



Penggunaan Media Video Animasi Memakai Kemeja Untuk Meningkatkan Kemampuan Bina Diri Siswa Tunadaksa Kelas II Sdlb Di Skh Negeri 02 Kota Serang

Tiara Putri¹, Yuni Tanjung Utami², Sistriadini Alamsyah Sidik³

^{1,2,3} Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Abstract

Received: 09 Oktober 2024
Revised : 15 Oktober 2024
Accepted: 21 Oktober 2024

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi memakai kemeja, terhadap keterampilan bina diri berpakaian pada anak tunadaksa di Skh Negeri 02 Kota Serang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Single Subject Research (SSR). Desain yang digunakan adalah desain A-B-A. Subjek penelitian yaitu seorang siswa kelas II SDLB di SKh Negeri 02 kota serang yang mengalami kesulitan dalam motoriknya sehingga mempengaruhi dalam aktivitas sehari-harinya, terutama dalam hal berpakaian. Data dikumpulkan melalui observasi dan analisis. Berdasarkan hasil penelitian, subjek menerima presentasi rata-rata atau level rata-rata pada kondisi awal atau baseline-1 (A1) memperoleh hasil 25% dimana fase ini dalam kondisi alamiah subjek, kemudian pada fase intervensi (B) subjek diberikan intervensi atau perlakuan berupa penggunaan video animasi memakai kemeja dengan memperoleh nilai sebesar 89,8% dan pada kondisi akhir atau baseline-2 (A2) memperoleh nilai sebesar 75%. Presentase data overlap pada fase intervensi (B) yaitu 0%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media video animasi memakai kemeja dapat meningkatkan kemampuan keterampilan bina diri berpakaian anak tunadaksa kelas II SDLB di SKh Negeri 02 Kota Serang.

Keywords: Anak tunadaksa, Bina Diri, media video animasi

(*) Corresponding Author: 2287190054@untirta.ac.id

How to Cite: Putri, T., Utami, Y. T., & Sidik, S. A. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Memakai Kemeja Untuk Meningkatkan Kemampuan Bina Diri Siswa Tunadaksa Kelas II Sdlb Di Skh Negeri 02 Kota Serang. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14495340>.

PENDAHULUAN

Kemampuan bina diri merupakan kemampuan yang harus dimiliki setiap orang. Pada dasarnya kemampuan mengurus diri merupakan usaha membangun diri individu baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial melalui Pendidikan yang didapatkan dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sehingga terwujudnya kemandirian dengan keterlibatan dalam kehidupan sehari-hari. perkembangan adalah bertambahnya kemampuan, struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan juga menyangkut adanya proses diferensiasi sel tubuh, jaringan, organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya.

Dan Namun, perkembangan kemampuan anak tunadaksa berbeda dengan anak pada umumnya, sehingga memiliki kesulitan dalam melakukan kegiatan berpakaian. Dikarenakan adanya keterbatasan bergerak yang disebabkan koordinasi motorik yang tidak sempurna, baik motorik kasar dan motorik halus. Sehingga kegiatan berpakaian anak tunadaksa perlu bantuan dari orang lain.

Kegiatan berpakaian sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena mengurus diri berpakaian berfungsi sebagai perlindungan diri yang dibutuhkan oleh setiap manusia begitu juga dengan anak tunadaksa. Dengan begitu anak tunadaksa memerlukan program bina diri, agar anak dapat melakukan kegiatan berpakaian sehari-hari tanpa perlu bantuan orang tua atau pun orang lain. Bina diri merupakan salah satu program yang diajarkan dan dianjurkan bagi anak berkebutuhan khusus (ABK). Istilah *Activity of Daily Living* (ADL) atau aktivitas kegiatan sehari-hari yang lebih dikenal dengan istilah "Bina Diri". Bina diri mengacu pada suatu kegiatan yang bersifat pribadi, tetapi memiliki dampak yang berkaitan dengan *human relationship*. Disebut pribadi karena dalam bina diri keterampilan yang diajarkan atau dilatihkan menyangkut kebutuhan individu yang harus dilakukan sendiri tanpa bantuan orang lain apabila kondisinya memungkinkan. Beberapa istilah yang bisa digunakan untuk menggantikan istilah bina diri yaitu *Self Care*, *Self Help Skill*, atau *Personal Management*. Istilah-istilah tersebut memiliki maksud yang sama yaitu membahas tentang mengurus diri sendiri berkaitan dengan kegiatan rutin harian. Program bina diri mencakup beberapa hal yang berhubungan dengan kepentingan anak sehari-hari seperti makan, minum, kebersihan diri, dan berpakaian (Karsono, 2019: 6). Berpakaian merupakan *activity daily living* yang penting karena berpakaian merupakan salah satu kebutuhan pokok individu selain pangan dan papan. Berpakaian bukan saja untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat biologis material, tetapi juga berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan sosial psikologis, berpakaian cocok atau serasi baik dengan dirinya maupun keadaan sekelilingnya akan memberikan kepercayaan diri pada diri sendiri.

