

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN
SATU SAMPAI LIMA MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN BAGI
ANAK TUNAGRAHITA SEDANG
DIII/ C1 DI SDLBN 04 TARANTANG KAB. LIMA PULUH KOTA**

Oleh:

Yunita Mulatsih¹, Asep Ahmad Sopandi², Amsyaruddin³

***ABSTRACT:** The background of this research is because of the problem that is found in the field where a student in a middle class of DIII/ C1 SDLBN 04 Tarantang get difficult in understand number one until five. So that trough playing plastisin students can learn how to count the number in the class and automatically it can increase the quality of the students in SDLBN 04 Tarantang Kab. Lima Puluh Kota.*

This research is using Single Subject Research methods with A-B-A condition. Baseline Condition (A1) is a based ability of the student in counting numbers. (B) Intervensi Condition is ATG ability after the student plays plastisin, (A2) Baseline Condition is the student ability where the play is not given. Behaviour target in this research is student can understand number one until five that can be seen the result with percentage. Data analyse in this research is using a grafic visual analyse.

Kata Kunci: Anak Tunagrahita Sedang; Konsep Bilangan; Kegiatan Bermain Plastisin.

Pendahuluan

Anak tunagrahita sedang atau anak mampu latih yaitu mereka yang kecerdasannya berada di bawah rata-rata berkisar antara 30-50, di samping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Moh. Amin (1995:21) anak tunagrahita sedang adalah mereka yang termasuk dalam kelompok memiliki keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Mengingat anak tunagrahita sedang memiliki kemampuan daya fikir yang lambat dan terbatas serta pembosan dan mudah beralih perhatian selain itu mereka juga kesulitan dalam menyerap pelajaran khususnya pelajaran matematika. Pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti setiap anak. Tidak hanya anak normal, anak berkebutuhan khusus pun juga perlu mempelajarinya. Ruang lingkup dari dasar matematika sendiri tidak akan terlepas

dari pengenalan bilangan, dan lain sebagainya yang nantinya matematika itu pasti akan diterapkan anak dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di bulan September dan Oktober tahun 2013 di SDLB Negeri 04 Tarantang Kab. Lima Puluh Kota, ditemukan permasalahan pada salah satu anak dari tiga orang anak tunagrahita sedang yaitu si X di kelas III yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika.

Untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap, maka penulis melakukan asesmen matematika dan wawancara tentang konsep bilangan satu sampai lima terhadap anak. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat, guru kelas nya mengatakan bahwa anak kesulitan dalam mengenal bilangan 1 sampai 5. Maka, untuk memastikannya penulis memberikan tes berupa menyebutkan bilangan satu sampai lima, membilang satu sampai lima, menuliskan lambang bilangan satu sampai lima dan mencocokkan jumlah benda pada bilangannya kepada ketiga anak tersebut.

Pada tes pertama ini yaitu menyebutkan bilangan satu sampai lima, X hanya mampu menyebutkan bilangan satu. Setelah satu, dia menyebutkannya tidak berurutan. Namun, kedua anak yang lain mampu menyebutkan bilangan itu berurutan dengan benar. Lalu tes kedua yang peneliti berikan yaitu membilang satu sampai lima, kedua anak yang lain bisa melakukan membilang tersebut dengan benar, namun si X tidak bisa melakukannya. Waktu itu peneliti meminta anak membilang benda satu sampai lima dengan menggunakan media konkrit yaitu batu. Contohnya, ketika peneliti menyuruh si anak mengambil tiga batu dari lima batu yang disediakan, kedua anak yang lain mampu mengambil tiga buah batu tersebut dengan benar, namun si X yang diambil bukannya tiga buah namun kelima batu tersebut yang diambilnya atau keseluruhan batu yang disediakan tersebut yang diambilnya. Lalu diberikannya kepada penulis. Begitu juga pada tes selanjutnya yaitu pada saat menuliskan lambang bilangan dan memasang benda dengan lambang bilangannya, si X ini juga tidak bisa menuliskan angka satu sampai lima secara berurutan dan tidak bisa mencocokkan atau memasang jumlah benda dengan lambang bilangannya. Contohnya, ketika itu penulis memberikan tes berupa menjodohkan atau mencocokkan jumlah gambar atau benda dengan lambang bilangannya sebanyak 10 buah soal, dari 10 buah soal tersebut hanya ada satu soal yang dijawab benar oleh si X. dan itu juga mencocokkan jumlah gambar yang gambarnya hanya berjumlah satu. Dan saat menuliskan lambang bilangan satu sampai lima, peneliti memberikan tes berupa memberikan soal sebanyak 10 buah soal yaitu ada gambar,

dan dari gambar itu penulis meminta untuk menghitung berapa jumlah gambar tersebut dan menuliskan berapa jumlah gambar yang ada. Namun, X juga tidak mampu untuk menghitung dan menuliskan lambang bilangannya. Yang ia tahu hanya konsep angka satu selebihnya X tidak mengetahuinya. Dari 10 buah soal yang ada, X hanya mampu menjawab benar soal tersebut satu buah soal saja. Selebihnya salah.

Berdasarkan hasil asesmen di atas diperoleh gambaran bahwa anak mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep bilangan. Hal tersebut terlihat dalam menyebutkan bilangan satu sampai lima, X hanya tahu angka satu. Pada saat membilang, X mengalami kesulitan bahkan tidak mampu membilangnya secara benar. Seperti yang telah penulis jelaskan sebelumnya. Begitupun saat menuliskan lambang bilangan dan memasangkan benda dengan bilangannya. Saat diberi soal sebanyak 10 soal, anak hanya mampu menjawab 1 soal secara benar. Dengan demikian, data itu menunjukkan rendah.

Berdasarkan standar kompetensi yang dipakai untuk anak kelas DIII/C1 dalam mata pelajaran matematika anak melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai 5, namun kenyataannya anak masih belum duduk dalam konsep bilangan. Selama ini disekolah guru hanya menggunakan jari tangan, kartu angka dan batu dalam mengajarkan mengenal konsep bilangan sehingga anak menjadi bosan dan terkadang anak salah tafsir atau kurang tertarik dengan media yang ada. Maka peneliti memberikan suatu alternative dalam menanamkan konsep bilangan satu sampai lima dengan kegiatan bermain plastisin. Dengan ini, anak dapat belajar sambil bermain. Dan membuat anak semakin tertarik untuk terus belajar.

Bermain plastisin merupakan kegiatan yang sangat disenangi oleh setiap anak, karena plastisin menarik yang terdiri dari warna-warna yang banyak sehingga menarik bagi anak, mudah digunakan dan dibentuk, dan tidak berbahaya bagi anak. Menurut M. Lansing kegiatan bermain plastisin dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk secara tidak sengaja, sampai dengan membentuk untuk maksud tertentu. Anak-anak akan merasa senang setelah bermain plastisin karena itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain. Apalagi ketika bentuk tersebut ditanggapi oleh orang tua dengan pertanyaan tentang makna dan arti bentuk yang dihasilkan. Plastisin ini dapat digunakan sebagai alat/ media dalam pembelajaran matematika, yaitu dalam mengenal konsep bilangan. Sebagai permulaan anak diminta terlebih dahulu untuk membentuk plastisin sesuai dengan keinginan anak. Setelah plastisin terbentuk sesuai dengan keinginannya, selanjutnya yang dilakukan sebagai berikut:

1. Anak diminta untuk mengambil bentuk plastisin sebanyak satu buah, dua buah, tiga buah, empat buah dan lima buah terus berurutan maka anak membilangnya satu per satu sampai lima secara berurutan.
2. Setelah anak membilangnya dan didapatkan oleh anak jumlah plastisin maka anak memasukkan bentuk plastisin tersebut ke dalam kotak yang mewakili jumlah plastisin tersebut. Misalkan jumlah plastisin satu buah maka anak memasukkannya ke dalam kotak yang bertuliskan satu, begitu seterusnya sampai lima. Jadi, setelah anak membilang anak diminta untuk memasukkannya dengan memilih kotak mana yang sesuai dengan lambang bilangannya.
3. Setelah itu anak juga diminta untuk membuat bentuk angka, yaitu angka satu sampai lima dari plastisin tersebut. Kegiatan ini dilakukan sambil bermain sehingga anak belajar dengan senang.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Satu Sampai Lima Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Bagi Anak Tunagrahita Sedang DIII/ C1 Di SDLBN 04 Tarantang Kab. Lima Puluh Kota”.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang ditemui yaitu: (1) Anak sering bosan dalam belajar matematika, (2) Anak hanya kenal angka satu, karena hanya itu saja yang dipahami oleh anak, (3) Anak sering salah dalam membilang satu sampai lima, (5) Anak belum mampu menunjukkan bilangan satu sampai lima dengan benar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima bagi anak tunagrahita sedang dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain plastisin.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *eksperimen* dalam bentuk *Single Subject Research (SSR)*. Penelitian ini menggunakan bentuk desain A–B–A. Pada desain A–B–A ini terjadi pengulangan fase atau kondisi *baseline*. Menurut Sunanto (2005: 45), kondisi *baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun dan kondisi intervensi

adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut.

Dalam penelitian ini, yang menjadi fase (A1) atau *baseline* yaitu; kemampuan awal anak tunagrahita sedang X dalam mengetahui konsep bilangan satu sampai lima tanpa menggunakan plastisin, Sedangkan yang menjadi B atau kondisi intervensi yaitu kemampuan anak menyelesaikan soal yang berkaitan dengan konsep bilangan satu sampai lima dengan bermain plastisin setelah diberi perlakuan yang berkelanjutan. Dan fase (A2) atau *baselinenya* adalah kemampuan anak menyelesaikan soal yang berkaitan dengan konsep bilangan satu sampai lima tanpa diberi perlakuan sama sekali.

Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Menurut Arikunto (2006:118) variabel penelitian merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian pada suatu penelitian. Dalam penelitian eksperimen ada variabel yang mempengaruhi atau variabel bebas (X) dan variabel yang dipengaruhi atau terikat (Y). Variabel yang dipengaruhi atau terikat (Y) dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima dan variabel yang mempengaruhi atau variabel bebas (X) adalah kegiatan bermain plastisin.

Sampel yang dijadikan dalam penelitian ini adalah seorang anak tunagrahita sedang yang beridentitas X, jenis kelamin perempuan, umur 19 tahun kelas D III/C1, sekolah di SDLBN 04 Tarantang Kab. Lima Puluh Kota. Siswa X mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan satu sampai lima. Penelitian ini dilakukan di SDLBN 04 Tarantang Kab. Lima Puluh Kota, Anak Tunagrahita Sedang duduk dikelas D III C1, alamatnya jalan Lembah Harau, Tarantang, Kab. Lima Puluh Kota.

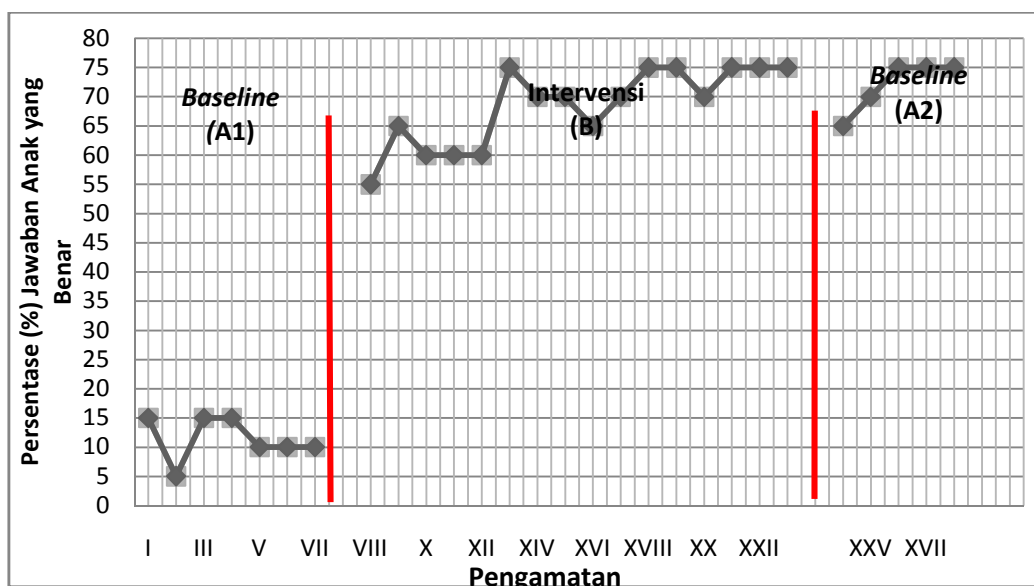
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan pencatatan data dengan observasi langsung, dengan melihat bagaimana hasil belajar anak dari soal yang berkaitan dengan konsep bilangan satu sampai lima. Kemampuan anak diukur dengan persentase (%) yaitu dengan cara menghitung jumlah soal yang mampu dikerjakan anak dan memberikan tanda ceklist pada soal yang dijawab oleh anak dengan benar dibagi dengan soal maksimal dikalikan 100%.

Menurut Sunanto (2005: 89) bahwa penelitian dengan SSR yaitu penelitian dengan subjek tunggal dan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Pada penelitian ini data dianalisis dengan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. (1)Analisis dalam kondisi, Sunanto (2005: 92) bahwa analisis dalam kondisi merupakan perubahan yang terjadi dalam

satu kondisi misalnya kondisi baseline atau intervensi dalam penelitian ini adalah data dalam suatu kondisi misalnya kondisi baseline/ atau intervensi. Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data grafik masing- masing kondisi, dengan langkah- langkah sebagai berikut: (a)Menentukan Panjangnya Kondisi, (b)Menentukan Estimasi Kecendrungan Arah, (c)Menentukan kecendrungan kestabilan, (d)Menentukan jejak data, (e)Menentukan level Stabilitas dan rentang, (f)Menentukan level perubahan. (2)Analisis antar kondisi, Sunanto (2005: 96) mengatakan untuk memulai menganalisa perubahan data antara kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan dianalisa. Karena jika data bervariasi (tidak stabil), maka akan mengalami kesulitan untuk menginterpretasi. Adapun komponen dalam analisis kondisi adalah: (a)Menentukan banyak variabel yang berubah, (b)Menemukan perubahan kecenderungan arah, (c)Menemukan perubahan kecenderungan stabilitas, (d)Menentukan level perubahan, (e)Menentukan persentase overlap data kondisi baseline dan intervensi.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian *Single Subject Research* (SSR) ini dianalisis dengan menggunakan analisis visual data grafik (*Visual Analysis of Graphic Data*). Adapun data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada kondisi A1 (*baseline* sebelum diberikan intervensi), kondisi B (intervensi), dan pada kondisi A2 (*baseline* setelah diberikan intervensi dan tidak lagi menggunakan plastisin dapat dilihat sebagai berikut:



Grafik 1. Data *baseline* (A1) dengan data intervensi (B) dan data *baseline* setelah tidak lagi diberikan intervensi (A2)




Berdasarkan grafik 1 dapat diketahui bahwa kondisi awal (*baseline*) dengan tujuh kali pengamatan, pada *baseline* (A1) data kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima yang diperoleh anak rendah. Pada pertemuan pertama anak hanya bisa menjawab soal dengan benar sebanyak tiga butir soal, pada pertemuan ke dua anak hanya bisa menjawab 1 butir soal dengan benar, pada pertemuan ke tiga dan ke empat anak hanya bisa menjawab 3 butir soal dengan benar, dan pada pertemuan ke lima sampai ke tujuh anak hanya bisa menjawab 2 butir soal penjumlahan dengan benar. Jadi persentase yang diperoleh anak pada *baseline* (A1) adalah 15%, 5%, 10%.




Setelah diberikan intervensi yaitu dengan bermain plastisin diperoleh data bahwa anak sudah dapat memahami konsep bilangan satu sampai lima. Pada intervensi pertama dari dua puluh soal anak bisa menjawab 11 soal dengan benar, persentase yang diperoleh anak 55%. Selanjutnya intervensi ke dua sampai intervensi ke XVI persentase yang diperoleh anak 65% - 75%. Pada intervensi XIV sampai intervensi XVI persentase yang diperoleh anak adalah 75%. Berdasarkan data yang diperoleh pada intervensi tersebut bahwa data anak sudah stabil.

Selanjutnya pengamatan pada *baseline* (A2) setelah tidak diberikan lagi intervensi, maka data yang diperoleh adalah pada pertemuan pertama pada *baseline* (A2) dari dua puluh soal anak bisa menjawab 13 butir soal dengan benar, persentase yang diperoleh anak 65%. Pertemuan ke dua anak bisa menjawab 14 butir soal dengan benar, persentase yang diperoleh anak adalah 70%. Pada pertemuan ke tiga sampai ke lima pada kondisi *baseline* (A2) anak memperoleh persentase 75%. Berdasarkan data tersebut hasilnya sudah menunjukkan stabil, maka peneliti menghentikan pengamatan sampai *baseline* (A2) pada pertemuan ke lima.

Pada penelitian ini data dianalisis dengan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. (1) Analisis dalam kondisi, Hasil data dalam kondisi dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:




Tabel 1. Rangkuman analisis dalam kondisi

No	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang kondisi	7	16	5
2	Estimasi Kecenderungan arah	 (-)	 (+)	 (+)

3	Kecenderungan stabilitas	Tidak stabil (0%)	Tidak stabil (37,5%)	Stabil (100%)
4	Jejak data	 (-)	 (+)	 (+)
5	Level stabilitas	0% (Tidak stabil)	37,5% (Tidak stabil)	100% (Stabil)
6	Level perubahan	15% - 5% = 10% (+)	75% - 55% = 20% (+)	75% - 65% =10% (+)

Dari tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa pengamatan dilakukan selama 28 kali pertemuan yaitu pada kondisi *baseline* A1 pengamatan dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan, pada kondisi intervensi B dilakukan pengamatan sebanyak 16 kali pertemuan, dan pada kondisi *baseline* A2 sebanyak lima kali pertemuan. Estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A1) kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak sedikit meningkat data tidak stabil dengan level perubahan (+10%). Pada kondisi intervensi dengan bermain plastisin, estimasi kecenderungan kemampuan anak dalam pemahaman konsep bilangan satu sampai lima terlihat meningkat data tidak stabil dan level perubahan data (+20%). Sedangkan pada kondisi *baseline* (A2) estimasi kecenderungan arah kemampuan anak dalam pemahaman konsep bilangan satu sampai lima adalah meningkat dengan data stabil dan level perubahan data (+10%). (2) Analisis antar kondisi, Hasil data antar kondisi dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Rangkuman hasil analisis antar kondisi

Kondisi	A2/B/A1
1. Jumlah variabel yang berubah	1
2. Perubahan kecenderungan arah	 (-)  (+)  (+)
3. Level perubahan	

a. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A1	$55\% - 10\% = + 45\%$
b. Level perubahan (persentase) pada kondisi B/A2	$75\% - 55\% = + 20\%$
4. Persentase <i>overlape</i>	
a. Pada kondisi <i>baseline</i> (A1) dengan kondisi intervensi (B)	0%
b. Pada kondisi kondisi intervensi (B) dengan <i>baseline</i> (A2)	20%

Dari tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah variabel yang dirubah pada penelitian ini adalah satu (1) yaitu kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak tunagrahita sedang (X). Perubahan kecenderungan arah kemampuan anak dalam pemahaman konsep bilangan satu sampai lima pada kondisi *baseline* (A1) sedikit meningkat. Pada kondisi intervensi kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak meningkat (+), sedangkan pada kondisi *baseline* (A2) kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak meningkat (+). Untuk level perubahan pada analisis antar kondisi dari kondisi B/A1 terlihat level perubahan kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak meningkat (+45%). Pada kondisi B/A2 level perubahan kemampuan anak dalam pemahaman konsep bilangan satu sampai lima meningkat (+20%). Persentase *overlape* pada kondisi *baseline* (A1) dengan kondisi intervensi (B) pada kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak adalah 0%. Pada kondisi intervensi (B) dengan *baseline* (A2) pada kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak adalah 20%.

Pembahasan

Subjek dalam penelitian peneliti ini adalah seorang anak tunagrahita yang berinisial X berumur 19 tahun, yang mana kemampuan anak masih sama dengan anak yang berumur 8 tahun. Hal ini sejalan dengan pendapat Wantah (2007:11) mengemukakan bahwa “Anak yang termasuk kategori tunagrahita sedang memiliki IQ sekitar 35 hingga 55. Anak-anak tersebut dapat melakukan pekerjaan dan tugas-tugas seperti kegiatan menolong diri sendiri, tetapi memerlukan bantuan dari orang lain”.

Meskipun kemampuan anak tunagrahita sedang dalam akademiknya tidak bisa ditingkatkan, namun dalam mempelajari konsep bilangan setiap anak harus

mengetahuinya. Karena, dalam kehidupan sehari-hari kita tidak akan terlepas dari bilangan. Maka dari itu, peneliti mencoba melakukan penelitian terkait dengan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima ini melalui kegiatan bermain plastisin. Ini terbukti pada hasil penelitian peneliti yang mana terjadi perubahan yang sangat signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak melalui kegiatan bermain plastisin. Ini terlihat bahwa selisih level perubahan dari kondisi *baseline* (A1) sampai awal kondisi intervensi adalah meningkat +45%, sedangkan selisih level perubahan dari kondisi saat intervensi (B) sampai pada kondisi *baseline* setelah tidak lagi menggunakan plastisin (A2) dalam pemahaman konsep bilangan satu sampai lima meningkat +20%.

Peningkatan kemampuan yang diperoleh anak di atas meningkat karena menggunakan media yang menarik yang dapat digunakan bagi anak tungrahita sedang yaitu kegiatan bermain plastisin. Menurut M. Lansing kegiatan bermain plastisin dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk secara tidak sengaja, sampai dengan membentuk untuk maksud tertentu. Anak-anak akan merasa senang setelah bermain plastisin karena itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain. Apalagi ketika bentuk tersebut ditanggapi oleh orang tua dengan pertanyaan tentang makna dan arti bentuk yang dihasilkan. Plastisin ini dapat digunakan sebagai alat/ media dalam pembelajaran matematika, yaitu dalam mengenal konsep bilangan. Sebagai permulaan anak diminta terlebih dahulu untuk membentuk plastisin sesuai dengan keinginan anak. Setelah plastisin terbentuk sesuai dengan keinginannya, selanjutnya yang dilakukan sebagai berikut:

4. Anak diminta untuk mengambil bentuk plastisin sebanyak satu buah, dua buah, tiga buah, empat buah dan lima buah terus berurutan maka anak membilangnya satu per satu sampai lima secara berurutan.
5. Setelah anak membilangnya dan didapatkan oleh anak jumlah plastisin maka anak memasukkan bentuk plastisin tersebut ke dalam kotak yang mewakili jumlah plastisin tersebut. Misalkan jumlah plastisin satu buah maka anak memasukkannya ke dalam kotak yang bertuliskan satu, begitu seterusnya sampai lima. Jadi, setelah anak membilang anak diminta untuk memasukkannya dengan memilih kotak mana yang sesuai dengan lambang bilangannya.

Setelah itu anak juga diminta untuk membuat bentuk angka, yaitu angka satu sampai lima dari plastisin tersebut. Kegiatan ini dilakukan sambil bermain sehingga anak belajar dengan senang. Jadi terbukti bahwa kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain plastisin.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 28 kali pengamatan atau pertemuan yang dilakukan pada tiga kondisi yaitu tujuh kali pada kondisi *baseline* sebelum diberikan intervensi (A1) persentase kemampuan anak memahami konsep bilangan bekisar antara 5%, 10% dan 15%. Pada kondisi intervensi (B) pengmatan dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan, yang mana terlihat kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak meningkat, persentase yang diperoleh anak berkisar antara 55%, 60%, 65%, 70% dan 75%. Pada kondisi *baseline* (A2) pengamatan dilakukan sebanyak lima kali pertemuan, pada kondisi A2 terlihat kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak meningkat dengan persentase adalah 65%, 70% dan 75%.

Dari pembahasan di atas maka dapat dibuktikan bahwa pengaruh intervensi melalui kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak tunagrahita sedang di kelas DIII/C1 SDLBN 04 Tarantang Kab. Lima Puluh Kota.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa melalui kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima bagi anak tunagrahita sedang di kelas DIII/C1 SDLBN 04 Tarantang Kab. Lima Puluh Kota. Pengamatan dan pencatatan data dalam penelitian ini berbentuk persentase, dari 20 soal yang berkaitan dengan konsep bilangan satu sampai lima.

Berdasarkan dari data hasil penelitian, pengamatan pada kondisi *baseline* (A1) sebanyak tujuh kali dan terlihat bahwa anak masih salah dalam menjawab soal maka hasil persentasenya terlihat rendah. Pada kondisi intervensi (B) adalah kondisi anak dengan diberikan perlakuan melalui kegiatan bermain plastisin sebanyak 16 kali pengamatan. Pemberian perlakuan dapat membantu anak dalam memahami konsep bilangan satu sampai lima dan terlihat persentase yang diperoleh anak meningkat. Selanjutnya pada kondisi *baseline* (A2) pengamatan dilakukan tanpa menggunakan plastisin, pengamatan dilakukan sebanyak lima kali. Kemampuan anak setelah tidak diberikan perlakuan dapat dipertahankan persentase yang diperoleh anak meningkat.

Berdasarkan analisis tersebut terbukti bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima. Berarti telah diperoleh bukti yang cukup untuk menyatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima anak tunagrahita sedang dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain plastisin. Dilihat dari hasil secara keseluruhan, analisis data dalam kondisi

dan analisis antar kondisi terbukti bahwa terdapat perubahan kemampuan anak X dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan satu sampai lima.

Saran

Setelah memperhatikan hasil temuan peneliti yang diperoleh dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada terdapat beberapa saran dalam penelitian ini yaitu: (a) Bagi peneliti, agar dapat mengembangkan lagi hasil penelitian ini, dan media ini juga dapat digunakan bagi anak berkebutuhan khusus lainnya, (b) Bagi guru, agar dapat menggunakan kegiatan ini dalam pembelajaran lainnya agar timbulnya semangat anak dalam belajar dan bermanfaat juga saat belajar mengajar, (c) Bagi sekolah, agar dapat mendukung berbagai bentuk media yang nantinya dapat menunjang kemampuan anak dalam belajar. Agar anak lebih semangat lagi, (d) Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap untuk dapat menambahkan variasi yang lainnya dalam mempergunakan plastisin ini agar anak termotivasi.

Daftar Rujukan

- Juang Sunanto. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Criced: Depdikbud.
- Maria, J. Wantah. 2007. *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Diknas
- Mohammad Amin. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahastya.