

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1 SAMPAI 5 MELALUI MEDIA *FLASH CARD* BAGI SISWA TUNAGRAHITA SEDANG

Oleh : Ade Satriana

Abstract *This study begins with students mental retardation issue was class D1 SLB Tanjungpinang Affairs, students are not familiar symbol numbers 1 through 5. So to solve this problem, researchers as classroom teachers using flash media card. Methodology This study uses classroom action research organized in the farm collaborate with peers. Subjects in this study were teachers and six students were mental retardation. Data collected by the Observation techniques, test and analyzed with qualitative data analysis techniques. Action to implementation is done in two cycles with ten meetings. At the end of the cycle I and II evaluation. Evaluation results show the ability of the end of the first cycle students to know symbol numbers reached the 51% criterion has not reached the minimum tasan ketun-63. In order for the results obtained in line with expectations, the activities should be continued on the second cycle. After the extension of the action and an evaluation at the end of the second cycle, the data obtained average grade increased to 85%. Based on the analysis of the results of the evaluation cycle I and II, proving that the use of flash media cards can increase the ability to recognize the symbol numbers 1 through 5 for students tunagrahita SLB class D1 State Tanjungpinang. Researchers suggest that the use of flash media cards can be an alternative choice for teachers as well as other media.*

Kata Kunci; Lambang Bilangan, Media *Flash Card*, Siswa Tunagrahita Sedang

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan studi pendahuluan dalam bentuk observasi yang telah dilakukan di kelas D1 SLB-C1 Negeri Tanjungpinang. Diperoleh data 6 dari 12 siswa mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5, kemampuan mereka baru tahap membilang benda secara hafalan. Selama ini guru dalam mengajar telah menggunakan metode yang bervariasi dan menggunakan media kongkret seperti jari tangan, lidi dan tulisan lambang bilangan di papan tulis tetapi hasil evaluasi belajar belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu 63. Peneliti terdorong untuk memperbaiki cara guru dalam mengenalkan lambang bilangan 1 sampai 5 dengan menggunakan media *Flash card*. Media ini memiliki kelebihan praktis, menarik dan mudah diingat. Diharapkan dengan menggunakan media *Flash card* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bilangan 1 sampai 5. Hal ini dapat dilihat dari identifikasi masalah seperti (1) Siswa mengalami kesulitan dalam menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 5 dikarenakan guru dalam mengenalkan lambang

bilangan tersebut hanya menggunakan tulisan dipapan tulis. (2) Siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan kumpulan benda dengan lambang bilangan yang sesuai, selama ini guru dalam menunjukkan kumpulan benda dengan menggunakan jari tangan atau lidi yang dihubungkan dengan lambang bilangan yang tertulis di papan tulis. (3) Kurang efektifnya penggunaan media yang ada dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1 sampai 5. Mengetahui lambang bilangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa mampu membilang, menunjukkan, menyebutkan dan memasangkan kumpulan benda dengan lambang bilangan 1 sampai 5. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan efektivitas penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5.

Mengetahui lambang bilangan merupakan salah satu materi yang perlu diberikan bagi siswa tunagrahita sedang di kelas 1 SLB dengan berpedoman Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dalam pembelajaran Matematika. Berdasarkan Permen DikNas No. 41 tahun 2007 bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Menurut Mohamad Asrori (2007:6) secara umum mengemukakan bahwa pengertian pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan. Dari beberapa pendapat di atas, dapat dimaknai bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang telah direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi. Keberhasilan dalam belajar ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa baik dalam afeksi, kognisi dan psikomotorik

Dalam proses pembelajaran hadirnya media sangat diperlukan, oleh karena itu dalam aktifitas pembelajaran. Sri Anita (2010:5) mendefinisikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar untuk menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Media adalah sarana untuk menuju kesuatu tujuan.

Salah satu media yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif adalah media *Flash card*. Menurut Munawir Yusuf (2011:41) *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambar dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash*

card merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Pendapat senada disampaikan oleh Susila dan Riyana (blog.spot.com/2012/03/laporan-buku-media-pembelajaran.html) Pendapat lain dikemukakan Surana (<http://www.balitacerdas.com>) bahwa *Flash card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa pias-pias kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh Doman untuk meningkatkan berbagai aspek, diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan kosa kata. Berdasarkan beberapa pengertian *Flash card* diatas dapat didefinisikan *Flash card* adalah media visual (2 dimensi) berupa kartu yang memuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan, sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Kelebihan *Flash card* bilangan merupakan alat bantu paling penting untuk berlatih dan memperkuat kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan (Tarjono;2003 : 2). *Flash card* bilangan bermanfaat untuk pengenalan pada kegiatan penanaman konsep dan pemahaman konsep lambang bilangan. Sukayati (2004 : 9)

Lambang bilangan yang dimaksud menurut Tajudin,dkk (2005:1) adalah satuan dalam sistem matematika yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambahkan, atau dikalikan. Senada dengan pendapat diatas, menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002:150-151) bilangan adalah banyak benda, satuan jumlah, ide bersifat abstrak, yang meberikan keterangan mengenai banyak anggota himpunan. Pendapat lain menyatakan bahwa lambang bilangan adalah simbol atau kata yang digunakan untuk menyatakan suatu jumlah tertentu. Untuk menyatakan suatu jumlah, kita menggunakan lambang dan nama bilangan. Bilangan juga merupakan elemen dasar matematika yang digunakan untuk menghitung dan pengukuran (Abdul Syukur dkk,2005:72) Berdasarkan pengertian diatas dapat di dimaknai pengertian lambang bilangan adalah sistem matematika yang abstrak atau berupa simbol untuk menyatakan jumlah tertentu atau lambang bilangan yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran.

Lambang bilangan yang akan menjadi pembelajaran pada siswa tunagrahita sedang dalam penelitian ini adalah bilangan asli. Menurut Karso (2005:6.3) bilangan asli adalah bilangan 1,2,3,4,5,...Senada dengan pendapat diatas Abdul Syukur, dkk (2005:72) berpendapat bahwa bilangan asli adalah bilangan 1,2,3 dan seterusnya. Berdasar dari

pendapat diatas dapat disimpulkan bilangan asli adalah bilangan yang dimulai dari bilangan 1, 2, 3, 4, diikuti bilangan selanjutnya dan tidak terhingga.

Anak tunagrahita sedang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak tuna grahita yang memiliki IQ 40-45 menurut skala sistem penilaian Wichsler diklasifikasikan sebagai anak tunagrahita sedang menurut pendapat Paye & Patton dalam Moh.Amin (1995:25). Apabila dilihat dari fisiknya tidak berbeda dengan anak pada umumnya, tetapi dibidang akademiknya dibawah anak tuna grahita ringan. Karakteristik siswa tunagrahita sedang adalah memiliki keterbatasan dalam belajar akademik, memiliki keterbatasan bahasa, bergantung pada orang lain , tetapi masih memiliki potensi dalam pengembangan diri, adaptasi sosial dan dapat mempelajari pekerjaan dalam arti ekonomis. Bila dewasa kecerdasan mereka baru mencapai kecerdasan yang sama dengan anak umur 7 atau 8 tahun (Moh. Amin;1995:39).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang akan dilaksanakan penulis adalah penelitian tindakan kelas (*Action Research*) dengan judul “ Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 melalui media *flash card* angka bergambar pada anak tunagrahita sedang di kelas DI SLB Negeri Tanjungpinang.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 5 melalui media *flash card* bagi siswa tunagrahita sedang kelas DI SLB Negeri Tanjungpinang.

Prosedur siklus yang diterapkan dalam penelitian ini antara lain perencanaan tindakan yang mencakup siklus 1 dan siklus 2, selanjutnya observasi dan refleksi, dimana perlu adanya pembahasan antara siklus-siklus tersebut untuk dapat menentukan keberhasilan dan kekurangan atau kelemahan penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa di kelas DI SLB Negeri Tanjungpinang yang berjumlah 6 siswa. Anak-anak ini tergolong anak tunagrahita sedang yang memiliki IQ 40-55 menurut skala sistem penilaian Wichsler. Berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan, diperoleh data ternyata kemampuan siswa DI dalam mengenal bilangan 1 sampai dengan 5 masih sangat kurang.

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di kelas 1 SLB Negeri Tanjungpinang tahun pembelajaran 2011-2012, penulis mengambil lokasi atau tempat ini dengan

pertimbangan bekerja pada sekolah tersebut, sehingga memudahkan dalam mencari data, peluang waktu yang luas. Penulis menentukan menggunakan waktu penelitian bulan Mey s.d Desember Waktu dari perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian tersebut. Waktu untuk melaksanakan tindakan pada bulan Mey s.d Juni, mulai dari siklus I dan Siklus II.

Guna memperoleh data sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pengumpulan data melalui :

- a. Observasi yakni melakukan pengamatan langsung terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan alat observasi berupa instrumen pedoman observasi. Hasil pengamatan yang diperoleh akan sangat membantu peneliti. Kolaborator akan melakukan pencatatan terhadap kekuatan dan kelemahan yang terjadi selama dalam pelaksanaan tindakan.
- b. Test kemampuan siswa dalam bentuk test lisan, yang dilakukan melalui alat test berupa instrumen pedoman test. Kegiatan test dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa dalam hal penguasaan mengenal bilangan 1 sampai 5. Setelah pelaksanaan tindakan test seperti ini juga akan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penguasaan siswa terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5.

Data-data yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan penelitian ini akan di analisis secara kualitatif deskriptif, dengan berpedoman pada hasil observasi, test, diskusi dengan kolaborator berdasarkan catatan penting pada saat penelitian berlangsung. berdasarkan hasil pengamatan berlangsung. Analisis data peneliti lakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut

- c. Reduksi Data
Data yang peneliti peroleh melalui pencatatan hasil pengamatan, test dan rekaman gambar selama kegiatan berlangsung kemudian diseleksi dan dikelompokkan sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Selanjutnya mendiskusikannya dengan kolaborator sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya.
- d. Paparan Data
Data yang diperoleh di atas kemudian dipaparkan dalam bentuk yang lebih sederhana sehingga mudah dibaca dan dipahami. Pemaparan data ini peneliti dilakukan dalam bentuk penjelasan-penjelasan atau narasi.

e. Menarik Kesimpulan

Mengambil inti sari dari sajian data yang telah dipaparkan sebelumnya dalam bentuk kalimat yang singkat. Memberikan penilaian dan saran terhadap hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Guna memperoleh data yang terjamin dan teruji keabsahannya maka akan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perpanjangan keikutsertaan

Peneliti melakukan perpanjangan keikutsertaan dengan maksud untuk mendapatkan data yang lebih akurat, lengkap dan dapat dipercaya. Jika data yang diperoleh sudah dirasakan cukup untuk mendukung penelitian maka kegiatan ini akan peneliti hentikan.

b. Diskusi

Data yang didapatkan selama kegiatan dilaksanakan peneliti didiskusikan dengan teman sejawat sebagai kolaborator. Tujuannya adalah agar diperoleh masukan, kritik dan saran tentang kebaikan dan kelemahan yang peneliti lakukan selama kegiatan tindakan berlangsung. Hasil diskusi ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan pada pelaksanaan tindakan selanjutnya.

c. Melakukan audit

Audit dilakukan dengan dengan dosen pembimbing dengan tujuan untuk memeriksa segala sesuatunya yang berkaitan dengan kelengkapan penelitian.

Melalui kegiatan uadit ini diharapkan kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan yang ditemukan baik sebelum dan selama pelaksanaan tindakan dapat segera diatasi.

Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan dari siklus I hingga siklus II terjadi perubahan sikap belajar siswa sebelum menggunakan media *flash card* dan setelah menggunakan media *flash card* didalam proses pembelajaran.

Sikap siswa yang pada awalnya tidak peduli, pasif dan kurang percaya diri dalam proses pembelajaran setelah dilakukan tindakan pembelajaran melalui media *flash card* terlihat secara bertahap mulai mengalami perubahan sikap yang lebih positif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Perubahan sikap positif pada diri siswa yang muncul karena pengaruh hadirnya media *flash card* dalam pembelajaran telah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan mendukung dalam pencapaian hasil belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5.

Peningkatan hasil belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 terlihat dari paparan data di bawah ini, yang berupa tabel dan grafik hasil belajar siswa dari keadaan awal, hasil belajar akhir siklus I dan hasil belajar akhir siklus II, yang diambil berdasarkan penilaian secara individual dan klasikal.

