

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI MEDIA PERMAINAN KARTU

Suparman

SLB Negeri Marabahan
Jl. Jend. Sudirman Rt. 13 Rw. 03 Ulu Benteng, Batola

Abstrak. Dalam pembelajaran, guru hendaknya menggunakan alat peraga untuk memperjelas pelajaran yang disampaikan. Pemilihan alat peraga hendaknya disesuaikan dengan kondisi anak dan keadaan sekolah yang ada. Kenyataan yang terjadi pada pembelajaran di sekolah, guru dalam menyampaikan pelajaran berhitung kepada anak tunagrahita ringan menggunakan alat peraga hitung jari. Padahal alat peraga hitung jari mempunyai keterbatasan. Permainan merupakan suatu selingan pemberian media atau alat peraga yang bisa digunakan di kelas sehingga membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, bahagia, santai, namun tetap memiliki suasana yang kondusif, sehingga dengan menggunakan media permainan kartu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar berhitung pada anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunagrahita ringan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar berhitung pada anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Negeri Marabahan Kabupaten Barito Kuala Tahun 2013/2014. Untuk itu, penelitian ini menggunakan metode deskriptif komperatif, yang merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SLB Negeri Marabahan yang berjumlah 6 siswa. Teknik pengambilan data berupa tes. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan uji deskriptif komparatif. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media permainan kartu dapat meningkatkan prestasi belajar berhitung pada anak tunagrahita ringan. Nilai rata-rata awal siswa tunagrahita Kelas IV SLBN Negeri Marabahan Kabupaten Barito Kuala pada mata pelajaran berhitung/ matematika adalah sebesar 42,50. Setelah dilakukan tindakan kelas pertama siklus I nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran berhitung menjadi 65,83. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kenaikan nilai rata-rata sebesar 55,09%. Setelah dilakukan tindakan kelas kedua (siklus II) nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran ini meningkat menjadi 72,50. Kondisi ini menunjukkan bahwa terdapat kenaikan nilai rata-rata siswa sebesar 68,52% atau berada pada kategori baik (berhasil). Dengan demikian, penggunaan media permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Negeri Marabahan Kabupaten Barito Kuala Tahun 2013/2014

Kata kunci: Anak tunagrahita ringan, berhitung, dan permainan kartu.

Anak tunagrahita ringan ialah seseorang yang memiliki IQ antara 50-70 masih mempunyai potensi untuk berkembang dalam kemampuan akademik disekolah, seperti membaca, menulis, berhitung, dapat di didik keterampilan hidup sehari-hari, serta memerlukan program khusus serta bimbingan khusus agar dapat berkembang potensinya seoptimal mungkin untuk hidup kemandiriannya dimasyarakat.

Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) kelas IV SLB Negeri Marabahan merumuskan tujuan pembelajaran matematika bagi anak tunagrahita ringan adalah sebagai berikut:

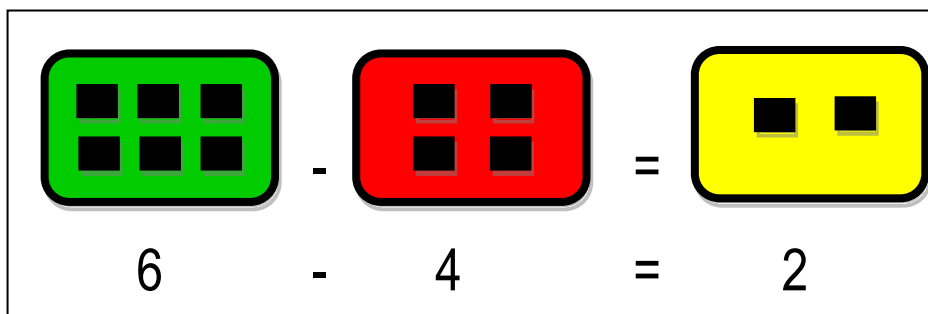
1. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan hitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam hidup sehari-hari.
2. Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialihgunakan (transferable) melalui kegiatan matematika.
3. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di SMPLB.
4. Membentuk sifat jujur, cermat, dan disiplin.

Berhitung merupakan pelajaran yang umumnya berupa konsep-konsep yang abstrak, sehingga diperlukan penciptaan suasana belajar yang kondusif antara lain melalui kerjasama dari anggota kelompok untuk membantu mengerjakan dalam penyelesaian soal-soal perhitungan. Penjumlahan dan pengurangan merupakan operasi hitung yang mendasar sehingga menjadi landasan untuk mempelajari operasi-operasi hitung yang lebih tinggi, seperti perkalian, pembagian, dan operasi-operasi lainnya.

Pembelajaran berhitung pada anak tunagrahita ringan hendaknya guru menggunakan sesuatu yang konkrit, mudah dipahami, menggunakan contoh-contoh yang sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan alat peraga, dilakukan dalam situasi yang menarik dan menyenangkan dengan metode yang berganti-ganti supaya anak tunagrahita ringan tidak lekas jemu sehingga termotivasi untuk belajar. Media permainan kartu merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran berhitung bagi anak tunagrahita ringan.

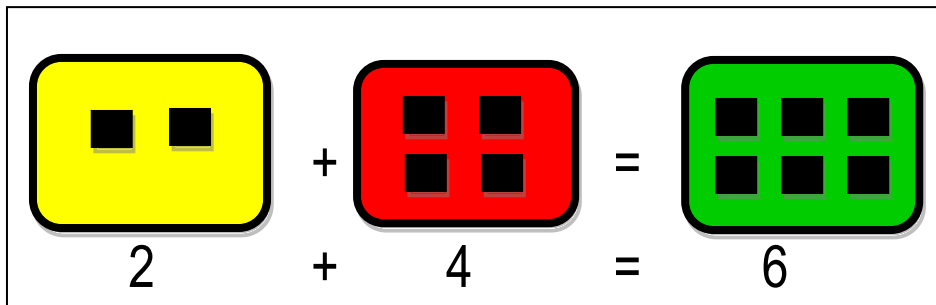
Fungsi media permainan kartu dalam pembelajaran berhitung bagi anak tunagrahita adalah sebagai berikut:

1. Membangkitkan motivasi belajar matematika bagi anak tunagrahita mampu didik, media permainan kartu dibuat dari gambar-gambar yang berwarna-warni serta warna mencolok, sehingga menarik perhatian anak dan mau mencobanya sehingga siswa aktif dalam belajar, yang pada akhirnya memotivasi siswa untuk belajar.
2. Meningkatkan kemampuan matematika bagi anak tunagrahita mampu didik karena anak sudah termotivasi untuk lebih lama dan mencoba berulang-ulang, sehingga kemampuan matematika anak tunagrahita ringan meningkat.



Gambar 1. Contoh media permainan kartu untuk penjumlahan

3. Memperbesar dan meningkatkan perhatian anak tunagrahita ringan, media permainan kartu sengaja dibuat supaya anak tertarik mencobanya, sehingga dapat memperbesar dan dapat meningkatkan perhatian anak.
4. Memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan, bakat serta minat anak tunagrahita ringan, media ini dibuat atau dirancang sesuai dengan kemampuan anak.



Gambar 2. Contoh media permainan kartu untuk pengurangan

Langkah pembelajaran media permainan dalam pembelajaran matematika bagi anak tunagrahita ringan adalah sebagai berikut (Pakasi, S.1970) :

1. Kartu pertama yaitu kartu yang berisi soal-soal hitungan dalam bentuk gambar bilangan dan angka, kartu soal ini berukuran 10 x 15 cm. dalam kartu ini akan dibagi dalam dua bagian, yaitu bagian atas berisi gambar bilangan dan bagian bawah berisi angka yang menunjukkan jumlah dari gambar bilangan.
2. Kartu kedua yaitu kartu yang berisi jawaban dari setiap soal yang ada pada kartu pertama.
3. Anak tunagrahita ringan dijadikan satu kelompok karena kelas IV hanya berjumlah 6 orang anak.
4. Media kartu dibagikan kepada setiap anak, untuk 5 kartu penjumlahan dan 5 kartu pengurangan. Anak tunagrahita ringan hanya disuruh menghitung saja.
5. Kartu jawaban diberikan pada setiap anak didik sebanyak 5 jawaban untuk soal penjumlahan dan 5 jawaban untuk soal pengurangan.
6. Mula-mula setiap anak diberi 1 kartu soal yang sama dan diberi 5 jawaban yang sama, anak diminta mencari jawaban yang telah disediakan, diantara 5 jawaban yang ada.
7. Setelah masing-masing anak mencari jawaban yang telah disediakan, yaitu 5 jawaban. Anak-anak diberi aba-aba dengan menggunakan waktu yang telah ditentukan, kemudian anak diminta untuk membuka kartu jawaban yang dipilih beserta soal.
8. Bagi anak yang belum selesai memberikan jawaban, maka anak tersebut dianggap salah (kalah), kemudian dalam pembetulannya anak tersebut dibantu oleh teman atau guru pembimbing.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan kartu dapat meningkatkan prestasi belajar berhitung pada anak tunagrahita kelas IV SLB Negeri Marabahan Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan tahun 2013/2014.

METODE

Penelitian ini dirancang dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SLB Marabahan Kabupaten Barito Kuala, Propinsi Kalimantan Selatan. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah bulan September sampai November tahun ajaran 2013/2014 dengan 2 siklus, masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SLB Negeri Marabahan sebanyak 6 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik tes. Tes dilakukan dua kali, yaitu pre-test untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan post-test untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan dari peneliti. Data

yang diperoleh dianalisis dengan uji deskriptif komperatif dibantu dengan grafik dan diagram. Antara kondisi awal dengan siklus 1 dan 2, yaitu dengan cara membandingkan nilai pre-test pada kondisi awal, sebelum menggunakan alat hitung permainan kartu, dengan nilai hasil tes post-tes pada siklus 1 dan 2 setelah anak menggunakan alat hitung permainan kartu.

Tingkat keberhasilan penggunaan media permainan kartu dalam pembelajaran matematika dalam penelitian ini mengacu pada pengkategorian yang dijelaskan Suharsimi Arikunto (1996:244) dalam bentuk presentase sebagai berikut:

80% - 100%	berarti sangat baik	→	sangat berhasil
66% - 79%	berarti baik	→	berhasil
56%-65%	berarti cukup	→	cukup berhasil
40%-55%	berarti kurang	→	kurang berhasil
< 40%	berarti sangat kurang	→	tidak berhasil

HASIL DAN PEMBAHASAN

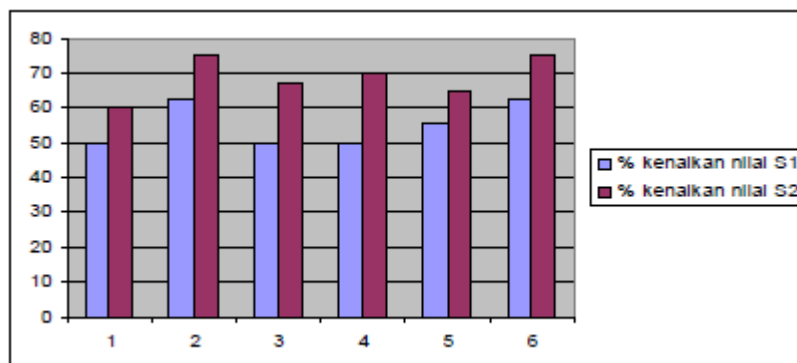
Hasil penelitian yang telah dilakukan di SLB Negeri Marabahan Kabupaten Batola tentang hasil pembelajaran matematika dari pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu bagi anak tunagrahita ringan kelas IV diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SLB Negeri Marabahan

No.	Nama Subyek (Anak)	Nilai Awal (Pre-Test)	Nilai Akhir (Post-Test I)	Nilai Akhir (Post-Test II)
1.	Siti Nor Azizah	50	75	80
2.	Angga	40	65	70
3.	Nur Azizah	40	60	70
4.	Latipah	40	60	70
5.	Supian Nur	45	70	75
6.	Aulia Rahmi	40	65	70
Rata-Rata		42,50	65,83	72,50
Presentase Kenaikan (%)			55,09	68,52

