

EFEKTIFITAS PERMAINAN *FUN NUMBER GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ANGKA 1 s/d 10 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLB N 01 PADANG

Oleh

Fadillah Putri¹, Yarmis Hasan², Rahmahtsilvia³

Abstract

The background research is the lack of english vocabulary in deaf student majoring in Special Need Education (PLB) FIP UNP Padang. Thus, the author helps to improve English vocabulary that is specific to the noun vocabulary through Flash Cards. This study used a single subject research approach (SSR) with the A-B design and data analysis techniques using visual graphical analysis. The subjects were students with hearing impairment, given the intervention by using the flash cards. From the results of this research results show English vocabulary (noun) an increase controlled subjects. In the analysis between conditions showed a tendency towards a positive (+) change of variable to variable rendt stability, trend and level changes increased from 15% to 90%, and 0% Percentage Overlap of data meaningful research results accepted. Based on the results of data analysis it can be concluded that the Treasury Vocabulary English (Noun) The Deaf Students Can Enhanced Media Flash Card. The authors suggest to students that English vocabulary is lacking, could use a media card in increasing vocabulary words and no exception to teachers who want to apply the word cards to students in improving the vocabulary of the students.

Kata Kunci : Tunagrahita ringan , pengenalan konsep angka , permainan *fun number game*

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya pengamatan yang dilakukan pada anak tunarahita ringan yang bersekolah di SLB N 01 Padang ,ditemukan seorang anak yang mengalami masalah dalam mengenal angka yaitu angka 1 s/d 10. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti: (1) subjek mengalami masalah dalam intelektual atau lebih sering disebut tunagrahita ringan (2) dalam pembelajaran guru hanya menuliskan angka 1 s/d 10 dimeja dengan tujuan anak dapat melihat angka tersebut setiap hari.

¹Fadillah Putri (1), Mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

²Yarmis Hasan (2), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

³Rahmahtsilvia (3), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

Anak tunagrahita menurut Amin (1995:22) adalah mereka yang termasuk dalam kelompok ini kecerdasan dan perkembangan intelektualnya terhambat. Anak tunagrahita ringan disebut debil. IQ yang mereka miliki mempunyai rentang antara 50 – 70. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis dan berhitung secara sederhana

Berdasarkan uraian dan penjelasan diatas dapat dimaknai bahwa konsep angka merupakan pengetahuan seseorang terhadap suatu benda atau situasi yang dilihatnya, dan menggambarkan ciri-ciri umum sekelompok objek atau peristiwa yang dikenali melalui sensori (penglihatan,perabaan,dan pendengaran), sehingga seseorang tersebut paham dan mengerti dengan apa yang dilihat atau diamati

Dengan beberapa alasan tersebut, peneliti mencoba membantu anak tunagrahita ringan X untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka . Menurut Anggani (2000:1) Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak

Sedangkan permainan *fun number game* adalah menurut Puspitarini (2011:45) permainan ini adalah permainan yang dapat mengajak siswanya berpetualang dengan angka 0 s/d 9 . Dengan demikian permainan *fun number game* diduga dapat menanamkan konsep angka yang dapat mengenalkan angka 0 sampai 9.

Permainan *fun number game* memiliki beberapa mamfaat yang dikemukakan oleh Puspitarini (2011:45) yaitu : (1) pengenalan angka dapat dilakukan dengan menarik ; (2) Menumbuhkan kemampuan siswa untuk menyusun strategi agar tidak salah dalam menempatkan angka (3) Anak akan merasa pebelajaran yang disampaikan akan menjadi menarik..

Secara garis besar penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah permainan *fun number game* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1 s/d 10 pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 01 Padang.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan bentuk desain A – B – A', dimana (A) merupakan phase baseline sebelum diberikan intervensi, B merupakan phase treatment (intervensi) dan A' untuk phase baseline setelah treatment (intervensi). Phase baseline (A) adalah suatu phase saat target behavior diukur secara periodik sebelum diberikan perlakuan tertentu.

Subjek dalam penelitian ini merupakan anak tunagrahita kelas III yang berjumlah satu orang, di SD Negeri 01 Padang yang beridentitas X, jenis kelamin laki-laki.

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu: konsep angka 1 s/d 10 pada anak tunagrahita ringan x merupakan variabel terikat, dan permainan *fun number game* merupakan variabel bebas.

Data dikumpulkan langsung oleh penelitian dengan cara tes, baik itu tes lisan maupun tes perbuatan, dimana anak tunagrahita akan menunjukkan dan menyebutkan angka 1 s/d 10. yang diberikan melalui permainan *fun number game*. Kemudian peneliti melakukan penilaian dengan menceklis jawaban yang benar pada instrumen dan mempersentasikan soal yang diperoleh anak dibagi nilai keseluruhan kemudian dikalikan dengan 100%. Data yang dikumpulkan oleh peneliti dilakukan pada tanggal 1 mei 2013 sampai tanggal 10 juni 2013

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data melalui instrumen penelitian dan ukuran target penelitian ini menggunakan persentase. Dimana instrumen penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Instrumen penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN (KONSEP ANGKA)

Nama :

Kelas :

Hari/tanggal :

Pertemuan :

Kondisi :

No	Indicator	bisa	Tidak bisa	Keterangan
1	Anak dapat menunjukkan angka: a) Menunjukkan angka 1 b) Menunjukkan angka 2 c) Menunjukkan angka3 d) Menunjukkan angka 4 e) Menunjukkan angka 5 f) Menunjukkan angka 6 g) Menunjukkan angka 7 h) Menunjukkan angka 8 i) Menunjukkan angka 9 j) Menunjukkan angka 10 Anak dapat menyebutkan angka : a) Menyebutkan angka 1			

	b) Menyebutkan angka 2 c) Menyebutkan angka 3 d) Menyebutkan angka 4 e) Menyebutkan angka 5 f) Menyebutkan angka 6 g) Menyebutkan angka 7 h) Menyebutkan angka 8 i) Menyebutkan angka 9 j) Menyebutkan angka 10			
2				
	Skor keseluruhan			

Keterangan :

Bisa : anak bisa melakukan nilai 1

Tidak bisa : anak tidak bisa melakukan nilainya 0

$$\text{Persentase nilai akhir} : \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Analisis data yang digunakan dengan menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

HASIL PENELITIAN**1. Deskripsi Data****Kondisi baseline (A)**

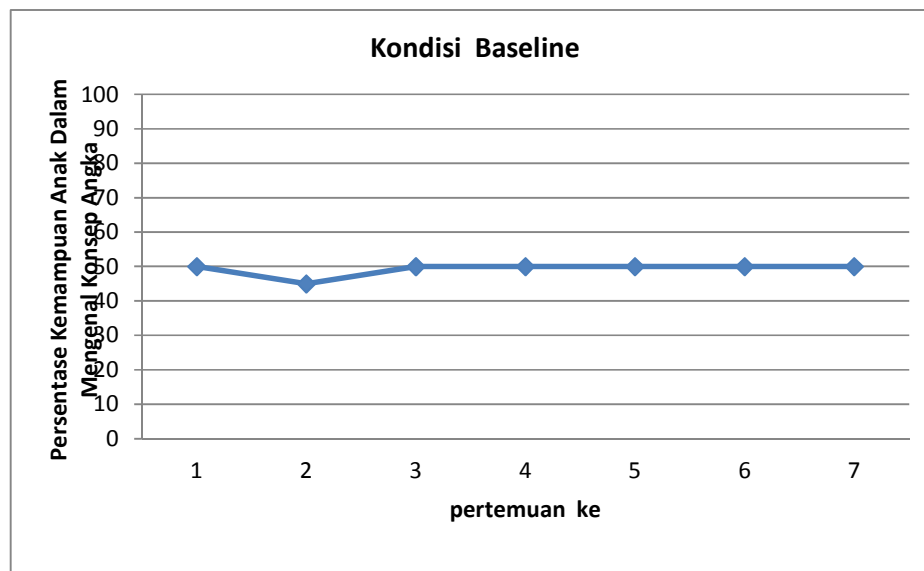
Berdasarkan data yang diperoleh melalui tes lisan dan tes perbuatan dengan menggunakan instrumen penelitian diperoleh data yang terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2
Kemampuan Awal Subjek (*Baseline*)

Penelitian ke-	Hari / tanggal	Persentase
1	Rabu / 1 Mei 2013	50 %
2	jumat / 3 Mei 2013	45 %
3	Selasa/7 mei 2013	50%
4	rabu /8 mei 2013	50%

5	kamis / 9 mei 2013	50%
6	Jumat /10 mei 2013	50%
7	Sabtu /11 mei 2013	50%

Dari data diatas terlihat pengamatan dihentikan pada hari ke-tujuh dikarenakan pada pengamatan 4-7 data telah stabil pada persentase 50%% maka pengamatan dihentikan. Dan panjang kondisi data Baseline (A) dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Kondisi intervensi

Pada kondisi ini peneliti memberikan perlakuan sebanyak 10 kali dengan menggunakan permainan *fun number game* dengan data yang diperoleh sebagai berikut:

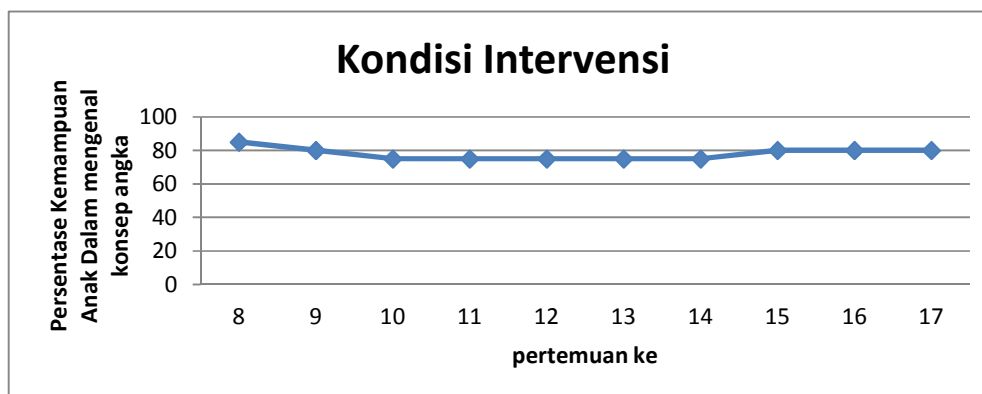
Table 3
Perkembangan Kemampuan Subjek(Intervensi)

Penelitian ke-	Hari / tanggal	Persentase
8	Rabu,15Mei 2013	85%
9	Kamis,16 Mei 2013	80%
10	Senin , 20 mei 2013	75%
11	Selasa , 21 mei 2013	75%

12	Rabu , 22 mei 2013	75%
13	Kamis ,23 mei 2013	75%
14	Jumat, 24 mei 2013	75%
15	Sabtu, 25 mei 2013	80%
16	Senin ,27 mei 2013	80%
17	Selasa ,28 mei 2013	80%

Deskripsi data diatas terlihat bahawa data yang diperoleh dihentikan pada pengamatan ke-17 dikarenakan pada data pengamatan 15-17 data yang diperoleh telah stabil pada yaitu 80% maka pengamatan pada intervensi dapat dihentikan. Sedangkan panjang kondisi pada intervensi (B) dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Grafik 2. Panjang Kondisi Pada Intervensi



Kondisi baseline setelah intervensi (A')

Pada kondisi ini peneliti memberikan perlakuan sebanyak 7 kali tampa menggunakan permainan *fun number game* dengan data yang diperoleh sebagai berikut:

TABEL 3

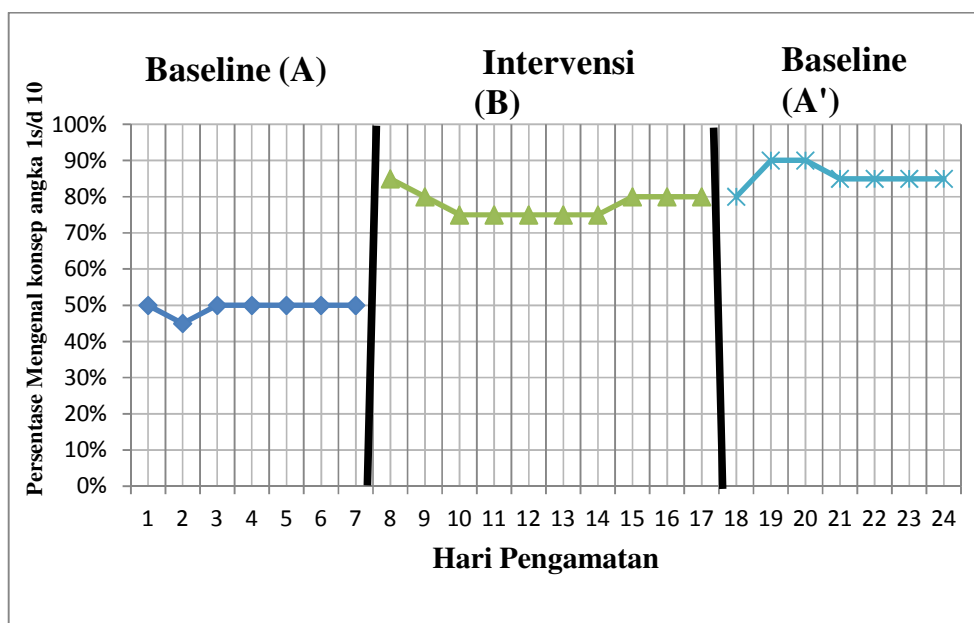
Kemampuan subjek setelah intervensi

Penelitian ke-	Hari / tanggal	Persentase
18	selasa, 4 juni 2013	80 %
19	rabu,5 juni 2013	90 %

20	kamis , 6 juni 2013	90%
21	Jumat, 7 juni 2013	85%
22	Sabtu ,8 juni 2013	85%
23	Minggu,9 juni 2013	85%
24	Senin ,10 juni 2013	85%

Deskripsi data diatas terlihat bahawa data yang diperoleh dihentikan pada pengamatan ke-24 dikarenakan pada data pengamatan 21-24 data yang diperoleh telah stabil pada yaitu 85% maka pengamatan pada kondisi baseline setelah intervensi dapat dihentikan. Sedangkan panjang kondisi pada intervensi (B) dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Grafik 4 .perbandingan kondisi A-B-A'



2. Analisis Data

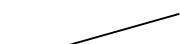


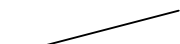


Analisis Dalam Kondisi

Panjang kondisi baseline (A):7 dan panjang kondisi Intervensi (B) : 10 dan panjang kondisi baseline setelah intervensi (A'):7, kecenderungan arah baseline (A) (+) dan kecenderungan arah intervensi (B) (+) dan kecenderungan arah baseline setelah intervensi (A') (-) , persentase stabilitas baseline (A) 85,71% (stabil) dan intervensi (B) 0,14% (tidak stabil) dan baseline setelah intervensi (A') 100% (stabil), kecenderungan jejak data baseline (A)

tidak meningkat (+) dan kecendrungan jejak data intervensi (B) meningkat (+) dan baseline setelah intervensi (A') menurun (-), level perubahan jejak data pada baseline (A) $50-45 = 5\%$ (+) dan perubahan jejak data pada intervensi $85-75 = 10$ (+), dan level perubahan pada baseline setelah intervensi (A') $90-80 = 10\%$.

Analisis dalam kondisi secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

No	Kondisi	A	B	A'
1.	Panjang kondisi	7	10	7
2.	Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (-)	 (-)
3.	Kecenderungan stabilitas	stabil (85,71%)	Tidak stabil (0,14 %)	Stabil (100%)
4.	Jejak data	 (+)	 (-)	 (-)
5.	Level stabilitas	0% (tidak stabil)	0,14 % (tidak stabil)	100% (stabil)
6.	Level perubahan	$50\% - 45\% =$ 5% (+)	$85\% - 75\%$ $= 10\%$ (+)	$90\% - 80\% =$ 10% (+)

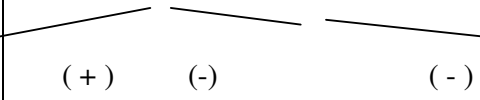
Analisis Antar Kondisi

Jumlah variabel yang diubah 1, perubahan kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A) tidak meningkat (+) dan pada kondisi intervensi kecendrungan arah menurun (-) sedangkan pada kondisi *baseline* setelah intervensi mengalami sedikit penurunan(-), perubahan kecendrungan variabel ke variabel, level, level perubahan (B/A) $85\%-80\%=35\%$, meningkat (+), dan level perubahan (B/A') $85-80=5\%$ meningkat, persentase overlope data

pada kondisi baseline dengan kondisi intervensi yaitu 0%, dan pada kondisi baseline setelah intervensi dengan intervensi yaitu 50%.

Rangkuman hasil analisis dalam kondisi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 5. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

Kondisi	A/B/A'
1. Jumlah variabel yang berubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah	 (+) (-) (-)
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke variabel
4. Level perubahan	
a. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A	$(85\% - 50\%) = + 35\%$
b. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A'	$(85\% - 80\%) = + 5\%$
5. Persentase overlape	
a. Pada kondisi <i>baseline</i> (A) dengan kondisi <i>intervensi</i> (B)	0%
b. Pada kondisi <i>baseline</i> (A') dengan kondisi <i>intervensi</i> (B)	50%

PEMBAHASAN

Subjek dalam penelitian peneliti ini adalah seorang anak tunagrahita ringan yang berinisial X. sejalan dengan pendapat Sutjiharti Sumantri (1996), Tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil, memiliki IQ 52-68, dan masih dapat belajar membaca, berhitung, maupun menulis sederhana dengan bimbingan dan pendidikan yang baik,

Anak keterbelakangan mental pada suatu saat akan memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri. Untuk bisa mendapatkan penghasilan untuk diri sendiri sebelumnya anak harus memahami berbagai pelajaran dalam bidang akademik seperti matematika salah satunya mengenal angka 1 s/d 10. Ini terbukti pada hasil penelitian peneliti yang mana terjadi perubahan yang terhadap kemampuan mengenal konsep angka 1 s/d 10 dengan menggunakan permainan *fun number game*. dapat dilihat dari selisih level perubahan dari kondisi *baseline* (A) sampai awal kondisi intervensi adalah + 35%, sedangkan selisih level perubahan dari kondisi saat intervensi (B) sampai pada kondisi *baseline* setelah tidak lagi menggunakan permainan *fun number game* (A) dalam mengenal angka 1 s/d 10 adalah +5%.

Peningkatan kemampuan dalam mengenal konsep angka 1 s/d 10 yang diperoleh anak diatas meningkat karena menggunakan sebuah permainan. permainan menurut eliyawati (2005: 24) bermain merupakan kegiatan belajar bagi anak. implikasi dari pernyataan tersebut bahwa guru harus memahami bahwa tersedia sumber belajar bagi anak dan sangat mendukung kegiatan belajarnya. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya berhitung yaitu permainan *fun number game*, dimana anak akan berpetualang dengan angka 0 s/d 9.

Hal ini juga didukung oleh Puspitarini (2011:45) permainan ini adalah permainan yang dapat mengajak siswanya berpetualang dengan angka 0 s/d 9. karena dalam permainan ini terdapat angka 0 sampai 9 dimana dalam permainan ini anak akan menempatkan angka 0 s/d 9 dan melalui permainan ini pengenalan konsep angka dapat dilakukan dengan cara bermain. Melalui permainan ini dapat menstimulasi serta menumbuhkan kemampuan siswa untuk menyusun strategi agar tidak salah dalam menempatkan angka

Adapun target behavior adalah kemampuan mengenal konsep angka 1 s/d 10 yang diukur dengan menggunakan persentase. Penelitian dilakukan selama 24 kali pengamatan atau pertemuan yang dilakukan pada tiga kondisi yaitu tujuh kali pada kondisi *baseline* sebelum diberikan intervensi (A), 10 kali pada kondisi intervensi (B) dan tujuh kali pada kondisi *baseline* setelah tidak lagi diberikan intervensi (A). Dari hasil pengamatan pada kondisi *baseline* (A) terlihat persentase dari pengamatan pertama sampai hari ketujuh yaitu 50%,45%,50%,50%,50%,50%,50%. Sedangkan pada kondisi intervensi dari pengamatan kedelapan sampai hari ketujuh belas persentase yang diperoleh anak yaitu 85%,80%,75%,75%,75%,75%,75%,80%,80%,80%. Selanjutnya

pada kondisi *baseline setelah intervensi* dengan persentase yang diperoleh anak dalam mengenal konsep angka 1 s/d 10 dari pengamatan kedelapan belas sampai penelitian kedua puluh empat yaitu 80%,90%,90%,85%,85%,85%,85%.

Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka diperoleh hasil bahwa permainan *fun number game* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1 s/d 10 untuk anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 01 Padang.

SIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari deskripsi pelaksanaan, hasil dan pembahasan penelitian, maka peneliti mengambil kesimpulan, setelah diberikan intervensi pada anak tunagrahita x yang belum mengenal konsep angka dapat meningkat. Di awal penelitian atau pada kondisi *baseline* anak belum mampu mengenal konsep angka dengan benar, namun setelah diberikan intervensi dengan menggunakan permainan *fun number game* anak dapat mengenal konsep angka 1 s/d 10 dengan baik dan benar. Dimana anak dapat menunjukkan angka yang dilihat dari angka 1 s/d 10 secara baik, selanjutnya anak dapat menyebutkan angka 1 s/d 10 dengan baik, walaupun tidak semua angka dapat ditunjukkan dan disebutkan dengan baik. Dengan persentasi pada *baseline* kondisi *baseline* (A) 50%,selanjutnya pada kondisi *intervensi* (B) 80%,dan pada kondisi *baseline* (A') setelah intervensi yaitu 85%.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Permainan *fun number game* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka 1 s/d 10 untuk anak tunagrahita ringan kelas III di SLB N 01 Padang.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian ini, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, Apabila guru menemui anak yang mengalami masalah yang sama dengan yang peneliti teliti yaitu mengalami hambatan dalam mengenal konsep angka 1 s/d 10, guru disarankan menggunakan permainan *fun number game* karena permainan ini dapat membantu anak dalam mengenal konsep angka dan lebih menarik.
2. Bagi sekolah, agar dapat mendukung berbagai bentuk permainan yang nantinya dapat menunjang kemampuan anak dalam belajar. Agar anak lebih semangat

3. Kepada orang tua agar juga dapat membantu melatih mengenalkan konsep angka 1 s/d 10 bagi anak dengan menggunakan permainan *fun number game*.
4. Untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode ,pendekatan atau strategi lainnya untuk menanamkan konsep angka kepada anak lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin, Moh. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Dedikbud.
- Arikunto, Suharsimi. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT. Asdi Mahasatya.
- Eliyawati ,cucu .*pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk anak usia dini* (2005).dekdiknas dirjen dikti : PPTK& KPT
- .Puspitarina, Henny ika. (2012). *Cerdas Lewat Kertas*. Jakarta : Jagakarsa
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunanto, Juang (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. University of Tsukuba.
- Sutjihati Soemantri. (2005). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Adita