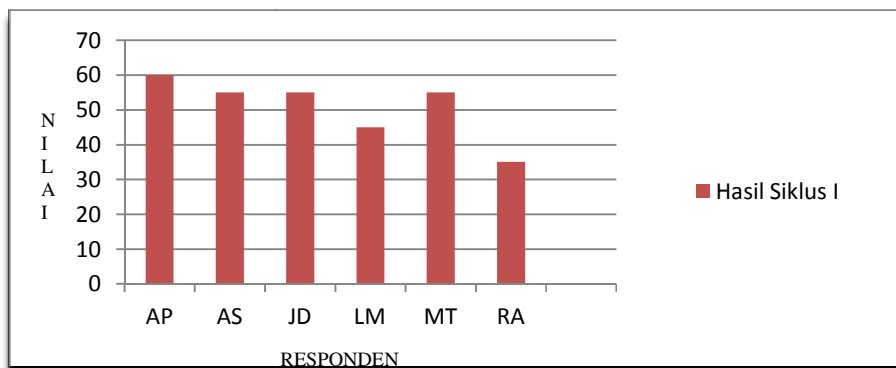
Tabel

Hasil test akhir siklus IPembelajaran Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5

Nama Responden	Item Soal 20		Scor
	Bisa	Tidak	
AP	12		60
AG	11		55
JD	11		55
LM	9		45
MT	11		55
AR	7		35
Jumlah	61		305
Rata-rata kelas			51

Grafik

Hasil test akhir siklus I Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5

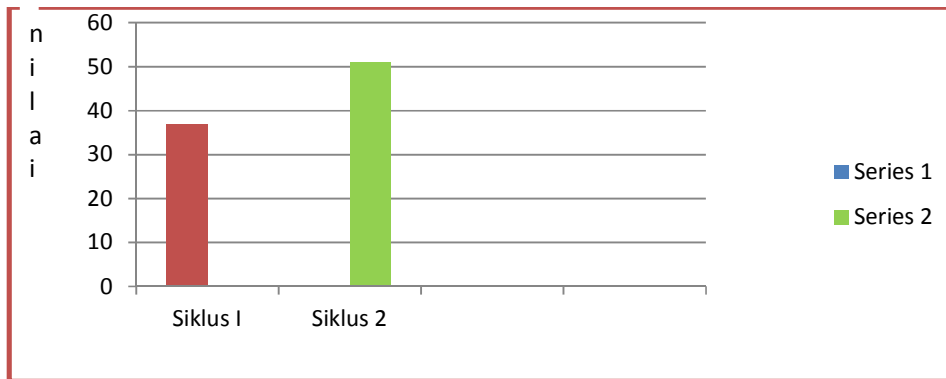


Berdasarkan tampilan dari tabel 5 dan grafik 1 diatas terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5. Peningkatan hasil belajar secara individual dapat terlihat pada nilai keadaan awal siswa sebelum dilakukan tindakan siswa yang berinisial AP 40, AS 40, JD 40, Lm

35, MT 40 dan RA 25. Hasil yang diperoleh setelah dilakukan tindakan pada test akhir siklus I meningkat AP 60, AS 55, JD 55, LM 45, MT 55 dan RA 35. Peningkatan hasil belajar siklus I belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 63, maka dilanjutkan tindakan pada siklus I.

Grafik

**Rekapitulasi Hasil Test Keadaan Awal Dan Hasil test akhir siklus I
Mengenai Lambang Bilangan 1 sampai 5**



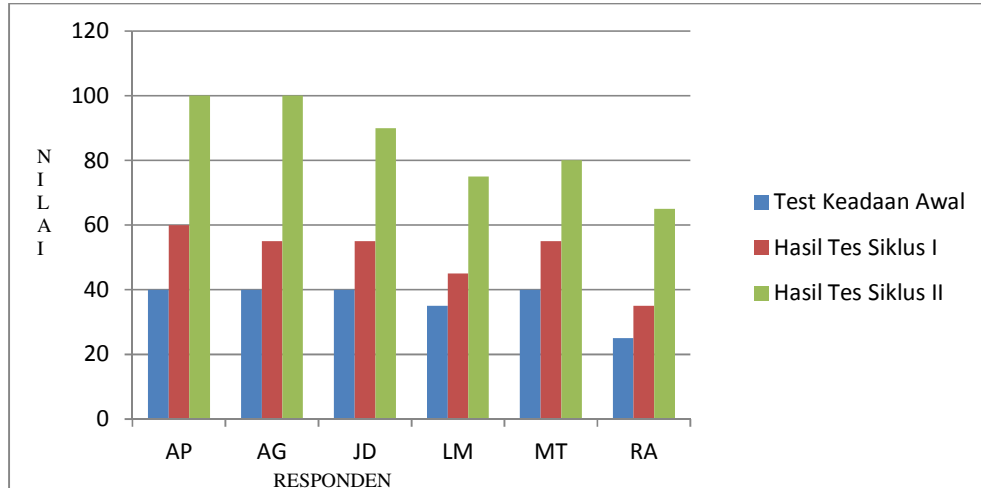
Grafik diatas menunjukkan nilai rata-rata kelas pada keadaan awal siswa sebelum tindakan adalah 37 dan setelah dilakukan tindakan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas 51, terjadi peningkatan tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sehingga diperlukan perpanjangan keikutsertaan dengan dilakukan tindakan pada siklus II

Bagan

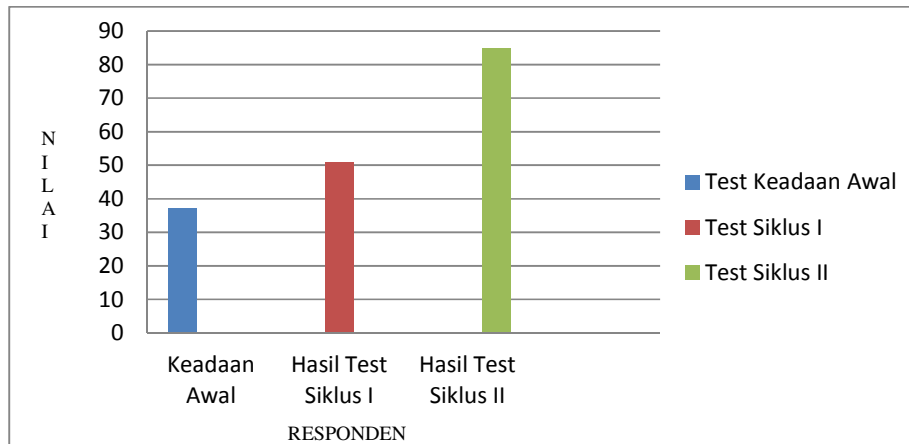
Hasil Test Akhir Siklus II Mengenai Lambang Bilangan 1 sampai 5

Nama Responden	Skor		Skor
	Bisa	Tidak	
AP	20	-	100
AG	20	-	100
JD	18	2	90
LM	15	5	75
MT	16	4	80
AR	13	7	65
Jumlah	102	18	510
Rata-rata kelas			85

Grafik
Hasil Test Keadaan Awal, Hasil Test Akhir siklus I
Dan Hasil Test Akhir Siklu II. Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan 1 - 5



Grafik
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Keadaan Awal, Test Akhir Siklus I Dan
Test Akhir Siklus II. Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5



Berdasarkan data tersebut di atas dapat dikatakan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat berarti yaitu sebelum menggunakan media *flash card* pada test kemampuan awal dan setelah menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 pada tindakan siklus I dan siklus II.

Peningkatan hasil belajar secara individual dapat terlihat pada nilai keadaan awal siswa yang berinisial AP 40, AS 40, JD 40, Lm 35, MT 40 dan RA 25. Hasil yang diperoleh setelah pada test akhir siklus I meningkat AP 60, AS 55, JD 55, LM 45, MT 55 dan RA 35.

Peningkatan hasil belajar siklus I belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 63, maka dilanjutkan tindakan pada siklus II. Pada akhir siklus II diperoleh hasil meningkat secara signifikan yaitu AP 100, AS 100, JD 90, LM 75, MT 80 dan RA 65.

Nilai rata-rata kelas pada keadaan awal siswa adalah 37 dan setelah menggunakan media *flash card* pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas 51, dilanjutkan tindakan siklus II dari hasil test diperoleh rata-rata kelas 85. Tindakan ini dihentikan karena telah diperoleh hasil yang signifikan dan data ini menunjukkan perubahan yang lebih baik.

“Bagaimana pelaksanaan penggunaan media *flash card* angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 5 bagi anak tunagrahita sedang di kelas DI SLB Negeri Tanjungpinang”? Telah terjawab, dalam analisa data diskripsi proses pelaksanaan penggunaan media *flash card* dilakukan atas dua siklus. Proses setiap siklus terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan awal dimulai dengan doa sebagai pembuka pelajaran, absen, dan melakukan appersepsi untuk mengaitkan materi pelajaran yaitu menyanyikan lagu “Dua Mata Saya”. Kegiatan inti menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa mampu mengenal lambang bilangan 1 sampai 5. Kegiatan selanjutnya siswa mengamati media dan dibawah bimbingan peneliti siswa berlatih membilang, menunjukkan, menyebutkan, memasangkan kumpulan benda dengan lambang bilangan yang sesuai melalui media *flash card*. Setelah berlatih, untuk mengakhiri pertemuan dilakukan evaluasi.

Kegiatan seperti diatas dilakukan pada setiap siklus, sehingga peningkatan terus terjadi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pada tindakan siklus I melalui media *flash card*. sudah terlihat adanya peningkatan tetapi belum mencapai hasil yang diharapkan. Maka intervensi dilanjutka pada siklus II yaitu dengan menyempurnakan tampilan dan efektifitas penggunaan media *flash card* . Pada siklus II ini siswa tunagrahita kelas DI SLB Negeri Tanjungpinang telah mampu mengenal lambang bilangan 1 sampai 5.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada setiap siklus, maka pertanyaan penelitian “Apakah penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 bagi anak tunagrahita sedang di kelas DI SLB Negeri Tanjungpinang”? Telah terjawab berdasarkan diskripsi hasil test akhir pada siklus 1 dan siklus 2 diperoleh data nilai hasil belajar siswa terus meningkat. Terlihat dari nilai rata-rata kelas hasil asesmen adalah 37, setelah dilakukan tindakan siklus 1 nilai rata-rata meningkat menjadi 51 dan kemudian dilakukan perpanjangan waktu tindakan pada siklus 2

diperoleh rata-rata kelas menjadi 81. Berdasarkan hasil test yang telah dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 membuktikan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 bagi anak tunagrahita sedang di kelas DI SLB Negeri Tanjungpinang.

Pembahasan Penelitian

Penelitian tindakan yang telah dilakukan guna membantu siswa tunagrahita sedang kelas DI SLB Negeri Tanjungpinang dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 ini, telah peneliti laksanakan melalui penggunaan medi *flash card* bekerjasama dengan kolaborator. Kegiatan tindakan dilakukan dalam II siklus dengan 10 kali pertemuan.

Peneliti bersama kolaborator dalam melaksanakan tindakan mengenal lambang bilangan melalui media *flash card* ini melakukan Perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, evaluasi, observasi, analisa dan refleksi. Perencanaan berupa penyusunan Rencana Program Pembelajaran (RPP), membuat media pengajaran, menyusun instrumen observasi dan evaluasi. Rencana Program Pengajaran merupakan acuan peneliti dalam melakukan langkah-langkah tindakan dalam pembelajaran. Evaluasi, observasi, Analisa dan refleksi merupakan sarana dalam pengawasan efektifitas pembelajaran, pelaksanaan diatas didasari atas Permen Diknas No. 41 bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.

Guna mengetahui peningkatan kemampuan siswa tunagrahita dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 melalui media *flash card*, maka pada akhir siklus I dan siklus II kepada siswa diberikan test, dari hasil test diperoleh data adanya perubahan pemahaman siswa dari tidak mengenal lambang bilangan menjadi mengenal lambang bilangan, dari hasil observasi terjadi perubahan sikap dari tidak peduli dan kurang percaya diri menjadi mau memperhatikan pelajaran, hal ini merupakan pengaruh adanya proses pembelajaran, seperti diutarakan Mohamad Asrori (2007:6) secara umum mengemukakan bahwa pengertian pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan.

Perubahan pemahaman siswa yang meningkat sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5, tidak bisa dilepaskan dari peran media yang telah mampu menyampaikan pesan pembelajaran dan menciptakan

suasana belajar yang efektif. Senada dengan pendapat Sri Anita (2010:5) mendefinisikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar untuk menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Media adalah sarana untuk menuju kesuatu tujuan.

Media yang berperan positif dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 dalam penelitian ini adalah media *flash card*. Dari peran positif penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran ini, maka media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan terutama dalam melatih dan memperkuat kemampuan mengenal lambang bilangan, senada dengan pendapat Tarjono (2003 : 2) menjelaskan bahwa kelebihan *Flash card* bilangan yaitu merupakan alat bantu paling penting untuk berlatih dan memperkuat kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Karakteristik media *flash card* adalah menyampaikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan, misalnya mengenal nama benda, mengenal nama bilangan dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenal konsep sesuatu. Hal ini sesuai dengan pendapat Sukayati (2004 : 9) menjelaskan bahwa media *Flash card* bilangan digunakan untuk pengenalan lambang bilangan pada kegiatan penanaman konsep dan pemahaman konsep.

Media *flash card* dalam penggunaannya pias melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari *flash card* lambang bilangan yang sesuai yang diinstruksikan peneliti. Permainan ini selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik), pernyataan senada dikemukakan Surana dalam Munawir Yusuf (2011:41) bahwa *Flash card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa pias-pias kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh Doman untuk meningkatkan berbagai aspek, diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan kosa kata.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan bagi siswa tunagrahita sedang.

Mengenal lambang bilangan yang diberikan selama kegiatan tindakan adalah mengenal lambang bilangan 1 sampai 5. Tingkat penguasaan mengenal lambang bilangan

yang dimaksud adalah kemampuan dalam membilang, menunjukkan, menyebutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan kumpulan benda.

Kesimpulan

Penelitian tindakan yang telah dilaksanakan diberikan dalam dua siklus dengan sepuluh kali pertemuan. Materi pembelajaran tentang mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 melalui media *flash card*. Kegiatan tindakan ini dapat terlaksana dan berjalan lancar berkat bantuan dan kerja sama yang baik dari kolaborator serta dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama pelaksanaan tindakan.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan suatu keharusan bagi guru sehingga pesan dalam pembelajaran tidak bersifat verbalisme. Disamping itu media berfungsi sebagai alat yang dapat mendorong dan membangkitkan motivasi siswa untuk aktif dalam belajar, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan bagi siswa tunagrahita sedang.

Mengenal lambang bilangan yang diberikan selama kegiatan tindakan adalah mengenal lambang bilangan 1 sampai 5. Tingkat penguasaan mengenal lambang bilangan yang dimaksud adalah kemampuan dalam membilang, menunjukkan, menyebutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan kumpulan benda.

Saran

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini maka penelitian tindakan yang telah peneliti laksanakan, maka pada kesempatan ini juga menyampaikan beberapa saran kepada:

1. Kepala sekolah mendorong agar guru membiasakan selalu menggunakan media dalam pembelajaran. Kepala sekolah juga diharapkan untuk menyediakan fasilitas bagi guru dalam pembuatan dan penggunaan media.
2. Guru diharapkan dalam menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang ada sebagai media pembelajaran. Agar media yang digunakan bervariasi guru diharapkan mampu menciptakan media sendiri. Diantar beberapa media buatan sendiri salah satunya media *flash card*, dalam pembuatan media *flash card* dituntut kreatifitas guru, selain itu guru diharapkan juga mampu menggunakan media ini dalam pembelajaran secara efektif.
3. Bagi peneliti, semoga penelitian ini dapat berguna sebagai acuan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Syukur dkk,(2005), *Eksklopedi Umum* untuk Pelajar, Jakarta, PT Ichtiar Baru Van Houve.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta, Gava Media
- Hadi Muttaqi Hasyim (<http://muttaqinhasyim.wordpress.com/2009/06/14/tujuan-pembelajaran-matematika/>) Diakses 20Juni 2012
- Karso,dkk. (2005), *Pendidikan Matematika*. Jakarta, Universitas Terbuka
- Martini Jamari.(2009). *Kesulitan Belajar Perseptif, Asesmen Dan Penanggulangannya*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Mohammad Amin. (1995), *Ortopedagogik Anak Tunagrahita* Depdikbud, Dirjen, Dikti, Jakarta.
- Mohammad Asrori. (2007). *Psikologi Pembelajaran*, Bandung, CV. Wacana Prima
- Munawir Yusuf.(2011).*Modul Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru (PLBG) Model, Media Dan Evaluasi Pembelajaran Guru Kelas SDLB*, Surakarta, Universitas Sebelas maret.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*, Nomor 41 tahun 2007, Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Sukayati (2004), *Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta : PPPG Matematika
- Surana (<http://www.balitacerdas.com>): Diakses 18 Januari 2012
- Susila dan Riyana (blog.spot.com/2012/03/laporan-buku-media-pembelajaran.html): Diakses 18 Juni 2012
- Sri Anitah.(2010).*Media Pembelajaran*,Yuma Pustaka, Surakarta
- Tajudin,dkk (2005). *Kumpulan Rumus Matematika*, Jakarta, PT Kawan Pustaka
- Tarjono, (2009) *Pengenalan dan Pemahaman Terhadap Bilangan*. Jakarta. IMB
- Tim Penyusun kamus (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Ke Tiga. Jakarta: Depdiknas balai Pustaka.