**Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengingat Anak *Slow Learner* Kelas III SDN Subahnala Kecamatan Batukliang Kabupaten Lombok Tengah NTB**

**Mila sofia[[1]](#footnote-1),Hadi Wijaya[[2]](#footnote-2), Trisna Kusuma Wardani[[3]](#footnote-3), Herjan Haryadi[[4]](#footnote-4)**

**Abstrak:** Penelitian ini bertujun untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan mengingat anak *slow learner* kelas III SDN Subahnala kecamatan batukliang kabupaten Lombok tengah nusa tenggara barat. Desain penelitian ini menggunakan jenis *quasi eksperiment* dengan metode *pretes-postestcontrol groupdesain*.Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 40 orang yang terbagi menjadi dua kelas.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, instrumen dalam penelitian ini adalah tes berupa kuisioner. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data hasil kemampuan mengingat siswa *slow learner pretes* dan *postest*  kelas III SDN Subahanla kecamatan batukliang kabupaten lombok tengah NTB. Data yang diperoleh lalu dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, kemudian Analisis data selanjutnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah *uji paired t-test* dengan kriteria *sig*> 0,05.

Hasil penelitian ini dapat menunjukkan rata-rata nilai kemampuan mengingat siswa kelompok *eksperiment* sebelum perlakuan dan setelah perlakuan dengan nilai menunjukkan 14.750 dan kelompok kontrol memproleh nilai –8.500. *uji paired t-test* menunjukkan bahwa tedapat pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan mengingat anak *slow learner* dan secara pengetahuan memproleh nilai *sig* < 0,05 yakni dengan*sig* = 0,000

Kata Kunci : Media *Puzzle, Slow Learner* , Kemampuan Mengingat

1. **Pendahuluan**

Untuk membantu anak-anak belajar mengingat, guru harus memberi mereka stimulus, atau dorongan.Semakin banyak yang mereka lihat, dengar, dan alami dari pembelajaran kognitif di sekolah, semakin banyak yang mereka ingin ketahui. Anak akan bosan jika tidak mendapatkan rangsangan di sekolah, yang mengganggu perkembangan kognitifnya. Guru harus menjadi fasilitator yang dapat memilih bahan ajar atau media pembelajaran untuk membantu anak memaksimalkan kemampuan mereka. Ini adalah bagian dari proses belajar mengajar yang efektif, kreatif, dan inovatif yang menarik minat anak untuk belajar.

Setiap anak membutuhkan stimulus (ransangan) dari para guru untuk mengembangan kemampuan kognitif dalam hal mengingat.Semakin banyak yang dilihat, didengar, serta yang dialami oleh mereka dari pembelajaran kognitif di sekolah, semakin banyak juga yang ingin diketahui oleh mereka. Apabila anak kurang mendapatkan rangsangan di sekolah, maka anak akan merasa bosan sehingga perkembangan kognitifnya terganggu. Dalam membantu anak untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya di perlukan guru sebagai fasilitator yang dapat memiih bahan ajar atau media pembelajaran. Pemilihan penggunaan media atau bahan ajar merupakan bagian dari tercapaianya proses belajar mengajar yang efektif,kreatif dan inovatif, serta menarik semangat belajar anak.

Kesulitan belajar atau lebih dikenal dengan gangguan dalam belajar merupakan dimana anak didik/siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya.Kualitas seorang pendidik diperlukan untuk mengatasi kesulitan belajar karena kondisi tersebut dapat berpengaruh terhadap harga diri, pendidikan, pekerjaan, sosialisasi dan aktivitas kehidupan sehari-hari sepanjang hidup.

Dalam kajian psikologi modern, istilah mengingat merujuk pada kemampuan pembelajaran secara mental untuk menyimpan hal-hal yang telah mereka pelajari sebelumnya. Contohnya penyimpanan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya selama satu kurun waktu.sedangkan penyimpanan (storage) merujuk pada proses menempatkan informasi baru ke dalam memori.

