

**PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI KINEMASTER DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BANGUN DATAR BAGI  
ANAK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL KELAS VII DI SKH  
PELANGI ANAKKU KOTA TANGERANG**

Yeni<sup>1</sup>, Yuni Tanjung Utami<sup>2</sup>, Sistriadini Alamsyah Sidik<sup>3</sup>

Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan , Universitas Sultan Ageng  
Tirtayasa, Kota Serang, Banten, Indonesia

[baeyeni297@gmail.com](mailto:baeyeni297@gmail.com)<sup>1</sup>, [yunitanjungutami@untirta.ac.id](mailto:yunitanjungutami@untirta.ac.id)<sup>2</sup>, [sistriadinialamsyah@untirta.ac.id](mailto:sistriadinialamsyah@untirta.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

*The problem that occurs in children with interlectual obstacles in class VII of SMPKh SKh Pelangi Anakku Kota Tangerang who have not been able to recognize Bangun flat, namely the shape of building flat. The purpose of this study is to obtain data and information about the application of kinemaster animated video media in improving the ability to recognize flat wakes for children with intellectual barriers in class VII SMPKh Pelangi Anakku Kota Tangerang. Researchers used experimental methods in this study through a Single Subject Research (SSR) with an A-B-A design. The development of the subject can be seen through baseline phases 1 (A-1), Intervention (B), and Baseline 2 (A-2). The subjects in this study were children with mild intellectual barriers in class VII of SMPKh Pelangi Anakku. The target of behavior in this study is to improve the ability to recognize Flat Building. The collection of data in this study is by means of observation and tests. Data acquisition is analyzed through descriptive statistical data with the presentation of graphs. The results of the research conducted showed that kinemaster animated video media can improve the ability to build flat for children with intellectual barriers in class VII of SMPKh Pelangi Anakku Kota Tangerang. This can be seen through an increase in the mean level in baseline phase 1 (A-1) by 33, the intervention phase (B) by 88.62, and baseline phase 2 (A-2) by 65. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the insertion of kinemaster animation video media can improve the ability to recognize children with intellectual barriers to class VII of SMPKh Pelangi Anakku Kota Tangerang.*

*Keywords : Kinemaster Animated Video Media, Ability to Know Flat Builds, Children With Intellectual Barriers.*

## ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi pada anak dengan hambatan intelektual di kelas VII SMPK<sub>H</sub> SK<sub>H</sub> Pelangi Anakku Kota Tangerang yang belum mampu dalam mengenal Bangun datar, yaitu bentuk bangun datar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh data dan informasi mengenai penerapan media video animasi *kinemaster* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar bagi anak dengan hambatan intelektual kelas VII SMPK<sub>H</sub> Pelangi Anakku Kota Tangerang. Peneliti menggunakan metode eksperimen dalam penelitian ini melalui pendekatan *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Perkembangan subjek dapat dilihat melalui fase *baseline* 1 (A-1), Intervensi (B), dan *Baseline* 2 (A-2). Subjek pada penelitian ini yaitu anak dengan hambatan intelektual ringan kelas VII SMPK<sub>H</sub> Pelangi Anakku. Target *behavior* pada penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal Bangun Datar. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara observasi dan tes. Pemerolehan data dianalisis melalui data statistik deskriptif dengan penyajian grafik. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media video animasi *kinemaster* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar bagi anak dengan hambatan intelektual kelas VII SMPK<sub>H</sub> Pelangi Anakku Kota Tangerang. Hal ini dapat dilihat melalui peningkatan *mean level* pada fase *baseline* 1 (A-1) sebesar 33, fase intervensi (B) sebesar 88,62, dan fase *baseline* 2 (A-2) sebesar 65. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi *kinemaster* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar anak dengan hambatan intelektual kelas VII SMPK<sub>H</sub> Pelangi Anakku Kota Tangerang.

Kata kunci : *Media Video Animasi Kinemaster, Kemampuan Mengenal Bangun Datar, Anak Dengan Hambatan Intelektual.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dan kemanusiaan adalah dua hal yang tak terpisahkan karena pendidikan selalu berhubungan dengan tema-tema kemanusiaan menurut Muhassin, Mohammad (2015:52). Hal ini berarti bahwa pendidikan diupayakan dalam rangka memberikan pengakuan dan penghargaan terhadap derajat kemanusiaan. Menurut Zamroni (2011:34), pendidikan harus merespons keberagaman talenta individual dan mencakup latar belakang budaya yang luas dari kelompok yang akan membentuk masyarakat. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa memperoleh pendidikan

merupakan hak semua warga negara, tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus. Hak pendidikan adalah hak ekonomi, sosial dan budaya. Negara mempunyai kewajiban (*stateobligation*) untuk memenuhi, menghormati dan melindungi setiap hak pendidikan yang dimiliki oleh setiap warga negaranya.

