



Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas 1 SLB Maranatha Airmadidi

Sidik Ngurawan

Dosen Prodi Pendidikan Khusus FIP Universitas Negeri Manado

Email: Sidikngurawan@unima.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 28 Oktober 2021

Direvisi: 25 November 2021

Dipublikasikan: Desember 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.5774361

Abstract:

The purpose of the study was to obtain data, analyze and interpret numbers using number puzzle media for first graders at SLB GMIM Maranatha Airmadidi. This research method is quantitative in the form of Single Subject Research (SSR). Observation and test data collection techniques. Data processing techniques were analyzed quantitatively. The data were analyzed using visual graph analysis (visual of data graph analysis), namely by plotting the data into graphs, then the data was analyzed based on the components in each condition (A and B). analysis was carried out under conditions and between conditions. Research results: Based on the results of data analysis, it is proven that the ability to recognize numbers 1-10 children with mild mental retardation in class I at SLB GMIM Maranatha Airmadidi. especially in solving problems as many as 20 questions can be improved by using Puzzle media.

Keywords: Media puzzle, mild mental retardation

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia secara optimal, karena pendidikan merupakan sarana investasi untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian untuk bekal hidup manusia sesuai dengan kebutuhan zaman agar tidak terjadi kesenjangan antara realitas dan idealitas. Setiap individu berkembang sesuai dengan irama perkembangannya. Pendidikan yang diberikanpun harus sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Maka terdapat perbedaan antara pola pendidikan antara anak berkebutuhan khusus dengan anak normal, oleh karena itu pemerintah menyelenggarakan pendidikan luar biasa sebagai salah satu bentuk pendidikan yang

khusus menangani anak-anak berkebutuhan khusus sebagai objek formal dan materialnya dari berbagai jenis anak berkebutuhan khusus.

Sesuai dengan undang-undang sistem pendidikan nasional pasal 32 No. 21 ayat 1 tahun 2003 yaitu "Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki kesulitan yang signifikan dalam mengikuti proses pembelajaran, baik karena kelainan fisik, emosional, mental sosial dan memiliki bakat istimewa. Salah satu diantaranya adalah anak tunagrahita ringan.

Anak tunagrahita merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus. Anak tunagrahita memiliki intelegensi di bawah rata-rata yang mengakibatkan ia mengalami kesulitan dalam semua aspek fungsi intelektual, belajar, memori,

perhatian dan bahasa. Anak tunagrahita anak yang kecerdasannya jelas berada di bawah rata-rata yaitu IQ nya di bawah 70. Perhatian dan ingatan anak tunagrahita lemah, tidak dapat memperhatikan suatu hal dengan serius dan lama, sebentar saja perhatian anak tunagrahita akan berpisah pada persoalan lain, apalagi dalam hal memperhatikan pelajaran, anak tunagrahita cepat merasa bosan.

Anak tunagrahita ringan merupakan salah satu klasifikasi anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan atau intelegensi berkisar 50-70. Mereka masih memiliki kemungkinan untuk memperoleh pendidikan dalam bidang membaca, menulis dan berhitung sederhana suatu tingkat tertentu. Perbendaharaan katanya terbatas, serta dapat mempelajari keterampilan.

Terkait dengan layanan pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran matematika pada anak tunagrahita guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dengan media yang terbatas. Guru menyampaikan materi kepada peserta didik hanya menggunakan jari tangan dengan goresan-goresan di papan tulis sehingga anak tidak konsentrasi dan juga tidak termotivasi untuk belajar, anak merasa jenuh dan minat belajar mereka menjadi rendah. Selain itu anak tunagrahita masih minim untuk memahami konsep berhitung yang benar.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk memberikan pembelajaran yang dapat membantu anak tunagrahita dalam mengenal angka 1-10 menggunakan media *puzzle* angka. Belajar sambil bermain dapat dijadikan salah satu cara untuk memberikan materi pelajaran kepada anak tunagrahita. Karena dengan bermain itu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak tunagrahita, sehingga anak tidak merasa bosan dan mudah untuk mengerti. Dengan melakukan permainan anak juga dilatih untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri dan tidak mudah putus asa.

Media *puzzle* merupakan alat

permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Pada dasarnya, anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, anak mungkin mencoba menyusun gambar *puzzle* dengan cara memasang bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk.

Guru dalam pembelajaran matematika, hendaknya menggunakan sesuatu yang konkret, sudah dipahami, menggunakan contoh-contoh yang sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan dilengkapi dengan alat peraga, dilakukan dalam situasi yang menarik dan menyenangkan dengan metode yang berganti-ganti supaya anak tunagrahita ringan tidak cepat jenuh sehingga memotivasi untuk belajar.

