hambatan tersebut terkait dengan kemampuan mengingat, dimana anak sulit untuk mengikuti proses pembelajaran, salah satunya

dalam pembelajaran mengenai huruf. Pada pembelajaran mengenai huruf, huruf vokal merupakan langkah awal pembelajaran siswa/I dalam membaca, dimana huruf vokal tersebut akan banyak digunakan pada tahap pembelajaran selanjutnya, yaitu pada setiap suku kata seperti, ca, ci, cu, ce dan co.

Dalam mengatasi kesulitan tersebut, diperlukan alat bantu yang dapat mendukung pembelajaran mengingat huruf, yaitu alat peraga visual. Adapun metode visual yang ingin digunakan adalah Metode *Flash Card*. Alat peraga *Flash Card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2014). Metode *Flash Card* merupakan metode yang membantu untuk mengasosiasikan dua informasi dalam benda, yang berkaitan dengan seperti kata dengan defenisinya, singkatan dan artinya, tanggal dengan faktanya, diagram dan labelnya, dan memberikan *prompt*. Demikian dengan pembelajaran mengenal membaca, metode *flash card* dapat meningkatkan ingatan akan hal tersebut. *Flash card* memiliki gambar berwarna yang akan lebih menarik, sebab anak-anak akan senang melihat gambar yang berwarna-warni (Suyanto, 2007).

Pada hasil penelitian Satriana pada tahun 2013 yang berjudul 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 melalui Media *Flash Card* Bagi Siswa Tunagrahita Sedang' yang dilakukan di SLB Tanjungpinang dinyatakan bahwa dinyatakan bahwa penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan bagi siswa tunagrahita sedang.

Pada hasil penelitian Wrahastina pada tahun 2013 yang berjudul 'Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Tunagrahita' yang dilakukan di SDLB C Bhayangkari Trenggalek, dari nilai rata-rata hasil *pre test* dan *post test* pengaruh media *Flash Card* terhadap kemampuan mengenal bilangan dinyatakan bahwa penggunaan media *Flash Card* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada hasil belajar matematika anak tunagrahita ringan.

Demikian pula, anak tunagrahita ringan di SLB YPAC merupakan individu mampu latih dan mampu didik mengalami hambatan dalam ingatan sehingga mempengaruhi pembelajaran, salah satunya dalam membaca. Pada awal membaca, diperlukannya pembelajaran awal, yaitu kemampuan mengingat huruf. Dalam belajar huruf, diperlukan pembelajaran bertahap yang akan dimulai dengan belajar huruf vokal.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti 'Pengaruh *Flash Card* terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Vokal Anak Tunagrahita Ringan SLB YPAC Medan'.

TUNAGRAHITA

Defenisi anak tunagrahita yang dikembangkan oleh AAMD (*American Association Mental Deficiency*) sebagai berikut: "Keterbelakangan mental menunjukkan fungsi intelektual dibawah rata-rata secara jelas dengan disertai ketidakmampuan dalam penyesuaian perilaku dan terjadi pada masa perkembangan." (Somantri, 2006). *The American Psychology Association (APA)* dalam Mangunsong (2009) menyatakan bahwa anak dengan kategorial tunagrahita ringan (*mild*) dinyatakan dengan IQ berada diarea 55-70.

Dalam Efendi (2008) anak tunagrahita ringan yang juga disebut dengan anak tunagrahita mampu didik. Anak tunagrahita mampu didik adalah anak tunagrahita yang tidak mampu mengikuti pada program sekolah biasa, tetapi ia masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal. Kemampuan yang dapat dikembangkan pada anak tunagrahita mampu didik antara lain : (1) membaca, menulis, mengeja dan berhitung; (2) menyesuaikan diri dan tidak menggantungkan diri pada orang lain; (3) keterampilan yang sederhana untuk kepentingan diri di kemudian hari.

Siswa yang mengalami keterbelakangan mental juga cenderung mengalami kesulitan memusatkan pikiran pada tugas-tugas di kelas dan kesulitan yang lebih besar daripada rata-rata dalam memproses informasi secara efektif dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lama (Heward,

1988). Zigler, Ballard dan Hodapp (1984) dalam Gallagher dan Kirk (1986) juga menyatakan bahwa esensi dari mental retardasi adalah inefisiensi dari fungsi kognitifnya.

Karakteristik anak tunagrahita rentang *mild* atau *moderate* dalam pemrosesan informasi adalah kemampuan kognitifnya yang terbatas, keterbatasan tersebut ditunjukkan melalui pekerjaan akademik mereka, misalnya dalam membaca dan bahasa. Hal tersebut tentu saja membuat pembelajaran siswa menjadi tidak efektif (Gallagher & Kirk, 1986).

Anak tunagrahita mengalami kelemahan dalam fungsi eksekutif pemikirannya (atensi, strategi kognitif dan ekspresi). Mereka juga mengalami masalah dalam fungsi pemrosesan sentral yaitu klasifikasi atau pengorganisasian informasi dan memori. Tugas eksekutif sentral berhubungan dengan kelancaran verbal, membaca, pemahaman, kemampuan penalaran, dan kemampuan menulis (Matlin, 2009). Permasalahan terhadap memori yaitu dalam persepsi dan penilaian terhadap suatu situasi. Kebanyakan mereka akan mengulang – ulang (*rehearsal*) untuk mengatasinya keterbatasan memori dengan mengulang suatu kata atau puisi sampai mereka mengingatnya. Anak tunagrahita suka untuk mengulang informasi karena kemampuan memori jangka pendek mereka sangat terbatas. Kebanyakan anak yang memiliki IQ atau dibawahnya yang mengalami kerusakan pada otak dan *central nervous system* akan membuat pemrosesan informasinya sangat sulit (Gallagher & Krik, 1986).

MENINGAT

Mengingat merupakan gejala psikologis. Untuk mengetahui bahwa seseorang sedang mengingat sesuatu, dapat dilihat dari sikap dan perbuatannya. Perbuatan mengingat dilakukan bila seseorang sedang mengingat-ingat kesan yang telah dipunyai (Djamarah 2011). Menurut Lorin Anderson dalam revisi Taxonomy Bloom, mengingat adalah mendapatkan kembali (*retrieving*), mengenali (*recognizing*) dan memanggil kembali (*recall*) informasi dari memori jangka panjang (IACBE, 2014).

Proses mengingat adalah menyimpan suatu informasi, mempertahankan dan memanggil kembali informasi tersebut (Ekawati, Danarjati & Murtiadi, 2014). Kriteria dari mengingat adalah dengan mendefinisikan, menemukan, mengidentifikasi, mengurutkan, menamai, menempatkan, memasang, menyebutkan, menguraikan, memilih, menunjuk, menyatakan, mempelajari, apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, yang mana (Munzenmaier & Rubin, 2013).

Mengingat merupakan bagian dalam proses memori. Memori merupakan penghubung realitas eksternal dengan dunia mental berpusat di sistem sensorik melibatkan sensasi (*sensation*) yang mengacu pada pendeteksian dini terhadap energi dari dunia fisik dan persepsi (*perception*) yang melibatkan kognisi tingkat tinggi dalam penginterpretasian terhadap informasi sensorik. Sistem sensorik melibatkan berbagai panca indera, yaitu penglihatan, pendengaran, perasa, pencium dan peraba. Meskipun seluruh indera kita menghadirkan informasi berharga bagi kita mengenai lingkungan di sekeliling kita, sebuah indera yang sejauh ini menyediakan informasi paling penting adalah indera penglihatan. Dalam pengenalan stimulus, melibatkan pengenalan objek, salah satunya adalah pencocokan template yaitu mengenai cara otak mengenali pola dan objek, yang menganalogikan pengenalan pola sebagai 'lubang kunci dan kunci yang tepat'. Persepsi ini disusun Biederman berdasarkan konsep geon (*geometrical ions*), yang menyatakan bahwa seluruh bentuk-bentuk yang kompleks tersusun dari geon-geon.

FLASH CARD

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu

untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Arsyad, 2014). Cara penyajian visual menghasilkan tingkat pemahaman dan ingatan yang paling tinggi. Visual juga penting terutama jika pembelajar memiliki gaya pembelajaran visual. Sketsa gambar yang kecil atau bahkan simbol semuanya dapat membantu sebagai alat bantu mengingat (Hergenhahn & Olson, 2010).

Adapun salah satu media pembelajaran visual adalah *Flash Card*. Alat peraga *Flash Card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2014). Kartu abjad, misalnya dapat digunakan untuk latihan mengeja lancar (dalam bahasa Arab atau bahasa Inggris). Kartu yang berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respons yang diinginkan.

Flash Card biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flash Card* berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan, karena permainan kartu dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak (Susanto, 20).

HURUF VOKAL

Huruf vokal terbagi atas 5 bagian, yaitu a, e, i, o, dan u. Bunyi huruf vokal dapat membantu anak untuk dapat melafalkan kata-kata. Jika huruf vokal ditambahkan dalam suatu kata, maka kata tersebut dapat memiliki makna dan menjadi lebih mudah disebutkan. Misalnya, ketika huruf vokal a diikuti oleh huruf m, maka bunyi dari huruf vokal tersebut dapat mempengaruhi huruf m, seperti jam, pam atau rekam. Huruf vokal juga dapat membantu dalam menyempurnakan pengucapan suku kata, seperti pa - pa, ma - ma. Demikianlah huruf vokal dapat berperan dalam membaca.

III. METODE PENELITIAN

SUBJEK PENELITIAN

Jumlah subjek penelitian sebanyak 3 orang, diantaranya 1 siswi kelas 3 SD dan 2 siswi kelas 6 SD yang diambil secara *purposive sampling* yang memenuhi kriteria dari subjek yaitu :

1. Duduk di bangku Sekolah Dasar YPAC Medan.
2. Mampu berkomunikasi verbal secara dua arah.
3. Belum mampu membaca

Adapun sampel penelitian yang sesuai pada kriteria diatas adalah 3 orang, yang dimana siswa/I tersebut akan dikumpulkan di dalam satu kelompok. Siswa/I yang akan menjadi subjek penelitian akan diminta kesediaannya, melalui wali siswa/I yaitu kepala sekolah dan orang tua. Data siswa/I akan diambil berupa nama, usia, jenis kelamin, tempat dan tanggal lahir.

LANGKAH – LANGKAH PENELITIAN

Adapun langkah – langkah penelitian yang akan dilakukan yaitu :

1. Pretest

Pada hari pertama, peneliti akan melakukan *Pretest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengingat huruf vokal a,i,u,e,o sebelum diberikan perlakuan. Adapun indikator dari mengingat yang akan diukur adalah mampu menyebutkan huruf vokal, memilih dengan menunjuk huruf vocal, memasang huruf vokal, mengidentifikasi huruf vokal.

2. Pemberian Perlakuan

Peneliti akan memberikan perlakuan selama 3 minggu. Perlakuan akan diberikan sebanyak 8 kali. Dengan alasan keefektifan belajar dengan teori *total-time hypothesis* yang menyatakan bahwa pembelajaran semakin baik seiring banyaknya waktu kita mempelajari suatu hal. Adapun pembelajaran yang akan dilakukan adalah

- Mengidentifikasi huruf vokal = 5 menit
- Memilih dengan menunjuk huruf vokal = 5 menit
- Menyebutkan huruf vokal = 5 menit
- Memasang huruf vokal = 5 menit

3. Posttest

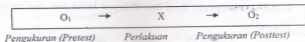
Terakhir peneliti akan melakukan *posttest*. *Posttest* dilakukan secara lisan untuk mengetahui kemampuan mengingat huruf vokal a, i, u, e dan o setelah diberikan perlakuan. Indikator dari mengingat yang akan diukur adalah mampu menyebutkan huruf vokal, memilih dengan menunjuk huruf vokal, siswa mampu memasangkan huruf vokal, siswa mampu mengidentifikasi huruf vokal

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu Observasi Eksperimental dan *Behavioral Checklist*. Selain itu dalam pengumpulan data, peneliti akan dibantu oleh beberapa orang dalam melakukan pelaksanaan penelitian, yang akan dibimbing dan diarahkan sebelum melakukan penelitian. Peneliti tersebut akan melakukan pemberian perlakuan. Hal ini dilakukan untuk menghindari bias subjektivitas dari peneliti dan bias terhadap subjek penelitian.

Tipe penelitian adalah *Controlled Laboratory Experiment* yang merupakan penelitian yang dilakukan pada keadaan tidak alamiah karena peneliti sudah mengontrol variabel sekunder dengan ketat. Desain penelitian adalah *within-subject design* (desain dalam-kelompok) yaitu *Design One Group Pretest-Posttest*. *Pretest* sebelum dikenakan perlakuan, dan adanya *posttest* sesudah perlakuan dikenakan, maka dapat dibuat perbandingan terhadap sebelum dan sesudah perlakuan.

Simbol dari desain ini adalah



Keterangan :

O_1 = Pengukuran (Pretest)

O_2 = Pengukuran (Posttest)

X = Perlakuan

UJI ANALISIS DATA

Uji statistik yang digunakan adalah uji statistic non-parametrik, non parametrik digunakan untuk menganalisis data yang berbentuk nominal dan ordinal dan tidak dilandasi persyaratan data harus berdistribusi normal (Sugiyono, 2008).

Uji hipotesis yang digunakan adalah *Wilcoxon Match Pairs Test*. Teknik ini digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal. Dengan demikian, rumus dari *Wilcoxon Match Pairs Test* adalah :

$$z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

Data dalam penelitian ini yang dapat dianalisis berjumlah 3 orang yang merupakan kelompok eksperimen. Subjek eksperimen diberikan pembelajaran untuk kemampuan mengingat huruf vokal dengan *Flash Card*.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji perbedaan di dalam satu kelompok atau dua sampel berpasangan adalah *Wilcoxon Match Pairs Test*. Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau tidak dapat dilihat dari nilai signifikansinya, jika nilai signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima (tidak ada pengaruh) dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak (ada pengaruh). Hasil dari *Wilcoxon Match Pair Test* dapat dilihat dibawah ini

Tabel 8. Hasil Uji *Wilcoxon Match Pair Test*
Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pretest-Posttest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	3 ^b	2.00	6.00
	Ties	0 ^c		
	Total	3		

Test Statistics^b

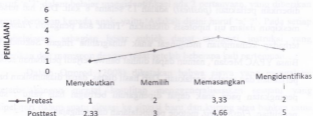
	Posttest – Pretest
Z	-1,633 ^a
Asymp.Sig. (2-tailed)	.102

Pada data diatas, dapat dilihat bahwa Sig untuk 2 (dua) pihak adalah 0,102. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka hipotesis yang diajukan dinyatakan Ho diterima, yaitu "Tidak ada pengaruh Flash Card terhadap kemampuan mengingat huruf vokal pada siswa/l tunagrahita ringan SLB YPAC Medan."

Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Satriana pada tahun 2013 yang berjudul 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 melalui Media *Flash Card* Bagi Siswa Tunagrahita Sedang' yang dilakukan di SLB Tanjung Pinang dinyatakan bahwa dinyatakan bahwa penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan bagi siswa tunagrahita sedang.

Berikut tabel dan grafik yang menjelaskan mengenai rata-rata perubahan kemampuan mengingat seluruh subjek dalam tugas pembelajaran, yaitu menyebutkan, memilih, memasangkan dan mengidentifikasi.

HASIL PRETEST DAN POSTTEST



Grafik 1. Grafik Setiap Pembelajaran Sebelum (*Pretest*) dan Sesudah (*Posttest*) Pemberian Pembelajaran dengan *Flash Card* Ketiga Subjek

Keterangan :

1. Menyebutkan Huruf. Adapun nilai rata-rata sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) adalah 1 dan nilai rata-rata setelah pemberian perlakuan (*posttest*) adalah 2,33.
2. Memilih Huruf. Adapun nilai rata-rata sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) adalah 2 dan nilai rata-rata setelah pemberian perlakuan (*posttest*) adalah 3.
3. Memasangkan Huruf. Adapun nilai rata-rata sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) adalah 3,33 dan nilai rata-rata setelah pemberian perlakuan (*posttest*) adalah 4,66.
4. Mengidentifikasi Huruf. Adapun nilai rata-rata sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) adalah 2 dan nilai rata-rata setelah pemberian perlakuan (*posttest*) adalah 5.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis pada data penelitian kelompok, Sig untuk 2 (dua) pihak adalah 0,102. Maka hipotesis yang diajukan dinyatakan H_0 diterima ($p > 0,05$), yaitu "Tidak ada pengaruh *Flash Card* terhadap kemampuan mengingat huruf vokal pada siswa/1 tunagrahita ringan SLB YPAC Medan."

Pada hasil secara kelompok, diketahui bahwa nilai rata-rata pada sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) adalah 8,3 dan rata-rata nilai sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) adalah 15 selama 8 kali. Dari hal tersebut, meskipun dalam uji hipotesis dikatakan "Tidak ada pengaruh *Flash Card* terhadap kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan Sekolah Luar Biasa YPAC Medan", namun dapat dilihat bahwa terjadi perubahan sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Dari hasil diatas, dapat diasumsikan bahwa peningkatan pada anak dapat dipengaruhi berbagai hal, yaitu : subjek penelitian, *Flash Card*, metode pembelajaran dan pengajar.

Subjek penelitian merupakan anak yang memiliki kebutuhan khusus, yaitu anak tunagrahita ringan. Beberapa hal yang menjadi menjadi faktor yang mempengaruhi subjek seperti adanya psikologis, fisik, kognitif dan

sosial yang dapat diamati pada setiap subjek yang dapat berubah setiap pemberian perlakuan.

Pengamatan dalam segi psikologis, dapat dikatakan bahwa emosi sebagian besar subjek dapat berubah dengan cepat setiap harinya. Dalam pembelajaran, subjek bisa sangat tidak bersemangat seperti gelisah dan kurang memberikan perhatian. Namun pada hari berikutnya, subjek memiliki keantusiasan dalam belajar. Hal lainnya, secara keseluruhan subjek mudah terdistraksi oleh suara-suara yang muncul dari sekitar mereka, yang membuat konsentrasi mereka mudah terpecah. Subjek dengan usia lebih kecil dan tingkat kelas lebih rendah (kelas 3 SD), juga memiliki keinginan bermain yang lebih kuat daripada yang subjek dengan usia lebih besar dan tingkat kelas lebih tinggi (kelas 6 SD). Terkait dengan penjelasan tersebut, terlihat subjek yang lebih kecil membutuhkan penyesuaian diri yang lebih ekstra untuk mengikuti pembelajaran.

Pengamatan dari segi kognitif saat pemberian pembelajaran, setiap anak mampu memahami setiap instruksi dalam pembelajaran yang diberikan. Instruksi yang diberikan harus demikian sederhananya agar anak dapat mengerti apa yang harus dilakukan. Misalnya, dalam belajar menyebutkan huruf, anak dapat memahami pertanyaan, 'Ini huruf apa?', dalam belajar memilih huruf anak dapat memahami pertanyaan, 'Mana huruf 'a'?', dalam belajar memasangkan huruf anak dapat memahami pertanyaan, 'Mana huruf yang sama dengan 'a'?' atau 'Mana pasangan huruf 'a'?' dalam belajar mengidentifikasi ada 2 pertanyaan, yang diberikan secara bertahap kepada anak, yaitu 'Adakah disini huruf 'a' ?'. Pada setiap pembelajaran, sebagian besar subjek dapat mengerti instruksi yang diberikan dan merespon dengan tepat setelah beberapa kali pertemuan.

Dalam Ormrod (2008) dikatakan bahwa siswa yang mengalami keterbelakangan mental kesulitan menggeneralisasikan sesuatu yang dipelajari dalam suatu situasi ke situasi baru dan kurang atau bahkan sama sekali tidak memiliki strategi belajar dan strategi memori yang efektif. Dari hasil yang ada, sebagian besar subjek dapat mengerjakan beberapa tugas pembelajaran dengan benar (memasangkan dan mengidentifikasi huruf),

namun secara bersamaan tidak dapat menggeneralisasikan pembelajaran huruf vokal tersebut terhadap tugas lain (menyebutkan dan memilih huruf).

Dalam pengamatan mengenai sosial, seluruh subjek merupakan anak yang mudah menjalin kedekatan dengan orang lain, demikian sebaliknya. Bahkan ketika bersosialisasi dengan pengajar, pengajar tidak memerlukan waktu lama untuk menjalin kedekatan dengan mereka. Seluruh subjek juga mampu mengikuti pembelajaran dan bekerjasama dengan baik dengan pengajar dalam pembelajaran. Hal ini berbeda dengan apa yang dikatakan U.S Dept. of Education dalam Ormrod (2008) bahwa anak yang mengalami keterbelakangan mental memiliki perilaku bermain dan keterampilan interpersonal yang tidak matang.

Adapun hal lain yang mempengaruhi hasil pada penelitian adalah *Flash Card*. Adapun atribut dari *Flash Card* adalah ukuran, warna, orientasi dan jarak. Dalam penelitian mengenai warna, dinyatakan bahwa benda berwarna kromatik dipersepsi lebih cepat daripada akromatik (Goldstein, 1996). *Flash card* dalam pembelajaran memiliki 5 warna yaitu hijau, merah, kuning, biru dan merah muda.

Keefektifan dari warna dalam menarik atensi anak ternyata tidak selalu bertahan lama sepanjang pembelajaran. Dari hasil pengamatan, pembelajaran akan lebih efektif ketika disertai gaya pembelajaran yang menyenangkan. Keefektifan warna dalam mempersepsi huruf lebih cepat dapat ditemukan saat pembelajaran mengidentifikasi. Setiap subjek dapat dengan mudah mengidentifikasi huruf ketika adanya warna pada huruf vokal dibedakan dari huruf-huruf lainnya.

Flash Card pada pembelajaran memiliki ukuran 8 x 12 cm, ukuran tersebut merupakan ukuran yang sesuai bagi anak untuk belajar huruf, dimana anak dapat dengan jelas melihat pola-pola dari setiap huruf. Dari pengamatan yang ada, dengan ukuran kartu tersebut, membuat anak dapat leluasa menggenggam kartu. *Flash Card* juga mudah diaplikasikan dengan jarak yang dapat diatur oleh pengajar yang dapat diletakkan diatas meja, disejajarkan dengan penglihatan anak maupun ditempel.

Secara visual, ukuran huruf *Flash Card*, dapat dijangkau oleh penglihatan anak dari dekat dan dari jauh. Pada tulisan, peneliti menggunakan huruf kecil dengan pertimbangan bahwa huruf kecil merupakan huruf yang lebih dominan digunakan dalam tulisan, baik di dalam buku bacaan ataupun saat pembelajaran di kelas.

Jika dianalisis dari metode pembelajaran, pemberian metode diberikan dimulai dari pembelajaran yang mudah sampai tersulit, yaitu menyebutkan, memilih, memasangkan dan mengidentifikasi huruf. Namun, jika diamati dari pemberian perlakuan dan hasilnya, ternyata tugas menyebutkan dan memilih huruf merupakan tugas yang memerlukan pemrosesan memori yang lebih dalam.

Dari hasil tersebut, dapat dianalisa bahwa setiap subjek sudah mengenal bentuk dari huruf vokal tersebut dan menyimpannya dalam memori visual (*iconic memory*) khususnya dalam pemrosesan *visuospatial sketchpad* yang berperan memproses informasi visual dan spatial, meliputi tindakan mengingat bentuk dan ukuran, namun meskipun demikian setiap subjek belum dapat melakukan pemberian kode (*encoding*) pada stimulus huruf dalam menyebutkan dan memilih yang juga melibatkan pemrosesan memori pendengaran (*echoic memory*).

Terkait penelitian Ebbinghaus yang menyatakan bahwa sebagian orang dapat menyimpan informasi paling sedikit 5 butir dan memiliki batas penyimpanan sampai 7 butir, hal tersebut dapat diasumsikan sebagai salah satu alasan yang berkaitan dengan hasil penelitian. Seperti yang kita ketahui bahwa huruf vokal terdiri atas 5 huruf. Huruf-huruf tersebut di pelajari disertai pembelajaran beragam, juga dengan asosiasi sentuhan dan bentuk huruf, *reward* dan pengulangan 8 kali. Dari pengamatan yang ada, setiap subjek mampu mengikuti setiap pembelajaran yang diberikan, namun jika diamati dari kemampuan kognitif anak, ada kemungkinan bahwa jumlah huruf yang dipelajari terlalu banyak sehingga terjadinya tumpang tindih (*overlap*) diantara huruf-huruf tersebut, sehingga huruf tersebut dimaknai sebagai sesuai yang abstrak oleh memori anak.

Hal lain yang berkaitan dengan belajar, waktu belajar di pagi hari lebih efektif dibandingkan di siang hari. Pagi hari yang dimaksud adalah rentang pukul 8 pagi sampai 10 pagi dan tidak setelah jam pelajaran olahraga atau senam pagi, karena setiap anak yang mengikuti pembelajaran setelah jam olahraga terlihat tidak bersemangat dan lelah, sehingga dapat mempengaruhi proses kognitif dalam menerima pembelajaran.

Adapun waktu pembelajaran yang diberikan kepada anak sudah disesuaikan dengan waktu pembelajaran di dalam kelas, bahkan lebih sedikit, yaitu 30 menit. Pada anak dengan tingkat kelas yang lebih tinggi, mereka mampu mengikuti pembelajaran dalam 30 menit. Pada anak yang usia dan tingkat kelas yang lebih kecil, membutuhkan penyesuaian diri yang lama untuk dapat mengikuti pola pembelajaran dengan waktu 30 menit. Kehadiran anak juga berpengaruh pada bagaimana pembelajaran berlangsung, ketidakhadiran subjek saat pemberian perlakuan dapat diindikasikan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil, yang dapat mengakibatkan kelupaan pada anak.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

1. Uji Wilcoxon Match Pairs Test menunjukkan hasil analisis dengan $p = 0,102$ ($p > 0,05$) yang berarti tidak ada pengaruh Flash Card terhadap kemampuan mengingat huruf vokal anak tunagrahita ringan SLB YPAC Medan. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan nilai, dimana nilai rata-rata kemampuan mengingat ketika pretest yaitu nilai 8,3 mengalami perubahan peningkatan kemampuan mengingat menjadi nilai 15. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun tidak berpengaruh, namun Flash Card adanya perubahan nilai setelah diberikan perlakuan dalam kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan SLB YPAC Medan.
2. Perubahan kemampuan mengingat pada aspek recall dan recognizing mengalami perubahan peningkatan dalam setiap indikator, yaitu nilai rata-rata menyebutkan huruf saat pretest adalah 1 dan posttest adalah

2,33 ; nilai rata-rata memilih huruf saat *pretest* adalah 2 dan *posttest* adalah 3 ; nilai rata-rata memasang huruf saat *pretest* adalah 3,33 dan *posttest* adalah 4,66 ; nilai rata-rata mengidentifikasi huruf saat *pretest* adalah 2 dan *posttest* adalah 5. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya perubahan mengingat pada setiap indikator dalam pembelajaran.

SARAN

Adapun beberapa saran terkait dengan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan guna untuk membantu guru dalam menghadapi dan mengatasi kesulitan terhadap kemampuan mengingat anak. Disarankan agar guru dapat menggunakan *Flash Card* dalam pembelajaran, untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dikelas, namun disarankan agar tidak memberikan *Flash Card* dengan tugas yang terlalu berat pada anak.
2. Pembelajaran yang efektif pada anak, tentu lebih baik jika melibatkan semua pihak dalam kehidupan anak. Disarankan agar orang tua juga terlibat aktif dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan dengan *Flash Card* agar kemampuan mengingat anak dapat lebih baik.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengantisipasi dinamika psikologis, fisik dan kognitif pada subjek penelitian yang merupakan anak berkebutuhan khusus dan harus dapat mengontrol pola perilaku anak yang memiliki keinginan belajar yang terkadang tidak stabil dari hari ke hari. Peneliti selanjutnya juga harus mampu mempersiapkan kemungkinan-kemungkinan perubahan jadwal pada anak terkait dengan kegiatan lain didalam sekolah, seperti acara khusus, terapi dan ketidakhadiran anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad , Azhar.(2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah.(2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

- Efendi Mohammad.(2008). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta :PT Bumi Aksara.
- Ekawati, A.R., Danarjati, D.P., & Murtiadi, A. (2014).*Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta
- Gallagher & Kirk . (1986). *Educating Exceptional Children Fifth Edition*. USA : Houghton Mifflin Company.
- Hergenhahn, B.R., & Olson, M.H. (2010).*Theories Of Learning (Teori Belajar) Edisi Ketujuh*. Jakarta : Kencana
- Heward, W.L., & Orlansky, M.D. (1988).*Exceptional Children Third Edition*.Columbus : Merrill Publishing Company.
- IACBE.(2014). Bloom's Taxonomy of Education Objective and Writing Intended Learning Outcomes Statements. USA.
- Mangunsong Frieda. (2009). *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Jilid Kesatu*.Depok : LPSP3. •
- Matlin, Margaret W.(2009). *Cognition Seventh Edition*.USA : John & Wiley,Inc.
- Munzenmaier, C., & Rubin, N. (2013).*Perspective Bloom's Taxonomy : What's Old Is New Again*. Santa Rosa : The eLearning Guild.
- Ormrod, Jeanne E. (2008). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*.Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Satriana, Ade. (2013). Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 melalui media *flash card* bagi siswa tunagrahita sedang.*Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Volume 1 (2).
- Somantri.(2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Susanto, Ahmad.(2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana.
- Suyanto, Kasihani. (2007). *English For Young Learners*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wrahastiani, Ika.(2013). Media *Flash Card* terhadap kemampuan mengenal bilangan anak tunagrahita. *Jurnal Pendidikan khusus*.