Menurut (Dakir : 1978) seiring dengan berkembangnya zaman, dunia pendidikan saat ini juga semakin berkembang. Berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk itu diperlukan berbagai inovasi baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi

pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Guru merupakan komponen terpenting dalam suatu pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga dapat mendorong siswa belajar secara optimal. Dengan demikian, kemampuan utama yang harus dimiliki oleh para pendidik adalah dalam strategi pembelajaran. Artinya seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai mata pelajaran yang akan diajarkannya, tetapi juga harus menguasai dan mampu mengajarkan pengetahuan tersebut pada peserta didik.

Pembelajaran Matematika anak tunagrahita masih mengalami kesulitan memahami materi, dikarenakan adanya hambatan, yaitu tingkat intelektual yang rendah. Salah satu bagian dari materi pembelajaran Matematika adalah bangun datar. Pada pelaksanaan pembelajarannya, anak tunagrahita cenderung memiliki kesulitan dalam memahami materi tersebut. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif serta mampu menunjang serta mempermudah kegiatan pembelajaran. Bagi anak normal saja, mata pelajaran Matematika dengan materi bangun datar masih dipandang sulit dan kompleks, terlebih lagi bagi anak dengan hambatan intelektual

Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting. Hal ini dapat dilihat dari adanya mata pelajaran matematika di semua jenjang pendidikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Selain itu mata pelajaran matematika menempati dunia pendidikan pertama dalam hal jumlah jam pelajaran. Namun dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, minat dan hasil belajar siswa dalam

mata pelajaran matematika selalu lebih rendah. Salah satu alasannya adalah matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Menurut DSM-V (2013:34), bahwa anak dengan hambatan intelektual mengalami deficit fungsi seperti penalaran, pemecahan masalah, perencanaan, berpikir abstrak, penelitian, kemampuan akademik dan pengalaman belajar. Sedangkan menurut T. Sutjihati Somantri (2006: 104). Ketunagrahitan menunjukkan fungsi intelektual umum di bawah rata-rata secara jelas dengan disertai ketidakmampuan dalam penyesuaian perilaku dan terjadi pada masa perkembangan. Dalam hal pendidikan, anak dengan hambatan intelektual membutuhkan perbedaan pada tingkat kesulitan materi dan perlakuan dalam kegiatan belajar, agar anak dapat memahami materi dasar yang diberikan oleh guru.

Anak dengan hambatan intelektual pada dasarnya memerlukan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran harus disaring, dan diselaraskan dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu hendaknya dipilih media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa. Selain itu penggunaan media harus tepat, artinya pemilihan media pembelajaran harus cocok dengan materi yang dibahas dan pendemonstrasian pada saat yang tepat sehingga dapat berfungsi memperjelas informasi atau konsep yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMPKh Pelangi Anaku Kota Tangerang, guru matematika di SMPKh tersebut sudah menggunakan media pembelajaran yang berada di sekolah. Namun media pembelajaran

yang digunakan tersebut kurang menarik dan kurang memotivasi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis video animasi dengan menggunakan Kinemaster Pro Mod Apk sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Melalui penggunaan media pembelajaran matematika berbasis video animasi dengan menggunakan Kinemaster Pro Mod Apk, diharapkan membantu peneliti untuk menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat. Pembelajaran juga lebih menyenangkan karena adanya visualisasi secara nyata dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan ceramah. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran matematika akan lebih menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran matematika akan tercapai secara optimal.

Anak tunagrahita mengalami hambatan dalam penguasaan akademis terutama dalam pelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan bagian integral dari pendidikan nasional, memegang peranan yang sangat penting bagi perkembangan ilmu dan teknologi. Oleh karena itu, guru-guru bidang studi matematika perlu membekali siswa dengan Mengenal dan ketrampilan yang bermanfaat demi menjawab tantangan masa depan. Salah satu ruang lingkup mata pelajaran matematika adalah geometri, objek geometri bersifat abstrak membuat anak tunagrahita harus memiliki kemampuan visualisasi. Sehingga dalam pembelajaran geometri anak tunagrahita ringan diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa tunagrahita ringan mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Penanganan khusus belajar geometri anak tunagrahita ringan dalam bentuk visual berupa pembelajaran berbantuan media video animasi kinemaster. media video animasi kinemaster disarankan pada pembelajaran matematika karena untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar yaitu persegi,persegi panjang,segitiga dan lingkaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Video Animasi *Kinemaster* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Bagi Anak Dengan Hambatan Intektual Kelas VII SMPKb Pelangi Anakku Kota Tangerang”.