Berdasarkan hasil pra observasi pada tanggal 21 February 2023 bahwa di SDN Subahnala kelas III terdapat anak yang mengalami *slow learner*, anak *slow learner* ini, anak yang ciri fisiknya normal akan tetapi mengalami keterbatasan dalam segi emosional maupun mental. Dalam belajar merekasangat sulit untuk menerima materi yang diajarkan guru, kemampuan berpikir abstraknya lebih rendah dibandingkan dengan teman sekelas, dari sisi prilaku anak *slow learner* ini cendrung pendiam, dan ketika berinteraksi dengan temannya tidak nyambung sehingga mereka sangat sulit untuk berteman. Pada saat wawancaran dengan guru kelasnya memang benar anak ini mengalami kelambanan dalam belajar dan sulit memahami apa yang diajarkan walaupun pembelajarannya dikatakan masih umum atau anak kelas I juga bisa menjawabnya, akan tetapi anak yang terindikasi *slow learner* ini tidak mampu merespon atau menjawabnya. Media yang digunakan guru setelah saya teliti hanya menggunakan papan tulis, bahan ajar buku paket dan tempelan abjad pada ruang kelas. Namun dari media yang digunakan tersebut kemampuan mengingat anak dalam belajar juga masih tetap mudah lupa, maka peneliti ingin mencoba untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media permaianan *puzzle* . Penelitian ini difokuskan mengenai belum diterapkan permainan *puzzle* untuk kemampuan mengingat anak *slow learner*.

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepenerima pesan atau media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengarahkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian murid (Nur Asiah Yusuf, 2018: 15).

Media *puzzle* adalah alat permainan atau media pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan anak. Dimainkan dengan membongkar bagian *puzzle* dan memasangnya sesuai dengan pasangannya (Sunarti, Ambon Dalle 2017: 19-20). Permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri dari kepingan dari gambar tertentu yang dapat melatih konsentrasi dan kemampuan untuk menggunakan media *puzzle*. *Puzzle* juga dapat melatih daya ingat dan kemampuan nalar, serta membangun pengetahuan baru yang dapat diceritakan kepada orang lain berdasarkan pengalaman mereka sendiri (Soebachman, 2012: 49).

Agus Sujanto (2012: 41) menjelaskan bahwa Ingatan kita memiliki kemampuan untuk menerima, menyimpan, dan menghasilkan kembali tanggapan atau pemahaman kita dipengaruhi oleh:

1. Sifat individu,
2. Keadaan luar jiwa kita (alam sekitar, kesehatan fisik),
3. Keadaan jiwa kita ( kemampuan,perasaan) dan
4. Umur kita

Anak *slow* learner adalah siswa yang lambat dalam belajar, yang membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan kelompok siswa dengan potensi intelektual yang sama (Haryanto, 2011: 144).

Selain itu, *slow learner* didefinisikan sebagai kondisi di mana anak-anak mengalami keterlambatan dalam kemampuan kognitifnya dan berada di bawah rata-rata anak normal. Akibatnya, anak-anak yang mengalami kondisi ini membutuhkan lebih banyak waktu dan intensitas belajar atau berlatih untuk memahami atau menguasai materi pelajaran, serta lebih banyak waktu dan intensitas belajar (Maherni, 2017: 155).

Faktor penyebab *slow learner* yang diterangkan oleh Triani dan Amir (2013: 10) yakni Faktor genetik dan prenatal (keturunan).

*Slow Learner* terjadi karena faktor prenatal dan genetik, seperti gangguan biokimia dalam tubuh ibu, kelamaan kromosom yang menyebabkan kelainan fisik dan kecerdasan otak, dan kelahiran prematur yang menyebabkan organ tubuh bayi belum siap untuk berfungsi, Faktor-faktor ini menyebabkan bayi yang tidak cepat belajar saat lahir.

Didasarkan pada pernyataan di atas, saya dapat membuat kesimpulan bahwa *slow learner* disebabkan karena faktor yang bermacam-macam, ada yang disebabkan oleh hal-hal yang terjadi sebelum kelahiran dan ada juga yang disebakan oleh faktor kelahiran, atau proses kelahiran. Faktor-faktor ini menyebabkan anak *slow learner* tertinggal dari teman-teman seusianya

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak yang *slow learner* memiliki kecepatan belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan teman sebayanya. Ini karena mereka memiliki IQ yang rendah, sehingga sulit untuk menyesuaikan diri dalam segi bahasa, emosional dan sosial, walaupun begitu Anak yang slow learner secara fisik tidak menunjukkan perbedaan yang sangat mencolok. Jika dibandingkan dengan yang normal hanya tampak lebih *slow learner* karena mereka memerlukan waktu yang lebih lama dan berulang-ulang untuk dapat meyelesaikan tugas-tugas akademik maupun nonakademik.