Berdasarkan Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di Skh Negeri 02 Kota Serang, peneliti menjumpai siswa tunadaksa yang berumur 9 tahun, siswa tunadaksa ini mampu berbicara dengan baik dan lugas, tidak hanya itu saja siswa mampu menggunakan smartphone dengan benar. Tetapi siswa tunadaksa ini mengalami hambatan dalam bergerak, sehingga dalam kegiatan sehari-hari perlu bantuan orang lain. menurut guru kelas sebenarnya siswa mampu untuk berjalan sendiri hanya karena siswa masih takut dan kurang percaya diri untuk berjalan sendiri sehingga memerlukan bantuan. Akan tetapi siswa sering dilatih untuk berjalan sendiri sambil diawasi. Sedangkan untuk motoriknya mengalami sedikit perkembangan, dimana siswa mampu memegang atau menggenggam barang sekitarnya. Tidak hanya itu siswa juga melakukan terapi yang dilakukan seminggu 2 kali dirumahnya. Meskipun motoriknya sedikit berkembang namun, untuk kemampuan bina dirinya siswa masih belum bisa, salah satunya yaitu siswa belum mampu memakai baju dengan lengkap dan benar dalam hal mengancingkan baju, dan merapihkan baju. Karena adanya hambatan dalam gerakan sehingga masih perlu dibantu orang lain. Pada usia 9 tahun harusnya anak sudah mampu memakai baju dengan benar tanpa bantuan orang lain, bahkan bisa melakukan keterampilan lain seperti memakai sepatu, menganyam, memakai celana dan lain-lain. Tetapi tidak dengan siswa tersebut yang masih perlu bantuan orang lain jika ingin memakai baju seragam sekolah. Siswa mengalami kesulitan ketika memasukan kancing kedalam lubangnya. Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan menyatakan bahwa siswa mempunyai kemampuan untuk memasang baju, meskipun dengan sedikit bantuan

orang lain. Tetapi, ketika ingin mengancingkan baju, siswa tidak mampu sama sekali. Setelah diberikan contoh sekali, siswa belum mampu untuk mengulangi. Lalu siswa diberikan contoh untuk kedua kalinya dengan melibatkan langsung jari jemari nya, namun siswa masih kurang konsentrasi dalam melakukan kegiatan mengancingkan tersebut. Pada contoh ke tiga siswa mampu memegang kancing baju dan mendekatkan ke dalam lubang kancing, tetapi belum mampu untuk memasukan kancing kedalam lubang kancing.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap kancing baju dan lubang kancing itu sudah ada, namun karena kurangnya koordinasi antara tangan dan mata yang rendah, media serta metode untuk bina diri di sekolah tersebut yang masih kurang memadai. Sehingga siswa harus diberi pembelajaran lebih lanjut. Menyadari hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti subjek yang kesulitan bina diri, untuk memberikan pembelajaran bina diri berpakaian agar mampu memakai baju berkancing tanpa bantuan orang lain melalui penggunaan video animasi.

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran adalah salah satu cara yang peneliti gunakan dalam memperbaiki kualitas belajar mengajar yang bertujuan agar jalannya proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga siswa dapat lebih memperhatikan materi yang disampaikan dan memperoleh keterampilan serta sikap yang dapat menunjang kepribadian siswa yang mandiri dan hasil belajar siswa yang meningkat. Selain itu juga pembelajaran berbasis teknologi ini dapat dengan mudah diakses melalui internet, salah satunya yaitu youtube. Youtube merupakan media social atau situs web yang menampilkan berbagai macam video yang sebagian besar masyarakat menggunakannya. Berbagai situs dan program serta konten video yang ditampilkan diyoutube berguna untuk memberikan hiburan, pendidikan serta pengetahuan yang luas bagi para penonton dan penggunannya. Salah satu video yang ada dalam aplikasi youtube adalah *video animasi* atau *film animasi*.

