

Mingkatkan Kemampuan Mengurutkan Bilangan Bilangan Dengan Menggunakan Media Media Puzzle Bagi Siswa Tunagrahita Ringan

Fitri Febriani^{1}, Elsa Efrina²*
¹²Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: febrianif11@gmail.com

Kata kunci:

Media Puzzle,
Mengurutkan Bilangan,
Tunagrahita

ABSTRACT

Students with intellectual disabilities often have difficulty understanding abstract concepts such as number series. They may have difficulty recognizing and remembering number sequences, as well as using motor skills to write or draw numbers. Learning media really helps the learning process run more effectively. Teachers are required to be creative in determining learning media, one of which is puzzle media. This research was conducted to determine the ability to order numbers 1-10 in class IV students with mild mental retardation, using the classroom action research method with 2 research subjects at SLB N Padangsidempuan. Using puzzle media in an effort to improve the ability to order numbers in mentally retarded students. This research was conducted because children's interest in learning was lacking and children still had difficulty ordering numbers. This research was conducted in 2 cycles with 8 meetings. Students' initial abilities scored 54 and 48. In cycle 1 it was 61 and 66. In cycle 2 students scored 83 and 86.

ABSTRAK

Siswa dengan disabilitas intelektual sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti deret bilangan. Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengingat deret bilangan, serta menggunakan kemampuan motorik untuk menulis atau menggambar bilangan. Media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif. Guru dituntut untuk kreatif dalam menentukan media pembelajaran, salah satunya adalah media puzzle. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 pada siswa kelas IV tunagrahita ringan. menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan 2 subjek penelitian di SLB N Padangsidempuan. Penggunaan media puzzle dalam upaya meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan pada siswa tunagrahita. Penelitian ini dilakukan karena minat belajar anak kurang dan anak masih mengalami kesulitan dalam mengurutkan bilangan. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan 8 kali pertemuan. Kemampuan awal siswa memperoleh nilai 54 dan 48. Pada siklus 1 61 dan 66. Pada siklus 2 siswa memperoleh nilai 83 dan 86.



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

Pendidikan adalah hak setiap individu, termasuk siswa tunagrahita. Dalam konteks pendidikan khusus, siswa tunagrahita memerlukan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Salah satu keterampilan matematika dasar yang penting bagi siswa tunagrahita adalah kemampuan mengurutkan bilangan dari yang terkecil hingga yang terbesar. Namun, mengajarkan keterampilan ini kepada siswa tunagrahita sering kali menimbulkan tantangan bagi

pendidik karena berbagai faktor, termasuk keterbatasan kognitif, sensorik, dan motorik yang dimiliki oleh siswa tunagrahita.

Sekolah Luar Biasa (SLB) atau lembaga pendidikan khusus lainnya, pendidik memiliki tanggung jawab untuk memberikan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa tunagrahita. Namun, pendekatan yang efektif dalam mengajarkan keterampilan matematika dasar seperti mengurutkan bilangan masih menjadi fokus utama bagi pendidik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membantu siswa tunagrahita memahami dan menguasai konsep mengurutkan bilangan.

Penggunaan media pembelajaran, seperti media puzzle, bisa membantu siswa tunagrahita memahami konsep-konsep matematika dasar. Media ini memberikan stimulus visual yang konkret dan membantu siswa tunagrahita dalam memahami konsep abstrak seperti urutan bilangan. Selain itu, penggunaan media puzzle juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membuatnya menjadi lebih menyenangkan.

Salah satu konsep dasar matematika adalah mengurutkan bilangan dari yang terkecil hingga yang terbesar atau sebaliknya. Kemampuan mengurutkan bilangan ini merupakan dasar yang penting dalam pengembangan pemahaman matematika yang lebih lanjut. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian khusus dalam mengembangkan keterampilan ini pada siswa tunagrahita.

Siswa tunagrahita sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti urutan bilangan. Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengingat urutan bilangan, serta menggunakan keterampilan motorik untuk menulis atau menggambar angka. Selain itu, siswa tunagrahita juga mungkin memiliki keterbatasan perhatian dan konsentrasi, yang dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami konsep-konsep matematika.

Peran guru sangatlah penting dalam konteks pembelajaran matematika untuk siswa tunagrahita. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai motivator dan pembimbing bagi siswa tunagrahita. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan karakteristik siswa tunagrahita, serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Mengajar siswa tunagrahita, pendidik perlu memperhatikan berbagai faktor yang memengaruhi proses pembelajaran, termasuk karakteristik individu siswa, kebutuhan pembelajaran mereka, dan lingkungan belajar yang mendukung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi siswa tunagrahita.

Berdasarkan hasil asesmen pada kelas IV tunagrahita, disini peneliti menemukan suatu masalah dimana siswa kelas IV tunagrahita ini sudah bisa menyebutkan bilangan 1-10, bahkan ada yang sudah bisa menyebutkan bilangan 1-20, siswa juga sudah bisa menunjuk bilangan secara acak. Namun ternyata siswa masih belum bisa mengurutkan bilangan 1-10.

Selama ini pembelajaran hanya dengan menggunakan media kartu gambar, dan penjelasan secara lisan saja. Namun model pembelajaran seperti ini kurang efektif dan kurang menarik. Siswa merasa cepat bosan dan tidak fokus lagi dalam pembelajaran. Mungkin cara membawakan pembelajaran yang diberikan kurang menarik bagi para siswa. Pada awal-awal pembelajaran siswa masih antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan media kartu gambar. Mereka masih fokus untuk mendengar penjelasan dari guru, dan mereka juga antusias untuk memegang dan memperhatikan kartu

gambar tersebut pada saat guru memperlihatkan bilangan 1-10 pada kartu gambar. Namun ditengah-tengah proses pembelajaran siswa sudah mulai hilang fokusnya. Ada yang mengantuk, berdiri dan mengganggu temannya. Begitu juga pada saat guru menggunakan metode ceramah. Mungkin dalam hal ini guru belum berhasil menciptakan pembelajaran yang menarik.

Jika pembelajaran seperti ini terus-menerus dilakukan maka akan berakibat fatal dalam segi kualitas pembelajaran. Maka dengan situasi ini peneliti berpikir harus segera diatasi dan dilakukan tindakan agar pembelajaran belajar dengan semangat, interaktif, berpusat pada peserta didik dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10 pada siswa tunagrahita kelas IV.

Penggunaan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran telah dianggap efektif dalam membantu siswa tunagrahita memahami konsep matematika dasar. Media ini memberikan stimulus visual yang konkret dan dapat membantu siswa tunagrahita dalam memahami konsep urutan bilangan dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media puzzle juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa-siswa.

Mengembangkan keterampilan mengurutkan bilangan pada siswa tunagrahita, penting untuk memperhatikan berbagai aspek pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran yang tepat, pengembangan keterampilan motorik, dan penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penelitian tentang penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan pada siswa tunagrahita sangatlah relevan dan penting untuk dilakukan. Berdasarkan kondisi dan situasi dan terutama untuk memberikan solusi atas masalah yang harus segera diatasi ini, maka Peneliti akan melakukan penelitian dan bentuk karya tulis yang diberi judul, “ Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Bilangan dengan Menggunakan Media Puzzle pada Siswa Tunagrahita Ringan kelas IV di SLB N Padangsidempuan “.

Metode

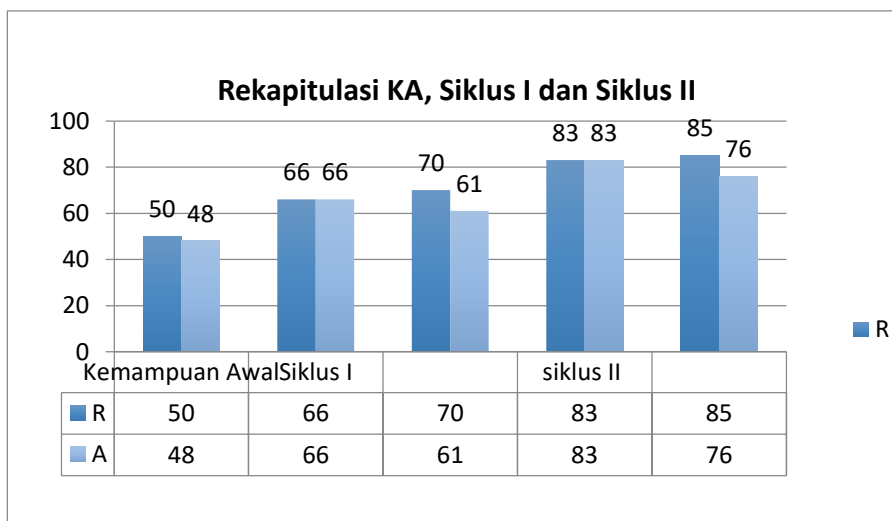
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk menganalisa kejadian peristiwa dalam kelas untuk memperbaiki suatu kegiatan pembelajaran agar lebih baik dalam proses sebagai hasil belajar yang menjadi lebih (Bahri, 2012).

Penelitian ini dilakukan di SLBN Padangsidempuan yang beralamat di Jl.Ompu Surundak, Hutaimbaru Padangsidempuan. Penelitian dilakukan di ruang kelas IV tunagrahita ringan yang terdiri dari 2 meja siswa yang masing-masing berisi 2 kursi. Papan tulis berada di sebelah kiri ruangan, meja guru berada di sebelah kanan, jendela berada tepat dibelakang siswa duduk. Disebelah kanan ada lemari kecil, dan pajangan gambar hasil kerja siswa. Subjek penelitian adalah subjek yang menjadi sasaran dalam sebuah penelitian. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV tunagrahita ringan di SLB Negeri Padangsidempuan.

