

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA *Puzzle* RUMAH ANGKA UNTUK PEMAHAMAN ANGKA 1 SAMPAI 10 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS II/C DI SLB AMAL BHAKTI Kec. 2X11 ENAM LINGKUNG

Oleh:

Afwan¹, Zulmiyetri², Yarmis Hasan³

Abstract: *This research was background by the problem that the researcher found at SLB Amal Bhakti, a child mental retardation mild class II at SLB that have problem in diagnose number from. This research was usool single subjet research, wirh A-B-A design, and technique of data analysis wasused visual graphics analysis, the result gf this research shown that puzzle home numbers media efective toword numbers comprehensior from number one unni ten for the chilld mental retardation mild in mathematic learning class II SLB Amal Bhakti. Observation did in 3 sechon, they were the first, baseline sechon, before given intervensi (A1) that did as many as five times observation, persentase ability to diagnose number from at this condition reside at 0%, second, satirvensi sechon (B) by using puzzle home numbers media, observation did as many as 12 times, persentase ability to diagnose number from at this condition reside at 10%, 30%, 35%, 25%, 25%, 40%, 50%, 65%, 70%, 90% and 90%. Third, at baseline section (A2) did as many as 4 timer observation, and the researcher get the ability of the child in diagnose number from at high persentase reside at 55%, 80%, until 90%, based on the result of this research con tondude that puzzle home number efecctive to improve number comprehensior from number one until ten at child mental retaldation mild in SLB Amal Bhakti Kec. 2x11 enam lingkung. And singgerted from the teacher at the fuhave to use puzzle home number media in number from comprehension at child mental retaldation mild.*

Kata Kunci : Tunagrahita Ringan ; kemampuan ; pemahaman bentuk angka ; *Puzzle* rumah
Angka

¹Afwan (1), Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

²Zulmiyetri (2), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

³Yarmis Hasan (3), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

Pendahuluan

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di SLB Amal Bhakti Kec 2x11 Enam Lingkung pada tanggal 3 Desember 2012 sampai 11 Desember 2012. Penulis menemukan permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas D.II yang mana didalam kelas ini terdapat lima orang anak, dua perempuan tiga laki-laki. Pada saat penulis meminta pada setiap anak untuk menuliskan angka satu sampai sepuluh di papan tulis secara bergantian penulis menemukan permasalahan pada satu orang anak tunagrahita ringan, anak tersebut tidak bisa mengenal bentuk angka satu sampai sepuluh, tetapi anak bisa menyebutkan angka satu sampai sepuluh, sehingga dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika anak tidak bersemangat dan pada saat pelajaran berlangsung anak tidak pernah fokus dengan pelajaran tersebut.

Dari hasil asesmen yang penulis lakukan dengan meminta anak menuliskan angka satu sampai sepuluh dipapan tulis, namun tidak satupun anak bisa menuliskan angka satu sampai sepuluh dipapan tulis. Kemudian penulis menuliskan angka satu sampai sepuluh secara acak (9,1,7,4,5,3,8,2,6,10) dan penulis meminta anak untuk menyebutkan angka yang penulis tunjuk. Namun anak tidak bisa menyebutkan angka yang penulis tunjuk. Setelah penulis melakukan asesmen, penulis melanjutkan kegiatan dengan melakukan wawancara dengan guru kelas. Dari hasil wawancara dengan guru kelas dalam menanamkan konsep tentang mengenalkan angka, guru masih terpaku dengan buku paket dan gambar angka yang tersedia di sekolah. Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas penulis melanjutkan kegiatan dengan melakukan pengamatan terhadap proses belajar mengajar yang dilakukan guru khususnya dalam pelajaran matematika dalam materi mengenalkan angka.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan guru hanya memberikan penjelasan di papan tulis dengan menuliskan angka dan meminta anak untuk menyebutkan angka tersebut. Setelah menerangkan pembelajaran anak diminta untuk mencatat materi pelajaran yang ada dipapan tulis, kemudian setelah anak selesai mencatat, guru menanyakan angka-angka apa saja yang ditulis, namun anak tidak mampu menjawabnya. Berdasarkan hasil pengamatan dan asesmen yang telah penulis lakukan dalam mengenal bentuk angka dapat diambil kesimpulan bahwa anak tunagrahita ringan (x) tersebut mengalami masalah dalam mengenal bentuk angka yang akan ditunjuk dan disebutkan, sehingga angka yang ditulis

anak tidak berdasarkan bentuknya. Atau dengan kata lain kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka bisa dikatakan rendah