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran adalah salah satu cara yang peneliti gunakan dalam memperbaiki kualitas belajar mengajar yang bertujuan agar jalannya proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga siswa dapat lebih memperhatikan materi yang disampaikan dan memperoleh keterampilan serta sikap yang dapat menunjang kepribadian siswa yang mandiri dan hasil belajar siswa yang meningkat. Selain itu juga pembelajaran berbasis teknologi ini dapat dengan mudah diakses melalui internet, salah satunya yaitu youtube.

Berdasarkan urian di atas, Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Penggunaan Media Video Animasi Memakai Kemeja Untuk Meningkatkan Kemampuan Bina Diri siswa Tunadaksa”.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang diambil, mengenai penggunaan media video animasi memakai kemeja untuk meningkatkan kemampuan bina diri siswa tunadaksa kelas II sdlb di SKh Negeri 02 Kota serang, penelitian ini merupakan penelitian *Single Subject Research (SSR)* dengan desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan desain A-B-A. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan di tampilkan melalui

grafik garis. Dalam penelitian ini, subjek penelitian merupakan anak dengan hambatan motoric kelas II di Skh Negeri 02 Kota Serang. Secara fisik subjek mengalami gangguan dalam motoriknya, sehingga dalam melakukan bina diri subjek masih memerlukan bantuan orang lain. tetapi untuk kelenturan tangan nya subjek sudah bagus karena subjek rutin melakukan terapi dirumahnya. Pengumpulan data diperoleh dengan observasi kapada anak dan lingkungan sekitar sekolah anak, lalu dilakukan tes berupa treatment yang diberikan anak pada tiap sesi atau baseline, selanjutnya untuk membuktikan ke absahan penelitian dikumpulkan juga dokumentasi selama penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Pada penelitian ini penggunaan media video animasi memakai kemeja untuk meningkatkan kemampuan bina diri siswa tunadaksa kelas II di dilaksanakan menggunakan instrument penelitian dengan 9 indikator. Setiap pertemuan penelitian dibagi menjadi 3 fase yaitu baseline 1 (A1), intervensi (B) dan baseline 2 (A2) yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan untuk fase baseline 1 (A1) dan fase baseline 2 (A2) sedangkan pada fase intervensi dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan.

Hasil yang didapatkan dalam penggunaan media video animasi memakai kemeja pada fase baseline 1 (A1) pada kondisi awal subjek belum mampu melakukan seluruh tahapan menggunakan kemeja dengan mandiri dari mulai dari sesi pertama hingga sesi keempat, sehingga memperoleh skor 1 dengan presentase sebesar 25%.

Pada fase intervensi (B) pada sesi 1 dan 2 mendapatkan jumlah skor 27 dengan persentase 84,3%, sesi 3 mendapatkan jumlah skor 28 dengan persentase 87,5%, sesi 4 hingga 5 mendapatkan jumlah skor 29 dengan hasil persentase sebesar 90,6% sedangkan untuk sesi 6 sampai 8 mendapatkan skor 30 dengan hasil persentase sebesar 93,7%.

Hasil penelitian pada fase baseline 2 (A2) menunjukkan hasil skor yang sama pada sesi 1 hingga 4 dengan jumlah skor 24 hasil persentase sebesar 75%.

Grafik 1.1 persentase kemampuan memakai baju berkancing

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu statistic deskriptif dengan hasil data yang ditampilkan menggunakan grafik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian dibagi menjadi dua diantaranya analisis dalam kondisi dan analisis antara kondisi, yang diuraikan sebagai berikut.