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Model ini menggunakan siklus sistem spiral dan masing-masing siklus terdiri dari empat komponen pokok yaitu perencanaan, perlakuan/tindakan, pengamatan, observasi, dan refleksi (Iskandar, Dadang, & Narsim, 2015). Kemudian Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini di mulai dari pelaksanaan siklus I yang telah dilakukan, pertama-tama guru menjelaskan apa bilangan, dan mulai berhitung 1-10. Kemudian guru memanggil siswa satu persatu untuk mengurutkan bilangan, dan ternyata siswa belum bisa. Barulah setelah itu guru memperkenalkan puzzle kepada siswa, dan menjelaskan bagaimana cara penggunaannya. Dan kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengurutkan bilangan dengan puzzle. Dan pada pertemuan ke 4 siswa diberikan soal sebagai bahan evaluasi. Maka didapatkan hasil yang meningkat dari kemampuan awal siswa yaitu R 70% dan A 61%. Karena hasil yang didapatkan belum mencapai KKM 75%, maka dilanjutkan ke siklus II. Pada dasarnya semua tahapan pembelajarannya sama dengan siklus I, namun pada siklus ke II ini guru memberikan reward kepada siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengerjakan LKS, dengan tujuan agar siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Maka didapatkanlah hasil yang memuaskan yaitu siswa R 85% dan A 76%. Maka siklus diberhentikan sampai siklus II. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 1. Rekapitulasi Kemampuan awal, siklus I, dan siklus II

Berdasarkan grafik diatas analisis data yang guru kelas lakukan bersifat kualitatif dari hasil pengamatan dan diskusi berdasarkan pedoman observasi yang dengan kriteria penilaian dan berdasarkan nilai rata-rata hasil tes. Semuanya difokuskan untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan melalui permainan puzzle. Pemberian konsep dilakukan melalui media yang sederhana, tetapi tepat pada sasaran sehingga konsep tersebut akan lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh anak (Runtukahu et al., 2014). Dalam pelaksanaan permainan puzzle dapat disesuaikan dengan kemampuan anak dalam menerima pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mengurutkan bilangan yang dilaksanakan sesuai dengan isi modul ajar yang telah dirancang guru dan peneliti sesuai dengan alur yang dimulai. Dengan harapan proses dan hasil belajar mengajar berhasil sesuai dengan rancangan dan tujuan pembelajaran. Dari hasil penelitian, setelah penggunaan permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan pada siswa tunagrahita ringan kelas IV di SLBN Padangsidempuan.

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menerapkan tindakan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan untuk anak tunagrahita ringan kelas IV di SLBN Padangsidimpuan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa meningkatkan pembelajaran mengurutkan bilangan menggunakan permainan puzzle. Dilihat dari hasil pelaksanaan yang dikerjakan anak semakin meningkat dari pemberian tindakan siklus I hingga siklus II. Dari hasil yang didapat kemampuan awal anak dari R40 % dan A50% kemudian diberikan tindakan pada siklus I meningkat menjadi R 66% dan 70% kemudian dilanjutkan pada siklus II kemampuan anak semakin meningkat menjadi R 83 dan 85% dan A 83% dan 76%. Dalam pelaksanaan permainan puzzle dapat disesuaikan dengan kemampuan anak dalam menerima pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mengurutkan bilangan yang dilaksanakan sesuai dengan isi modul ajar yang telah dirancang guru dan peneliti sesuai dengan alur yang dimulai. Dengan harapan proses dan hasil belajar mengajar berhasil sesuai dengan rancangan dan tujuan pembelajaran. Dari hasil penelitian, setelah penggunaan permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan bilangan pada siswa tunagrahita ringan kelas IV di SLBN Padangsidimpuan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bahri, A. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Benny, A. (2017). *Pribadi, Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Iskandar, I., Dadang, D., & Narsim, N. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa*. Cilacap: Ihya Media.
- Marlina. (2019). *Asesmen Kesulitan Belajar* (1st ed.). Jakarta: Prenada Media Group.
- Rochyadi, E. (2012). *Modul Karakteristik dan Pendidikan Siswa tunagrahita*.
- Setiawan, E. (2012). Kamus Besar Bahasa Indonesia Online.
- Siregar, G., ISwari, M., & Efendi, J. (2019). Pemberdayaan Tunagrahita Ringan Sebagai Tenaga Kerja Penjaga Kantin. *Pendidikan Kebutuhan Khusus, III*(1), 43.
- Slusilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Edunomika, 02*(01), 45.
- Soemantri, S., & Sutjhati, S. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susilowati, D. (2018). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SOLUSI ALTERNATIF PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN. *Edunomika, 2*(1), 36–46.
- Yulianti, A., Dahriyanto, luthfi F., & Sugiariyanti. (2018). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN REMEDIAL DENGAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1–5 PADA SISWA TUNAGRAHITA. *Psikologi Ilmiah, 10*(1).
- Yusnandar. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan di SD*. Serang: Ikhwan Mandiri Press.