Berdasarkan data pada Tabel 1, rata-rata nilai Matematika pada siswa tunagrahita Kelas IV SLB Marabahan Kabupaten Barito Kuala sebelum dilakukan perlakuan dengan menggunakan media permainan kartu (pre-test) adalah sebesar 42,50. Setelah dilakukan tindakan kelas dengan menggunakan media permainan kartu diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 65,83 dengan persentase kenaikan nilai 55,09%. Berdasarkan Suharsimi Arikunto (1996:244) bahwa tingkat keberhasilan suatu penelitian berarti baik dan dikatakan berhasil apabila mencapai tingkat persentase 66 – 79 %. Karena pada tindakan kelas yang pertama ini tingkat persentase hanya mencapai 55,09 % yang berarti kurang berhasil maka hasil tindakan kelas ini dianggap sebagai tindakan kelas siklus 1. Untuk itu maka dilakukan tindakan kelas yang kedua yang kemudian disebut siklus 2.

Pada tindakan kelas siklus 2 diperoleh rata-rata nilai post test siswa tunagrahita kelas IV SLB Negeri Marabahan Kabupaten Barito Kuala sebesar 72,50 dengan persentase kenaikan nilai sebesar 68,52%. Dengan kenaikan sebesar 68,52% tersebut maka dapat dikatakan bahwa tindakan kelas yang dilakukan berhasil dengan baik. Persentase kenaikan nilai setelah dilakukan tindakan kelas pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 2. Persentase Kenaikan Nilai Akhir (*Post Test*) siklus 1 dan siklus 2

Hasil persentase kenaikan nilai setelah dilakukan tindakan kelas adalah untuk membuktikan hipotesis yang diajukan. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu dapat meningkatkan prestasi belajar matematika bagi anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Negeri Marabahan Kabupaten Barito Kuala.

Tindakan kelas dengan menggunakan media permainan kartu yang dilakukan sebanyak 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2 memberikan pengaruh yang berbeda pada hasil belajar matematika pada anak tunagrahita ringan kelas IV SLB Negeri Marabahan Kabupaten Barito Kuala. Hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan kelas dengan menggunakan media permainan kartu dan hasil belajar setelah dilakukan tindakan kelas dengan menggunakan media permainan kartu berbeda karena adanya media permainan kartu sebagai media pembelajaran yang merupakan benda nyata yang digunakan sebagai contoh dalam proses pembelajaran. Melalui media permainan kartu, anak tunagrahita ringan merasa senang sebab anak dapat langsung mengetahui hasil benar atau salah dalam melakukan permainan ini sehingga materi akan lebih mudah untuk dikuasai. Selain itu dengan menggunakan media permainan kartu materi dapat diulang-ulang sebanyak yang diperlukan. Anak tunagrahita ringan sering mengalami kesulitan dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak, sehingga dengan menggunakan media permainan kartu dalam pembelajaran matematika maka pelajaran yang disampaikan akan lebih konkrit sehingga anak tunagrahita ringan menjadi lebih mudah untuk memahami pelajaran tersebut. Selain itu permainan kartu juga memungkinkan anak tunagrahita ringan untuk dapat memecahkan masalah masalah secara nyata.

Setiap individu mempunyai keunikan-keunikan yang berbeda antara yang satu dengan yang lain, demikian pula dalam proses belajar mengajar. Ada siswa yang cepat dan ada siswa yang lambat dalam menerima pelajaran. Kemampuan belajar dan mengingat anak tunagrahita ringan sebagai anak yang berkemampuan kurang dalam berfikir abstrak menuntut hal-hal yang bersifat konkrit. Anak tunagrahita ringan kurang dapat mengaitkan antara konsep dengan dunia nyata.

Selain itu, media permainan yang dipilih sudah tepat karena media permainan kartu merupakan media permainan yang sangat sederhana tapi menyenangkan bagi anak tunagrahita ringan. Dengan menggunakan media permainan kartu berupa gambar-gambar yang diberi warna mencolok dapat meningkatkan motivasi belajar bagi anak tunagrahita ringan karena menarik perhatian sehingga anak termotivasi untuk mencoba, memberikan perhatian pada pelajaran yang disampaikan, dan ikut aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media permainan kartu juga mampu menumbuhkan konsep yang lebih konkrit sehingga pemahaman siswa menjadi lebih jelas. Media permainan kartu ini sebaiknya diajarkan pada siswa dalam jumlah sedikit karena media

permainan kartu ini membutuhkan waktu yang banyak dan harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Terutama pada anak tunagrahita maka pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan kartu ini harus dilakukan dalam jumlah sedikit. Dalam penelitian ini jumlah siswa yang dijadikan subyek enelitian sebanyak orang sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih intensif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah dilakukan tindakan kelas siklus I pada siswa tunagrahita kelas IV SLB Negeri Marabahan Kabupaten Barito Kuala dengan menggunakan media permainan kartu diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 65,83 dengan persentase kenaikan nilai 55,09% yang berada pada kategori kurang (kurang berhasil). Pada siklus 2 diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 72,50 dengan persentase kenaikan nilai sebesar 68,52% atau berada pada kategori baik (berhasil). Dengan demikian, penggunaan media permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Negeri Marabahan Kabupaten Barito Kuala Tahun 2013/2014.

Saran

1. Kepada para guru, sangat penting untuk memilih media yang paling tepat dengan situasi, kondisi, dan materi pelajaran yang diajarkan. Pemilihan media memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Untuk dapat mengenal media dengan baik maka guru harus memperhatikan lebih mendalam materi yang hendak diajarkan. Setelah memahami materi dengan benar, baru dilakukan pemilihan media pembelajaran yang ada disekitar kita. Perlu diketahui juga bahwa media permainan kartu tidak hanya dapat digunakan pada mata pelajaran berhitung saja, akan tetapi guru mata pelajaran lain juga dapat menggunakan media permainan kartu sebagai alat bantu pembelajaran.
2. Kepada siswa perlu diberi pemahaman bahwa media permainan kartu yang digunakan oleh guru merupakan benda contoh yang dapat dilihat sehari-hari. Untuk itu, siswa harus dilatih untuk selalu memperhatikan benda-benda yang ada disekitarnya dengan sambil mengingat materi pembelajaran yang telah diberikan. Dengan demikian maka pemahaman terhadap materi pembelajaran akan semakin baik dan semakin kuat dalam ingatan.
3. Kepada peneliti lain, penelitian ini belum sempurna sehingga perlu dilakukan penelitan yang lebih mendalam lagi tentang penggunaan media-media pembelajaran yang lain serta metode pengajaran atau praktik langsung yang berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud. 1984. *Kurikulum Pendidikan Sekolah Luar Biasa Bagian C Ringan*. Jakarta:Depdikbud
- Depdikbud. 1984. *Pedoman Guru Matematika Untuk SLB Bagian C*. Jakarta: Depdikbud
- Ibrahim, H, dkk. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas negeri Malang
- I.G.A.K. Wardani, Tati Hernawati, Astaty. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2007.

-
- Hardiman, ML. 1990. *Kemampuan Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Munadi, Yudi. 2008. *Jenis-Jenis Media*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Pakasi, S. 1970. *Didaktik Berhitung serta Metodik Khusus*. Jakarta: Bhratara.
- Pakasi, S. 1970. *Pengertian Belajar Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Purwoto. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: UNS Press.
- Sumekar, Ganda. 2009. *Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Press.
- Suparlan, JB. 1983. *Pengantar Pendidikan Anak Mental Subnormal*. Yogyakarta: Pustaka Pengarang.
- Suriasumantri, J.S. 1998. *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Sustina. 1984. *Kemampuan Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Tim. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tirtonagoro, S. 2001. *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Gramedia.
- Widyadani, SB. 2008. *Media dan pembelajarannya*. Bandung: CV media Perkasa.
- Wantah, Maria J. 2007. *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.