Dari hasil observasi peneliti di lapangan terdapat beberapa siswa yang kurang termotivasi dengan pembelajaran dalam mengenal/menghitung angka 1-10 di SLB GMIM Maranatha Airmadidi khususnya di kelas I. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang guru berikan kepada siswa tersebut. Maka dari itu peneliti tertarik untuk lebih mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa tunagrahita ringan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kuantitatif dalam bentuk Single Subject Research (SSR) (Sugiyono 2010). Peneliti memilih SSR karena penelitian SSR ini sangat cocok dengan cara pembelajaran individual yang lebih efektif diterapkan pada anak berkebutuhan khusus lebih khusus lagi anak tunagrahita, dan juga anak yang diteliti hanya berjumlah 1 orang sehingga sangat cocok dengan penelitian Single Subject Research.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama

perilaku sasaran atau target behaviour. Sementara itu, variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan. Adapun variabel terikat dalam perlakuan ini yaitu kemampuan mengenal angka 1-10. Yakni: anak mampu mengenal angka 1-110 secara tidak berurutan dengan benar dari nilai yang di peroleh anak saat tes.

Sedangkan variabel bebas (intervensi) yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Puzzle angka 1-10 yaitu suatu media yang berisi angka 1-10 dan dapat dicabut atau dibongkar dan dipasang kembali. Pada desain subyek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (target behavior) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu, misalnya perminggu, perhari, atau perjam. Penelitian ini menggunakan bentuk desain A-B . A = Kondisi awal anak yang memiliki kesulitan dalam menjawab soal khususnya dalam hal perkalian. Peneliti melakukan percobaan pemeriksaan berturut-turut pada setiap target. B = Pelaksanaan treatment, intervensi awal dimana suatu proses pengenalan angka 1- 10 dibantu dengan media Puzzle.(Arikunto, 2006)

Dalam Penelitian Subyek Tunggal terdapat 3 jenis desain penelitian yaitu (1) desain A-B, (2) desain A-B-A, (3) desain A-B-A-B. Peneliti dalam penelitian ini akan menggunakan desain A-B yaitu dengan menganalisis data tentang kemampuan mengenal angka 1-10. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A dan B). Analisis dilakukan dalam kondisi dan antar kondisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data terbukti bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 anak tunagrahita ringan kelas dasar I di SLB GMIM Maranatha Airmadidi. terutama dalam menyelesaikan soal sebanyak 20 soal dapat ditingkatkan dengan menggunakan media Puzzle. Sedangkan pada kondisi (B) setelah

diberikan *intervensi* melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle selama 30 menit arah kecenderungan kemampuan mengenal angka 1-10 anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan pada kondisi *baseline*. Hasilnya terlihat pada pengamatan pertama, (setelah *intervensi*) nilai kemampuan mengenal angka 1-10 anak adalah 30, hari kedua meningkat menjadi 65, pengamatan ketiga menjadi 75, pengamatan keempat memperoleh nilai yangmenetap dengan nilai 75, pengamatan kelima mengalami sedikit peningkatan dengan memperoleh nilai 80, memasuki pengamatan keenam meningkat menjadi 85, pengamatan ketujuh nilai kemampuan perkalian anak menetap dengan nilai 85, pengamatan kedelapan sampai kesepuluh nilai kemampuan mengenal angka 1-10 anak sudah maksimal mencapai 100, berarti soal (20) buah telah bisa dijawab anak dengan benar. Hal ini terbukti bahwa media puzzle efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak tunagrahita ringan kelas I di SLB GMIM Maranatha Airmadidi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas media Puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 terutama dalam menyelesaikan soal menjodohkan sebanyak 20 buah soal. Hal ini terbukti dari hasil data penelitian yang menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh anak sebelum diberikan intervensi memperoleh nilai nol (0). Sedangkan setelah anak diberikan intervensi dengan menggunakan media Puzzle nilai tertinggi atau jawaban benar yang diperoleh anak mencapai 100 atau dengan kata lain anak mampu menyelesaikan soal menjodohkan yang diberikan.

Media Puzzle ternyata baik digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak tunagrahita ringan yang memiliki kesulitan belajar

matematika. Dengan demikian aktivitas pembelajaran dapat difokuskan pada kemampuan mengenal angka 1-10 anak dengan memodifikasi angka-angka yang akan diselesaikan. Sehingga dapat di simpulkan bahwa pelajaran matematika bukanlah suatu materi yang sulit untuk dipelajari, jika guru memberikan media pembelajaran yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, N. (2012). *Seluk-Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: JAVALITERA
- Haryati, Tatik, Nurjanah, Iis., Kurnia, Wina D. (2009). *Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan Melalui Teknik Peyimpanan pada Anak Tunagrahita Ringan*. Jurnal Asesmen dan intervensi anak berkebutuhan khusus . Vol. 8 No. 2. Hal 108 – 116
- Moleong, Lexy J. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wikasanti, Esthy. 2014. *Mengupas Terapi Bagi Para Tunagrahita Retadasi Mental Sampai Lambat Belajar*. Jogjakarta: Readaksi Maxima
- Wijaya, A. (2013). *Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita (Disabilitas Intelegensi - Gangguan Intelektual)*. Yogyakarta: Imperium.
- Yulianti I, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.
- Zulkifli. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1 sampai 10 Melalui Metode VAKT Bagi Anak Tunagrahita Sedang*. Jurnal Pendidikan Khusus. Vol. 1 No 2 hal 235 - 247