Analisis Dalam Kondisi			
Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	4	8	4
Kecenderungan Arah	—	—	—
Tingkat Stabilitas Rentang	$25 \times 0,15 = 3,75$	$93,7 \times 0,15 = 14,05$	$75 \times 0,15 = 11,25$
Kecenderungan Stabilitas	Tidak Stabil	Stabil	Stabil
Tingkat Perubahan	$25 - 25 = 0$	$93,7 - 84,3 = 9,4$	$75 - 75 = 0$

Jejak Data	(=)	(+)	(=)
Analisis Antar Kondisi			
Kondisi	B/A1		A2/B
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=) (+)		 (=) (+)
Perubahan Stabilitas	Meningkat ke Stabil		Stabil ke Meningkatkan
Perubahan level data	$84,3 - 25 = 59,3$ (+)		$75 - 93,7 = -18,7$ (+)
Overlap	$0 : 8 \times 100 \% = 0$		$0 : 8 \times 100\% = 0$

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, anak tunadaksa dapat diartikan sebagai seseorang yang memiliki masalah pada motorinya. Oleh karena itu peneliti mengambil anak dengan hambatan motorik yang duduk di kelas II (dua) sdlb. Karena pada saat mencari informasi di lapangan bahwa anak ini motoriknya sudah bagus tapi belum diajarkan bina diri berpakaian terutama berpakaian berkancing. Untuk itu peneliti berkeinginan untuk mengajarkan bina diri tersebut, dalam pembelajaran keterampilan bina diri berpakaian memerlukan media untuk membantu kemampuan bina dirinya terhadap keterampilan berpakaian, khususnya dalam memakai baju berkancing (kemeja). Dengan menggunakan media *video animasi*. Kondisi inilah yang peneliti dapatkan di lapangan, sehingga peneliti mengambil permasalahan ini dalam penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa media tersebut dapat meningkatkan kemampuan bina diri berpakaian anak tunadaksa kelas II. Terdapat hasil rata-rata atau *mean level* subjek penelitian pada fase *baseline-1* (A1) sebesar 25% dikarenakan pada fase ini merupakan kondisi awal tanpa adanya intervensi atau perlakuan terlebih dahulu. Perhitungan yang digunakan yaitu dimulai pada sesi pertama hingga sesi keempat dengan jumlah soal ditabel diatas sebanyak 8 indikator, dengan keterangan ketika siswa dapat melakukan masing-masing tahapan mampu secara mandiri diberikan skor 4, mampu dengan bantuan fisik dan verbal diberikan skor 2, mampu dengan bantuan gesture dan verbal diberikan skor 3 dan belum mampu maka diberikan skor 1. Pada fase ini terdiri dari 4 sesi dimana semua hasil sesi pertama hingga sesi keempat mendapatkan skor 8, dengan jumlah perolehan 8 maka jika diubah kedalam bentuk persentase dari setiap sesi yaitu 25 %

Pada fase intervensi (B) subjek penelitian mengalami peningkatan rata-rata yaitu 89,8%, merupakan hasil dari nilai rata-rata semua sesi tersebut lebih dominan diperoleh pada tes memasukan lengan kedalam baju sampai merapihkan kerah baju, pada fase intervensi ini adanya bantuan dengan menonton serta perlakuan dengan cara mencontohkan cara memakai kemeja seperti *video animasi* yang dilihat.

Masuk Fase intervensi ini dilakukan selama 8 sesi dengan 8 indikator, yang memperoleh skor berbeda setiap sesinya yaitu pada sesi 1-2 memperoleh skor 27, sesi 3 memperoleh skor 28, sesi 4-5 memperoleh skor 29, dan untuk sesi 6-8 memperoleh skor 30. Jika diubah kedalam presentase maka menjadi 84,3% untuk sesi 1, 84,3% untuk sesi 2, 1,87,5% untuk sesi 3, 90,6% untuk sesi 4, 90,6% untuk sesi 5, 93,7% untuk sesi 6, 93,7% untuk sesi 7, dan 93,7% untuk sesi 8.

Pada fase *baseline-2* (A2) data rata-rata yang diperoleh adalah 75%, perhitungan yang digunakan yaitu dimulai pada sesi pertama hingga sesi keempat dengan jumlah soal ditabel diatas sebanyak 8 indikator, dengan keterangan ketika siswa dapat melakukan masing-masing tahapan mampu secara mandiri diberikan skor 4, mampu dengan bantuan verbal dan fisik diberikan skor 2, mampu dengan bantuan gesture dan verbal diberikan skor 3 dan belum mampu maka diberikan skor 1.

Pada fase ini terdiri dari 4 sesi dimana semua hasil sesi pertama hingga sesi keempat mendapatkan skor 24, dengan jumlah perolehan 24 maka jika diubah kedalam bentuk persentase dari setiap sesi yaitu 75 % . . Data yang diperoleh dari fase ini didapatkan dari awal setelah subjek penelitian diberikan intervensi dengan menggunakan *video animasi*, sehingga adanya peningkatan dibandingkan dengan fase *baseline-1* (A1).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kelebihan media video animasi memakai kemeja ini adalah dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan bina diri berpakaian berkancing (kemeja) pada anak tunadaksa atau anak dengan hambatan motorik. Adapun kelemahan pada media ini yaitu membutuhkan software khusus untuk membukanya, durasi video yang lumayan agak lama dan guru harus membantu serta mendampingi dalam penggunaan media video animasi ini agar materi yang dijelaskan dapat dipahami dengan baik oleh anak.

Dari hasil yang telah didapatkan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memakai kemeja ini dapat meningkatkan keterampilan bina diri berpakaian anak tunadaksa kelas II di SKh Negeri 02 Kota Serang.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan kemampuan bina diri berpakaian siswa tunadaksa kelas II. Target behavior peneliti adalah meningkatkan kemampuan bina diri berpakaian anak tunadaksa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata atau mean level subjek penelitian pada fase *baseline-1* (A1) sebesar 25% dikarenakan pada fase ini merupakan kondisi awal.

tanpa adanya intervensi atau perlakuan terlebih dahulu. Pada fase intervensi (B) subjek penelitian mengalami peningkatan rata-rata yaitu 89,9% nilai ini didapat dari nilai rata-rata setiap sesi yang telah diberikan pada subjek yaitu didominasi dari tes memasukan lengan kebagian baju samapai merapihkan kerah baju, dan pada fase *baseline-2* (A2) data rata-rata yang diperoleh adalah 75% nilai ini didapat dari data yang diperoleh dari awal setelah subjek penelitian diberikan intervensi dengan menggunakan media video animasi, sehingga adanya peningkatan dibandingkan dengan fase *baseline-1* (A1) .

Selain itu, perubahan level data pada analisis data antar kondisi pada fase intervensi (B) ke fase baseline-1 (A1) meningkat sebesar 59,3% pengaruh pemberian intervensi. Pada fase baseline-2 (A2) ke intervensi (B) mengalami peningkatan sebesar -18,7. Walaupun fase baseline-2 (A2) data yang diperoleh lebih rendah dari fase intervensi (B), namun data yang diperoleh lebih tinggi dari data baseline-1 (A1). Untuk data overlap pada fase intervensi (B) memiliki presentase yaitu 0%. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media video animasi dalam meningkatkan kemampuan keterampilan bina diri berpakaian memakai baju kemeja anak tunadaksa kelas II di Skh Negeri 02 Kota Serang.

SARAN

1. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dan masukan dalam pengembangan media pembelajaran keterampilan bina diri memakai baju untuk siswa tunadaksa.

2. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi guru dalam meningkatkan kemampuan bina diri memakai baju siswa tunadaksa.

3. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan bina diri khususnya mengurus diri tanpa bantuan orang lain.

4. Bagi Orang Tua

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi referensi mengenai fungsi serta pengaruh media pembelajaran terutama media video animasi dalam pembelajaran bina diri memakai baju dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin (2020). Pengaruh kegiatan meronce terhadap kemampuan mengancing baju. *Pendidikan Khusus*, 32-37.
- Andre. (2022). *Multikulturalisme belajar hidup dalam perbedaan*. Jakarta: Indeks.
- Anita, & Syah Khalif (2020). Implementasi pembelajaran jarak jauh pada anak usia dini. *Tunas siliwangi*.
- Cahyani. (2018). Sosialemosional Develovment in children with physical implant. *Jurnal pendidikan*, 2-10
- Chabib. (2029). Pembuatan film pendek "dasyatnya sedekah". Berbasis multimedia menggunakan teknik 2D hybrid animation dengan pemanfaatan grafik. *Jurnal Indonesia*, 387.
- Djamarah. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta :luxima
- Femita. (2018). Bagaimana agar anak tunadaksa menjadi pribadi yang bahagia. *Sains psikolog*. 125-128.
- Hasanah. (2020). Penanganan anak tunadaksa. *Pemikiran dan penelitian islam anak usia dini*, 23-27.
- Ibid. (2021). Definisi mengenai video animasi. *Edukasi*, 44-45.
- Kurbo, A. (2021). Kemandirian anak mengurus diri sendiri dikembangkan melalui metode pembiasaan. *PERNIK Jurnal PAUD*.