



Pendekatan *Cooperative Learning* Tipe STAD: Peningkatkan Keterampilan Membuat Bantal Karakter Pada Anak Tunagrahita Ringan

Popi Saputri*✉, Irdamurni**

*Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, ** Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat

Diterima: 02 03 2020 :: Disetujui: 27 03 2020 :: Publikasi online: 31 03 2020

Abstrak Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan yang peneliti temukan di kelas X/C tunagrahita ringan di SLB N 1 Pariaman pada bulan Oktober 2019. Pembelajaran keterampilan membuat Bantal Karakter pada anak tunagrahita ringan, terlihat proses kerja anak masih kurang baik dan benar, serta belum terjalin kerjasama yang baik dalam proses pembuatannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah pendekatan *cooperative learning* tipe STAD dapat meningkatkan keterampilan membuat Bantal Karakter pada anak tunagrahita ringan, serta mendeskripsikan proses pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membuat Bantal Karakter melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD kelas X/C di SLB N 1 Pariaman. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yang dilakukan dalam bentuk kolaborasi peneliti dengan guru kelas. Sebagai subjek penelitian empat orang anak tunagrahita ringan kelas X/C dan satu orang guru kelas. Data diperoleh melalui observasi, dan tes perbuatan. kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian setelah diberikan perlakuan selama delapan kali pertemuan menunjukkan bahwa kemampuan awal sebelum perlakuan membuat bantal karakter oleh DW 43%, YD 34%, LT 31% dan SR 41%. Sedangkan pada akhir siklus I kemampuan DW meningkat (49%), YD (37%), LT (35%) dan SR (45%). Pada siklus II kemampuan DW meningkat menjadi (87%), YD (74%), LT (72%) dan SR (86%).

Kata kunci: cooperative learning, karakter, anak tuna grahita

Abstract This research is based on the problems that researchers found in the class X/C tunagrahita ringan in SLB N 1 Pariaman in October 2019. Learning skill of making character pillow in children with tunagrahita ringan, the ability of children in practicing activities to make character pillow is still not good and not correct, and have not established a good cooperation in the process of making. The purpose of this research are to prove whether cooperative learning approach of STAD type can improve the skill of making character pillow in tunagrahita ringan children, and describe the learning process in improving the skill of making batak through cooperative learning approach STAD class X at SLB N 1 Pariaman. The type of research used is classroom action research, conducted in the form of collaboration with classroom teachers. As a research subjects were three children with tunagrahita ringan grade X/C and one classroom teacher. The result obtained through observation, and tests deeds. Then analyzed with qualitatively and quantitatively methods. The results of research after being given treatment for eight times showed that the initial ability before the treatment of making by DW 43%, YD 34%, LT 31% and SR 41%. While at the end of the cycle I the ability of DW increased (49%), YD (37%), LT (35%) and SR (45%). In cycle II the ability of DW increased to (87%), YD (74%), LT (72%) and SR (86%).

Keywords: cooperative learning, character, mentally retarded child

Pendahuluan (Introduction)

Setiap khalayak pantas untuk mengenyam pendidikan yang baik secara formal dalam rangka pengembangan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Hak ini dimiliki oleh siapapun tanpa terkecuali, termasuk mereka anak berkebutuhan khusus. Menurut UUD 1945 diamanatkan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan. Hal ini berarti bahwa semua orang berhak mendapatkan pendidikan yang sama tanpa membedakan fisik, intelektual, sosial, emosi dan perilakunya. Ini juga berlaku untuk anak berkebutuhan khusus yang mana mereka juga berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan sesuai dengan kebutuhannya.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami hambatan atau gangguan fisik, mental serta motoriknya. Pada setting pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus tidak hanya difokuskan pada aspek akademik saja, tetapi anak juga perlu keterampilan untuk dapat mandiri, salah satunya adalah keterampilan vokasional. Vokasional merupakan pendidikan yang harus diberikan kepada anak tunagrahita dengan tujuan mempersiapkan peserta didik lebih terampil sesuai bakat, minat dan potensi agar anak dapat berkompetisi dalam dunia kerja. Di dalam dunia kerja keterampilan sangat dibutuhkan oleh semua orang tidak terkecuali untuk ABK. Keterampilan adalah kecakapan yang dipunyai oleh seseorang agar mampu menggunakan akal, pikiran, ide, dan kreativitasnya untuk mengerjakan keterampilan. Salah satu keterampilan yang dihasilkan oleh ABK adalah mereka dapat menjahit dan mengkreasi hasil jahitan mereka dalam berbagai bentuk, seperti bantal karakter.

Bantal merupakan salah satu barang yang dimiliki oleh hampir setiap orang. Bantal adalah penyangga kepala, biasanya digunakan untuk tidur diatas ranjang, atau untuk penyangga tubuh disofa atau kursi. Bantal biasanya diisi oleh kapas, bulu unggas dan sebagainya. Fungsi utamanya yaitu sebagai sandaran atau alas kepala pada saat kita tidur. Sekarang bantal bukan cuma untuk sebagai sandaran untuk tidur tapi bantal digunakan untuk sebagai hiasan atau pajangan.

Menurut (Rahayu Diati 2012) bantal merupakan kantong kain yang diisi dengan barang yang empuk untuk alas kepala saat tidur. Tetapi sekarang fungsi bantal tidak terbatas pada alas kepala saat tidur saja. Masih banyak lagi manfaat dan fungsi bantal seiring munculnya berbagai jenis bentuk dan rupa bantal yang berkualitas. Pembelajaran keterampilan membuat Bantal Karakter merupakan salah satu keterampilan yang produktif, karena Bantal Karakter kurikulum sekolah untuk anak tunagrahita, keterampilan membuat Bantal Karakter masuk ke dalam pembelajaran vokasional.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan di SLB N 1 Pariaman, diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut terdapat mata pelajaran muatan lokal, yang didalamnya terdapat pembelajaran keterampilan tata busana di sekolah ini tidak menfokuskan saja kepada yang berhubungan dengan busana saja (pakaian) tetapi juga kepada aksesoris tambahan yang berhubungan dengan menjahit, yaitu menjahit bantal berpola kartun. Dari pengamatan yang penulis lakukan, pada pembelajaran muatan lokal, dalam pembelajaran menjahit bantal karakter, tidak terdapat pola khusus yang ditentukan saat proses menjahit bantal, jadi pada saat pembelajaran menjahit bantal anak membuat pola sesuai yang diberikan guru.

Pada saat pembelajaran menjahit berlangsung anak dan guru menggunakan metode demonstrasi, dimana anak dan guru sama- sama memiliki alat dan bahan untuk menjahit bantal karakter. Pada saat pembelajaran berlangsung guru memperkenalkan alat dan bahan yang digunakan dan guru juga membagikan jenis-jenis pola yang akan diberikan kepada anak, pada saat memulai proses pembuatan bantal karakter guru berdiri di depan kelas kemudian mempraktekan langkah demi langkah, dan anakpun mengikuti langkah-langkah yang dipraktekan guru. Dari proses pembuatan bantal karakter terlihat anak kesulitan dalam mengikuti langkah-langkahnya karena pola yang digunakan lumayan ribet atau sulit untuk anak. Di kelas tersebut terdapat 4 orang anak tunagrahita dengan inisial DW kesulitan dalam proses pembuatan pola, sedangkan YD kesulitan dalam menggunting, SR kesulitan dalam proses

penjahitannya, sedangkan LT kesulitan dalam pembuatan pola serta penjahitan pinggirnya. Berdasarkan hambatan-hambatan anak dalam proses pembelajaran membuat bantal karakter ini terlihat dari hasil bantal yang dibuat anak, yang mana hasilnya berbeda dengan pola yang ditentukan oleh guru.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru setelah pembelajaran keterampilan. Guru menyatakan bahwa metode dalam pembelajaran yang digunakan selama ini adalah ceramah dan penugasan sehingga kurang terjalin kerja sama yang baik dalam proses pembuatannya. Membuat bantal karakter tidak hanya membutuhkan keterampilan saja, tetapi juga dibutuhkan kerja sama untuk membuatnya. Dalam membentuk kerja sama tentu dibutuhkan juga komunikasi dan interaksi sosial untuk ditanamkan dalam pembelajaran membuat bantal karakter ini. Pemilihan strategi, metode, model, serta pendekatan yang tepat sangat dibutuhkan sehingga dapat membantu anak tunagrahita ringan dalam pembelajaran, apalagi anak tunagrahita ringan cenderung kesulitan untuk menafsirkan hal-hal yang sifatnya abstrak. Hal ini sejalan pendapat Sumekar (2009:128) yang mengemukakan anak tunagrahita ringan merupakan mereka yang kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat namun anak ini masih mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis bersama guru ingin membantu meningkatkan keterampilan membuat bantal karakter dengan mengambil sebuah pendekatan yang nantinya dapat meningkatkan kerja sama dan juga mengembangkan interaksi sosial siswa tunagrahita ringan dalam membuat bantal karakter. Pendekatan yang penulis gunakan yaitu pendekatan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Menurut Asmani (2016:40) yang menyatakan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam tim yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda dalam menyelesaikan tugas kelompok, sehingga dibutuhkan kerja sama dan saling membantu untuk memahami suatu bahan pengajaran. Ada banyak tipe atau jenis dalam *cooperative learning* ini, tetapi dalam penelitian ini penulis mengambil *cooperative learning* tipe STAD (*Student Team Achievement Division*).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk keterampilan membuat Bantal Karakter bagi anak tunagrahita ringan melalui pendekatan kooperatif learning. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk tindakan dengan tujuan untuk memecahkan persoalan-persoalan guru di kelas dalam kegiatan proses belajar mengajar bagi seorang guru. (Suharsimi, 2005) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah: "Suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar mengajar berupa suatu tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, tindakan tersebut dilakukan guru dan diarahkan dari guru yang dilakukan oleh siswa".

Menurut (Iskandar, 2008) Penelitian tindakan kelas (PTK) sudah dikenal lama dalam dunia pendidikan. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari tindakan kelas yang dilakukan oleh guru dalam kelas, yang mana bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas proses mengajar dalam kelas.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa kelas X/C SLB N 1 Pariaman. Siswa kelas X/C yang berjumlah empat orang anak tunagrahita ringan yakni DW, YD, LT dan SR yang berjenis kelamin perempuan dan laki-laki. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti sebagai pelaksana tindakan sedangkan guru kelas sebagai (pengamat/*observer*).

Menurut Creswell (dalam Wiriatmadja, 2006:12) menyatakan bahwa pada prinsipnya teknik pengumpul data ada tiga cara mendasar untuk mendapatkan informasi data penelitian yaitu observasi, studi dokumentasi, dan tes. Observasi ini dilakukan untuk guru dan siswa selama proses pembelajaran untuk melihat kemampuan membuat Bantal Karakter. Serta bagaimana proses pelaksanaan pendekatan *cooperative learning* tipe STAD yang dilaksanakan

oleh guru dalam pembelajaran keterampilan. Studi dokumentasi berupa instrumen tes, foto atau video. Kemudian, tes yang digunakan adalah tes perbuatan.

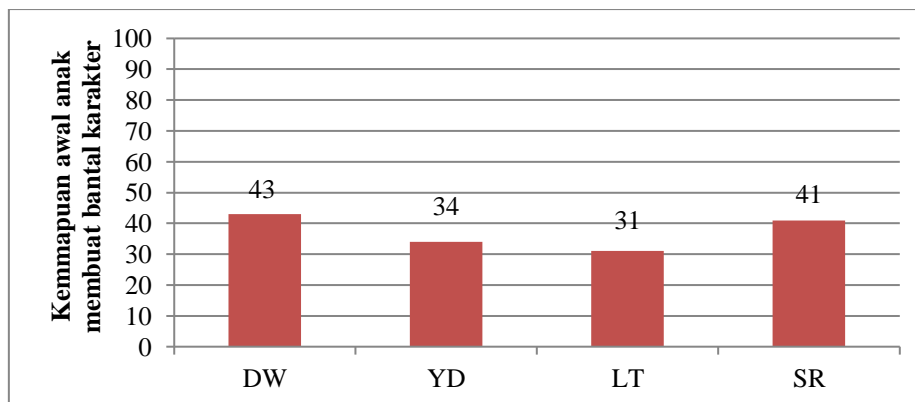
Analisis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dengan berpedoman pada hasil observasi, tes, diskusi dengan kolaborasi berdasarkan catatan penting di lapangan yang berlangsung. Dalam penelitian ini peneliti menganalisa data dengan menggunakan cara (Wiriadmadja, 2006:) yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. (1) Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transparan data yang muncul dari catatan tertulis di lapangan; (2) penyajian data, pada tahap ini data yang sudah terorganisasi dideskripsikan atau digambarkan sehingga bermakna dan mudah dipahami, dapat dibuat dalam bentuk narasi maupun grafik; (3) Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan analisis lanjutan dari reduksi data, dan penyajian data sehingga data dapat disimpulkan dan peneliti masih berpeluang untuk menerima masukan.

Hasil Penelitian dan Analisis (Result and Analysis)

Hasil

Berdasarkan hasil observasi yang didapat maka hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut:

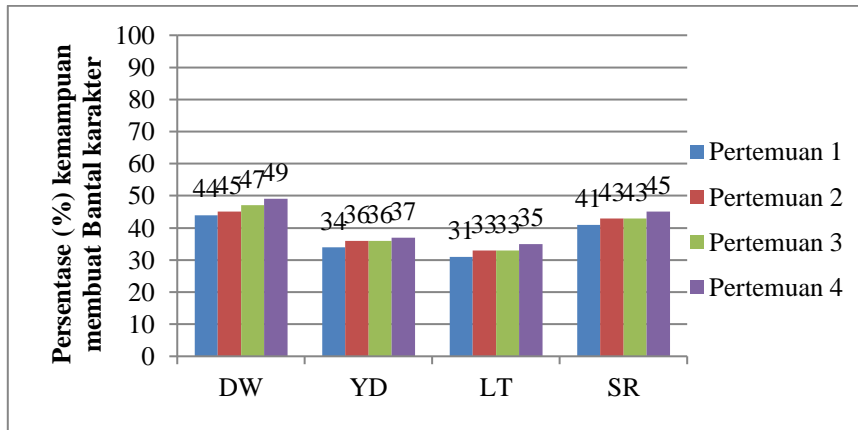
Kondisi awal atau kemampuan awal merupakan kemampuan yang telah diperoleh anak sebelum ia memperoleh kemampuan terminal tertentu. Kemampuan awal menunjukkan status pengetahuan anak dan keterampilan anak sekarang untuk menuju ke status yang di ingin dicapai oleh guru. Dapat diartikan bahwasannya kondisi awal atau kemampuan awal merupakan kemampuan anak sebelum diberikan tindakan atau perlakuan. Seperti yang telah dituangkan dalam kisi-kisi penelitian, bahwa yang akan dicapai adalah meningkatkan keterampilan membuat bantal karakter melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD. Adapun kemampuan awal anak tunagrahita ringan kelas XI sebelum perlakuan dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1. Kemampuan Awal Anak Membuat Bantal Karakter

Dari grafik di atas, diketahui bahwa kemampuan anak tunagrahita ringan dalam membuat bantal karakter masih rendah yaitu DW 43%, YD 34%, LT 31%, SR 41% dari kemampuan awal terlihat bahwa DW, YD, LT, SR masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan alat dan bahan dalam membuat bantal karakter, serta dalam mengerjakan langkah-langkah membuat bantal karakter dengan benar. Seperti kesulitan dalam pembuatan pola wajah dan menjahit pinggir bagian bantal. dalam pembuatan pola wajah anak kurang memahami posisi wajah yang tepat. Penjahitan bagian pinggir bagian masih kurang rapi dan masih berantakan.. Setelah diketahui kemampuan awal, maka perlu ditingkatkan keterampilan membuat bantal karakter *micky mouse* pada anak tunagrahita ringan melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD dengan menggunakan penelitian tindakan kelas.

Kegiatan dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil tes kemampuan masing-masing anak pada siklus I dapat dilihat pada grafik di bawah ini:.

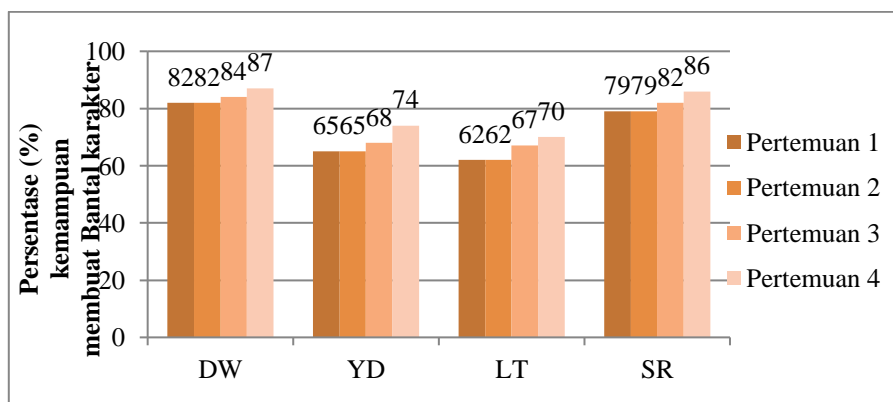


Grafik 2. Rekapitulasi nilai kemampuan membuat bantal karakter melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD pada siklus I

Berdasarkan grafik di atas maka dapat dilihat bahwa pada siklus I ini terjadi peningkatan. Dimana DW pada kemampuan awal memperoleh nilai pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat 44%, 45%, 47%, 49%, YD memperoleh nilai 34%, 36%, 36%, 37%, LT memperoleh nilai 31%, 33%, 33%, 35%. Dan SR memperoleh nilai 41%, 43%, 43%, 45%.

Berdasarkan data yang diperoleh dari empat pertemuan di atas dapat diketahui bahwa secara nilai, anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD, meskipun nilai yang di dapatkan belum maksimal. Oleh sebab itu, dari kesepakatan antara kolaborator dan guru kelas direfleksikan agar dilanjutkan pada siklus II. Hal ini bertujuan agar anak setelah diberikan tindakan ini benar-benar sudah mampu membuat bantal karakter dengan tepat dan mandiri. Berdasarkan data pada siklus I ini maka perlu dilakukan siklus II.

Kemampuan membuat bantal karakter melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD setelah diberi tindakan pada siklus II. Pada siklus II ini kolaborator memberikan pembelajaran yang belum dikuasai anak dari siklus I untuk mengetahui kemampuan anak dalam membuat bantal karakter dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe STAD. Kenaikan kemampuan anak dalam membuat bantal karakter semen dapat dilihat dari hasil tes. Berdasarkan hasil tes dari kemampuan membuat bantal karakter pada siklus II anak dapat digambarkan sebagai berikut:



Grafik 3. Rekapitulasi nilai kemampuan membuat bantal karakter melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD pada siklus II

Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh dari rekapitulasi data di atas dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam membuat bantal karakter setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan pendekatan *cooperative learning* tipe STAD semakin meningkat. Pada siklus II

DW memperoleh nilai 82%, 82%, 84%, 87%, YD memperoleh nilai 65%, 65%, 68%, 74% , LT memperoleh nilai 62%, 62%, 67%, 70%. Dan SR memperoleh nilai 79%, 79%, 82%, 86%. Berdasarkan data di atas, berarti siklus satu dan dua sudah bisa dikatakan dikuasai oleh anak secara mandiri. Karena pada umumnya langkah membuat bantal karakter semen telah dapat dilakukan anak dengan tepat. Maka tindakan dihentikan pada siklus II ini.

Pembahasan (Discussion)

Pembahasan dalam penelitian ini berdasarkan dari hasil jawaban penelitian tentang: apakah keterampilan membuat bantal karakter pada anak tunagrahita ringan kelas X/C dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe STAD di SLB N 1 Pariaman?. Bagaimanakah proses meningkatkan keterampilan membuat bantal karakter melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD pada anak tunagrahita ringan kelas X/C SLB N 1 Pariaman?. Berikut ini pembahasan hasil penelitian:

Proses Meningkatkan Keterampilan Membuat Bantal Karakter Melalui Pendekatan *Cooperative Learning* Tipe STAD Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas X/C

Berdasarkan deskripsi hasil pelaksanaan penelitian didapat hasil bahwa proses pembelajaran meningkatkan keterampilan membuat bantal karakter melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD pada anak tunagrahita ringan kelas X/C di SLB N 1 Pariaman. berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari terjalannya komunikasi yang baik antara anak, Peneliti, dan kolaborator sehubungan dengan materi yang dibahas. Anak tunagrahita ringan merupakan anak yang memiliki intelegensi dibawah rata-rata. Menurut Sumekar (2009:128) mengemukakan bahwa anak tunagrahita ringan adalah “mereka yang kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat namun masih mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja”. Karena intelegensinya yang rendah, sehingga mengalami hambatan untuk berfikir secara abstrak dan kurang bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan, namun mereka masih bisa mengembangkan diri serta kemampuan akademiknya seperti membaca, menulis, berhitung sederhana dan keterampilan (*life skill*). Oleh sebab itu, keterampilan anak masih bisa ditingkatkan.

Keterampilan membuat bantal karakter diarahkan kepada potensi yang ada di sekolah serta potensi nilai jual yang kebanyakan orang telah memilih bantal karakter sebagai pengganti bantal tidur dan sebagai bantal di mobil dan di sofa serta yang mana bantal karakter micky mouse ini lucu dan menarik dan mudah dibawa kemana-mana. Oleh sebab itu kolaborator memilih meningkatkan keterampilan membuat bantal karakter untuk anak tunagrahita ringan. Keterampilan ini juga dapat membantu kelangsungan hidup anak tunagrahita ringan, agar kelak setelah anak tamat sekolah mereka dapat mengembangkan keterampilan ini.

Pendekatan *cooperative learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada kerjasama. Menurut Asmani (2016:40) menyatakan bahwa *cooperative learning* merupakan “suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda dalam menyelesaikan tugas kelompok, sehingga dibutuhkan kerja sama dan saling membantu untuk memahami suatu bahan pengajaran”. Dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam kelompok, anak saling membantu antara satu dengan yang lainnya dan memastikan setiap anak didalam kelompok mampu mencapai tugas yang telah ditentukan. Ada banyak tipe pembelajaran dalam pendekatan *cooperative learning* ini, tetapi peneliti mengambil tipe STAD (*Student Team Achievement Division*).

Menurut Asmani (2016:135) pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan “salah satu tipe dari teknik pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model terbaik bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan ini dalam pembelajaran”. Penggunaan pendekatan *cooperative learning* tipe STAD dalam meningkatkan keterampilan membuat bantal karakter dikarenakan pendekatan ini memiliki kelebihan 1) arah pembelajaran akan lebih jelas karena pada tahap awal guru terlebih dahulu menjelaskan uraian materi yang akan dipelajari. 2)

membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. 3) dapat meningkatkan kerja sama diantara siswa.

Pada keterampilan membuat bantal karakter dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe STAD dapat dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan: guru membentuk tim secara heterogen, guru kelas mempresentasikan pembelajaran tentang membuat bantal karakter mulai dari mempersiapkan alat dan bahan, langkah-langkah dalam membuat bantal karakter, serta hasil akhir dalam membuat bantal karakter, kemudian guru kelas memberikan kesempatan kepada tim untuk membuat bantal karakter yang dikerjakan secara bersama-sama dan saling bergantian dalam mengerjakannya, dalam proses ini guru bertugas mengamati dan membimbing kerja anak, diakhir pembelajaran guru kelas memberikan kuis secara lisan dalam bentuk pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur kemampuan anak disetiap pertemuannya. Selanjutnya, guru kelas melakukan rekognisi tim atau *reward* berupa pujian secara lisan terhadap hasil kerja anak. Kemudian, diakhir pertemuan guru kelas bersama kolaborator melakukan evaluasi untuk melihat skor kemajuan individual anak.

Dalam proses meningkatkan keterampilan membuat bantal karakter melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD, guru kelas berupaya agar anak paham terhadap materi yang diajarkan. Upaya yang dilakukan adalah dengan memberikan bimbingan terhadap anak, memberikan pelajaran dengan mengoptimalkan pendekatan *cooperative learning* tipe STAD ini guna meningkatnya keterampilan membuat bantal karakter pada anak, dilakukan secara berulang-ulang, menyampaikan pelajaran dengan metode dan pendekatan yang bervariasi dan memberikan pujian verbal dan nonverbal seperti tos, pintar, hebat dan pemberian *reward*.

Hasil belajar membuat bantal karakter melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD pada anak tunagrahita ringan kelas X/C di SLB N 1 Pariaman

Hasil dari penelitian tentang meningkatkan keterampilan membuat bantal karakter melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD setelah pemberian tindakan siklus I dan siklus II. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes perbuatan dengan kriteria penilaian bisa (skor 2), bisa dengan bantuan (skor 1), dan tidak bisa (skor 0). Menurut Arikunto (2006:19) tentang kriteria keberhasilan yaitu “80-100% (sangat baik), 70-79% (baik), 60-69% (cukup baik), dan 50-59% (kurang baik)”.

Hasil tentang meningkatkan keterampilan membuat bantal karakter dapat dideskripsikan sebagai berikut: dari 22 item yang diteskan dalam penelitian ini hampir semua item sudah dikuasai oleh anak. Ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan anak. Dimana dari 22 item yang diberikan pada tes kemampuan membuat bantal karakter micky mouse, DW memperoleh nilai 87%, SR 86%, YD 74% dan LT 70%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan keterampilan membuat bantal karakter micky mouse melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD dapat ditingkatkan dan menunjukkan hasil yang cukup memuaskan.

Simpulan dan Saran (Conclusion and Recommendation)

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen dapat meningkatkan keterampilan proses sains pada kelompok B2 RA Masyithoh X Karangmojo Gunungkidul dengan dua siklus. Peningkatan keterampilan proses sains pada kelompok B2 RA Masyithoh X Karangmojo Gunungkidul berturut-turut dari siklus I dan siklus II mencapai kategori baik (B) sebagai berikut. Pada tindakan siklus I meningkat menjadi 38,71% dari jumlah anak, sehingga terjadi peningkatan pada sebelum tindakan siklus I sebesar 38,71%. Kemudian pada siklus II mencapai kategori baik dan sangat baik sebesar 93,54% dari jumlah anak, terjadi peningkatan sebesar 54,83% dari tindakan siklus I ke siklus II. Pada siklus II telah mencapai standar keberhasilan yang sudah ditentukan sebesar 80% dari jumlah anak yang mencapai kategori minimal baik.

Daftar Rujukan (References)

- Asmani, Jamal Ma'ruf. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontektual Inovatif*. Bandung : Yramawidya.
- Asrori, Muhammad (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima Pembelajaran.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta.
- Sumekar, Ganda. (2009). *Anak berkebutuhan khusus*. Padang: UNP press.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Wintoko, Bambang. (2015). *Sukses Wirausaha Batako & Paving Block*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.