

EFEKTIVITAS TERAPI PERMAINAN JEMURAN BERNOMOR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELAKUKAN PENGURANGAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI KELAS II SLB BASO KABUPATEN AGAM

Oleh:

Putri Setia Ningsih¹, Ganda Sumekar², Damri³

Abstrak: The research was motivated by the problems that researchers found in SLB Baso Agam, of a child class II SLB second half is having problems in doing the reduction numbers 1-10. This research Single Subject Research approach, with desain A-B-A. Results of this study indicate that the play therapeutic numbered clothespins effective in improving the ability to make cuts laterally series for children 1-10 grade II mild mental retardation SLB Baso Agam.

Keyword : Terapi permainan Jemuran Bernomor ; Pengurangan ; Anak Tunagrahita Ringan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas . manusia sekaligus menyiapkan masa depan kehidupannya. Pendidikan di Indonesia diatur dalam UUD 45 pasal 31 ayat 1 “yang berbunyi setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak” dan UU No. 4 tahun 1997 pasal 6 ayat 1 yang didalamnya memuat “ pendidikan pada semua satuan , jalur, jenis, dan jenjang pendidikan”. Yang dipersembahkan bukan saja untuk anak-anak normal tetapi juga anak-anak berkebutuhan khusus. Penyelenggaraan tentang pelayanan pendidikan khusus di Indonesia diatur PP No. 28 tahun 1990 pasal 3 tentang Pendidikan dasar, dikemukakan bahwa pendidikan dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah.

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

²Ganda Sumekar (2), Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP UNP,

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

Pendidikan khusus bagi peserta didik berkelainan dapat diseleenggarakan pada semua jalur dan jenis pendidikan dasar dan menengah. Jenjang pendidikan juga diperuntukkan untuk anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda-beda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik. Dikalasifikasikan menjadi anak tunanetra, anak tunarungu, anak tunadaksa, dan termasuk didalamnya anak tuna grahita. Anak tunagrahita ringan memiliki karakteristik salah satu karakteristiknya Salah satu jenis dari anak tunagrahita ringan yang memiliki intelegensi antara 50-70 yang mana anak masih mampu mengikuti pendidikan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung. Akan tetapi dalam penyesuaian sosialnya anak tidak memiliki gangguan fisik. Mereka tampak seperti anak normal lainnya, sulit untuk membedakan fisik anak tunagrahita ringan dan anak normal. Sulit mengikuti akademik salah satunya memahami pelajaran matematika (berhitung). Berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat dan bilangan-bilangan nyata terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Berhitung sangat berguna dan penting diperkenalkan kepada siswa. Adapun ruang lingkup dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar meliputi: pengurangan (-), penjumlahan (+), perkalian (x), pembagian (:). tuntutan kurikulum terhadap konsep diatas harus mampu dipahami anak. Karena kemampuan yang sama dapat dicapai anak tunagrahita ringan, tergantung dari penggunaan metoda yang digunakan guru.

Pembelajaran berhitung dapat diajarkan kepada siswa sejak usia dini sampai perguruan tinggi. Khusus tentang siswa yang berada dipendidikan dasar, kompetensinya diatur dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) adalah tentang pembelajaran operasi hitung bilangan yang dipelajari pada semester II kelas 2 dengan standar kompetensinya kemampuan mengurangi 0 -20 dan pengurangan bilangan sampai 20 dan kompetensi dasarnya adalah melakukan pengurangan sampai 10.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dimulai dari observasi ditemukan seorang siswa perempuan duduk dikelas II C SLB Baso Kabupaten Agam. Hasil observasi tersebut didapatkan anak sudah bisa membaca kata dan menulis sedangkan berhitung ia masih menemukan kesulitan antara lain pengurangan deret kesamping dan kebawah. Untuk membuktikan hal tersebut peneliti melakukan wawancara dengan guru kelasnya diperoleh hasil, guru mengakui bahwa anak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal berhitung terutama pengurangan. Hal tersebut dibuktikan anak tersebut sering mengerjakan soal pengurangan yang membutuhkan waktu yang lama. Padahal guru telah melakukan berbagai cara seperti menggunakan batu dan lidi. Namun hasilnya tetap belum maksimal

dan nilainya masih dibawah rata-rata. Bahkan guru memberikan remedial dan latihan secara berulang-ulang hasilnya tetap belum berubah.

Untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas peneliti melakukan wawancara kepada orang tua anak. Dari hasil wawancara tersebut orang tua mengakui bahwasannya anak mengalami kesulitan dalam belajar apalagi matematika. Selama ini orang tua telah berusaha dirumah untuk membatunya ternyata kemampuan orang tua terbatas, sehingga mengantungkan harapan kepada guru.

Selanjutnya peneliti menguji kemampuan anak dengan membacakan buku cerita ternyata hasil yang diperoleh, anak mampu membaca. Berikutnya tes kemampuan menulis kata seperti “ Ibu, Makan, Bulan” ternyata hasilnya bagus dan bisa dibaca. Kemudian diadakan tes berhitung dengan memberikan 5 butir soal esay, hasilnya ternyata dari 5 soal hanya 2 yang dijawab benar dan 3 soal lagi salah. Tes yang kedua masih 5 soal ternyata hasilnya salah semua. Dari hasil yang kerja, anak menuliskan angka pertama dan angka yang lainnya tidak dituliskan. Berdasarkan fakta diatas jelaslah, bahwa anak tersebut sudah bisa membaca dan menulis tetapi masih terkendala dalam menyelesaikan soal-soal berhitung terutama pengurangan, yang menuntut perbaikan dan peningkatan dan kurikulum yang mencapai target KKM (kriteria ketuntasan minimal). Untuk itu diperlukan berbagai upaya agar anak mampu menjawab soal-soal pengurangan dengan berbagai cara dan metoda salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut, peneliti mencoba menggunakan terapi permainan jemuran bernomor. Permainan ini menurut Ella Siti Chalidah dalam Martha Wakenshaw (2005:122), terapi permainan merupakan suatu pendekatan sistematis untuk mendapatkan kesadaran dalam dunia anak atau wawasan anak melalui wahana utama komunikasi mereka, yaitu bermain yang merupakan cara yang terbaik untuk mengekspresikan perasaan anak. Selanjutnya peneliti memberikan pelayanan kepada siswa X tersebut dengan menggunakan terapi permainan jemuran bernomor. Terapi permainan Jemuran bernomor merupakan sebuah permainan yang digunakan untuk berhitung. Terapi ini, terbuat dari kertas yang dijepit disebuah tali memakai jepitan kain dan cara pemakainnya praktis. Dengan menggunakan terapi permainan jemuran bernomor siswa diharapkan meningkat kemampuannya dalam pengerjaan soal matematika (pengurangan). Karena penggunaan jemuran bernomor ini sangat mudah. Berdasarkan kondisi diatas jelaslah bahwa metoda terapi permainan belum diajarkan oleh guru sementara potensi anak masih bisa dikembangkan. Pada sisi lain guru memiliki keterbatasan mengajarkannya. Untuk itu mendorong peneliti untuk meneliti secara dalam serta memberikan alternatif pemecahan masalahnya, dengan judul penelitian efektivitas terapi

permainan jemuran bernomor untuk meningkatkan kemampuan melakukan pengurangan bagi anak tunagrahita ringan di kelas II SLB Baso Kabupaten Agam.

METODOLOGI PENELITIAN

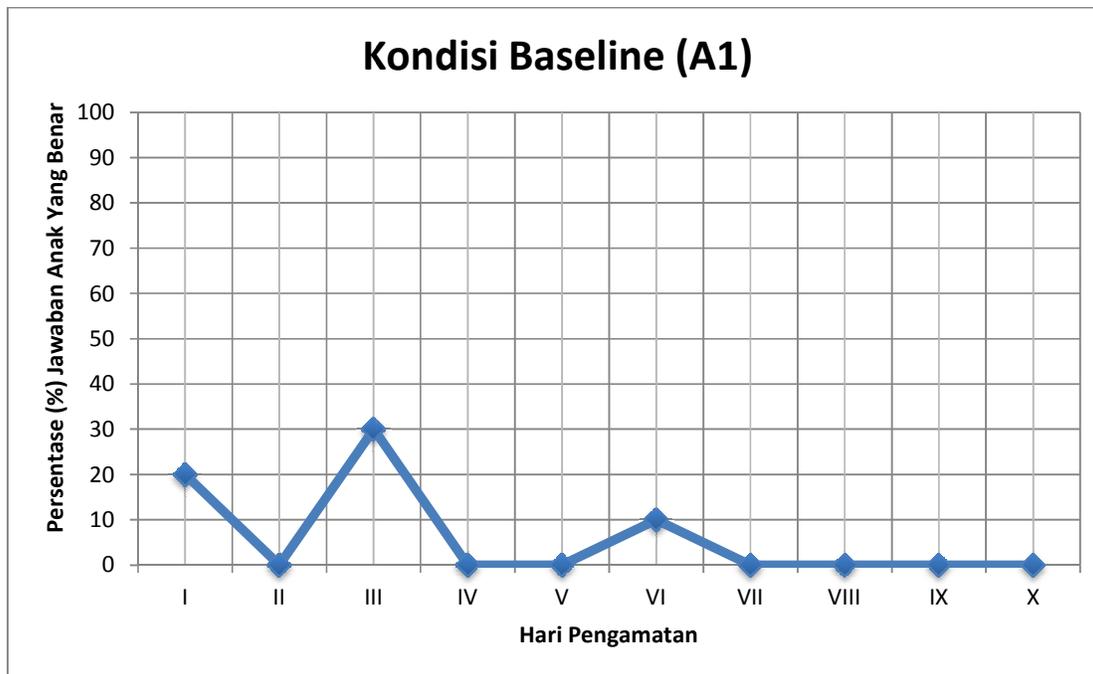
Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu: Berdasarkan permasalahan yang diteliti yakni “efektifitas terapi permainan jemuran bernomor untuk meningkatkan kemampuan pengurangan dalam operasi hitung bilangan bagi anak tunagrahita ringan di SLB Baso, Kabupaten Agam”, maka peneliti memilih jenis penelitian adalah eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Eksperimen merupakan suatu percobaan yang dilakukan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul terhadap suatu kondisi tertentu. Dalam penelitian ini, desain yang digunakan adalah desain A-B-A, 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 target behavior diukur secara periodik setelah tidak lagi menggunakan terapi permainan jemuran bernomor. Dalam penelitian yang menjadi subjek adalah anak tunagrahita ringan beridentitas x di SLB Baso kabupaten Agam. Kelas II C, jenis kelamin perempuan, anak berumur belasan tahun, secara fisik anak tunagrahita x ini seperti anak normal lainnya.

Adapun tempat penelitian ini dilakukannya peneliti di SLB Baso kabupaten Agam yang terletak di jalan raya payakumbuh-bukittinggi km 11. Terletak di kawasan yang mudah ditemui karena terletak di tepi jalan raya. Data yang peneliti peroleh dengan cara melakukan tes. Tes yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa butir soal operasi pengurangan yang diberikan kepada anak. Dan anak disuruh menjawab soal yang telah diberikan dengan benar. Kemudian peneliti melakukan penilaian dengan menghitung jumlah jawaban yang benar yang ditulis ke dalam format pengumpulan dengan menggunakan alat-alat penilaian (event recording) yaitu menceklis soal yang dijawab anak dengan benar.

HASIL PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis metode penelitian *Single Subject Research* (SSR) ini dianalisis dengan menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analysis of Graphic Data*) dengan desain A-B-A, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

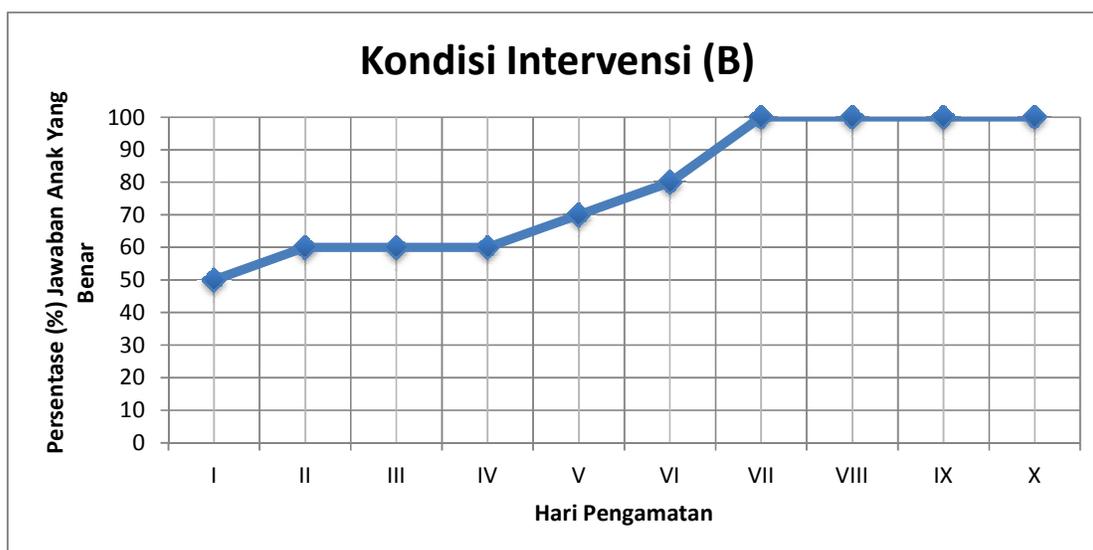
1. Kondisi *baseline* (A1)



Grafik 1. Kondisi Baseline (A1)

Dari Grafik 1. dapat dijelaskan bahwa lamanya pengamatan (*baseline*) sebelum dilakukan *intervensi* pada subjek penelitian. Dapat dijelaskan bahwa lamanya pengamatan dilakukan sebanyak sepuluh kali pengamatan dan data yang diperoleh adalah 20% pada hari pertama, 0% pada hari kedua, 30% pada hari tiga, 0% pada hari keempat, kelima, 10% pada hari keenam. 0% pada hari ketujuh . kedelapan, kesembilan, dan kesepuluh pada kondisi baseline (A1).

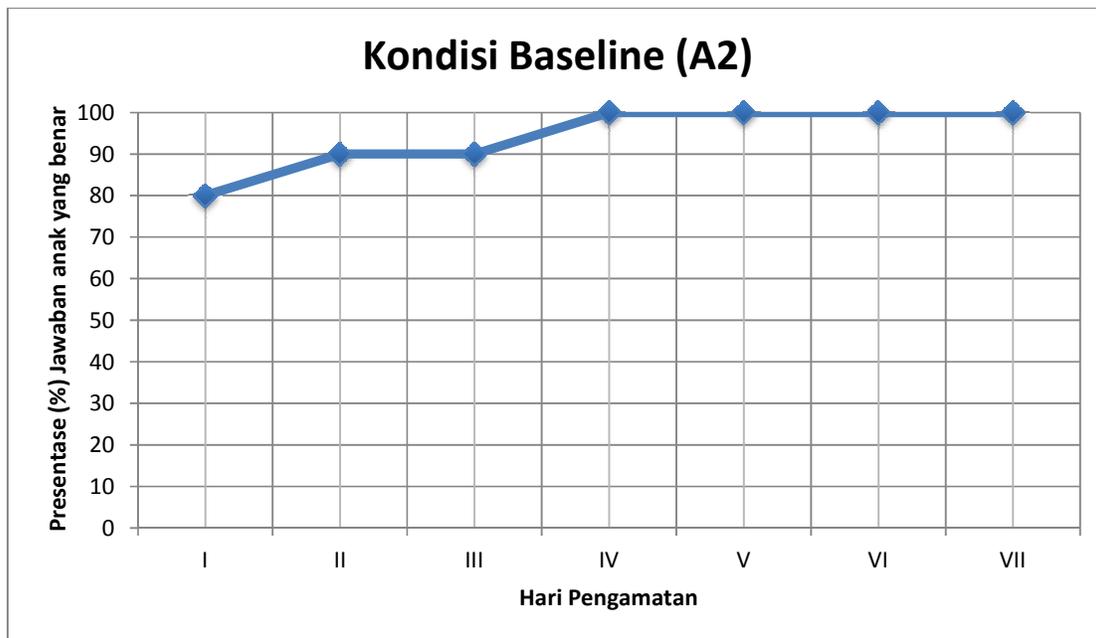
2. Kondisi Intervensi (B)



Grafik 2. Panjang kondisi *intervensi* (B)

Dari grafik 2. pada kondisi intervensi dilakukan selama sepuluh kali pertemuan dengan data yang diperoleh dari hari pertama intervensi sampai terakhir yaitu : 50%, 60%, 60%, 60%, 70%, 80%, 100%, 100%, 100%, 100%.

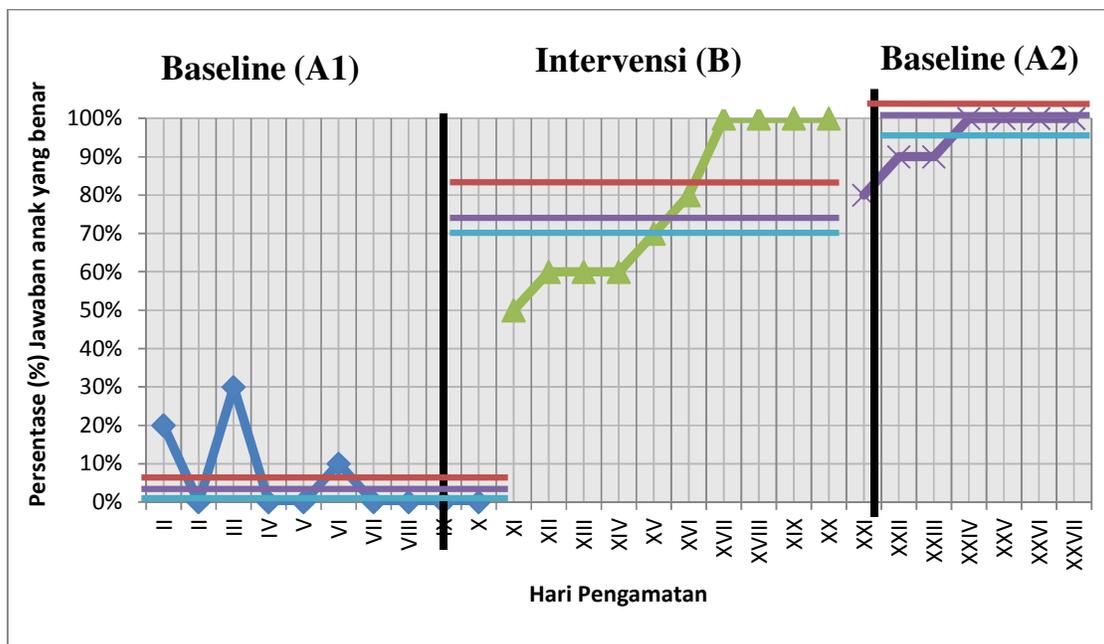
3. Kondisi Baseline (A2)



Grafik 3. Panjang Kondisi *Baseline* (A2)

Berdasarkan grafik 3. pada kondisi *baseline* (A2) dilakukan selama tujuh kali pertemuan dengan data yang diperoleh dari hari pertama sampai terakhir pada kondisi *baseline* (A2) adalah : 80%, 90%, 90%, 100%, 100%, 100%, 100%.

Perbandingan antara hasil data *baseline* (A1) dengan data *intervensi* (B) dan *baseline* (A2) kemampuan anak dalam melakukan pengurangan deret kesamping 1-10 dapat dilihat pada presentase stabilitas grafik 4. Lanjutan di bawah ini:



Grafik 4. Perbandingan data *Baseline* (A1) dengan Data *Intervensi* (B) dan Data *Baseline* Setelah tidak lagi Diberikan *Intervensi* (A2)

Dari grafik 4. dapat dilihat bagaimana perbandingan kemampuan anak dalam melakukan pengurangan deret kesamping 1-10 pada saat sebelum diberikan *intervensi* (A1) saat diberikan *intervensi* (B) dan kondisi *baseline* setelah menggunakan terapi permainan jemuran bernomor (A2). Pada kondisi A1, terjadi perubahan kearah positif tetapi sangat kecil yaitu dengan pencapaian 30% paling tinggi. Pada kondisi B (*intervensi*) kemampuan anak meningkat dan telah mencapai 100% begitu juga pada kondisi A2 yang menunjukkan kemampuan anak sudah ada mencapai angka 100%. Hal ini membuktikan bahwa terapi permainan jemuran bernomor sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan pengurangan deret kesamping 1-10.

Rangkuman hasil analisis data dalam kondisi setelah diadakan pengumpulan dan pengolahan data adalah:

Tabel 1. Rangkuman Analisis dalam Kondisi

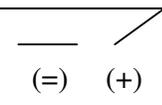
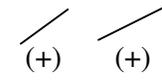
No	Kondisi	A1	B	A2
1.	Panjang kondisi	10	10	7
2.	Estimasi kecenderungan arah	— (=)	↗ (+)	↗ (+)
3.	Kecenderungan stabilitas	Tidak Stabil (0%)	Tidak stabil (10%)	Tidak tabil (28,57%)
4.	Jejak data	— (=)	↗ (+)	↗ (+)

Tabel 1. Lanjutan

5.	Level stabilitas	0% (Tidak Stabil)	10% (tidak stabil)	28,57% (tidak stabil)
6.	Level perubahan	30% - 0% = 30% (-)	100% - 50% = 50% (+)	100% - 80% = 20% (+)

Sedangkan pada keadaan analisis antar kondisi dapat dilihat pada tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Rangkuman hasil analisis antar kondisi

No.	Kondisi	A1:B	A2:B
1.	Jumlah variabel yang diubah	1	1
2.	Perubahan arah kecenderungan dan efeknya	 (=) (+)	 (+) (+)
3.	Perubahan kecenderungan stabilitas	Variabel ke variabel	Variabel ke variabel
4.	Perubahan level	50%-30%=20%	100%- 50%=70%
5.	Persentase overlap	0%	0%

Berdasarkan tabel 2. hasil analisis data dalam kondisi dan hasil analisis antar kondisi yang terdapat 27 kondisi yakni sepuluh sesi *baseline* sebelum diberikan *intervensi* (A1), sepuluh sesi *intervensi* (B), dan tujuh sesi *baseline* setelah tidak lagi diberikan *intervensi* (A2). Dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan menggunakan terapi permainan jemuran bernomor pada kondisi *baseline* (A1), kecenderungan arah dalam pengurangan deret kesamping 1-10 anak tunagrahita ringan sedikit menurun (-) dan masih rendah, saat diberikan perlakuan pada kondisi *intervensi* kecenderungan arah dalam pengurangan deret kesamping 1-10 anak tunagrahita ringan meningkat (+)

PEMBAHASAN

Terapi permainan merupakan suatu kegiatan yang diberikan pada anak yang memerlukan layanan pendidikan khusus yang tujuannya untuk melengkapi program kegiatan akademik sebagai program pokok di lembaga pendidikan formal. Menurut Ella Siti Chalidah dalam buku Martha Wakenshaw (2005:122), terapi permainan merupakan suatu pendekatan sistematis untuk mendapatkan kesadaran dalam dunia anak atau wawasan anak

melalui wahana utama komunikasi mereka, yaitu bermain yang merupakan cara yang terbaik anak untuk mengekspresikan perasaannya. Sesuai maksud diatas, Menurut Hariyanto Terapi permainan adalah suatu terapi interaksi sosial yang menyediakan kesempatan untuk belajar keterampilan sosial-emosional dan meningkatkan ketahanan emosional. Tombokan Runtukahu (1996:104) teori matematika mengembangkan pengurangan sebagai operasi kebalikan (*invers*). Proses pengurangan dimulai dari pengalaman konkrit sampai pada simbol matematika. Simbol dalam operasi pengurangan biasanya dilambangkan dengan minus (-). Sedangkan menurut Bahrin Samsudin (107) pengurangan adalah mengurangi suatu bilangan atau jumlah tertentu dengan suatu bilangan atau jumlah yang lebih kecil. Menurut Fajar Aulia (2012:8) pengurangan artinya berkurang atau menjadi lebih sedikit, yang operasi bilangannya dilambangkan dengan tanda minus (-).

Tujuan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan melakukan pengurangan deret kesamping 1 – 10, dengan menggunakan terapi permainan jemuran bernomor. Dalam penggunaan terapi permainan jemuran bernomor ini mudah dan tidak rumit. Bahan yang digunakan mudah didapat. Dari hasil penelitian data terbukti bahwa terapi permainan jemuran bernomor efektif digunakann untuk meningkatkan melakukan pengurangan deret kesamping 1-10 bagi anak tunagrahita ringan.

Terapi permainan, merupakan suatu pendekatan aktivitas bermain mendapatkan wawasan anak. Terapi permainan mempunyai peran penting terhadap perkembangan kognitif anak dan memberikan peluang kepada anak secara terus menerus untuk menimbulkan imajinasinya, mengembangkan kecakapannya, memperbesar pemikiran dan daya ciptanya. Terapi permainan jemuran bernomor dapat digunakan untuk melakukan pengurangan 1 sampai 10 pada anak. Pengurangan adalah mengurangkan suatu bilangan dengan bilangan yang lebih kecil..

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SLB Baso pada kelas II dengan menggunakan terapi permainan jemuran bernomor. Pengamatan dilakukan sebanyak 27 kali pengamatan. Sepuluh kali pengamatan awal anak sebelum diberikan perlakuan intervensi (A1), sepuluh kali pengamatan melakukan pemberian intervensi (B), dan tujuh kali pengamatan tanpa diberikan intervensi (A2). Pengamatan dan pencatatan dalam

penelitian ini menggunakan pengukuran variabel presentase, berapa jumlah soal yang dapat dijawab anak tunagrahita ringan dengan benar penjumlahan soal keseluruhan dikalikan seratus persen.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan terapi permainan jemuran bernomor efektif dalam meningkatkan kemampuan melakukan pengurangan bilangan bagi anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Baso Kabupaten Agam.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah saya sajikan di atas, disarankan kepada guru yang akan mengajarkan pengurangan bilangan kepada peserta didik diharapkan untuk mencoba penggunaan terapi permainan jemuran bernomor dalam meningkatkan kemampuan pengurangan bilangan pada anak tunagrahita ringan. Sehingga memotifasi anak dalam menjawab soal pengurangan

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi (1993). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Amin, Moh. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung :Depdikbud

Bramasti, Ruly. (2002). *Kamus Matematika*. Jakarta. Aksaraseinergi

Chalidah, Siti Ellah. (2005) *Terapi Permainan Bagi Anak Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.

<http://atipurini.blogspot.com/2011/09/terapi-pemmainan-bagi-anak-tunagrahita.html>

<http://rachmimaulanaputri.blogspot.com/2012/12/normal-0-false-false-false-in-x-none-x.html>

<http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=cara%20guru%20mengajarkan%20pengurangan%201->

Puspitarini, Ika Henny. (2012). *Cerdasa Lewat Kertas*. Jakarta. Laksana

Pertiwi, Dian. (2006). *Permainan Berbasis Sentra pembelajaran*. Erlangga

Roehyadi, Endang dan Alimin, Zainal. 2005. *Pengembangan Program Pembelajaran Individual Bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta : Depdikbud

Runtukahu, Tombokan. *Pengajaran Matematika Bagi Anak Berkesulitan Belajar*.

Depdikbud

Shamsudin, Bahrin. *Kamus Matematika Bergambar*. Jakarta. Grasindo

[view-source:http://muhammadfahriasyhari.blogspot.com/2012/11/terapi-bermain-bagi-anak-tunagrahita.html](http://muhammadfahriasyhari.blogspot.com/2012/11/terapi-bermain-bagi-anak-tunagrahita.html)

[www. Google](http://www.google.com) PERMAINAN GAMES : Manfaat Permainan Bagi Anak.