

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MENGENAL KONSEP ANGKA 1-5 BAGI ANAK DOWN SINDRUMO KELAS D1 / L1 DI SLB MUTIARA BUDI LUBUK ALUNG

OLEH : RAHMADANI FITRI

ABSTRACK

This research starts from outcome assesment which researchers conducted in Lubuk Alune Mutiara Budi SLB. against the child of Down Svndrome initials AB was 12 years old that is less interested or less motivated in learning to know the concept of numbers 1-5. Researchers want to improve motivation to learn to know the concept of numbers 1-5 children, this research aims to make the children Down Syndrome have high motivation in learning to know the concept of number of 1-5. In a hypothesis research stated that: A game sticker figures can increase the motivation learn to the concept of the number of 1-5 to the child of down syndrome AB.

The kind of research used was the single subject research with a design A-B, namely comparing motivation to learn the child of Down Syndrome on condition baseline and the condition of treatment. Technique analysis of data used based on observation data in the form Of Visual Analysis Of The Charis.

After the data is analyzed, then retrieved the results: the length of the condition of the to Six times observation for six days. While me lengths the condition of intervening ten times observation for ten days. The direction of the tendency of data baseline that is indicative of motivation learn the child in know the concept of the number of 1-5 child AB. Appointed a little ride (+), While the tendency ot data intervention is increased (+) in accordance with the expected.

Of research results that analyzed includes the number of observations on condition the baseline as much as six times and kondisi treatment as much as ten times. The result of this research was shown on close analysis of data in conditions and anlvsis of data between the condition of being showing the changes in the motivation learn to the concept of the number of 1-5 on child x toward what is better. Of revenue this data can be inferred that the game sticker figures can be used to increase me motivation iearn to the Concept of points for the child down syndrome 1st class. Advised for class teacher or teacher mathematics so as to be the use of the game sticker figures in learning to know the concept of the number of 1-5 to a child down syndrome.

Kata kunci : Down Sindrume : Meningkatkan Motivasi Belajar Mengenai konsep Angka 1-5
Permainan Sticker Angka

Pendahuluan

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan study pendahuluan yang telah penulis lakukan di SLB Mutiara Budi Lubuk Alung, Dimana penulis melakukan pengamatan pada siswa kelas 1 yang berjumlah 3 orang siswa, Pengamatan ini peneliti lakukan sebanyak 2-3 kali pengmatan. Pada pengamatan pertama,peneliti memberikan insrtumen asesmen membilang

I-5, semua anak termotivasi dan mampu membilang 1-5. Kemudian peneliti memberikan instrumen asesmen menghitung urat, dan semua anak pun termotivasi dalam menghitung unit dan mampu melakukannya, masih dalam pengamatan yang sama, peneliti memberikan instrumen asesmen menghitung jumlah benda, dalam pengamatan menghitung benda pun, semua anak memiliki motivasi yang tinggi dalam menghitung jumlah benda. Kemudian pada pengamatan yang kedua, peneliti memberi instrumen asesmen, menunjukkan angka 1-5 dengan menggunakan media gambar dan kartu angka, pada pengamatan yang kedua ini, hanya 2 siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam menunjukkan angka 1-5 dan kedua siswa pun mampu menunjukkan angka 1-5 dengan menggunakan media gambar dan kartu angka, sedangkan 1 siswa tidak mau dan tidak mampu menunjukkan angka 1-5 dari media gambar dan kartu angka. Kemudian peneliti melanjutkan pada pengamatan yang ketiga. Pada pengamatan yang ketiga ini, peneliti memberikan instrumen menuliskan angka 1-5, 2 anak termotivasi dan mampu melakukannya tanpa bantuan, sedangkan anak yang tidak mau dan mampu menunjukkan angka 1-5 tersebut juga. Tidak mampu menuliskan angka 1-5. Anak hanya mau dan mampu menuliskan dengan menirukan angka 1-5. Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan, Penulis ingin memberikan intervensi kepada anak yang tidak mau dan mampu menunjukkan angka 1-5 tersebut. Dari hasil pengamatan penulis melalui observasi ke guru kelas pun mengatakan, di sekolah anak kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar mengenal angka, anak lebih senang menghitung benda. Sehingga guru lebih banyak memberi latihan kepada anak seperti menghitung jumlah benda yang ada di dekatnya, terkadang guru juga memberi latihan kepada anak menghitung jumlah benda yang ada pada gambar, sehingga menyebabkan anak hanya terfokus pada proses menghitung saja dan tidak tahu seperti apa bentuk angka yang anak sebutkan, sedangkan dalam kurikulum SLB dalam mata pelajaran matematika dalam Standar Kompetensi yang berbunyi membilang 1-5, salah satu Kompetensi Dasarnya adalah anak dituntut untuk dapat mengenal angka 1-5 dengan benar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu anak down syndrom dalam meningkatkan motivasi belajar mengenal konsep angka adalah dengan bermain, mengingat bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan yang sangat digemari anak seusianya, maka berkenaan dengan hal itu penulis memberikan suatu permainan yang menurut penulis cocok untuk meningkatkan motivasi belajar anak mengenal konsep angka, salah satu permainannya adalah dengan bermain stiker angka

Permainan stiker angka adalah suatu permainan yang memanfaatkan stiker bergambar yang berisi angka sesuai dengan banyak jumlah benda yang ada pada gambar misal: jika pada stiker tertulis angka 3, maka di dalam stiker tersebut juga tertera 3 buah gambar benda, mengingat bahwa anak hanya mampu menghitung jumlah benda, kemudian stiker tersebut diletakkan di dalam kotak, kemudian guru meminta anak untuk mencari stiker angka satu persatu yang ada dalam kotak tersebut. setelah anak mendapatkan satu stiker angka, kemudian guru meminta anak untuk membuka dan menempelkan stiker tersebut ke papan angka yang telah disediakan. Kegiatan ini dilakukan sampai anak menemukan 5 buah stiker dan menempelkannya ke papan angka.

Pemilihan sticker sebagai permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar tentang konsep angka bagi anak down syndrome ini, juga dilatarbelakangi oleh kesukaan anak terhadap sticker tersebut. karena pada saat peneliti sedang melaksanakan penelitian, peneliti melihat anak sering mengkoleksi berbagai macam bentuk sticker. sticker tersebut sering di simpan di dalam tasnya, Pada saat belajar, anak sering menempelkan berbagai bentuk sticker di bukunya. Karena itulah calon peneliti tertarik untuk memilih permainan sticker dalam meningkatkan motifasi belajar mengenal konsep angka bagi anak down syndrome.

Berdasarkan pengamatan itu, maka calon peneliti ingin melakukan penelitian yang ditujukan untuk membantu anak Down Syndrome dalam meningkatkan motifasi belajar mengenal konsep angka, karena irulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektifitas Permainan Sticker Angka Dalam Meningkatkan Motitasi Belajar Mengenal Konsep Angka Bagi Anak Down Syndrome di SLB Mutiara Budi Lubuk Alung.

Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti yaitu meningkatkan motivasi belajar mengenal konsep angka 1-5 melalui *permainan sticker angka* bagi anak *down syndrome*, maka penulis memilih jenis penelitian Quasy dalam bentuk *single subject research (SSR)* yang menggunakan desain A-B yaitu dimana (A) merupakan phase *baseline*, dan B merupakan *phase treatment*. Phase *baseline* (A) 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.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa *down syndrome* kelas I yang memiliki motivasi belajar yang kurang dalam mengenal konsep angka 1-5. Berdasarkan

informasi yang didapat dari guru kelas, anak ini hanya mampu menyebutkan angka 1-5, namun anak tidak pernah ingin tahu seperti apa angka yang disebutkannya.

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 *permainan sticker angka*. Dimana defenisi operasional dari Untuk meningkatkan motivasi belajar mengenal konsep angka 1-5 bagi anak down syndrome kelas 1, maka perlu dengan menggunakan suatu permainan yaitu *permainan sticker angka*. Permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dengan adanya permainan sticker angka diharapkan motivasi belajar mengenal konsep angka 1-5 bagi anak down syndrome 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 motivasi belajar mengenal konsep angka 1-5 bagi anak *down syndrome*. Dimana defenisi operasional dari motivasi belajar mengenal konsep angka 1-5.

Data dikumpulkan oleh peneliti melalui tes dan studi dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui motivasi belajar anak dalam mengenal konsep angka 1-5 sebelum melakukan intervensi dan tes juga dilakukan untuk evaluasi setelah diberikan intervensi. Penilaian dilakukan dengan menggunakan pencatatan observasi langsung. Data didapatkan dari pencatatan observasi langsung pada tes perbuatan yang diberikan pada anak dengan penskoran yang berpatokan pada indikator motivasi. Skor 5 untuk motivasi sangat tinggi, skor 4 untuk motivasi tinggi, skor 3 untuk motivasi sedang, skor 2 untuk motivasi rendah, skor 1 untuk Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perabahan data dalam suatu kondisi tertentu misalnya ; kondisi baseline dan intervensi. sedangkan komponen yang akan dianalisis meliputi tingkat kestabilan kecenderungan arah pada tingkat pembahasan.:

Analisa data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu analisis Visual Grafik. Untuk melihat motivasi belajar anak down syndrome dalam mengenal konsep angka 1-5 sebelum diberi perlakuan (kondisi baseline) dan setelah diberi perlakuan (kondisi intervensi) dengan menggunakan permainan sticker angka. Dalam penelitian ini menggunakan desain A-B. dimana A merupakan kondisi awal (baseline) klien belajar tentang konsep angka sebelum diberi perlakuan (intervensi). Sedangkan B merupakan kondisi anak setelah diberi

perlakuan (intervensi). Motivasi belajar tentang mengenal konsep angka 1-5 setelah diberi perlakuan (intervensi).

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 *permainan sticker angka* untuk meningkatkan motivasi belajar mengenal konsep angka 1-5.

Langkah selanjutnya menganalisis data grafik dengan menentukan beberapa komponen yang terdapat dalam kondisi masing-masing, yaitu kondisi *baseline* (A) dan kondisi *intervensi* (B). Lamanya pengamatan yang dilakukan pada masing-masing kondisi, yaitu kondisi *baseline* (A) dilakukan sebanyak enam kali pengamatan, dan pada kondisi *intervensi* (B) dilakukan sebanyak sepuluh kali pengamatan.

Dari data hasil penelitian yang dilakukan didapat estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline* (A) menunjukkan tingkat kestabilan hanya sampai pada skor 7. hal ini terlihat dari enam kali pengamatan mulai dari pengamatan pertama, kedua hanya memperoleh skor 6, sedangkan pada pengamatan ketiga mendapatkan skor 7 ini terbukti bahwa ada sedikit peningkatan, dilanjutkan dengan pengamatan keempat sampai keenam mendapatkan skor 7 kembali, ini terlihat adanya penurunan. Sedangkan kalau dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada kondisi *intervensi* (B) setelah diberi perlakuan dengan menggunakan *permainan sticker angka* menunjukkan peningkatan yang begitu signifikan (+) sampai pada skor 30. Pada kondisi ini terlihat bahwa dari sepuluh pengamatan, mulai dari pengamatan pertama sampai kesepuluh mendapatkan hasil yang terus meningkat. Pada pengamatan pertama dan kedua mendapatkan hasil skor 13-14. Pengamatan ketiga mendapatkan skor 16. Pengamatan keempat mendapatkan skor 18. Pengamatan kelima mendapatkan skor 20. Pengamatan keenam dan pengamatan ketujuh mendapatkan skor 24. Pengamatan kedelapan memperoleh skor 26. Dilanjutkan dengan pengamatan kesembilan dan kesepuluh memperoleh skor yang lebih meningkat lagi yaitu mencapai skor 30.

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

| Kondisi | A/I | B/2 |
|---------------------------------|-----------------------|-------------------------|
| 1. Panjang Kondisi | 6 | 10 |
| 2. Kecendrungan Arah | (=) ————— | (+) / |
| 3. Kecendrungan Stabilitas | 0% (tidak stabil) | 1% (tidak stabil) |
| 4. Jejak Data | ————— | / |
| 5. Level Stabilitas dan rentang | Tidak stabil 6 – 8 | Tidak stabil 13 – 30 |
| 6. Level Perubahan | 8 – 6 + (2) | 30 – 13 + (17) |

Tabel 2. Format analisis antar kondisi

| Kondisi | B:A |
|---------------------------------|---------|
| 1. Jumlah variabel yang berubah | 1 |
| 2. Perubahan kecenderungan arah | ————— / |

| | |
|---------------------------------------|------------------------|
| 3. Perubahan kecenderungan stabilitas | Tidak stabil ke stabil |
| 4. Level perubahan | $2-1 = 1$ |
| 5. Persentase overlap | 0% |

Berdasarkan uraian hasil yang tercantum dalam tabel diatas baik analisis dalam kondisi maupun antar kondisi dapat dimaknai bahwa hasil analisis dalam kondisi pada ,otivasi belajar mengenal konsep angka 1-5 bagi anak down syndrome menunjukkan estimasi kecenderungan arah meningkat,kecenderungan arah tidak stabil karena hanya 1%,jejak data menungkat dan level perubahan positif. Sedangkan hasil analisis anatar kondisi ditemukan perubahan kecenderungan arahnya meningkat,dan persentase overlape sangat baik yaitu berada pada angka 0%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh bahwa penggunaan permainan sticker angka dapat digunakan untuk meningkatkan mitivasi belajar mengenal konsep angka 1-5 bagi anak Downsyndrome, pada mulanya anak sama sekali tidak tertarik belajar mengenal konsep angka 1-5,tetapi setelahj penulis memberikan sebuah permainan sticker angka yang digunakan untuk memotivasi belajar mengenal konsep angka 1-5 bagi anak down syndrome dengan cara penullis memasukkan semua sticker angka 1-5 ke dalam kotak,kemudian anak disuruh untuk mengambil satu persatu sticker dan sticker dilepas kemudian ditempelkan ke papan angka yang telah penulis siapkan.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan dan dipertanggungjawabkan kevalidasi datanya,karena penulis mengolah data-data yang dihasilkan subjek saat penelitian berlangsung dengan perhitungan statistik yang berpedoman kepada rumus-rumus yang telah baku dan diolah secara cermat,shingga 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 motivasi belajar mengenal konsep angka 1-5 dapat ditingkatkan melalui permainan sticker angka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa permainan sticker angka efektif digunakan untuk meningkatkan motifasi belajar mengenal konsep angka 1-5 bag! anak down syndrome kelas dasar C di SLB Mutiara Budi Lubuk Ahing. Hal ini terbukti melalui analisis grafik dan perhitungan yang cermat terhadap data yang diperoleh di lapangan.

Pengamatan yang dilakukan pada kondisi (A) atau baseline sebanyak "enam kali dan motifasi belajar mengenal konsep angka 1-5 cenderung mendatar (=). Sedangkan pada kondisi (B) intervensi setelah diberikan perlakuan melalui permainan sticker, motifasi belajar kelayan mengenal konsep angka cenderung meningkat.

Motifasi belajar kelayan dalam mengenal konsep angka pada kondisi (A) cenderung bervariasi dan pada kondisi (B) juga cenderung bervariasi menaik. Dari analisis data tersebut dapat digambarkan bahwa permainan sticker angka efektif digunakan untuk meningkatkan motifasi belajar mengenal konsep angka bagi anak down syndrome kelas dasar C di SLB Mutiara Budi Lubuk Alung.

Saran

Disarankan pada guru agar dapat menggunakan permainan sticker angka dalam meningkatkan motifasi belajar mengenal konsep angka 1-5 sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Bagi Peneliti

Agar peneliti selanjutnya dapat menggunakan permainan sticker angka dalam upaya meningkatkan motifasi anak down syndrome dalam mengenal konsep angka 1-5.

Daftar Rujukan

- Gunardi, (2005). *Penanganan Anak Syndrom Down Dalam Lingkungan Keluarga dan sekolah*. Jakarta : depdiknas
- Juang sunanto, (2005). *Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Bandung. UNP Pres
- Nasbahry, (2007). *Prinsip, Konsep Dasar Visual Untuk Seni Rupa , Arsitektur, Dan Desain Jilid Ii*. Padang : UNP Press.
- Poerwadarminta. (1987). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : balai pustaka
- Seto.(2004). *Bermain Dan Kreativitas*. Jakarta: papas sinar ninanti.

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

- Teuku, kemal, husein. (2006). *Brain Power Aktifitas Tematik Untuk Anak*. Jakarta : erlangga
- Suharsimi arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : rineka citra
- Hoetomo, (2005). *Kamus Bahasa Indonesia*. Surabaya : mitra pelajar
- Juang sunanto, koji takeuchi, hideo nakata, (2006). *Penelitian Dengan Subjek Tunggal*.
Bandung : upi press