#### **METODE PENELITIAN**

Dalam ini, peneliti akan membahas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan. Tujuannya adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam peningkatan proses penggunaan media pembelajaran matematika berbasis video animasi dengan menggunakan *Kinemaster Pro Mod Apk* bagi anak dengan hambatan intelektual kelas VII SMPKb Pelangi Anakku Kota Tangerang.

Desain penelitian yang digunakan penelitian ini adalah Desain penelitian eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain subjek tunggal atau Single Subject Research (SSR) yang merupakan desain subjek tunggal bagian dari desain penelitian eksperimen yang memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan desain subjek tunggal yaitu desain A-B-A, dimana A1 sebagai fase baseline- 1 atau kemampuan awal sebelum diberikan intervensi, B sebagai fase intervensi atau kemampuan awal yang diberikan intervensi atau perlakuan dan A2 sebagai fase baseline- 2 atau kemampuan awal yang telah diberikan

intervensi. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 oktober 2021 sampai dengan selesai, berikut ini adalah uraian penjelasan penelitian proses penerapan media video animasi *kinemaster* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar bagi anak dengan hambatan intelektual.

### **Subjek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah 1 orang siswa dengan hambatan intelektual kelas VII di SKh Pelangi Anakku Kota Tangerang, adapun data diri subyek yaitu:

Nama : SS(nama inisial)  
Tempat, Tanggal Lahir : Tangerang, 06 Januari 2006  
Umur : 15  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Kelas : VII

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan SKh Pelangi Anakku Kota Tangerang merupakan salah satu SKh yang berada di Kota Tangerang yang beralamat di jalan Perintis Utama Bojong Nangka Kecamatan Kelapa Dua, Tangerang, Banten 15810.

### **Media Penelitian**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyalurkan pesan atau informasi yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat berbentuk audio, visual atau audio visual. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media yang berjenis media visual, yang dimana media ini berupa video animasi kinemaster.

*KineMaster* adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat

menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu, video *KineMaster* dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Proses pembelajaran akan lebih menggembirakan sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik.

### **2. Bahan dan Alat Pembuatan**

a. Aplikasi kinemaster

### **3. Cara Pembuatan**

a. Buka aplikasi Supermii untuk mendesain/memilih karakter utama yang akan anda gunakan dalam video media pembelajaran ini

b. Buka aplikasi voice changer agar suara anda bisa diubah sesuai keinginan anda. Buka aplikasinya, kemudian record dan suara anda dapat digantikan sesuai pilihan yang tersedia.

c. Setelah selesai, anda dapat membuka aplikasi Kinemaster untuk memulai proses pembuatan video media pembelajaran ini

d. Pilih create new setelah memasuki menu utama aplikasi Kinemaster

e. Pilih perbandingan sisi yang untuk video yang akan di buat.

f. Pilih kolom media untuk memasukan latar yang diinginkan.

g. Masukkan background yang anda inginkan

h. Untuk memasukkan benda-benda yang ada pada video diperlukan aplikasi

bantuan agar tidak ada background/latar yang tercampur.

i. Buka kembali aplikasi Kinemasternya. Kemudian masukan gambar yang sudah terhapus latarnya.

j. Dalam membuat video, kita akan memasukkan teks dan penjelasan singkat mengenai materi yang akan disampaikan. Untuk memasukan teks kedalam video dapat dilakukan cara berikut

a. pilih layer teks

b. masukan kata-kata yang diinginkan

k. Kemudian, tambahkan audio/rekaman suara yang sudah direkam pada aplikasi voice changer.

l. Untuk memasukan music. Kita dapat mengambil video yang kita inginkan kemudian masukan mp3 dengan cara menghilangkan video (dari video pada music yang diinginkan)

m. Setelah itu kita tinggal menyusun susunan waktu antara video, animasi, penjelasan materi, music, dan kalimat yang akan kita jelaskan.

#### 4. Cara Penggunaan

Adapun beberapa langkah atau cara yang dapat dilakukan untuk menggunakan media video animasi kinemaster dapat dilakukan sebagai berikut :

a. Aturlah tempat duduk yang memungkinkan siswa dapat memperhatikan dengan jelas

b. Siapkan terlebih dahulu video animasi kinemaster yang ada pada hp android smartphone atau laptop.

c. Sebelum menghidupkan melalui program video animasi *kinemaster* pembelajaran, ajak siswa agar memperhatikan materi yang akan dipelajari dengan baik tentang mengenal

bangun datar yaitu persegi,persegi panjang, segitiga dan lingkaran.

d. Memberikan penjelasan terhadap materi yang diajarkan, untuk siswa tunagrahita dengan cara sangat sederhana dan media video animasi sebagai sumber belajar..

e. Mengamati atau memantau kegiatan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal bangun datar.

f. Memberi penguatan dan penegasan terhadap tayangan program video animasi *kinemaster pro mod apk*.

g. Memutar ulang program video animasi *kinemaster pro mod apk* pembelajaran bila diperlukan

h. Membuat kesimpulan materi isi program sesudah memberikan evaluasi pada siswa.

