

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Disabilitas Grahita Ringan Melalui Media *Jumping Frog*

Hasanah¹, Johandri Taufan², Mega Iswari³, Ardisal⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: hasanahismail22@gmail.com

Kata kunci:

Media *jumping frog*,
berhitung, disabilitas
grahita ringan.

ABSTRACT

This research discusses the numeracy skills of students with mild mental disabilities through jumping frog media at SLB Negeri Kuala Tungkal. This type of research is a type of classroom action research (PTK), with the aim of finding out how to increase the addition ability of class II students with mental disabilities at SLB Negeri Kuala Tungkal using Jumping frog media. This research was conducted in collaboration with class II teachers. All research activities are combined into several processes, namely planning, observation and reflection. The research was conducted on students with mild mental disabilities for class II level at SLB Negeri Kuala Tungkal as many as 3 students with the initials A, B, and C, who had a low level of addition ability. The research was divided into 2 cycles, in each cycle there were four stages and 3 meetings in each cycle.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang kemampuan berhitung peserta didik disabilitas grahita ringan melalui media *jumping frog* di SLB Negeri Kuala Tungkal. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan penjumlahan pada peserta didik disabilitas grahita kelas II di SLB Negeri Kuala Tungkal menggunakan media *Jumping frog*. Penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru kelas II. Seluruh kegiatan penelitian tergabung ke dalam beberapa proses yaitu perencanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan pada peserta didik disabilitas grahita ringan untuk tingkat kelas II SLB Negeri Kuala Tungkal sebanyak 3 orang siswa dengan inisial A, B, dan C, yang memiliki tingkat kemampuan penjumlahan rendah. Penelitian terbagi ke dalam 2 siklus yang pada tiap siklus terdapat empat tahapan dan 3 kali pertemuan pada setiap siklusnya.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Peserta didik disabilitas grahita memiliki intelektual atau kecerdasan di bawah rata-rata dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial. Selain itu mereka juga memiliki karakter mudah bosan, keterlambatan dalam berpikir, tingkat konsentrasi rendah, serta memerlukan pembelajaran yang konkrit dan menarik agar dapat melatih kemampuan yang mereka miliki. Dalam pembelajaran konsep dasar matematika perlu dilibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar, baik secara mental, sosial, maupun fisik (Novianti:2021).

Dalam pembelajaran pendidik perlu memanfaatkan media untuk mengoptimalkan penyampaian pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan situasi sekolah saat ini.

Agar dapat mencapai tujuan dan menjadikan pembelajaran bermakna maka penting agar pembelajaran mempunyai nuansa yang menyenangkan, positif dan dapat merangsang minat belajar peserta didik.

Menurut Ki Hajar Dewantara, (Modul 1.1 Pendidikan Guru Penggerak) dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik jangan melupakan kodrat peserta didik. Sesuai usianya, peserta didik kelas 2 rata-rata memiliki usia 8 sampai 9 tahun dimana pada usia itu peserta didik berada di fase senang bermain. Permainan dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, bahagia dan santai di dalam kelas sekaligus memberikan selingan dengan menyediakan media dan alat pendidikan yang menciptakan suasana informatif.

Berdasarkan hasil observasi pada peserta didik di kelas 2 di SLB Negeri Kuala Tungkal, kemampuan awal A, B, dan C adalah mereka sudah mengenal simbol angka dan mampu membilang angka 1-20. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran Matematika adalah 70. Nilai yang diperoleh dengan inisial peserta didik A 40, B 40, dan C 50. Hal ini menunjukkan bahwa semua peserta didik tidak mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Pada saat proses pembelajaran peserta didik terlihat kurang aktif sehingga pemahaman akan konsep berhitung kurang maksimal. Pada saat permasalahan ini ditemukan, pembelajaran yang diberikan oleh pendidik menggunakan media pembelajaran berupa sempoa dan jari tangan.

Media sempoa dan jari tangan ini cukup baik dan praktis, namun kurang menarik sehingga pembelajaran yang disajikan kurang mendapat perhatian peserta didik dan membuat peserta didik cepat bosan dan menjadi salah satu alasan peserta didik kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Pada pelajaran Matematika fase A, elemen yang ingin dikembangkan peneliti adalah elemen bilangan dengan capaian pembelajaran menghitung penjumlahan dengan hasil maksimal 12.

Menurut Febrita (2019), salah satu cara untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang baik, benar, dan menarik. Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk membangkitkan minat dan keinginan baru, menciptakan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan menimbulkan efek psikologis dalam pembelajaran. Media adalah landasan pembelajaran. Penggunaan media hendaknya menjadi bagian dari setiap kegiatan pembelajaran yang harus menjaga perhatian peserta didik. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, peserta didik mampu berinteraksi secara aktif dan memanfaatkan segala kemungkinan yang ada, termasuk tentunya media yang digunakannya, untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik minat peserta didik, yaitu dengan menggunakan media *jumping frog* sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih tertarik dalam belajar matematika terutama dalam penjumlahan bilangan bulat. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Media *jumping frog* diadaptasi dari permainan ular tangga. Media *jumping frog* merupakan sebuah katak yang didalamnya terdapat 15 kotak dengan angka yang berurutan dan merupakan sarana yang digunakan untuk merepresentasikan garis bilangan secara konkret. Penggunaan media pembelajaran *jumping frog* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik disabilitas Grahita dalam berhitung (Winarti, 2020)

Media *jumping frog* ini sudah digunakan oleh beberapa peneliti sebelumnya dan menunjukkan hasil positif terhadap hasil belajar peserta didik. Dari literatur yang ditemui, media ini belum digunakan dalam pembelajaran berhitung penjumlahan untuk peserta didik disabilitas Grahita ringan sehingga penulis tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *jumping frog* dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dengan hasil maksimal 12 peserta didik kelas II SLB Negeri Kuala Tungkal dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Saputra, Nanda, 2021). Tindakan yang peneliti lakukan adalah penerapan penggunaan media *jumping frog* dalam meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik disabilitas grahita ringan kelas II di SLB Negeri Kuala Tungkal, Kabupaten Tanjung Jabung Barat, Provinsi Jambi. Seluruh kegiatan penelitian tergabung ke dalam beberapa proses yaitu perencanaan, observasi dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II disabilitas grahita ringan di SLB Negeri Kuala Tungkal yang berjumlah 3 orang siswa dengan inisial A, B, dan C. Peneliti bertindak sebagai pengamat dan observer dan rekan sejawat bertindak sebagai pelaksana penelitian (kolaborator).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung awal anak. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan selama 2 jam pelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan empat tahap yaitu, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, analisis dan refleksi.

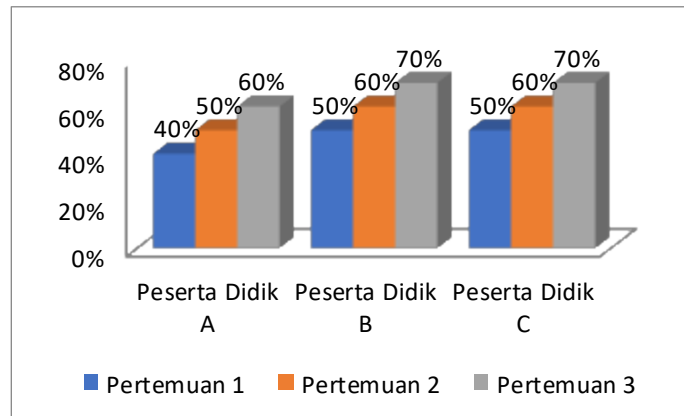
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian saat melakukan tindakan kelas pendidik menggunakan media pembelajaran berupa *jumping frog* yang dicetak dalam ukuran 1,5 x 2 meter berisikan petak-petak angka 1 sampai 12 untuk peserta didik dapat mengenali angka-angka dan hubungan antar angka tersebut. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan juga dikemas menggunakan permainan yang mana hal ini sesuai karakteristik belajar peserta didik kelas rendah sekolah dasar.

Di dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II peserta didik diberikan 10 butir soal penjumlahan pada setiap pertemuannya, dan hasil yang didapatkan hingga akhir pertemuan siklus bahwa hampir semua soal dapat diselesaikan dengan baik. Untuk penilaian yang dilakukan untuk mengambil hasil tes adalah dengan format penilaian bisa (B) yaitu peserta didik menyelesaikan butir soal dengan jawaban benar dan tidak bisa (TB) yaitu peserta didik tidak dapat menyelesaikan butir soal atau salah dalam menjawab soal.

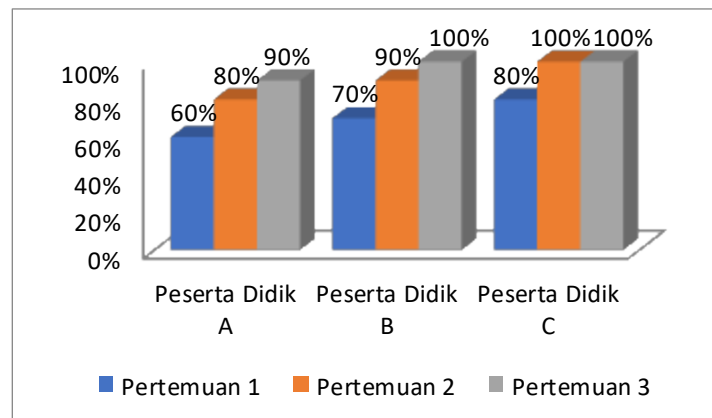
Hasil kemampuan peserta didik yang dilihat dari hasil tes pada kondisi awal peserta didik yaitu A mendapatkan persentase nilai 40%, peserta didik B mendapatkan persentase 40% dan peserta didik C mendapatkan persentase nilai 50%. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I kemampuan peserta didik meningkat yaitu peserta didik A mendapatkan persentase nilai 60%, peserta didik B

mendapatkan persentase 70% dan peserta didik C mendapatkan persentase nilai 70%. Rekapitulasi hasil tes siklus I dapat dilihat dari gambar dibawah ini :



Gambar 1. Rekapitulasi hasil tes siklus I

Kemudian dilakukan tindakan lanjutan pada siklus II yang menghasilkan nilai pada peserta didik A mendapat persentase nilai 90%, peserta didik B mendapatkan persentase 100% dan peserta didik C mendapat persentase nilai 100%. Rekapitulasi hasil tes siklus II dapat dilihat dari gambar dibawah ini :



Gambar 2. Rekapitulasi hasil tes siklus II

Berdasarkan hasil data yang diperoleh peserta didik pada penelitian ini menunjukkan kemampuan penjumlahan peserta didik meningkat sangat signifikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa siklus I dan siklus II dapat memberikan pengaruh positif dalam peningkatan kemampuan penjumlahan dan peserta didik sudah dapat dikatakan mampu melakukan penjumlahan dan menyelesaikan butir-butir soal dengan baik. Dalam hal ini peserta didik sudah mampu melakukan penjumlahan dengan hasil maksimal 12 dengan menggunakan media *jumping frog* dengan prosedur yang tepat sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti selama dua siklus dan enam kali pertemuan yang tiap siklusnya dilakukan tiga kali pertemuan di SLB Negeri Kuala Tungkal dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *jumping frog* sebagai media dinilai dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dengan hasil maksimal 12 peserta didik disabilitas grahita ringan kelas II di SLB Negeri Kuala Tungkal. Penelitian dilakukan dengan menyediakan media pembelajaran berupa *jumping frog* yang terdapat angka-angka berupa bilangan bulat 1 sampai 12 serta cara penggunaannya dalam melakukan penjumlahan dengan disertai pemberian contoh soal. Kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan beberapa contoh soal untuk tes awal pemahaman peserta didik dalam menggunakan media *jumping frog* untuk menyelesaikan soal penjumlahan.

Adapun hasil dari pembelajaran menggunakan *jumping frog* pada anak disabilitas grahita ringan kelas II SLB Negeri Kuala Tungkal yaitu pada akhir pertemuan siklus I peserta didik dengan A mendapatkan persentase nilai 60%, peserta didik B mendapatkan persentase 70% dan peserta didik C mendapatkan persentase nilai 70%. Kemudian dilakukan tindakan lanjutan pada siklus II yang menghasilkan nilai pada peserta didik A mendapat persentase nilai 90%, peserta didik B mendapatkan persentase 100% dan peserta didik C mendapat persentase nilai 100%.

Daftar Rujukan

- Agustina, Winarti. (2020). Media Pembelajaran *Jumping Frog*. Edu Publisher : Tasikmalaya
- Dewantara. (2004). Modul 1.1 Filosofi Pemikiran Ki Hajar Dewantara - Pendidikan Guru Penggerak.
- Febrita, Yolanda., Ulfah, Maria. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika Unindra*, 5, 181-188
- Novianti, Dwi Erna. (2021). Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan Kaitannya Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Nasional Pendidikan : LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 2 (1)
- Saputra, Nanda.,Zanthy Luvy., Gradini, Ega., Jahring.,Ardian, Arifin. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini