

## EFEKTIFITAS PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK ADHD

(Classroom Action Research kelas II D/C di PK/PLK LIMAS PADANG)

Oleh: Diana

Abstract

*The background of this research is based on the ADHD child DII / C class had difficulty in math. Because, children often said they could not receive a lesson in the methods that are tedious. The purpose of this study was to improve the numeracy skills for children with ADHD. Type of this research used is classroom action research is conducted in collaboration with colleagues to investigate the subject II D / C class with two of his students are male sex. Presentation of results and data analysis can be summed up using snakes and ladders game to improve numeracy skills for children with ADHD II D / C class.*

*Primary key: Children with ADHD / ability counting / snakes and ladders*

### A. PENDAHULUAN

Anak adalah karunia yang diberikan oleh sang pencipta kepada orang tua. Pada dasarnya, setiap orang tua ingin memberikan yang terbaik untuk anaknya. Walaupun apa yang diinginkan tidak sesuai dengan kenyataannya. Pendidikan dan pembelajaran pertama didapat oleh anak adalah didalam keluarga, karena anak dalah amanat yang diberikan oleh Allah untuk dipelihara dan dipertanggung jawabkan dihadapan-Nya.

Oleh karena itu kepada setiap orang tua atau pendidikan dalam mendidik tidak boleh membedakan terhadap penyandang cacat, fakir-miskin dan anak-anak terlantar serta kelompok rentan sosial dengan memberdayakan lembaga pendidikan baik sekolah maupun luar sekolah sebagai pusat pembudayaan nilai sikap dan kemampuan melalui perwujudan sistem dan iklim pendidikan nasional yang demokrasi dan bermutu guna memperteguh akhlak mulia, kreatif, inovatif bertanggung jawab dan berketerampilan. ( GBHN, MPR RI no. IV/MPR/2004 )

Untuk menyiapkan tuntutan diatas, diperlukan penyempurnaan dan perbaikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Upaya untuk meningkatkan mutu tersebut

diperlukan kerja keras dan komitmen yang kuat dari semua pihak seperti pemerintah, guru, orang tua, masyarakat dan siswa. Anak ADHD merupakan anak luar biasa yang mempunyai gangguan perhatian, kurang konsentrasi, hiperaktif dan impulsif yang dapat menyebabkan ketidak seimbangan aktifitas mereka. Jika hal ini terjadi pada seorang anak, dapat menyebabkan berbagai kesulitan belajar, kesulitan berperilaku, kesulitan sosial dan kesulitan-kesulitan lainnya.

Berdasarkan pengalaman peneliti dan pengamatan di kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran berhitung dengan standar kompetensi mengenal bilangan sampai 10, selama ini guru sudah memakai media belajar, namun hasilnya belum optimal. Dari hasil asesmen yang di lakukan pada 2 (dua) orang anak (FW dan RZ) yang mempunyai gangguan perhatian, kurang konsentrasi serta hiperaktif. Dalam pembelajaran berhitung, anak sering mengatakan tidak bisa dan masih ada angka yang belum mampu diucapkan oleh anak dengan baik yaitu: 3,4,5,6,7,8,9,10.

Mengingat kondisi atau hambatan yang dialami anak tersebut, maka diperlukan strategi belajar, media dan alat bantu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik anak agar pelaksanaan belajar mengajar berjalan lebih efektif, efisien untuk memperoleh hasil yang optimal. Bertitik tolak dari fenomena di atas, maka dibutuhkan media yang dapat menumbuhkan motivasi dan semangat anak dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Penulis dengan teman sejawat sepakat untuk memperbaiki dengan menerapkan permainan di dalam pembelajaran berhitung. Adapun alasannya adalah memberikan suasana belajar yang bahagia, santai dan menyenangkan namun tetap memiliki suasana yang kondusif. Melalui permainan anak dilatih untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri, tidak putus asa dan pantang menyerah.

Oleh karena itu timbul keinginan untuk membahas penggunaan dan pemanfaatan media permainan ular tangga melalui Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk membuktikan Efektifitas permainan Ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1 – 10 bagi Anak ADHD kelas II D/c di PK/PLK Limas Padang.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka timbulah masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak mengalami kesulitan berhitung 1 – 10 dalam pelajaran matematika
2. Dalam belajar anak tidak mempunyai perhatian dan ketahanan duduk yang baik

3. Permainan ular tangga belum pernah digunakan guru sebagai media pembelajaran matematika

Agar pelaksanaan penelitian dapat terarah, maka penulis membuat batasan masalah yaitu “Efektivitas Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1 – 10 Anak ADHD kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang”

Beranjak dari latar belakang dan identifikasi masalah di lapangan, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran berhitung melalui permainan ular tangga bagi anak ADHD kelas II D/c di PK/PLK Limas Padang?
2. Apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak ADHD dikelas II D/c di PK/PLK Limas Padang?

Sesuai dengan pertanyaan penelitian diatas,maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1 – 10 bagi Anak ADHD kelas II D/c di PK/PLK Limas Padang.

## B. METODOLOGI

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1 – 10 melalui permainan ular tangga bagi anak ADHD kelas II/D/di PK/PLK Limas Padang. Suharsimi Arikunto (2010:3) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar mengajar berupa suatu tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sedangkan Kemmis dalam Rochiati Wiriaatmadja (2007:12) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu upaya menguji cobakan ide-ide kedalam praktik untuk memperbaiki atau mengubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dan situasi.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang bersifat reflektif dengan memperbaiki proses pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk kolaborasi dengan teman sejawat secara bersama untuk perbaikan proses pembelajaran. Hubungan teman sejawat dengan peneliti adalah kemitraan sehingga berusaha memecahkan masalah pembelajaran secara bersama guna perbaikan.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Menurut Lewin, Kemmis dan Mc Taggart dalam Rochiati Wiriadmadja (2007:66) prosedur penelitian tindakan adalah penelitian tindakan kelas dipandang suatu siklus spiral terdiri atas komponen perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Menurut Nurul Zurian(2003:120) pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan cara: diskusi, wawancara, observasi dan tes.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan cara :

1. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika berhitung 1-10 menggunakan permainan ular tangga bagi anak ADHD

2. Diskusi

Diskusi merupakan cara untuk mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab atau bertukar pikiran antara peneliti dengan guru untuk memperoleh informasi yang belum terungkap sewaktu melakukan observasi.

3. Tes

Tes dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki setelah diberikan tindakan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tes tertulis untuk mendapatkan data. Tes tertulis diperoleh dari hasil jawaban anak menyelesaikan latihan berhitung 1-10 menggunakan soal-soal penjumlahan. Adapun kriteria penilaian tes tertulis setelah di beri tindakan pembelajaran dengan permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

$$\text{Penentuan skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Teknik analisis data yang penulis gunakan bersifat kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat. Menurut Suharismi Arikunto ( 1996 ) analisis terdiri dari tiga jalur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu :

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan informasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Jumlah data yang diperoleh di lapangan direduksi dengan cara

merangkun atau mengumpul data secara keseluruhan lalu di analisis. Semua data tetap menggambarkan upaya meningkatkan kemampuan berhitung 1 – 10 dengan permainan ular tangga.

## 2. Paparan Data

Penampilan data lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif yang menggambarkan kemampuan berhitung 1 – 10 dengan permainan ular tangga.

## 3. Penyimpulan

Penyimpulan merupakan proses pengambilan intisari daridata tentang permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1 – 10.

## C. PEMBAHASAN

Beranjak dari latar belakang dan identifikasi masalah serta pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berhitung melalui permainan ular tangga bagi anak ADHD kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang? Dapat diambil kesimpulan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya mengenal konsep berhitung pada anak ADHD yang memiliki keterbatasan dalam berpikir abstrak, dan daya konsentrasi yang kurang terarah, untuk itu perlu berbagai macam cara pengajaran yang bervariasi dan menarik.

Menurut Supraptiningsih (2005:29) menjelaskan bahwa untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam proses mengajar, maka disarankan menggunakan cara pengajaran yang cocok dengan materi ajar.

2. Apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak ADHD di kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang? Melalui permainan ular tangga akan membantu anak dalam memahami konsep berhitung 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Data yang diperoleh untuk mengetahui kemampuan anak dalam berhitung menggunakan permainan ular tangga yaitu dengan melakukan tes, setelah pemberian tindakan pada siklus II.

Mengenai peningkatan kemampuan anak dalam berhitung dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1.) Anak sudah dapat menyebutkan angka 2.) Anak sudah dapat menunjukkan angka, kesulitan yang dialami anak terletak pada menuliskan angka dalam buku tulis. Untuk itu tindakan yang diberikan perlu ditingkatkan dan diperbaiki yang dilanjutkan pada siklus II. Kegagalan tindakan yang diberikan pada siklus I yaitu kesulitan anak dalam menyebutkan dan menuliskan angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Untuk membantu anak, maka hasil kerja anak pada siklus II di deskripsikan sebagai berikut:

Anak sudah dapat menyebutkan angka, menyebutkan angka dalam permainan ular tangga. Kemudian dilakukan pada kegiatan menuliskan angka, anak sudah bisa tanpa melihat contoh dan hasilnya sudah tepat dan rapi. Apabila anak mampu melaksanakannya sesuai dengan perintah guru, maka diberi pujian berupa tos, tepuk tangan dan acungan jempol. Adanya peningkatan dalam kemampuan berhitung anak ADHD, maka berhitung melalui permainan ular tangga merupakan peningkatan yang cukup baik. Karena anak ADHD tidak dapat memahami konsep-konsep yang dipelajarinya dengan cepat, mereka memerlukan proses yang amat panjang untuk memahami konsep tersebut. Sebagai seorang guru, tentulah memiliki upaya agar anak didiknya paham terhadap apa yang disajikan. Salah satu upaya dengan memberikan bimbingan kepada anak secara kontiniu dan secara berulang-ulang. Hal ini disebabkan karena anak ADHD mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak, sebagaimana Suharmini (2005:16) menyatakan bahwa anak ADHD yaitu mereka yang mempunyai konsentrasi rendah, kurang memperhatikan dan gagal untuk menyelesaikan tugas.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik data kuantitatif. Menurut Bogyan dana Biklen dalam lexy Moleong (2007:248) analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data mengorganisasikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dana apa yang dapat dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

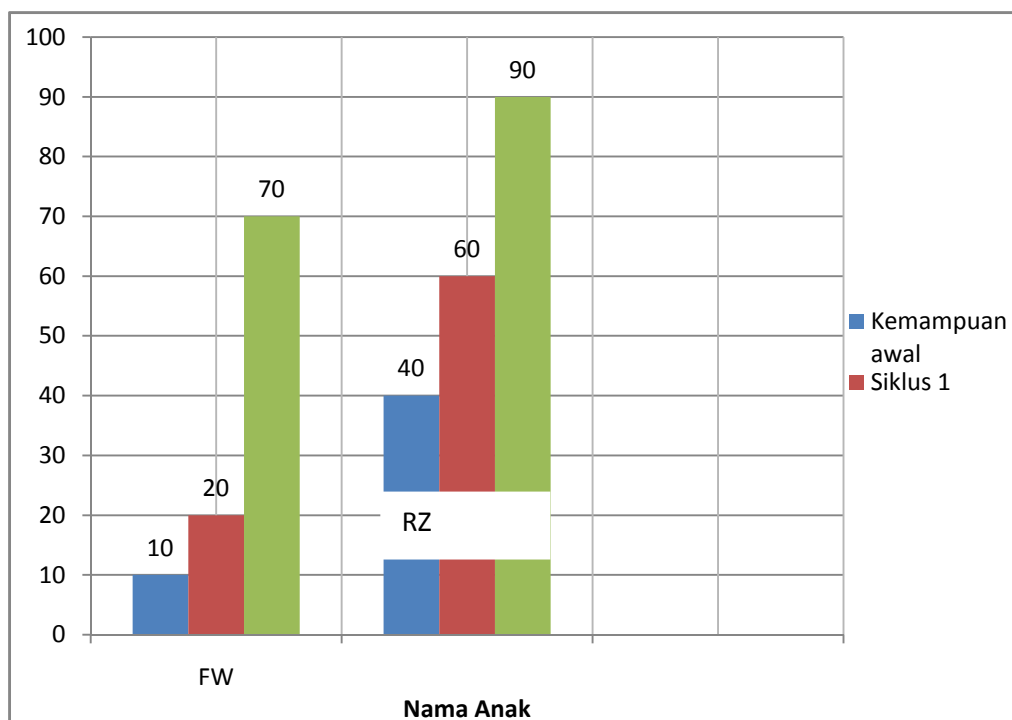
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

Berdasarkan pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan tindakan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan langkah-langkah sebagai berikut: Guru membimbing anak dalam menggunakan permainan ular tangga dan menyebutkan angka yang ada didalamnya.

Setelah dilakukan pengujian dan penilaian dapat terlihat jelas peningkatan kemampuan anak dalam berhitung. Ini terlihat dari penjabaran berikut ini : sebelum dilaksanakan penelitian anak FW hanya memiliki hasil 10 % dari soal yang diuji, setelah diberikan tindakan menjadi 20% kemudian diberikan tindakan pada siklus II menjadi 70 %

Sedangkan RZ saat belum diberikan tindakan mendapat nilai 40% dari soal yang diuji oleh peneliti. Setelah diberikan tindakan pada siklus I melalui permainan ular tangga terjadi peningkatan menjadi 60%, kemudian dilanjutkan pada siklus II menjadi 90%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga.

Untuk lebih jelasnya, kemampuan berhitung anak sebelum diberikan tindakan dapat dilihat melalui diagram batang dibawah ini :



#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berhitung anak ADHD kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga.

##### **1. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada Bab IV dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berhitung anak ADHD kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah sebuah lembaran permainan dengan angka 1-100 dimana pada petak-petak tertentu ada ular dan tangga, alat lain yang di gunakan adalah sebuah dadu, gelas kecil mengocok dadu dan beberapa pemain. Permainan ular tangga dalam pembelajaran berhitung dapat diterima dengan jelas oleh anak dan mudah dimengerti sesuai dengan pendapat Ruseffendi (1980:193).

Kegunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak ADHD sebagai alat bantu pembelajaran matematika untuk menimbulkan minat dan motivasi siswa di PK/PLK Limas kelas II D/C seperti berhitung. Proses pembelajaran dimulai dengan mengenalkan lembaran permainan ular tangga, menyebutkan kolom-kolom angka pada petak-petaknya serta menyebutkan sangsi yang diterima jika melakukan kesalahan. Untuk kegiatan menulis anak menirukan tulisan yang telah dibuat peneliti pada permainan ular tangga.

Peningkatan kemampuan berhitung dengan permainan ular tangga, selain untuk menyebutkan angka yang dicapai oleh anak, perlu juga diperhatikan sikap anak dalam mengikuti perintah guru seperti menunjukkan lembaran permainan ular tangga serta tulisan anak perlu diperhatikan juga. Apabila anak mampu melaksanakan sesuai perintah guru, maka diberi pujian berupa tepuk dipundak dan acungan jempol. Melihat hasil penelitian, maka permainan ular tangga dapat bantu meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak ADHD, sehingga anak dapat berhitung dengan baik dan benar.



<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>

## 2. SARAN

Agar pembelajaran dapat dicapai, maka sebaiknya guru dapat memberikan pembelajaran dengan media dan metode yang menarik serta bervariasi sesuai dengan karakteristik anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- ,(1997). *Kurikulum Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud : UPI Press
- Arikunto Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad Azhar.(1997). *Media pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Aqip Zainal dkk, (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung : CV Yrama Widya
- Baihaqi, (1986) *Memahami dan Membantu Anak ADHD* : IKIP Bandung
- <http://dekrit.blogspot.com/2009/04/ular-tangga.html>
- Marlina (2008). *Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas pada Anak*. Padang : UNP Press
- M. Sugiarmun,(1985) *Memahami dan Membantu Anak ADHD* : IKIP Bandung
- Nasir Moh..(1989).*Metodologi Penelitian*.Jakarta:Ghalia Indonesia
- Raharja Djadja. (2006). *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jepang: Universitas Of Tsukuba
- Readmore:<http://belajarpsikologi.com/tag/pengertianpermainan/#ixzzlkf17L5p>
- Ruseffendi E.T.. (1977). *Pengantar Matematika untuk Orang Tua dan SPG*. Bandung : Trisno
- Sudirja.(1988).*Pengaruh Metode Permainan terhadap Prestasi Belajar Berhitung Anak Tuna Rungu di SLB Pauh Padang*. Tidak diterbitkan.Padang: IKIP Padang
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alphabeta
- Suhaeri (1984), *Mengaktifkan Kegiatan Bermain Anak Terbelakang*. Jakarta : Depdikbud.