

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Wordwall Bagi Anak Disabilitas Intelektual Ringan

M. Rifqi El Haq Hasibuan^{1*}, Rahmahtrisilvia Rahmahtrisilvia²

¹² Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

Email: rifqialhaq@gmail.com

Kata kunci:

Wordwall, disabilitas intelektual ringan, lambang bilangan.

ABSTRACT

The problem with this research is the lack of learning values of students in mathematical subjects analyzing the symbols of the numbers 11 to 20 through the use of Wordwall media for children with mild intellectual disabilities. The study aims to describe the process of learning to recognize the symbols of numbers from 11 to 20 for children with mild intellectual disabilities in grade V in the High Ridge State SLB and to show that wordwall media can enhance this ability. The study uses a methodology of class action research involving stages of planning, action, observation, and reflection. Four students with mild intellectual disabilities participated in the study. The results showed an improvement in students' ability to recognize the number symbols from 11 to 20 through the use of wordwall media, which at the second meeting in each cycle I and II indicated an increase of RF 65% and MI 70% while students A 50% and AYM 55%, and A 85%, AYM 90%, RF 100% and MI 100%. Students' initial abilities were still low, but significant progress was observed during the two cycles. It can be concluded that using wordwall media improves the recognition of numeric symbols in children with mild intellectual disabilities.

ABSTRAK

Masalah penelitian ini yaitu kurangnya nilai belajar siswa dalam mata pelajaran matematika menganal lambang bilangan 11 hingga 20 melalui penggunaan media Wordwall untuk anak penyandang disabilitas intelektual ringan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran mengenali simbol angka dari 11 hingga 20 bagi anak penyandang disabilitas intelektual ringan di kelas V di SLB Negeri Tebing Tinggi dan untuk menunjukkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan kemampuan ini. Studi ini menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas yang melibatkan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Empat siswa dengan disabilitas intelektual ringan berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil menunjukkan peningkatan kemampuan siswa untuk mengenali simbol angka dari 11 menjadi 20 melalui penggunaan media *wordwall*, yang pada pertemuan di kedua di setiap siklus I dan II menunjukkan peningkatan yaitu RF 65% dan MI 70% sedangkan siswa A 50% dan AYM 55%, dan A 85%, AYM 90%, RF 100% dan MI 100%. Kemampuan awal siswa masih rendah, tetapi kemajuan yang signifikan diamati selama dua siklus. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan media wordwall meningkatkan pengenalan simbol angka pada anak dengan disabilitas intelektual ringan.



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

Anak-anak dengan disabilitas intelektual ringan mengalami kesulitan dalam pertumbuhan mental dan intelektual, yang berdampak pada perkembangan kognitif dan perilaku adaptif mereka (Sopnadi & Annisa, 2021). Disabilitas intelektual ini diklasifikasikan dalam beberapa kategori, salah

satunya disebut sebagai disabilitas intelektual ringan. Anak-anak dengan disabilitas intelektual ringan memiliki IQ antara 50 dan 70 dan dianggap memiliki tingkat kecerdasan yang rendah. Namun, mereka dapat dididik secara khusus melalui program dan teknik khusus untuk membantu mereka berkembang (Iswari et al., 2013). Menurut Humaira, (2012) juga menambahkan bahwa anak disabilitas intelektual ringan adalah anak disabilitas intelektual yang mampu dididik dalam bidang akademis dan memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan seperti membaca, berhitung, mengeja dan menghitung.

Disabilitas intelektual ringan meskipun memiliki kecerdasan dibawah anak pada umumnya namun, kemampuan akademik masih bisa dikembangkan seperti kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung sederhana (Widada, 2014). Belajar berhitung tentu dimulai dari mengenal lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan sangat perlu diberikan pada anak karena merupakan modal awal yang dilakukan untuk memberikan pelajaran matematika (Usti, 2013).

Lambang bilangan selalu digunakan sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari. Ini termasuk mengelola waktu, menggunakan uang, dan menghitung aktivitas lainnya. (Rustami & Taufan, 2022). Dalam pembelajaran matematika pada kurikulum merdeka, elemen bilangan terdapat dari fase A dengan capaian pembelajaran bilangan dimulai dari bilangan satu sampai 20.

Dalam pembelajaran berhitung, pengenalan lambang bilangan sangat penting karena merupakan dasar untuk pelajaran matematika. Observasi di kelas V SLB Negeri Tebing Tinggi menunjukkan bahwa siswa disabilitas intelektual ringan memiliki kesulitan dalam mengurutkan lambang bilangan 11 sampai 20 meskipun bisa menyebutkan dan menuliskannya. Beberapa metode telah diterapkan, namun hasilnya belum optimal. Oleh karena itu, guru berkolaborasi dengan sejawat untuk meningkatkan kemampuan siswa menggunakan media interaktif *wordwall*, yang diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa disabilitas intelektual ringan di kelas tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk, mendeskripsikan proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 11 sampai 20 pada anak disabilitas intelektual ringan kelas V di SLB Negeri Tebing Tinggi. Membuktikan media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 11 sampai 20 pada anak disabilitas intelektual ringan kelas V di SLB Negeri Tebing Tinggi

Metode

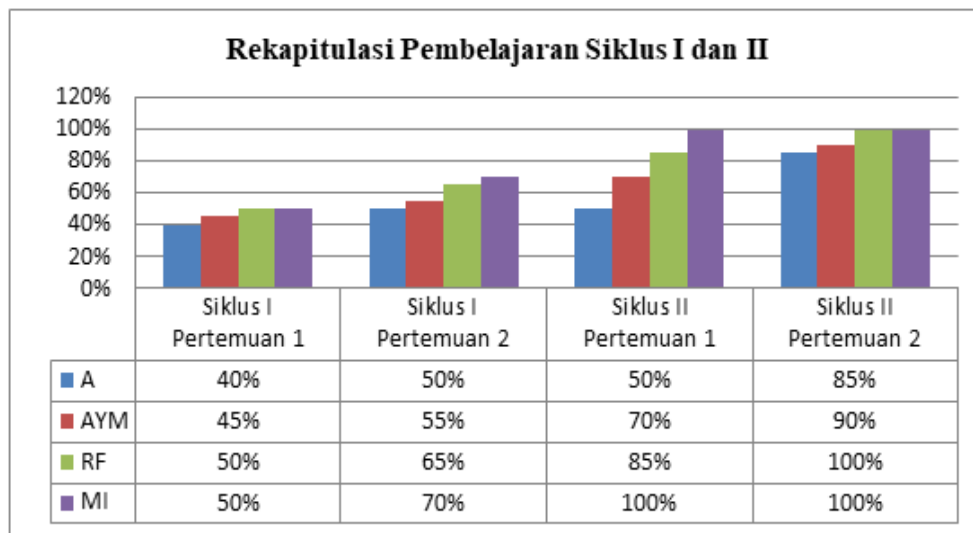
Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah studi tentang apa yang terjadi di kelompok atau masyarakat sasaran dan bagaimana hasilnya dapat diterapkan pada masyarakat (Arikunto, 2016). Dalam penelitian tindakan kelas, guru dan peneliti bekerja sama untuk meningkatkan pembelajaran. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan guru untuk mengajar siswa. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah pemilihan, perencanaan, percobaan, dan evaluasi tindakan yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui apakah tindakan tersebut dapat menyelesaikan masalah pembelajaran. Studi ini dilakukan dalam empat fase: perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan), dan refleksi. Empat siswa disabilitas intelektual ringan di kelas V SLB N Tebing Tinggi terlibat dalam penelitian ini.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran mengenal lambang bilangan 11 sampai 20, dari hasil tes kemampuan awal Hasil temuan peneliti untuk kemampuan awal siswa, dimana siswa S 40%, RF 50%, MI 50% dan AYM 50%. Setelah data kemampuan awal dipelajari, model instruksi langsung digunakan untuk meningkatkan kemampuan penganali merias henna. Hasil studi dua siklus adalah sebagai berikut:

- a. Pada pertemuan pertama siklus I, siswa belum mendapatkan nilai yang optimal, sebab belum ada siswa yang memenuhi KKM, dan untuk pertemuan kedua siswa memperoleh hasil S 50%, AYM 55%, RF 65%, dan MI 70%. Adapun siswa RF dan MI masuk dalam kategori nilai memenuhi KKM.
- b. Pada pertemuan pertama siklus II, hanya satu siswa belum mendapatkan nilai yang optimal, dan untuk pertemuan kedua siswa memperoleh hasil A 85%, AYM 90%, RF 100% dan MI 100% ini masuk dalam kategori nilai memenuhi KKM.

Data hasil belajar mengenal lambang bilangan 11 sampai 20 pada siswa disabilitas intelektual ringan seperti yang ditunjukkan dalam tabel dan grafik berikut:



Grafik 1. Rekapitulasi Pembelajaran Siklus I dan II

Penelitian ini mengkaji tentang meningkat kemampuan mengenal lambang bilangan 11 sampai 20 melalui media *wordwall* pada siswa disabilitas intelektual ringan di kelas V SLB N Tebing Tinggi. Dalam penelitian ini penulis mengajarkan siswa mengenal lambang bilangan mulai dari mengurutkan lambang bilangan dari yang terkecil ke yang terbesar dan dari yang besar ke yang terkecil dengan bantuan media *wordwall*. *Wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan (Purnamasari et al., 2020).

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus masing-masing siklus dua kali pertemuan. Pada siklus I dipertemuan pertama semua siswa belum memperoleh nilai yang optimal yaitu siswa S 40%, AYM 45%, RF 50% dan MI 50%. Pada pertemuan kedua hanya dua orang siswa yang memperoleh nilai yang mencapai KKM yaitu RF 65% dan MI 70% sedangkan siswa A 50% dan AYM 55%. Melihat hasil yang telah diperoleh dari siklus I maka dilanjutkan pada siklus II. Disiklus II pertemuan

perama hanya satu siswa yang belum memenuhi nilai yang optimal yaitu A 50% sedangkan siswa AYM 70%, RF 85% dan MI 100%. Untuk pertemuan kedua disiklus ini semua siswa memperoleh nilai yang optimal yakni A 85%, AYM 90%, RF 100% dan MI 100%. Dari pelaksanaan siklus I dan II terjadi peningkatan kemampuan siswa mengenal lambang bilangan 11 sampai 20 pada setiap pertemuan.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan menyenangkan *wordwall* berdampak positif pada kemampuan membilang siswa, termasuk dalam menghitung jumlah benda, mengenal konsep angka, dan mengenali simbol bilangan. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa gender tidak mempengaruhi kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD Strada Kampung Sawah. Sementara itu, penggunaan metode Fernald dengan bantuan huruf timbul efektif membantu siswa disleksia kelas V. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall meningkatkan kemampuan mengenal simbol bilangan dari 11 hingga 20 pada anak dengan disabilitas intelektual ringan.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dari 11 hingga 20 pada anak dengan disabilitas intelektual ringan. Melalui penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, terlihat peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa untuk mengenali simbol angka, yang sebelumnya masih rendah. Dengan demikian, media Wordwall dapat dijadikan alat bantu yang efektif dalam pembelajaran bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Humaira, D. (2012). Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi anak tunagrahita ringan kelas III di SLB Sabiluna Pariaman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(3), 95–109.
- Iswari, M., Haryeti, E., & Sopandi, A. A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Membuat Palai Rinuak Melalui Metode Latihan Pada Anak Tunagrahita Ringan. *E-JUPEKhu (JURNAL)*, 2(3), 537–547.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Rustami, S., & Taufan, J. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Menggunakan Media Balok Cuisenaire Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3947–3951.
- Sopanadi, A. A., & Annisa. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Membatik Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB N 1 Padang pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus (JUPPEKHU)*, 9(1), 19–24.
- Usti, A. (2013). Meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui bermain pancing angka bagi anak

tunagrahita ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 478–488.

Widada, W. (2014). Implementasi Pendidikan Agama Islam Adaptif Bagi Siswa Smalb Tunagrahita Ringan Kelas X Di Slb Negeri Pembina Yogyakarta. *Al-Misbah (Jurnal Islamic Studies)*, 2(1), 84–105