1. **MetodePenelitian**

**Jenis penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental design. Dengan jenis ini penulis ingin mencari tau sejauh mana pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan mengingat anak *slow learner* kelas III di SDN Subahnala.

Sugiyono (2019 : 120) menyatakan bahwa penelitian ekperimen Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak dari suatu tindakan terhadap yang lain dalam situasi yang terkendali.

**Tabel 1. Design pretest-posttest control group design.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Eksperimen** | **Pretest** | **Treatment** | **Postest** |
| **R** | **01** | **X** | **02** |
| **R** | **03** |  | **04** |

**POPULASI DAN SAMPEL**

Menurut Sugiyono (2019: 126), populasi merupakan kumpulan umum dari objek atau subjek yang memiliki jumlah dan ciri-ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur oleh peneliti. Dalam konteks penelitian ini, populasi merujuk kepada seluruh siswa kelas III SDN Subahnala yang berjumlah 40 siswa

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Sugiyono (2019: 134) menyatakan bahwa total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi, alasan mengambil total sampling dikarenakan jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 40 siswa.

**Tehnik Dan Instrumen Penelitian**

Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket, sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert yang berbentuk cheklist.

**Tehnik Analisis Data**

Tehnik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

1. **Temuan dan Pembahasan**

**Analisis Deskripsi**

Kemampuan mengingat anak *slow learner* kelas III SDN Subahnala pada kelompok kontrol sebelum dilakukan treatment dapat dikategorikan nilainya cukup rendah dibandingan dengan nilai setelah diberikan treatment. Sedangkan kelompok eksperimen sebelum diberikan intepretasi dapat dikategorikan cukup hal ini dapat dilihat dari hasil kuisioner yang diberikan peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti berhasil menemukan perbedaan anatara kelompok yang diberikan intervensi dan kelompok yang tidak diberikan intervensi yakni terdapat pengaruh pada media *puzzle* terhadap kemampuan mengingat anak *slow learner.*

**Analisis Data**

**Uji normalitas**

Peneliti menggunakan metode uji normalitas kolmogrof-smirnov pada spss versi 22 yakni untuk melihat tingkat kesesuaian antara distribusi teoritis tertentu. Kriteria dalam sampel ditetapkan secara sah. Dalam uji normalitas, Asymp.sig lebih dari 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan Asymp.sig kurang dari 0,05 menunjukkan data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 2 Uji Normalitas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tests of Normality** | | | | | | | |
|  | Kelas | Kolmogorov-Smirnova | | | Shapiro-Wilk | | |
|  | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| hasil daya ingat siswa | pre test eksperiment | 0.142 | 20 | .200\* | 0.922 | 20 | 0.106 |
| post test eksperiment | 0.144 | 20 | .200\* | 0.94 | 20 | 0.243 |
| pretest kontrol | 0.183 | 20 | 0.076 | 0.93 | 20 | 0.156 |
| post test kontrol | 0.173 | 20 | 0.119 | 0.94 | 20 | 0.244 |

Setelah melakuakan pengujian pada tabel di atas peneliti menemukan hasil yakni dari nilai probalitias kelas kontrol pretest dan postest mendapatkan hasil 0,076 dan 0,119 nilai tersebut lebih besar dari 0,05 jadi hasil tersebut menyatakan bahwa media *puzle* dan kemampuan mengingat berdistribusi normal.

**Uji homogenitas**

uji homogenitas bertujuan untuk membuktikan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data dari populasi memiliki tingkat varians yang sama. peneliti menggunakan perhitungan dengan uji levene dengan spss versi 22. Dalam uji homogenitas ini, kriteria nilai Asymp.sig harus lebih dari 0,05, sehingga data dianggap homogen; sebaliknya, jika nilai Asymp.sig kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak homogen.

**Tabel 3 Uji Homogenitas**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Test of Homogeneity of Variance | | | | | |
|  | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| hasil kemampuan mengingat | Based on Mean | 2.345 | 1 | 38 | 0.134 |
| Based on Median | 2.389 | 1 | 38 | 0.131 |
| Based on Median and with adjusted df | 2.389 | 1 | 38 | 0.131 |
| Based on trimmed mean | 2.429 | 1 | 38 | 0.127 |

Berdasarkan hasil pada tabel uji homogen di atas yang telah dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa signifikasinya ialah 0.134 sehingga data dari kedua kelas yang sudah diuji dinyatakan homogen karena 0,134 > 0,05.

**Uji Hipotesis**

Ujihipotesis yang digunakan disini adalah uji t-tes dengn model uji –t sampel berpasangan (paired-test)

HO : Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengingat Anak *Slow Learner* Kelas III SDN Subahanala Kecamtan Batukliang Kabupaten Lombok Tengah

Ha : Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengingat Anak *Slow Learner* Kelas III SDN Subahanala Kecamtan Batukliang Kabupaten Lombok Tengah

**Tabel 4 Uji hipotesis**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Paired Differences | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | Mean | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|  |  |  |  | mean | Lower | Upper |  |  |  |
| Pair 1 | pretest eksperiment - posttest | -14.75 | 4.494 | 1.005 | -16.853 | -12.647 | -14.68 | 19 | 0 |
| Pair 2 | pretest kontrol - postest kontrol | -8.5 | 5.735 | 1.282 | -11.184 | -5.816 | -6.628 | 19 | 0 |

Dari tabel hasil *output* uji t-berpasangan di atas dapat diketahui peningkatan kemampuan mengingat dilambangkan dengan nilai *sig*. pada *pair* 1 dan 2 peningkatan kemampuan mengingat adalah 0,000. Berdasarkan kriteria keputusan untuk menentukan peningkatan pada penelitian ini dinyatakan dengan apabila *sig*< 0,05 maka HO  ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini terdapat peningkatan kemampuan mengingat siswa kelas III dengan menggunakan media *puzzle* di SDN Subahnala Kecamatan Batukliang Kabupaten Lombok Tengah NTB.

1. **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan mengingat anak *slow learner* kelas III di SDN Subahnala tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini bisa diteliti dari hasil pengujian hipotesis dengan taraf sig 0,000 < 0,005 Jadi, Ho ditolak, dan Ha diterima.

Dari hasil pretes dan postest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari perbandingan hasil data responden siswa melalui kuisioner yang telah diberikan kepada siswa terdapat perbedaan terhadap kemampuan mengingat anak *slow learner* pada saat *pretest* dengan setelah diberikannya *treatmen* sehingga hasil dari pada *posttes*tnya sangat meningkat. Ini ditunjukkan dengan menilai aktivitas saat pembelajaran dengan media *puzzle.* Sedangkan untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya yakni bisa dilihat Pada saat pendidik mencoba melatih daya ingatnya bahwa terbukti kemampuan anak *slow learner* ini kuat dan diperkuat oleh hasil analisis statistika, yang menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi antara variabel X dan variabel Y yang berkaitan dengan aktivitas penggunaan media teka-teki sangat positif.

**UcapanTerimaKasih**

Penulis mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada dosen pembimbing yang selalu mengarahkan dan memberi saran kepada peneliti. Kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas III di SDN Subahnala yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah. Tak lupa kepada kedua orang tua tercinta beserta keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan yang sangat lebih, dan teruntuk teman-teman seperjuangan angkatan 2020 dan seluruh pihak yang bersangkutan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

**DaftarPustaka**

Nur Asiah Yusuf, (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Peta Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V Pada Mata Pelajararan Ips SD Negeri Pagandongan Kota Makassar.*

Sunarti, Ambon Dalle, “*Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalamketerampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN1 Makasar*”. Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra, Vol,1 No, 1 Maret 2017.

Soebahman, (2012).*Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*.In Azna Books, Yogyakarta.

Haryanto, (2011).*Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Maherni, Krishna Indah. 2017. *Art Therapy Bagi Anak Slow Learner*.*Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi PerkembanganIndonesia****.****Semarang:* Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

Sugiyono ;(2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D, Bandung : Alfabeta CV*

Triani Nani, Dan Amir. (2013)*. Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar (Slow Learner).*Jakarta: Pt Luxima Metro Media

Yesi Ratna Sari (2018: 22) *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK LPM RAMAN Endra*

Nita Zahara, (2018: 14) *Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas 5 Aceh Besar*

1. PGSD, UniversitasNahdlatulUlama, Mataram, Indonesia, [↑](#footnote-ref-1)
2. PGSD, UniversitasNahdlatulUlama, Mataram, Indonesia [↑](#footnote-ref-2)
3. PGSD, UniversitasNahdlatulUlama, Mataram, Indonesia [↑](#footnote-ref-3)
4. PGSD, UniversitasNahdlatulUlama, Mataram, Indonesia [↑](#footnote-ref-4)