

SKRIPSI



**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE UNTUK
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA DI SLB N
PURWOSARI KUDUS PADA SISWA KELAS 2**

Oleh:

HANA RIZKI JAUHAROTU NABILA

202033132

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE UNTUK
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA DI SLB N
PURWOSARI KUDUS PADA SISWA KELAS 2**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

HANA RIZKI JAUHAROTU NABILA

202033132

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Pengembangan Permainan Edukatif Puzzle Untuk Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus Pada Siswa Kelas 2 oleh Hana Rizki Jauharotu Nabila NIM 202033132 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 26 Agustus 2024

Pembimbing I



M. Syafrudin Kuryanto, S.Si., M.Or

NIDN. 0604059102

Pembimbing II



Fatikhatun Najikhah, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0609029301

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi oleh Hana Rizki Jauharotu Nabila NIM 20203312 ini telah diujikan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kudus, September 2024
Tim Penguji


M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or
NIDN. 0604059102

(Ketua)


Fatikhatun Najikhah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0609029301

(Anggota)


Imanlar Furbasari, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0619128801

(Anggota)


Lintang Kironoratri, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0614129101

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302

MOTTO

“Perang telah usai, aku bisa pulang kubaringkan panah dan berteriak MENANG!”.

(Nadin Amizah)

“Selalu ada harga dalam proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kamu investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau inginkan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar, tetapi gelombang-gelombang itu yang bisa kau ceritakan”. (Boy Candra)



PERSEMBAHAN

Tidak ada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayah Maftukin, S.Pd dan Ibu Sri Aryani yang paling utama ialah ucapan terimakasih kepada beliau. Terimakasih sudah menghantarkan anakmu hingga tahap ini. Terimakasih atas setiap lantunan do'a, cinta dan kasih serta dukungannya, saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk ayah ibu.
2. Saudara-saudara kandung saya. Setyawan Wibisono, S.Pd, dan Dwi Fibriana Sari, S.Pd. Terimakasih atas do'a, motivasi, support yang diberikan baik berupa material maupun imaterial yang diberikan kepada adik terakhirmu ini.
3. Hana Rizki Jauharotu Nabila (Penulis). Terimakasih sudah bertahan sampai detik ini. Sudah berusaha menahan sabar, ego, tetap semangat dan tidak putus asa atas pencapaian dalam menyelesaikan tugas akhir meskipun banyak hal-hal yang membuat putus asa disaat proses menyelesaikan pencapaian ini.
4. Almamater tercinta tempatku menimba ilmu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas seluruh curahan rahmat dan hidayatnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengembangan Permainan Edukatif Puzzle Untuk Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Di SLB N Purwosari Kudus Pada Siswa Kelas 2.”* Ini tepat waktunya. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd selaku kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
3. Moh. Syafruddin Kuryanto, S.Si, M.Or selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
4. Fatikhatun Najikhah, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
5. Dewan penguji skripsi yang telah meluangkan waktu menguji skripsi penulis.
6. Edi Sujito, S.Pd Kepala Sekolah SLB N Purwosari Kudus yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
7. Diani Oktavia, S.H selaku wali kelas 2 yang telah memberikan dukungan kepada peneliti selama masa penelitian.
8. Siswa siswi SLB N Purwosari Kudus atas partisipasi dan kerjasamanya.
9. Teman-teman mahasiswa/i terutamanya dari Program Studi Pendidikan Guru

Sekolah Dasar atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.

10. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulisan laporan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi sumbangan nyata bagi pihak yang memerlukannya.

Kudus, 31 Agustus 2024

Penulis,



Hana Rizki Jauharotu Nabila

ABSTRAK

Nabila, Hana Rizki Jauharotu. 2024. ***Pengembangan Permainan Edukatif Puzzle Untuk Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Di SLB N Purwosari Kudus Pada Siswa Kelas 2.*** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) M. Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or. (2) Fatikhatun Najikhah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Puzzle Angka, Motorik Halus, Tunagrahita, SLB

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan edukatif berbentuk puzzle guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus. Latar belakang penelitian ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut, yang kurang mampu merangsang perkembangan motorik halus siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan pengembangan permainan puzzle yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar anak tunagrahita kelas 2.

Media puzzle yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya membantu siswa dalam mengenali angka tetapi juga melatih kesabaran dan konsentrasi mereka. Puzzle dirancang dengan warna-warna menarik dan ukuran yang sesuai untuk memudahkan siswa dalam memahami dan memainkannya. Hal ini membantu siswa dalam menjalani pembelajaran sambil bermain dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas II SLBN Purwosari Kudus Kecamatan Kota Kabupaten Kudus dengan subjek penelitian 10 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan model ADDIE. Model ini mencakup lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas media puzzle terhadap perkembangan motorik halus siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik halus siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata pretest dan posttest yang signifikan. Berdasarkan uji *N Gain*, peningkatan kemampuan motorik halus siswa berada pada kategori sedang dengan persentase peningkatan sebesar 67,20%. Selain itu, uji *t* menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media permainan edukatif puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus. Oleh karena itu, diharapkan media ini dapat digunakan secara luas di sekolah-sekolah luar biasa lainnya sebagai alat bantu pembelajaran yang bermanfaat.

ABSTRACT

Nabila, Hana Rizki Jauharotu. 2024. **development of educational puzzle games for fine motor skills of mentally retarded children at SLB N Purwosari Kudus for grade 2 students.** Primary school teacher education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) M. Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or. (2) Fatikhatus Najikhah, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Media Development, Number Puzzle, fine motor skills, intellectual disabilities, SLB

This study aimed to develop an educational puzzle game to improve the fine motor skills of children with intellectual disabilities at SLB N Purwosari Kudus. The research was prompted by the lack of adequate learning media that stimulates students' fine motor development in the school. Therefore, the study proposes the development of a puzzle game specifically designed to address the learning needs of second-grade students with intellectual disabilities.

The puzzle media developed in this study not only helped students recognize numbers but also trained their patience and concentration. The puzzles were designed with appealing colors and appropriate sizes, making it easier for students to engage and understand. This contributed to a fun learning experience that combines education and play.

This research will be carried out in class II of SLBN Purwosari Kudus, Kota District, Kudus Regency with research subjects of 10 students. The method used in this research is R&D (Research and Development) with the ADDIE model. This model includes five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection was carried out through pre-test and post-test to measure the effectiveness of puzzle media on students' fine motor development.

The results showed a significant increase in students' fine motor skills. This is evidenced by a significant increase in the average pretest and posttest scores. Based on the N Gain test, the increase in students' fine motor skills was in the medium category with an increase percentage of 67.20%. Apart from that, the t test shows a significance value of 0.000, which indicates there is a significant difference between before and after the use of puzzle media.

In conclusion, the educational puzzle game was effective in enhancing fine motor skills in intellectually disabled students at SLB N Purwosari Kudus. Therefore, it is hoped that this media can be widely used in other special education schools as a valuable learning aid.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1. kajian Teori.....	7
2.1.1. Pembelajaran Bagi Anak Tunagrahita.....	7
2.1.2. Media Pembelajaran.....	7
2.1.3. Permainan Edukatif Puzzle.....	13
2.1.4. Kemampuan Motorik Halus.....	17
2.1.5. Anak Tunagrahita.....	20
2.2. Penelitian Yang Relevan.....	24
2.3. Kerangka Berpikir	25
2.4. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
3.2. Karakteristik Media Yang Dikembangkan	27
3.3. Metode Pengembangan.....	28
3.3.1 Model Penelitian.....	28
3.3.2 Prosedur Pengembangan	31

3.4. Uji Coba Model.....	33
3.4.1. Jenis Data	33
3.4.2. Instrumen Pengumpulan Data.....	33
3.4.3. Teknik Analisis Data.....	34
3.4.3.1. Analisis Data Kuantitatif	34
3.4.3.2. Analisis Data Kualitatif	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1. Hasil Penelitian.....	38
4.2. Pembahasan	46
4.2.1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pada Anak Tunagrahita Di Slb N Purwosari Kudus Pada Siswa Kelas 2.....	46
4.2.2. Rancangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Puzzle Bagi Anak Tunagrahita Di Slb N Purwosari Kudus Pada Siswa Kelas 2	47
4.2.3. Efektifitas Permainan Edukatif Puzzle Untuk Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Di Slb N Purwosari Kudus Pada Siswa Kelas 2.....	48
BAB V PENUTUP	50
5.1. Kesimpulan.....	50
5.2. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	55
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Puzzle Angka.....	15
Gambar 2.2 Puzzle Transportasi	15
Gambar 2.3 Puzzle Logika	16
Gambar 2.4 Puzzle Geometri	16
Gambar 2.5 Puzzle Konstruksi.....	17
Gambar 3.1 Media Permainan Edukatif Puzzle	28
Gambar 3.2 Angka Puzzle.....	28
Gambar 3.3 Tahapan ADDIE.....	29
Gamabar 3.4 Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman	35

DAFTAR TABEL

2.1 Instrumen Penilaian.....	34
2.2 Kriteria Kevalidan Produk	36
2.3 Kriteria Perolehan Skor N Gain	36
2.4 Kategori Tafsir Keefektifan N Gain.....	37
4.1 Kritik dan Saran Validator	43
4.2 Data Nilai Pretest dan Posttest	44
4.3 Hasil Uji T Nilai Pretest dan Posttest.....	45
4.4 Hasil Uji N Gain	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rincian Waktu Pelaksanaan.....	56
Lampiran 2	Lembar Wawancara Guru	57
Lampiran 3	Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	59
Lampiran 4	Penilaian Media Permainan Puzzle Lembar Validasi Ahli Media 1.....	60
Lampiran 5	Penilaian Media Permainan Puzzle Lembar Validasi Ahli Media 2.....	63
Lampiran 6	Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	66
Lampiran 7	Penilaian Media Permainan Puzzle Lembar Validasi Ahli Materi 1	67
Lampiran 8	Penilaian Media Permainan Puzzle Lembar Validasi Ahli Materi 2	70
Lampiran 9	Pedoman Lembar Wawancara Guru	73
Lampiran 10	Pedoman Lembar Wawancara Siswa	75
Lampiran 11	Modul Ajar.....	77
Lampiran 12	Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest.....	81
Lampiran 13	Soal Pretest.....	82
Lampiran 14	Soal Posttest	83
Lampiran 15	Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest	84
Lampiran 16	Bukti Hasil Pekerjaan Siswa	85
Lampiran 17	Bukti Validasi Ahli Media	86
Lampiran 18	Bukti Validasi Ahli Materi.....	88
Lampiran 19	Dokumentasi Penelitian	90
Lampiran 20	Scan SK Pembimbing Skripsi	91
Lampiran 21	Scan Surat Izin Penelitian	92
Lampiran 22	Scan Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	93
Lampiran 23	Scan LoA.....	94
Lampiran 24	Lembar Pernyataan.....	95
Lampiran 25	Lembar Selesai Bimbingan	96