#### 5. Kelemahan

a. Cara pembuatan yang tidak mudah

#### 6. Kelebihan

a. Media Video Animasi Kinemaster mudah digunakan oleh anak dalam proses pembelajaran

#### Variabel Penelitian

Variabel sering disebut sebagai sifat yang diambil dari suatu nilai yang bervariasi yang dimiliki oleh objek . Artinya variabel adalah sesuatu sifat objek yang nilainya bervariasi. Sehubungan dengan adanya keterkaitan antar variabel pada suatu model maka dikenal nama-nama variabel, yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable).

a. variabel bebas (independent variable)  
variabel bebas juga sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent, atau variabel independen. variabel ini adalah yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel

terikat. Dalam penelitian ini variabel bebas yang diketahui adalah penggunaan media video animasi kinemaster.

b. variabel terikat (dependent variable)

Media video animasi adalah media pembelajaran interaktif yang terbuat berbasis android memiliki unsur gambar, suara dan animasi dalam pembuatannya. Terdiri dari bentuk segitiga, balok, persegi panjang, lingkaran segitiga yang terbuat dari . Video animasi ini bertujuan untuk menarik minat anak untuk belajar membaca dengan cara menyenangkan dan anak akan mudah memahami isi materi dalam pembelajaran mengenal bangun datar. Media video animasi kinemaster dapat

digunakan oleh anak pada umumnya, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan untuk anak tunagrahita atau anak yang mengalami hambatan dalam intelektual kelas VII di Sekolah Khusus Pelangi AnakKu Di Kota Tangerang. Dari hasil penelitian ini, peneliti berharap dengan menggunakan media video animasi kinemaster dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada pembelajaran matematika untuk anak tunagrahita kelas VII di sekolah khusus Pelangi AnakKu Kota Tangerang.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Tes**

Tes merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan anak dalam aspek bahasa atau tingkat penguasaan materi yang lainnya. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes lisan. Anne Anastasi (1976) dalam bukunya *Psychological Testing* mengatakan bahwa tes pada dasarnya merupakan suatu pengukuran yang obyektif dan standart terhadap sampel perilaku sedangkan menurut Frederick G

Brown (1976) mengatakan bahwa tes adalah prosedur yang sistematis guna mengukur sampel perilaku seseorang. Sistematis juga memiliki pengertian obyektif, standart dan syarat-syarat kualitas lainnya. Sedangkan pendapat Sanjaya (2009: 101), yang mengemukakan bahwa tes lisan adalah bentuk tes yang menggunakan bahasa secara lisan. Tes ini digunakan untuk menilai kemampuan nalar atau pemahaman yang dimiliki anak terhadap suatu materi pembelajaran. Lembar tes yang digunakan untuk pembelajaran matematika mengenal bangun datar menggunakan media video animasi terdapat di lampiran.

#### **2. Observasi**

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi dengan cara melihat proses pembelajaran subjek ketika didalam kelas. Melihat sejauh mana kemampuan menulis permulaan subjek.

#### **Teknik analisis data**

##### **1. Analisis Dalam Kondisi**

Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi.

## 2. Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi, misalnya kondisi baseline (A) ke kondisi intervensi (B).

### Hasil dan Pembahasan

#### a. Hasil Penelitian Fase *Baseline-1* (A1)

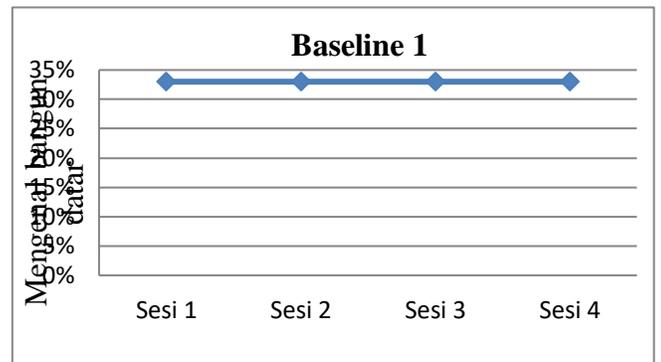
Penelitian pada fase *baseline-1* (A1) merupakan tahap observasi dengan melihat kondisi awal kemampuan anak dalam belajar mengenal bangun datar sebelum diberikan perlakuan atau intervensi yang telah dilaksanakan selama 4 pertemuan atau sesi. Hasil dari penelitian pada fase *baseline-1* (A1) dengan target *behavior* yaitu kemampuan mengenal bangun datar mendapatkan nilai yang cukup stabil yang dapat diuraikan dalam tabel 6 mengenai hasil pengukuran kemampuan mengenal bangun datar pada fase *baseline-1* (A1), yaitu :

No	Pertemuan	Nilai
1	Pertemuan 1	33%
2	Pertemuan 2	33%
3	Pertemuan 3	33%
4	Pertemuan 4	33%

Berdasarkan tabel di mengenai hasil pengukuran kemampuan mengenal bangun datar pada fase *baseline-1* (A1) pada kondisi awal mendapatkan nilai yang sama dari sesi pertama sampai sesi keempat dengan jumlah nilai sebesar 16 dan hasil nilai presentasi 33%..