Menurut Raharja (2006:52) adalah “anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan mental jauh di bawah rata-rata sedemikian rupa sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi maupun sosial, dan karenanya memerlukan layanan khusus”. Sedangkan Iswari (2008: 64) mengemukakan bahwa anak tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan dan keterlambatan dalam perkembangan mental yang disertai dengan ketidakmampuan dalam belajar dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan asesmen yang telah penulis lakukan dalam mengenal bentuk angka dapat diambil kesimpulan bahwa anak tunagrahita ringan (x) tersebut mengalami masalah dalam mengenal bentuk angka yang akan ditunjuk dan disebutkan, sehingga angka yang ditulis anak tidak berdasarkan bentuknya. Atau dengan kata lain kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka bisa dikatakan rendah

Melihat hasil pengamatan yang telah penulis lakukan disana terlihat jelas bahwa kemampuan anak dalam menunjukkan angka berdasarkan bentuknya cukup rendah, karena dari beberapa buah angka yang peneliti sebutkan tidak satupun anak bisa menuliskan angka satu sampai sepuluh dipapan tulis. Ada beberapa faktor yang penulis identifikasi penyebab anak ini mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk angka sesuai dengan bentuknya dan juga menunjukkan angka sesuai bentuknya dengan menggunakan angka biasa diantaranya, Kemampuan anak mengenal bentuk angka tidak berkembang dengan baik, angka yang ditulis anak tidak sesuai dengan bentuknya, anak tunagrahita ringan sulit menulis angka karena dia tidak kenal dengan bentuk angka tersebut. Dari hasil tes yang penulis lakukan pada studi pendahuluan dengan menggunakan jenis pengukuran *target behavior* persentase kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka sesuai dengan bentuknya yang ada dari sepuluh angka yang diberikan. Adapun hasil pada tes pertama anak hanya mendapatkan 0%, pada tes kedua anak mendapatkan 0% yang mana tiap-tiap tes diberikan sepuluh angka. Dari tes yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam mengenal bentuk angka anak sangat rendah, dan tidak mencapai kelulusan batas minimal sesuai dengan kurikulum dalam mata pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka kita sebagai pendidik anak berkebutuhan khusus harus mampu mencari media atau alat yang tepat dengan

perkembangan siswa, sehingga bisa membuat anak termotivasi dalam belajar. Tetapi menanamkan konsep pengetahuan kepada anak tunagrahita ringan bukanlah hal yang mudah, guru dituntut untuk memiliki keterampilan, kreatifitas dan kreasi yang tinggi dalam memilih materi, media dan metode yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak sehingga pembelajaran lebih menarik dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk mengoptimalkan potensi yang ada pada anak tunagrahita ringan khususnya dalam pelajaran matematika sebaiknya disesuaikan dengan perkembangan mental anak. Pembelajaran hendaknya dimulai dari yang kongkrit ke yang abstrak, dari yang mudah ke yang sulit, dari sederhana ke yang kompleks disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta kemampuan anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan yang penulis temukan tersebut harus segera diatasi, maka penulis merasa perlu mengambil suatu tindakan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap bentuk angka. Salah satu usaha yang dapat dilaksanakan yaitu membuat media pembelajaran sebaik mungkin agar dapat menarik minat anak Maka penulis mencoba menggunakan media *Puzzle* Rumah Angka dalam mengenal bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan yang penulis anggap dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka. Media *Puzzle* Rumah Angka merupakan suatu media pembelajaran yang terbuat dari bahan kayu, yang mana media ini menyerupai kerangka rumah yang dilengkapi dengan bentuk atau bagian-bagian konstruksinya berbentuk angka yang sudah dilubangi.

Penggunaan media *Puzzle* Rumah Angka dalam mengenal bentuk angka pada anak tunagrahita ringan bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada siswa tunagrahita ringan dalam mengenal bentuk angka (menyebutkan dan menunjukkan) angka sesuai dengan bentuknya. Berlandaskan penjelasan diatas penulis tertarik mengadakan penelitian yang bertujuan untuk membuktikan keberhasilan dalam penggunaan media *puzzle* rumah angka untuk Efektifitas Pemahaman Angka Satu Sampai Sepuluh pada anak Tunagrahita ringan di SLB Amal Bhakti Kec. 2x11 Enam Lingkung.

Metodologi Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka melalui media *puzzle* rumah angka bagi anak tunagrahita ringan, maka penulis memilih jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR) yang

menggunakan desain A-B-A yaitu dimana (A1) merupakan phase *baseline* sebelum diberikan *intervensi*, B merupakan *phase treatment* dan A2 merupakan phase *baseline* setelah tidak lagi diberikan *intervensi*. Phase *baseline* (A1) adalah suatu phase saat target behavior diukur secara periodik sebelum diberikan perlakuan tertentu. *Phase treatment* (B) adalah phase saat target *behavior* diukur selama perlakuan tertentu diberikan. Phase *baseline* (A2) adalah suatu terget *behavior* diukur secara periodik setelah tidak lagi menggunakan media *puzzle* rumah angka.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa tunagrahita ringan kelas III yang mengalami masalah atau terkendala dalam mengenal bentuk angka (menyebutkan dan menunjukkan) angka sesuai dengan bentuknya. Berdasarkan permasalahan yang penulis temukan tersebut, anak ini sulit dalam menulis angka sesuai dengan bentuknya, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pelajaran matematika anak selalu mengalami kendala. Dan juga setiap apa yang di sebutkan anak, anak sering asal sebut. Motivasi siswa yang rendah untuk mengenal bentuk angka.

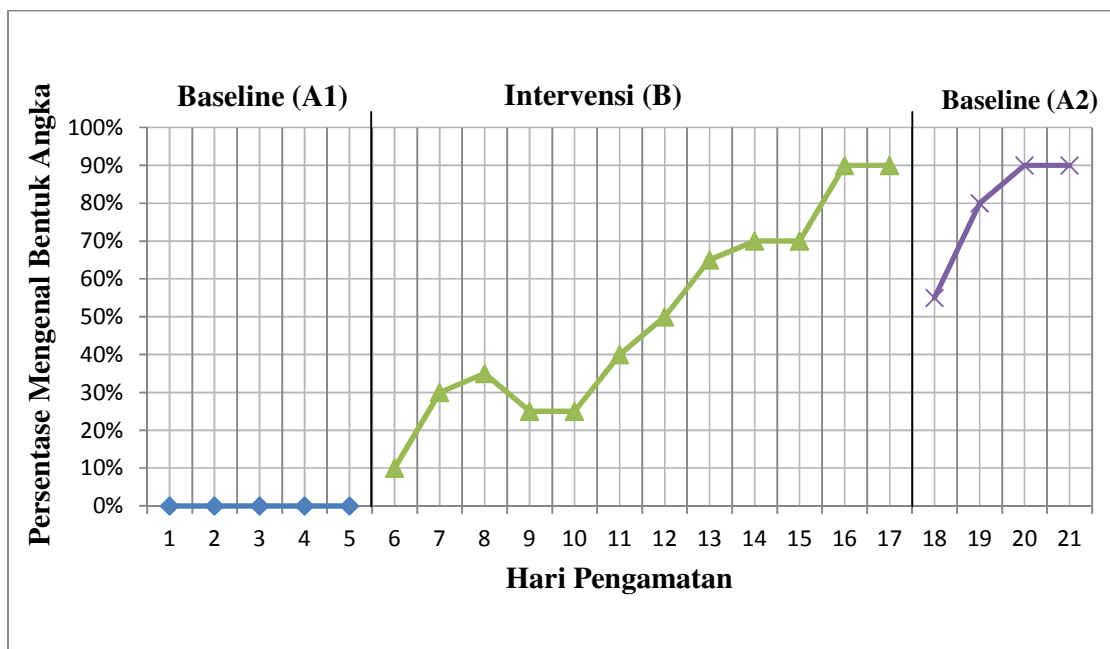
Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu : (1) Variabel bebas (*Intervensi / perlakuan*), Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menerangkan variabel yang lain, dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah media *puzzle* rumah angka. Dimana defenisi operasional untuk meningkatkan kemampuan Pemahaman Angka Satu Sampai Sepuluh pada anak Tunagrahita ringan kelas II, maka perlu dengan menggunakan alat bantu yaitu *puzzle* rumah angka . Alat bantu merupakan suatu benda yang digunakan untuk menunjang terlaksananya proses belajar, dimana tanpa alat bantu kegiatan belajar tidak akan terlaksana dengan maksimal. Dengan adanya penggunaan alat bantu *puzzle* rumah angka yang digunakan agar kemampuan mengenal bentuk angka anak tunagrahita ringan dapat ditingkatkan. (2) Variabel terikat (*Target Behavior*), Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain, tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel lain, dalam penelitian ini variabel terikat (Y) adalah kemampuan mengenal bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan. Dimana defenisi operasional dari Kemampuan mengenal bnetuk angka yang menjadi target bahaviornya adalah anak dapat menyebutkan angka yang di tunjuk guru dan menunjukkan angka sesuai dengan bentuknya. Anak dikatakan kenal atau mampu dalam mengenal angka apabila anak bisa menyebutkan dan menunjukkan angka sesuai dengan bentuknya dan tidak lagi melakukan kesalahan.

Data dikumpulkan langsung oleh peneliti melalui observasi, wawancara, dan tes. Observasi merupakan suatu cara untuk mengamati suatu objek, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Observasi yang peneliti lakukan adalah dengan melihat kemampuan mengenal bentuk angka anak dengan *puzzle* rumah angka. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan guru mata pelajaran matematika yang telah selesai mengajar anak di kelas tentang kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka. Tes yang dilakukan penulis berbentuk tes tulisan, yaitu melihat kemampuan anak dalam menulis angka dan tes perbuatan yaitu melihat kemampuan anak dalam menunjukkan angka sesuai dengan bentuknya. Setelah itu hasil dari penelitian ini dimasukkan ke dalam format pengumpulan data.

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Menurut Juang (2000:37-40), bahwa penelitian dengan *single subject research* yaitu penelitian dengan subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik (*Visual Analysis of Grafik data*), yaitu dengan cara memplotkan data-data ke dalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A, B dan A).

Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analysis of Grafik Data*). Data dalam kondisi *Baseline* (A) yaitu data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, dan data pada kondisi *Intervensi* (B) yaitu data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* rumah angka dalam mengenal bentuk angka sesuai dengan bentuknya dan pada kondisi A2 setelah tidak lagi menggunakan media *puzzle* rumah angka. Untuk melihat perbandingan hasil data kemampuan mengenal bentuk angka kondisi *baseline* (A1) dan data pada kondisi *intervensi* (B), dan kondisi *baseline* (A2) dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 1.

Perbandingan data *Baseline* (A1) dengan Data *Intervensi* (B) dan Data *Baseline* Setelah tidak lagi Diberikan *Intervensi* (A2)


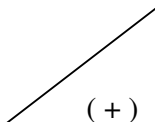
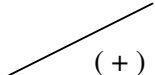

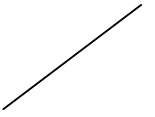

Langkah selanjutnya menganalisis data grafik dengan menentukan beberapa komponen yang terdapat dalam kondisi masing-masing, yaitu kondisi *baseline* (A1), kondisi *intervensi* (B), dan kondisi (A2) Lamanya pengamatan yang dilakukan pada masing-masing kondisi, yaitu kondisi *baseline* (A1) dilakukan sebanyak lima kali pengamatan, dan pada kondisi *intervensi* (B) dilakukan sebanyak dua belas kali pengamatan, dan pada kondisi (A2) dilakukan sebanyak empat kali pengamatan.

Dari data hasil penelitian yang dilakukan didapat estimasi kecendrungan arah pada kondisi *baseline* (A1) menunjukkan kemampuan anak tidak meningkat hanya sampai pada 0% hal ini terlihat dari lima kali pengamatan mulai dari pengamatan pertama hingga pengamatan kelima tetap memperoleh 0%, Sedangkan kalau dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada kondisi *intervensi* (B) setelah diberi perlakuan dengan media *puzzle* rumah angka menunjukkan peningkatan yang begitu signifikan (+) sampai pada 90%. Pada kondisi ini terlihat bahwa dari dua belas pengamatan, mulai dari pengamatan pertama sampai dua belas mendapatkan hasil yang terus meningkat. Pada pengamatan pertama mendapatkan hasil 10% dan kedua mendapatkan hasil 30%. Pengamatan ketiga dan keempat mengalami peningkatan terus karena mendapatkan hasil yang meningkat.

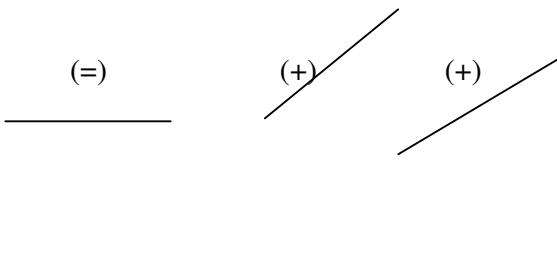
Pengamatan kelima sampai pengamatan kedelapan terus mengalami peningkatan karena mulai memperoleh persen dari 25% hingga mencapai persen 65%. Dilanjutkan dengan pengamatan kesembilan dan dua belas memperoleh 70% yang lebih meningkat lagi yaitu mencapai 90%. Pada kondisi (A2) setelah tidak lagi diberikan intervensi dengan empat kali pengamatan, pada pengamatan pertama 55% dan pada pengamatan ke dua meningkat pada level 80%, pada pengamatan ke tiga dan empat nunjukan pada persentase 90%. Dan pengamatan dihentikan karena telah menunjukkan persentase yang stabil.

Dari data yang telah dipaparkan dalam grafik diatas, kemudian untuk menentukan hipotesis suatu penelitian diterima atau ditolak perlu dilakukan perhitungan secara matematis baik itu perhitungan data analisis dalam kondisi, maupun perhitungan data analisis antar kondisi. Adapun hasil yang telah penulis hitung dan dapatkan sesuai dengan prosedur perhitungannya dari analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.
Rangkuman Analisis dalam Kondisi

No	Kondisi	A1	B	A2
1.	Panjang kondisi	5	12	4
2.	Estimasi kecenderungan arah	 (=)	 (+)	 (+)
3.	Kecenderungan stabilitas	Tidak stabil (0%)	Tidak stabil (8%)	Tidak stabil (25%)
4.	Jejak data	 (=)	 (+)	 (+)
5.	Level stabilitas	0% (tidak stabil)	8,33 % (tidak stabil)	100% (Tidak stabil)
6.	Level perubahan	0% - 0% = 0% (=)	90% - 10% = 80% (+)	90% - 55% = 35% (+)

Tabel 2.
Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

Kondisi	A2/B/A1
1. Jumlah variabel yang berubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah	
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak stabil secara positive ke tidak stabil secara positif dan ke tidak stabil secara positif
4. Level perubahan	
a. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A1	$(10\% - 0\%) = + 10\%$
b. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A2	$(90\% - 10\%) = + 80\%$
5. Persentase overlape	
a. Pada kondisi <i>baseline</i> (A1) dengan kondisi <i>intervensi</i> (B)	0%
b. Pada kondisi <i>baseline</i> (A2) dengan kondisi <i>intervensi</i> (B)	8%

Berdasarkan uraian hasil yang tercantum dalam tabel di atas baik analisis dalam kondisi maupun analisis antar kondisi dapat dimaknai bahwa hasil analisis dalam kondisi menunjukkan: Estimasi kecenderungan arah pada kondisi A1 mendatar karena terlihat bahwa dari lima kali pengamatan data yang didapat anak hanya mendapatkan keberhasilan 0%,

pada kondisi B estimasi kecenderungan mengalami peningkatan karena hasil yang diperoleh mencapai 90%, sedangkan pada kondisi A2 juga mengalami peningkatan karena tidak lagi diberikan *intervensi* dengan menggunakan *Puzzle* rumah angka mendapatkan hasil mencapai 90%. Kecendrungan stabilitas pada kondisi A1 tidak stabil karena dibawah 85% hanya mendapatkan hasil 0%, pada kondisi B juga mendapatkan data yang tidak stabil karena mendapatkan hasil dibawah 85% yaitu 0,14%, sedangkan pada kondisi A2 mendapatkan hasil yang stabil lebih dari 85% yaitu 90%. Jejak data pada kondisi A1 menurun karena datanya tidak stabil, pada kondisi B jejak datanya mengalami peningkatan karena hasil yang didapat mencapai 90%, sedangkan pada kondisi A2 juga mengalami peningkatan. Dan level perubahan pada kondisi A1 negatif karena data yang tidak stabil, pada kondisi B positif karena terus mengalami peningkatan, sedangkan pada kondisi A2 juga positif karena datanya mencapai 90%.

Sedangkan hasil analisis antar kondisi: perubahan kecenderungan arahnya ada yang menurun dan meningkat, pada kondisi A1 menurun karena data tidak stabil, pada kondisi B ditemukan perubahan kecendrungan arahnya meningkat karena hasilnya terus meningkat, sedangkan pada kondisi A2 ditemukan perubahan kecendrungan arahnya meningkat karena hasilnya terus meningkat. Persentase *overlap* sangat baik yaitu pada kondisi *baseline* (A1) dengan kondisi *intervensi* (B) berada pada angka 0% karena semakin kecil *overlap* maka semakin besar pengaruh *intervensi* yang diberikan. Sedangkan Persentase *overlap* sangat baik yaitu pada kondisi *baseline* (A2) dengan kondisi *intervensi* (B) juga berada pada angka 0%, karena semakin kecil *overlap* maka semakin besar pengaruh *intervensi* yang diberikan terhadap suatu penelitian.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di sekolah selama 21 kali pengamatan pada seorang anak tunagrahita ringan yang dilakukan pada tiga kondisi yaitu lima kali pada kondisi *baseline* sebelum diberikan *intervensi* (A1), dua belas kali pada kondisi *intervensi* (B), dan empat kali pada kondisi *baseline* setelah tidak lagi diberikan *intervensi* (A2). Pada kondisi *baseline* (A1) pengamatan pertama hingga kelima kemampuan anak cenderung sedikit menurun, data berubah yaitu dengan kisaran 0%, 0%, 0% dan 0%. Sehingga peneliti menghentikan pengamatan pada kondisi ini, Sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) dihentikan pada pengamatan yang dua belas karena data telah menunjukkan peningkatan yang stabil kemampuan anak stabil yaitu 90% pengamatan dihentikan karena anak sudah

dapat mengenal bentuk angka dengan baik dan benar sesuai dengan bentuknya. Pada sesi *baseline* (A2) dilakukan sebanyak empat kali pengamatan, pada pengamatan pertama sampai kedua kemampuan anak mencapai 55%, dan pada pengamatan ketiga sampai kelima kemampuan anak menulis tulisan latin dan mencapai kestabilan yaitu dengan persentase 90%.

Istilah tunagrahita digunakan untuk menggambarkan anak dengan keterbelakangan mental. Anak tunagrahita atau dikenal juga dengan istilah keterbelakangan mental karena keterbatasan kecerdasannya sukar untuk mengikuti program pendidikan di sekolah biasa secara klasikal, oleh karena itu anak keterbelakangan mental membutuhkan layanan pendidikan secara khusus. Raharja (2006:52) adalah “anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan mental jauh di bawah rata-rata sedemikian rupa sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi maupun sosial, dan karenanya memerlukan layanan khusus. Dalam mata pelajaran akademik mereka masih mampu mengikuti mata pelajaran tingkat sekolah lanjut, sedangkan dalam penyesuaian sosial, mereka mampu mandiri di dalam masyarakat. Pada seorang anak tunagrahita ringan mengenal bentuk angka tersebut menggunakan alat bantu. Alat yang digunakan anak tunagrahita ringan disini adalah *puzzle* rumah angka, yang mana *puzzle* rumah angka merupakan alat bantu mengenal bentuk angka bagi tunagrahita ringan. *puzzle* rumah angka adalah merupakan suatu media pembelajaran yang terbuat dari bahan kayu, yang mana media ini menyerupai kerangka rumah yang dilengkapi dengan bentuk atau bagian-bagian konstruksinya berbentuk angka yang sudah dilubangi.

Dalam penelitian ini *Intervensi* yang diberikan kepada anak dengan menggunakan . *puzzle* rumah angka pada anak tunagrahita ringan X yang dilaksanakan pada sebuah ruangan kelas. Ruangan biasanya digunakan untuk proses belajar mengajar. Media *puzzle* rumah angka disini merupakan salah satu bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh bahwa penggunaan media . *puzzle* rumah angka dapat digunakan dalam melatih pengenalan bentuk angka dengan menggunakan angka biasa pada anak tunagrahita ringan (x), pada mulanya anak kurang bisa membedakan angka-angka tersebut, sehingga apabila disuruh menulis anak selalu mengalami hambatan karena kebiasaan anak dalam mengenal angka tidak diterapkan. tetapi setelah penulis menerapkan dengan menggunakan media . *puzzle* rumah angka yang

merupakan sebuah media atau alat bantu yang dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk angka bagi anak tunagrahita ringan.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan dan dipertanggung jawabkan kevalidasi data-datanya, karena penulis mengolah data-data yang dihasilkan subjek saat penelitian berlangsung dengan perhitungan statistik yang berpedoman kepada rumus-rumus yang telah ada dalam buku dan diolah secara cermat, sehingga setelah mendapatkan hasilnya barulah penulis mempublikasikan, mengambil kesimpulan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Dari hasil yang diperoleh terbukti bahwa hipotesis (H_a) diterima, dengan makna kemampuan mengenal bentuk angka anak tunagrahita ringan (x) dapat ditingkatkan melalui media yang digunakan yaitu . *puzzle* rumah angka

Simpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan analisa data, maka penulis mengambil kesimpulan, setelah diberikan *intervensi* (B) mengenal bentuk angka dengan menggunakan *puzzle* rumah angka pada anak tunagrahita ringan, bahwa pemberian perlakuan ini dapat membantu siswa mengenal bentuk angka dengan baik dan benar berdasarkan bentuk angka tersebut. Di awal penelitian atau *baseline* anak masih memiliki persentase yang rendah dalam mengenal bentuk angka yang sesuai dengan bentuk angka tersebut, namun setelah diberi perlakuan berupa penggunaan *puzzle* rumah angka dalam latihan mengenal bentuk angka, dalam mengenal angka tersebut anak sudah bisa. Meningkatnya persentase pada akhir kondisi *baseline* (A2) dan jika dibandingkan dengan akhir dari perlakuan atau pada kondisi *intervensi* maka meningkatlah mengenal bentuk angka pada siswa. Jadi penerapan penggunaan *puzzle* rumah angka dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka pada anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan analisis tersebut dapat digambarkan dan dijelaskan bahwa penggunaan *puzzle* rumah angka ini dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk angka di SLB Amal Bhakti Kec. 2x11 Enam Lingsung.

Alat tersebut merupakan salah satu media yang berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran mengenal bentuk angka, salah satu media yang bisa digunakan untuk pengenalan bentuk angka adalah media *Puzzle* Rumah Angka, dimana media *Puzzle* Rumah Angka, merupakan alat bantu untuk mengenal bentuk angka bagi anak Tunagrahita Ringan. *puzzle* adalah menyusun potongan-potongan yang

sebelumnya sudah diacak. Media *Puzzle* Rumah Angka merupakan suatu media pembelajaran yang terbuat dari bahan kayu, yang mana media ini menyerupai kerangka rumah yang dilengkapi dengan bentuk atau bagian-bagian konstruksinya berbentuk angka yang sudah dilubangi. Dan dalam penelitian ini *Puzzle* Rumah Angka merupakan salah satu alat bantu dalam mengenal bentuk angka yang peneliti berikan kepada anak tunagrahita ringan dalam upaya mengatasi pemahaman bentuk angka pada anak tunagrahita ringan

Saran

Berkaitan dengan hasil penelitian ini maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dalam penelitian dan untuk menambah kemampuan dan pemahaman lebih tentang siswa tunagrahita ringan yang mengalami permasalahan dalam mengenal bentuk angka.
2. Bagi guru kelas hendaknya menerapkan penggunaan *puzzle angka digital* dalam proses belajar mengajar untuk menghambat stimulus kemunculan kesalahan dan permasalahan dalam mengenal bentuk angka pada anak tunagrahita ringan, sehingga ia dapat lebih fokus belajar dan juga memperbaiki dalam penulisan angka.

Daftar Rujukan

Djadja Raharja. 2006. *Pendidikan Luar Biasa*. University of Tsukuba.

Mega Iswari. 2008. *Kecakapan Hidup Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang : UNP Press

Juang Sunanto. 2006. *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Otsuka: University Terbuka.