

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA SISWA TUNAGRAHITA KELAS V SDLB BHINNEKA BEJI-PASURUAN MELALUI MEDIA PERMAINAN KARTU BERHITUNG

Luluk Lubadah*

SDLB Bhinneka Beji Pasuruan, Indonesia

e-mail: luluklubadah19@gmail

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah penggunaan media permainan kartu dapat membantu siswa tunagrahita di Kelas V SLB Bhinneka Beji Kabupaten Pasuruan meningkatkan prestasi belajar matematika mereka. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan teknik deskriptif komparatif. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas V SLB Bhinneka Beji Kabupaten Pasuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu dalam pembelajaran matematika pada siswa tunagrahita di kelas V dapat meningkatkan prestasi belajar Pada mata pelajaran Matematika, siswa tunagrahita di Kelas V SLB Bhinneka Beji Kabupaten Pasuruan memiliki skor rata-rata awal 42,50. Nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran Matematika adalah 65,83 setelah tindakan kelas pada tahap siklus I selesai. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 55,09 %. Setelah menyelesaikan penelitian tindakan kelas pada tahap siklus II, rata-rata nilai Matematika siswa naik menjadi 72,50. Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 68,52 %.

Kata-kata Kunci: Kemampuan Matematika, Media Permainan Kartu Berhitung

ANALYSIS OF THE USE OF LEARNING MEDIA ON STUDENT' INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS

Abstract: The purpose of this study was to see whether the use of card game media could help mentally retarded students in Class V SLB Bhinneka Beji, Pasuruan Regency improve their mathematics learning achievement. This research is a classroom action research with comparative descriptive technique. The participants of this study were fifth grade students of the Bhinneka Beji Special School, Pasuruan Regency. The results showed that the use of card game media in learning mathematics for mentally retarded students in class V could improve learning achievement. In Mathematics, mentally retarded students in Class V SLB Bhinneka Beji, Pasuruan Regency, had an initial average score of 42.50. The average score of students in Mathematics is 65.83 after the class action in the first cycle stage is completed. This shows that the average value has increased by 55.09%. After completing the classroom action research in the second cycle stage, the students' average Mathematics score rose to 72.50. This condition shows that the average value of students has increased by 68.52%.

Keywords: Math Skills, Counting Card Game Media

PENDAHULUAN

Anak tunagrahita merupakan salah satu anak luar biasa yang masuk dalam kategori anak gangguan jiwa yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata dan kemampuan kognitif yang buruk, perhatian dan ingatannya buruk, sulit berpikir abstrak, dan tidak mampu berpikir logis (Tirtonagoro, 2001). Mereka yang masih

bisa mendapatkan pendidikan dasar dalam membaca, menulis, dan matematika, serta mengembangkan keterampilan atau bermain game. Perhatian dan memori anak-anak tunagrahita buruk, mereka tidak dapat fokus pada hal-hal untuk jangka waktu yang lama, dan perhatian mereka akan segera beralih ke masalah lain (Novianti, 2021).

Pembelajaran Matematika untuk anak tunagrahita sebaiknya dilakukan dalam hal yang menarik dan menyenangkan dengan

menggunakan pendekatan alternatif, dimana guru menggunakan sesuatu yang konkrit, mudah dipahami, memberikan contoh sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan dilengkapi dengan alat peraga (Pakasi, 1970). Ubah hal-hal di sekitar sehingga anak-anak dengan gangguan mental ringan tidak bosan dan bersemangat untuk belajar. Guru harus menggunakan alat bantu mengajar untuk membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari. Alat peraga yang digunakan harus murah, mudah digunakan, dan mudah diperoleh (Fitriani & Maulana, 2016).

Permainan adalah salah satu jenis media yang digunakan di kelas biasa untuk memberikan jeda atau bantuan berupa alat peraga. Agar lingkungan pembelajaran tetap kondusif, permainan dapat membuat belajar lebih menyenangkan, bahagia, dan santai (Yurda, 2019). Melalui permainan, siswa belajar untuk bekerja secara mandiri, berani, percaya diri, dan pantang menyerah. Anak-anak diberikan kartu untuk menjelaskan penjumlahan dan pengurangan dengan angka di bawah 50 (Munadi, 2008).

Bagi siswa tunagrahita untuk belajar matematika mengenai berhitung media yang sesuai ialah melalui permainan, sebaiknya guru menggunakan contoh konkret, sederhana, bahasa yang mudah dipahami, menggunakan alat peraga, dan mengkondisikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan begitu, siswa tunagrahita tidak akan bosan dan lebih termotivasi untuk belajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa tunagrahita adalah permainan kartu (Suparman, 2015).

Bagi siswa tunagrahita, media permainan kartu memberikan manfaat dalam membantu mereka belajar berhitung diantaranya, *Pertama*, Media permainan kartu dibuat dari gambar yang berwarna-warni dan warna yang mencolok untuk menarik perhatian anak dan membuat mereka ingin mencobanya agar siswa aktif dalam belajar yang pada akhirnya memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini membantu siswa tunagrahita yang mampu belajar matematika menjadi termotivasi untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. *Kedua*, para siswa tunagrahita dapat belajar matematika dengan baik karena mereka didorong untuk

meluangkan waktu dan berusaha belajar lebih giat lagi, sehingga kemampuan matematika mereka meningkat. *Ketiga*, media permainan kartu sengaja dirancang untuk membangkitkan minat anak-anak dalam memainkannya, untuk memperkuat dan meningkatkan perhatian para siswa tunagrahita. *Keempat*, siswa tunagrahita dapat belajar sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minatnya berkat media yang dibuat dan dikembangkan.

Kenyataan di sekolah membuktikan bahwa guru memanfaatkan alat peraga hitung jari dalam menyajikan pelajaran matematika kepada siswa kelas V tunagrahita. Padahal penggunaan alat peraga hitung jari memiliki keterbatasan. Misalnya, ada lebih dari dua puluh bilangan bulat dalam matematika. Anak-anak tunagrahita sering kesulitan dengan perhitungan yang melibatkan lebih dari dua puluh angka. Ini karena fakta bahwa mereka hanya memiliki dua puluh jari. Jika pengaturan seperti itu diulang, anak-anak akan menjadi bosan di kelas, yang mengakibatkan anak-anak tunagrahita menjadi malas untuk belajar dan memiliki kemampuan berhitung yang tidak memadai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini disusun dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan.

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SLB Bhinneka Beji Pasuruan, Jawa Timur. Sebanyak tiga siswa digunakan dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini, metode tes merupakan strategi pengumpulan data yang diterapkan. Tes dilakukan dua kali, pertama sebagai *pre-test* dan yang kedua sebagai *post-test*. Tes pertama mengukur pengetahuan awal siswa, sedangkan tes kedua menentukan keberhasilan belajar siswa setelah peneliti memperlakukan mereka. Tes dimaksudkan untuk menilai seberapa baik siswa telah mempelajari konsep-konsep tertentu. Tes ini dikenal sebagai tes prestasi, dan digunakan untuk mengevaluasi perkembangan seseorang setelah mereka mempelajari sesuatu yang baru (Arikunto, 2015).

Teknis analisis data pada penelitian ini

menggunakan uji deskriptif komparatif. Artinya teknik uji deskriptif komparatif ini menggunakan bantuan berupa grafik dan diagram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel berikut yang menunjukkan perkembangan dan kemajuan kemampuan siswa dalam pembelajaran berhitung menggunakan media permainan kartu, serta peningkatan prestasi belajar matematika di kelas V SDLB Bhinneka Beji Pasuruan semester 2 tahun ajaran 2021/2022 untuk 6 siswa pada Siklus I dan Siklus II yang dilaksanakan oleh guru.

Nilai	Pre Test	Post test Siklus I	Post test Siklus II
Rata-rata	42,50	65,83	72,50
Persentase kenaikan		55,09%	68,52%

Hasil penelitian kemampuan belajar Matematika menggunakan permainan kartu berhitung siswa Kelas V SDLB Bhinneka Beji Pasuruan sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test I	Post Test II
1	Khumaira	50	75	80
2	Risky M.	40	65	70
3	M. Nasrul	40	60	70
4	Devina	40	60	70
5	Fitriani	45	70	75
6	Jamaluddin	40	65	70
		42,50	65,83	72,5
	Prosentase kenaikan (%)		55,09	68,52

Berdasarkan nilai tersebut diketahui nilai tertinggi adalah 50 dan nilai terendah adalah 40, dengan nilai rata-rata 42,50.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada siswa kelas V tunagrahita di SDLB Bhinneka, Kecamatan Beji, Kabupaten Pasuruan, diperoleh data hasil pembelajaran sebelum dilakukan perlakuan dengan menggunakan media permainan kartu (pre test) dan setelah

menggunakan media permainan kartu (post test). Dari hasil tindakan kelas yang dilakukan, diperoleh data bahwa rata-rata nilai matematika siswa SDLB Bhinneka tunagrahita kelas IV SDLB Kecamatan Bhinneka Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan adalah 42,50.

Nilai rata-rata siswa setelah dilakukan tindakan kelas dengan memanfaatkan media permainan kartu adalah 65,83, meningkat 55,09%. Menurut Suharsimi Arikunto, tingkat keberhasilan suatu penelitian dikatakan baik dan dikatakan berhasil jika mencapai tingkat persentase 66-79% (Arikunto, 2015). Karena tingkat persentase pada tindakan kelas pertama ini hanya mencapai 55,09% yang menunjukkan kurang berhasil, maka hasil tindakan kelas ini disebut tindakan kelas siklus 1.

Pada tindakan kelas siklus 2, rata-rata nilai post-test siswa tunagrahita kelas V SDLB Bhinneka Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan adalah 72,50, meningkat persentasenya sebesar 68,52%. Dengan peningkatan sebesar 68,52% maka dapat dikatakan tindakan kelas yang dilakukan berhasil.

Hasil persentase peningkatan nilai setelah tindakan kelas selesai dibuat untuk menunjukkan asumsi yang dibuat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu dapat meningkatkan prestasi belajar matematika anak tunagrahita ringan di kelas V SDLB Bhinneka Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan.

Tindakan kelas menggunakan media permainan kartu dalam dua siklus, Siklus 1 dan Siklus 2, berpengaruh berbeda terhadap hasil belajar matematika anak tunagrahita di SDLB Bhinneka Kelas V Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan. Hasil belajar siswa sebelum tindakan kelas menggunakan media permainan kartu dan setelah tindakan kelas menggunakan media permainan kartu berbeda karena media permainan kartu sebagai media pembelajaran merupakan benda nyata yang dijadikan contoh dalam proses pembelajaran.

Melalui media permainan kartu, anak tunagrahita merasa senang karena anak dapat langsung mengetahui hasil yang benar dan salah saat bermain, sehingga lebih mudah dalam memahami materi. Selain itu, dengan

menggunakan media permainan kartu, materi dapat diulang sebanyak yang diperlukan. Anak tunagrahita seringkali mengalami kesulitan dalam memahami hal-hal yang abstrak, sehingga dengan pembelajaran matematika melalui media permainan kartu maka pelajaran yang diajarkan akan lebih spesifik sehingga memudahkan anak tunagrahita dalam memahami pelajaran. Selain itu, permainan kartu memungkinkan anak tunagrahita untuk mampu memecahkan masalah secara nyata.

Setiap orang, serta proses belajar mengajar, memiliki kualitas berbeda yang membedakan mereka satu sama lain. Ada murid yang menerima ajaran dengan cepat dan ada yang menerima pelajaran dengan lambat. Mempelajari dan mengingat individu tunagrahita sebagai anak muda yang kurang mampu dalam tugas-tugas abstrak memerlukan hal-hal yang konkrit. Anak tunagrahita lebih sulit memahami konsep realitas. Alhasil, di SDLB Bhinneka, Kecamatan Beji, Kabupaten Pasuruan, tindakan kelas pada siswa tunagrahita di kelas V dilakukan dalam dua siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Selain itu, media permainan yang dipilih sesuai karena media permainan kartu merupakan permainan yang sederhana namun menyenangkan bagi anak tunagrahita. Peningkatan motivasi belajar anak tunagrahita dapat dilakukan dengan menggunakan media permainan kartu berupa gambar berwarna cerah karena menarik perhatian dan memotivasi anak untuk mencoba, memperhatikan pelajaran yang disajikan, dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar (Desiningrum, 2016). Selain itu, media permainan kartu juga mampu menumbuhkan konsep yang lebih konkrit sehingga pemahaman siswa menjadi lebih jelas.

Media permainan kartu ini sebaiknya diajarkan pada siswa dalam jumlah sedikit karena media permainan kartu ini membutuhkan waktu yang banyak dan harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Terutama pada anak tunagrahita maka pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan kartu ini harus dilakukan dalam jumlah sedikit. Dalam penelitian ini jumlah siswa yang dijadikan subyek penelitian sebanyak 6 orang sehingga

pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih intensif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, *Pertama* pembelajaran melalui media permainan kartu berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas V SDLB Bhinneka Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan dengan nilai rata-rata 66% pada siklus 1 dan 73% pada siklus 2. *Kedua*, setelah menggunakan media permainan kartu di kelas, persentase peningkatan nilai akhir adalah 53,61% pada siklus 1 dan 67,22% pada siklus 2.

Temuan hasil penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu sebagai alat peraga atau media pembelajaran lebih baik daripada pembelajaran tanpa menggunakan media permainan kartu. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata sebelum menggunakan media permainan kartu sebesar 43% dan 66% pada siklus 1 dan 73% pada siklus 2 untuk hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu sebagai media pembelajaran atau alat peraga.

Saran

Sangat penting bagi guru untuk memilih media yang paling tepat untuk situasi, keadaan, dan materi pelajaran yang diajarkan. Pilihan media yang dibuat oleh siswa memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan mereka untuk belajar. Untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat, guru harus terlebih dahulu memahami ciri-ciri masing-masing. Guru harus lebih memperhatikan materi yang akan diajarkan untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang media. Setelah mengetahui materi secara menyeluruh, kita dapat memilih dari berbagai media pembelajaran yang tersedia untuk kita. Perlu ditegaskan pula bahwa media permainan kartu dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar tidak hanya oleh guru matematika, tetapi juga oleh guru mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Psikosain.
- Fitriani, K., & Maulana. (2016). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sd Kelas V Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1).
- Munadi, Y. (2008). *Jenis-Jenis Media*. Gaung Persada Press.
- Novianti, R. (2021). Penerapan Metode Fonik Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas 5 Sd Di Slb B-C Nike Ardilla Ypwn. *Inclusive: Jurnal of Special Education*, VII(1).
- Pakasi, S. (1970). *Pengertian Belajar Matematika*. Depdikbud.
- Suparman. (2015). Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Tunagrahita Ringan Melalui Media Permainan Kartu. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2).
- Tirtonagoro. (2001). *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*. Gramedia.
- Yurda. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Kelompok B Di Tk Dharmawanita Pasar Usang. *Journal On Teacher Education*, 1(1).