#### Grafik 4.1

#### Membaca mengenal bangun datar pada *Baseline 1* (A-1)



#### b. Hasil Penelitian Fase Intervensi (B)

Penelitian pada fase intervensi (B) dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap anak dan pengukuran kemampuan anak dalam mengenal bangun datar segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang sesuai dengan target *behavior* kemampuan mengenal bangun datar. Kegiatan intervensi ini dilakukan selama 8 sesi atau pertemuan. Adapun hasil pengukuran pada fase intervensi (B) yang dapat dilihat pada tabel 7 mengenai hasil pengukuran kemampuan bangun datar segitiga, lingkaran, persegi dan persegi empat pada fase intervensi (B), yaitu

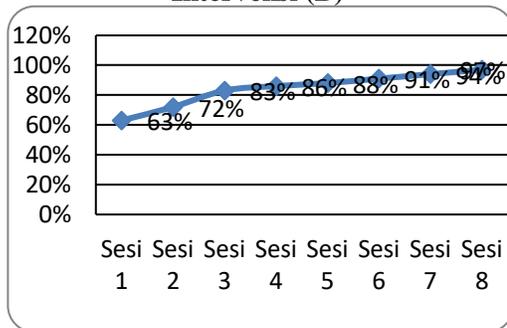
No	Pertemuan	Nilai
1	Pertemuan 1	63%
2	Pertemuan 2	72%
3	Pertemuan 3	83%
4	Pertemuan 4	86%
5	Pertemuan 5	88%
6	Pertemuan 6	91%

7	Pertemuan 7	94%
8	Pertemuan 8	97%

Berdasarkan tabel di atas mengenai hasil pengukuran kemampuan mengenal bangun datar pada fase intervensi (B) dapat dikatakan bahwa kemampuan menulis permulaan anak mengalami peningkatan.

**Grafik 4.2**

**Mengenal bangun datar pada Intervensi (B)**



**c. Hasil Penelitian Fase Baseline-2 (A2)**

Pelaksanaan penelitian pada fase *baseline- 2* (A2) merupakan pengukuran kemampuan mengenal bangun datar kembali tanpa adanya pemberian perlakuan atau intervensi dengan target *behavior* kemampuan mengenal bangun datar segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang . Fase *baseline- 2* (A2) sebagai pelaksanaan kegiatan evaluasi . Pembelajaran guna melihat pengaruh pemberian perlakuan (intervensi) menggunakan media video animasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada anak. Kegiatan pada fase *baseline- 2* (A2) dilaksanakan sebanyak 4 sesi atau pertemuan. Adapun hasil pengukuran kemampuan mengenal bangun datar pada fase *baseline- 2* (A2) yang dapat dilihat pada tabel 8 mengenai hasil pengukuran kemampuan mengenal

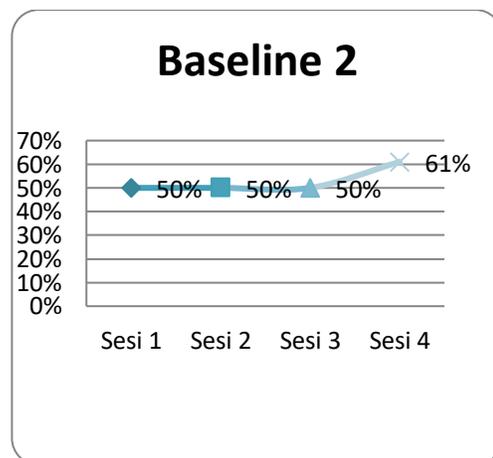
bangun datar pada fase *baseline- 2* (A2), sebagai berikut

No	Pertemuan	Nilai
1	Pertemuan 1	50%
2	Pertemuan 2	50%
3	Pertemuan 3	50%
4	Pertemuan 4	61%

Data yang telah diperoleh dan terkumpul akan dianalisis melalui teknik analisis statistik deskriptif dan ditampilkan dalam grafik. Menurut Sunanto (2006: 96) dalam penelitian eksperimen pada umumnya analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Berdasarkan hasil pengukuran penelitian mengenai kemampuan menulis permulaan pada fase *baseline-1* (A-1) , fase intervensi (B) dan fase *baseline-2* (A-2) dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

**Grafik 4.3**

**Mengenal bangun datar pada Baseline 2 (A-2)**



### Analisis dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi merupakan perubahan data dalam satu kondisi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A, maka analisis perubahan data dapat dilakukan pada fase *baseline-1* (A1), fase intervensi (B) dan fase *baseline-2* (A-2). Komponen analisis dalam kondisi meliputi penjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, tingkat stabilitas data, tingkat perubahan, jejak data dan rentang. Adapun rangkuman dari hasil analisis visual dalam kondisi pada target *behavior* kemampuan mengenal bangun datar dapat dilihat pada tabel 4.3, sebagai berikut:

#### a. Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi merupakan suatu perubahan antara kondisi yang menunjukkan ada tidaknya pengaruh intervensi terhadap variabel terikat yang bergantung pada aspek kestabilan data *baseline*, perubahan level, dan besar kecilnya data overlap yang terjadi yang terjadi antar dua kondisi yang sedang dianalisis.

Analisis antar kondisi terdiri dari 5 komponen, yaitu jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level dan data overlap. Adapun rangkuman dari hasil analisis antar kondisi pada target *behavior* kemampuan mengenal bangun datar yang dapat dilihat pada tabel 4.5, sebagai berikut :

### Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Pada Target Behavior Kemampuan Mengenal Bnagun

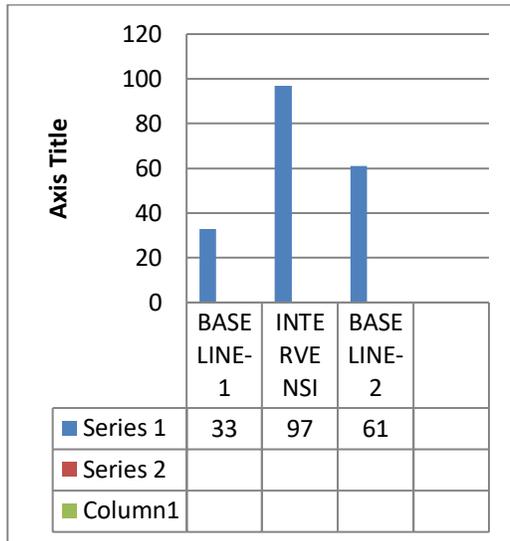
D

No	Kondisi yang dibandingkan	B/A1	A2/B
1.	Jumlah variable	1	1
2.	Perubahan arah dan efeknya	(+) (=)	(+) / (+) —
3.	Perubahan stabilitas	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
4.	Perubahan level data	(97 – 33) + 64	(61 – 63) – 2
5.	Persentase overlap	0%	0%

ngan *Mean Level*

Perbandingan

*mean level* atau nilai rata-rata target *behavior* pada fase *baseline-1* (A2), intervensi (B) dan fase *baseline-2* (A2) dapat digambarkan pada grafik **Grafik Perbandingan Mean Level Atau Nilai Rata-Rata Target Behavior Pada Fase Baseline-1 (A1), Intervensi (B) Dan Fase Baseline-2 (A2)**



**Berdasarkan grafik diatas menunjukkan perbandingan mean level pada target behavior fase baseline-1, intervensi dan baseline-2.**

Pada fase *baseline-1* nilai rata-ratanya sebesar 33, pada fase intervensi nilai rata-ratanya sebesar 97 sedangkan pada fase *baseline-2* nilai rata-ratanya sebesar 61. Berdasarkan hasil nilai rata-rata pada setiap fase tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada mean level fase *baseline-2*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama kurang lebih 2 minggu dengan rincian kegiatan *baseline-1* (A1) selama 4 pertemuan, fase intervensi (B) 8 pertemuan dan *baseline-2* (A2) selama 4 pertemuan. Kegiatan intervensi yang telah dilakukan memiliki pengaruh yang cukup baik dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada anak dengan hambatan intelektual. Adapun nilai perbandingan mean level pada

target *behavior* yaitu, pada fase *baseline-1* (A1) mendapatkan nilai sebesar 33%, pada fase intervensi mendapatkan nilai sebesar 97% dan pada fase *baseline-2* mendapatkan nilai 61%. Pada hasil perbandingan mean level tersebut diketahui bahwa pada fase intervensi memiliki nilai rata-rata yang tinggi dibandingkan dengan fase baseline. Jadi pada kegiatan intervensi yang telah dilaksanakan dengan penggunaan media video animasi *kinemaster* dapat berpengaruh pada fase *baseline-1* yang merupakan kondisi awal kemampuan anak yang belum mampu untuk mengenal bangun datar (persegi,persegi panjang,lingkaran dan segitiga dan intervensi juga berpengaruh pada fase *baseline-2* yang dapat menunjukkan keberhasilan dengan adanya peningkatan pada kemampuan anak dalam kemampuan mengenal bangun datar.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media video animasi *kinemaster* memiliki pengaruh yang baik dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar persegi,persegi panjang,segitiga dan lingkaran pada anak tunagrahita dengan sasaran target *behavior*, yaitu kemampuan mengenal bangun datar. Terbukti pada kondisi awal atau pada fase *baseline-1* (A1) anak belum mampu mengenal bangun datar persegi,persegi panjang,segitiga dan lingkaran dan nilai yang didapatkan rendah. Pada fase intervensi (B) atau pada fase anak diberikan perlakuan atau intervensi berupa materi pelajaran mengenal bangun datar dengan

menggunakan media video animasi kinemaster terdapat peningkatan yang signifikan Pada fase *baseline- 2 (A2)* yaitu dimana setelah selesai melakukan kegiatan intervensi, kondisi kemampuan anak ditingkatkan kembali oleh peneliti seperti pada fase *baseline- 1 (A1)*. Fase *baseline- 2 (A2)* dapat dikatakan sebagai evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan dan pada fase ini juga menentukan berpengaruh atau tidak berpengaruh kegiatan intervensi terhadap kemampuan anak. Dapat dilihat pada grafik bahwa fase *baseline- 2 (A2)* menunjukkan adanya peningkatan daripada fase *baseline- 1 (A1)*. Oleh karena itu penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan kegiatan intervensi berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunagrahita.

Hasil dari penelitian ini dapat ditunjukkan dengan perbandingan nilai *mean level* pada setiap fase. Pada target *behavior* kemampuan mengenal bangun datar, fase *baseline- 1 (A1)* mendapatkan nilai yang stabil, fase intervensi (B) mendapatkan nilai yang meningkat dan fase *baseline- 2 (A2)* mendapatkan nilai yang cukup meningkat.. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan media video animasi kinemaster dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada anak dengan hambatan intelektual (tunagrahita) kelas VII di SMPKh Pelangi Anakku Kota Tangerang.

### **Saran**

Dari hasil kesimpulan di atas bahwa penggunaan media video

animasi *kinemaster* berpengaruh baik pada kemampuan mengenal bangun datar pada anak dengan hambatan intelektual. Sehingga peneliti memiliki pendapat berupa saran, diantaranya :

#### **a. Bagi Sekolah**

Hasil dari penelitian ini dapat berguna bagi sekolah untuk dijadikan suatu kebijakan dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media yang memudahkan pembelajaran di kelas dan memberikan keefektifan serta efisien dalam proses pembelajaran.

#### **b. Bagi Guru**

Guru dapat menggunakan media ini sebagai fasilitas atau alat bantu untuk memudahkan penyampaian pembelajaran matematika mengenal bangun datar kepada anak berkebutuhan khusus.

#### **c. Bagi Peneliti**

Bagi peneliti sebagai sarana pembelajaran dalam melatih mengajar dalam dunia pendidikan.

#### **d. Bagi Siswa**

Khusus bagi siswa, media video animasi kinemaster merupakan media yang kreatif bagi anak dan dapat berguna, tidak hanya untuk anak pada umumnya saja tetapi untuk anak berkebutuhan khusus pun dapat menimbulkan pengaruh yang baik karena dapat memudahkan dan memberi semangat siswa untuk belajar matematika mengenal bangun datar serta dapat memberikan motivasi kepada

siswa agar senang belajar mengenal bangun datar.

## DAFTAR PUSTAKA

- (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- A. F., Fuchs, D., & Wehby, J. H. (2019). Are students with disabilities accessing the curriculum? A meta-analysis of the reading achievement gap between students with and without disabilities. *Exceptional Children*, 85(3), 329-346.
- Al Irsyadi, F. Y., & Nugroho, Y. S. (2015). Game edukasi pengenalan anggota tubuh dan pengenalan angka untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) tunagrahita berbasis kinect. *Prosiding Snatif*, 13-20.
- Al Muchtar, Suwarma. (2015). *Dasar Penelitian Kualitatif*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri.
- Arief S. Sadiman, et .al., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pem anfaatannya*, (Jakarta: P T RajaGrafindo P ersada, 3003), hal 6
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran cetakan ke -14 (Jakarta:Rajawali Pers, 2011), p.3*
- Asnawir –Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*(Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal 126.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo P ersada, 2007), hal 3.
- Bandung : PT Remaja Rosdakarya. Bandung: Rosda Karya.
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Delvytamara, M., & SAP, F. P. (2018). Dampak Berpikir Positif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus tunanetra Di Yaketunis Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional ( 2014)*Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan Belas Edisi IV*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Efendi, Mohammad. "Pengantar psikopedagogik anak berkelainan." (2006).
- Gilmour, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solitekids.secilmembaca> (diakses pada tanggal 26 Januari 2019)
- Khaira, Hafizatul. "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT." *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*. FBS Unimed Press, 2021
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-*

- Mengajar Masa Kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Leli Achlina, Purnama Suwardi, Kamus Istilah Pertelevision, (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2011), hal 8
- Mohamin, "Ortopedagogik Anak Tunagrahita", (Bandung: Departemen Pendidikan Nasional, 1995), hal 19
- Muhammad Rifa'i, *Sosiologi Pendidikan*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm.35
- Muhassanah, Nuraini, Imam Sujadi, and Riyadi Riyadi. "Analisis keterampilan geometri siswa dalam memecahkan masalah geometri berdasarkan tingkat berpikir van hiele." *Jurnal Pembelajaran Matematika* 2.1( 2014)
- Muhibbin, Syah. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*.
- Musfiqon dan Nurdyansyah, Pendekatan Pembelajaran Saintifik, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015
- Musfiqon dan Nurdyansyah, Pendekatan Pembelajaran Saintifik, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015
- Nana Sudjana -Ahmad Rivai, Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya), (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), 2
- Nasional, Ujian, and Dilindungi oleh Undang-undang. "bahasa indonesia." *Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional* (2008).
- Nasution. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Purwanto, Ngalm. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal 726.
- Ranang A.S., Basnendar H, dan Asmoro N.P., ANIMASI KARTUN Dari Analog Sampai Digital, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hal 9.
- Ratih Putri Pratiwi dan Afina Murtiningsih. (2013). *Kiat Sukses Mengasuh Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Rogers, Wendy dan Nicole Johnson. (2018). *Strategies to Include Students with Severe/ Multiple Disabilities within the General Education Classroom*. Physical Disabilities : Education and Related Services. Vol. 37 : No. 2
- Rosmaya, I., Sulaeman, S., & Purwati, N. H. (2019). Pengaruh Video Interaktif dan Media Gambar terhadap Kemampuan Merawat Diri pada Anak Tunagrahita. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 1(1), 17-26.
- Sanagi, M. M., Salleh, S., Ibrahim, W. A. W., Naim, A. A., Hermawan, D., Miskam, M., ... & Aboul-Enein, H. Y. (2013). Molecularly imprinted polymer solid-phase extraction for the analysis of organophosphorus pesticides in fruit samples. *Journal of Food Composition and Analysis*, 32(2), 155-161.

- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Solite Kids. (Tanpa tahun). *Aplikasi Secil Membaca*. Tersedia (Online) :
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sumarsono, A dan Murni Sianturi. (2019). *Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. JPE (Jurnal Pendidikan Edutama). Vol. 6 : No. 2
- Sunanto, Juang, dkk (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Sunanto, Juang, dkk. (2006). *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal*. University of Tsukuba: CRIED
- Sunanto, Juang. (2013). *Konsep Dasar Individu dengan Hambatan Majemuk*. Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus. Vol. 12 : No. 1
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sutjihati, Somantri. "Psikologi anak luar biasa." *Bandung: Refika Aditama* (2006).
- Suwarna, dkk. (2006). *Pengajaran Mikro; Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Wardani, "Pengantar Pendidikan Luar Biasa", (Universitas Terbuka: Jakarta, 1996), hal 6.21
- Wardani, "Pengantar Pendidikan Luar Biasa", (Universitas Terbuka: Jakarta, 1996), hal 6.5
- Wati, G. M. (2012). *Outbound management training untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri anak tunagrahita*. *Educational Psychology Journal, I* (1)
- WATI, LINAKSITA ANINDYA. "Pemanfaatan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ips pada siswa kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1.1 (2013): 1-10.
- Wicaksono, Gunawan, Fatwa Sari Ulkhusna, and Purnama Betty. "Penatalaksanaan Okupasi Terapi Menggunakan Behavior Modification Dalam Aktivitas Menyikat Gigi Pada Kasus Keterbatasan Intelektual Taraf Sedang Di Panti Sosial Bina Grahita Ciungwanara Bogor." *Jurnal Vokasi Indonesia* 6.1 (2018).
- Widada dan Anfan Rosyidi. (2017). *Perancangan Media Pembelajaran Fisika SMP Berbasis Multimedia Interaktif*. Jurnal IT CIDA. Vol. 3 : No. 2

Zamroni, A. 2011. *Pendidikan untuk Demokrasi*. Yogyakarta: Penerbit Bigraf Publishing

Zuchdi, Darmiyati dan Budiasih. (1997). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud.