

JURNAL PENDIDIKAN

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
KELAS I DI SLB/C TPA JEMBER**

**Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya
Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh :

**IMAM JUWADI
NIM. 071044311**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
2013**

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
KELAS I DI SLB/C TPA JEMBER**

IMAM JUWADI

(Mahasiswa PLB – FIP Universitas Negeri Surabaya,

e-mail:.....)

Abstrack: Education carried out with the aim of improving the quality of human life, so that its existence has become a necessity, in the learning process in the classroom the teacher is still dominated by the lecture method in teaching count numbers 1-10 so that the child is still not able to understand the material provided by the teacher. In this research activity is an activity that will be provided through the medium of a puzzle game. This activity was chosen because other than beneficial to train the results count, can also be a children's play facilities for mental retarded. Media used more effectively games for learning activities mental retarded in children. The purpose of this study is to describe the learning outcomes through the application of mathematical puzzle game media mild mental retardation in children in a class I land fill Jember SLB-C. This research is a class action, because the research done to fix the problem of learning in the classroom. This study also includes descriptive research, be reached for describing how learning is applied and how the desired results can. There research procedures performed by recycling cycles where each cycle performed during 2 meetings of planning, implementation, observation, reflection and revision. for facilitate the observation data the researcher used the method in the observation of researchers menyatat any change ability of their students. Based on the analysis of the activities and children's learning outcomes, assessment of the count numbers 1-10 in the first cycle 1 meeting as much as 52%, meeting 2 by 56%, and the first meeting of the second cycle as much as 66.25%, 74.75% as many meetings 2. And the results of children's learning, assessment of learning outcomes prove the first cycle 1 meeting as much as 47.5%, meeting 2 as much as 51.25%, and the first meeting of the second cycle as much as 61.25%, 68.75% as many meetings 2.

Keywords: Media Puzzle Games, mentally retarded children and Mathematics Learning Outcomes.

.

PENDAHULUAN

Pendidikan dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, oleh karena itu keberadaannya sudah menjadi kebutuhan. Pendidikan yang utama diberikan di dalam lingkungan keluarga, yang bertindak sebagai pendidik adalah orang tua. Pada dasarnya pendidikan dapat berlangsung dimana-mana, tetapi bentuk pendidikan formal berlangsung di lingkungan sekolah dan yang bertindak

sebagai pendidik adalah guru (Fajar.W; 2007). Proses belajar dapat berlangsung dengan efektif bila orang tua bekerja sama dengan guru atau pendidik, kerjasama ini memungkinkan peserta didik dapat menerapkan hasil belajar secara optimal. Peserta didik dalam proses belajar bukan hanya untuk anak-anak yang normal saja melainkan juga diperuntukkan bagi mereka yang memiliki keterbatasan atau biasa disebut dengan berkebutuhan khusus.

Salah satu anak yang memiliki kebutuhan khusus adalah anak tunagrahita. Tunagrahita ialah keterlambatan atau kelambatan perkembangan mental seorang anak. Anak lebih lambat mempelajari berbagai hal dari anak-anak sebayanya. Tunagrahita memerlukan bimbingan atau layanan secara khusus untuk membantunya mempelajari segala sesuatu, baik dalam hal pendidikan maupun kegiatan hidup sehari-hari (*activity of daily living*). Pendidikan bagi anak tunagrahita juga merupakan suatu kebutuhan. Di lingkungan pendidikan formal mereka juga mendapatkan pengajaran yang sama seperti anak-anak pada umumnya, hanya saja terdapat layanan-layanan khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka (Fajar.W;2007).

Dalam penelitian ini kegiatan yang akan diberikan adalah kegiatan melalui media permainan puzzle. Kegiatan ini dipilih karena selain bermanfaat untuk melatih hasil membilang, juga dapat sebagai sarana bermain bagi anak tunagrahita ringan. Media permainan lebih efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada anak tunagrahita ringan karena sesuai dengan kutipan dari Jean Jacques Rousseau (Bandi. D;2009) yaitu :

Bermain sambil belajar akan memberi kebebasan dan perkembangan seorang anak. Gerakan yang dilakukan sesuai dengan mereka inginkan, misalnya berlari, melompat, meloncat, bergulingan bahkan melakukan tindakan-tindakan tertentu. Jangan selalu memaksa anak dan melakukan kritikan terhadap kesalahan-

kesalahan mereka atau merasa tidak puas terhadap mereka.

Pengajaran ini dimulai dari hal yang mudah, mengenalkan puzzle pada anak juga cara memainkannya hingga ke hal yang lebih sulit yaitu mengingat bilangan dan abjad bilangannya. Pengulangan-pengulangan dalam bagian tertentu sangat diperlukan untuk mendapatkan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar Matematika anak tunagrahita ringan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan meneliti bagaimana peningkatan hasil membilang anak tunagrahita ringan dengan menggunakan media puzzle.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 23 februari 2012, khususnya tentang proses belajar mengajar di dalam kelas, guru masih mendominasi dengan menggunakan metode ceramah, sehingga anak kurang memahami dan menerima materi yang disampaikan dengan baik, khususnya tentang kemampuan membilang, secara keseluruhan anak tunagrahita ringan masih belum mampu membilang dengan benar angka 1- 10. Oleh karena itu peneliti mempunyai gagasan untuk memecahkan persoalan yang ada di dalam kelas melalui “Penerapan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Anak Tunagrahita Ringan Kelas I di SLB/C TPA Jember”

Dari latar belakang di atas, maka penelitian ini difokuskan pada masalah: Bagaimana penerapan media permainan puzzle untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada anak tunagrahita ringan kelas I di SLB-C TPA Jember?

Tujuan penelitian yang hendak diperoleh adalah untuk mendiskripsikan hasil belajar matematika melalui penerapan media permainan puzzle pada anak tunagrahita ringan kelas I di SLB-C TPA Jember.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membantu dalam upaya peningkatan pelayanan pendidikan serta implikasinya dalam memperbaiki proses pembelajaran anak tunagrahita ringan dalam mencapai keberhasilan di sekolah
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif bagi anak tunagrahita ringan, dalam belajar membilang bilangan 1-10.

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada anak tunagrahita ringan kelas I di SLB-C TPA Jember melalui penerapan media permainan puzzle. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Merumuskan masalah
Pemahaman anak dalam membilang, menyebutkan, dan membedakan angka 1-10.
2. Melakukan observasi
 - a. Membaca buku atau sumber lain untuk mendapatkan informasi pendukung
 - b. Mengamati dan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari sumber atau obyek yang diamati meliputi kegiatan membongkar, memasang, menyebutkan, menunjuk dan mengurutkan puzzle sesuai pada tempatnya. Menurut Tedjasaputra (2001:60) permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-

persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Lebih lanjut Menurut Hidayati (2009). Permainan merupakan kebahagiaan bagi anak-anak untuk mengekspresikan berbagai perasaan serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Permainan puzzle merupakan permainan yang menarik yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun kembali serpihan puzzle (<http://irwantra.com/li/?p=140>, April 2010). Sedangkan menurut Kamus Bahasa Indonesia puzzle berarti mencengangkan, membingungkan, mengaduk, mengacau, mengganggu, memperkusut, heran tercengang, kebuntuan, kesandung. Beberapa manfaat bermain puzzle bagi anak-anak antara lain :

1. Meningkatkan konsentrasi belajar

Keterampilan kognitif (cognitive skill) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak tunagrahita karena pada dasarnya mereka menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

Pada tahap awal mengenal puzzle, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar puzzle dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan

dan contoh, maka anak tunagrahita dapat melatih konsentrasi belajarnya.

2. Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus (fine motor skill) berkaitan dengan kemampuan anak tunagrahita ringan menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Anak berkebutuhan khusus khususnya anak tunagrahita ringan direkomendasikan banyak mendapatkan latihan keterampilan motorik halus. Dengan bermain puzzle

3. Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan. Namun puzzle dapat pula dimainkan secara berkelompok. Permainan yang dilakukan secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak tunagrahita Ringan. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

Dalam proses belajar mengajar, dibutuhkan konsentrasi belajar agar anak dapat memahami apa yang guru berikan, baik pembelajaran secara akademik maupun non akademik. Namun kebanyakan hal ini tidak tercapai dengan baik pada anak tunagrahita Ringan, mereka sering mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi. Oleh sebab itu peneliti

mencoba memberikan permainan yang bersifat edukatif pada anak tunagrahita Ringan untuk melatih konsentrasi belajar sehingga materi yang disampaikan dapat diterima secara optimal oleh anak tunagrahita ringan.

Puzzle juga dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak tunagrahita Ringan. Mereka harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak tunagrahita ringan mengenal bentuk dan ini merupakan langkah penting menuju perkembangan keterampilannya.

Puzzle yang digunakan pada penelitian ini adalah puzzle dengan gambar bilangan 1 – 10. Dengan menggunakan media puzzle ini anak tunagrahita ringan dapat bermain membongkar dan menyusunnya kembali sambil mengingat letak angka-angka yang ada didalamnya.

Penggunaan Media puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1

Untuk mendukung kegiatan pengembangan model pembelajaran ini, peneliti menggunakan pendekatan dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas. Dalam pengembangan model kegiatan pembelajaran ini permainan puzzle juga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika khususnya pada kemampuan berhitung anak tunagrahita ringan.

Dengan bermain puzzle anak tunagrahita ringan akan belajar tentang warna dan bentuk gambar. Belajar dengan cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak tunagrahita ringan dibanding dengan

pembelajaran yang berlangsung secara klasikal dengan menggunakan metode ceramah. Karena dengan cara ini anak tunagrahita ringan dapat mengenal bentuk gambar atau angka dan warna dengan menggunakan media yang kongkrit. Selain itu juga kita dapat memberikan konsep dasar melalui gambar yang tersedia pada puzzle, misalnya angka/bilangan, binatang, alam sekitar, jenis buah, alphabet dan lain lain. Tetapi tentunya harus dengan bantuan guru yang pada

METODE

Desain Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997: 6), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas .

Menurut Idayu Astuti (Karya Tulis Ilmiah PTK, 2007) menyatakan bahwa, penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian praktis yang membekali dan dilaksanakan oleh guru untuk menemukan solusi dari permasalahan yang timbul di kelasnya agar meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas. Sedangkan menurut Rochiati Wiriaatmadja (2005 : 13) mengemukakan bahwa :

Penelitian Tindakan Kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat

penelitian ini bertindak selaku peneliti untuk mendampingi anak tunagrahita ringan bermain puzzle.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar Matematika khususnya melatih kemampuan berhitung anak tunagrahita ringan dapat diupayakan sebagai salah satu cara untuk mengoptimalkan kemampuan akademik anak tunagrahita ringan.

mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan desain model S. Embut (Kemmis dan Targart 1988). Desain tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini terbagi menjadi empat tahapan, yaitu :

1. Tahap melihat yang ada di lapangan.
2. Tahap merumuskan yang ada di lapangan
3. Tahap merumuskan penerapan atau solusi yang tepat.
4. Implementasi atau pemberian tindakan.

Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SLB/C TPA Jember.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan semester 1 tahun pelajaran 2012/2013.

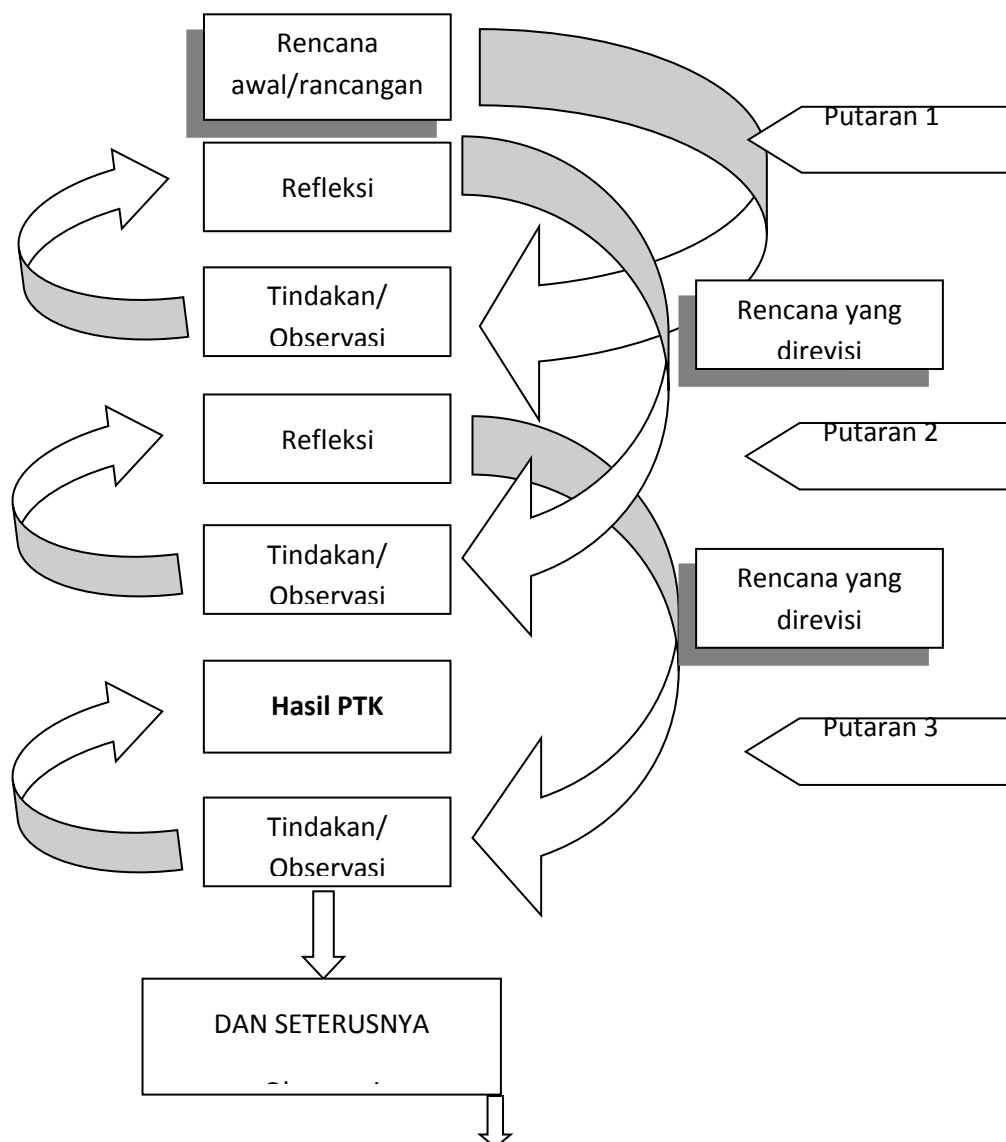
3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah anak tunagrahita ringan KelasIdi SLB/C TPA Jember Tahun Pelajaran 2012/2013 berjumlah 4 anak tunagrahita ringan yang terdiri dari 3 laki – laki dan 1 perempuan,

abel 3.1 Subjek penelitian

NO	NAMA ANAK	JENIS KELAMIN	KARAKTERISTIK
	AO	LAKI – LAKI	Tunagrahita ringan
2.	FY	LAKI – LAKI	Tunagrahita ringan
3.	NF	LAKI – LAKI	Tunagrahita ringan
4.	TA	PEREMPUAN	Tunagrahita ringan

Alur Penelitian



Gambar 3.1 Alur PTK

Kemmis dan Taggart(Sugiarti, 1997: 6)

Penjelasan alur di atas adalah:

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep anak serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya media permainan puzzle.
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Rencana Tindakan

1. Siklus I

a. Pertemuan 1

“Bermain Puzzle”

Perencanaan	: Bersama guru kelas peneliti akan menyiapkan anak serta bahan yang digunakan sebagai media pembelajaran. peneliti menggunakan 4 orang anak tunagrahita yang ada didalam kelas.
Tindakan	: Peneliti akan melakukan kegiatan mengenalkan permainan puzzle yaitu dengan cara membongkar dan memasang puzzle bersama anak dan melakukan catatan lapangan selama pembelajaran berlangsung.
Observasi	: Melakukan catatan lapangan selama proses pembelajaran mengenalkan puzzle di kelas.
Refleksi	: Peneliti berusaha mengevaluasi hasil dari pembelajaran terhadap masing-masing anak serta melaksanakan pengulangan jika diperlukan.

b. Pertemuan 2

“Bermain Puzzle I”

Perencanaan	: Bersama guru kelas peneliti akan menyiapkan anak serta bahan yang digunakan sebagai media pembelajaran. Peneliti menggunakan 4 anak tunagrahita yang ada dalam kelas.
-------------	---

Tindakan	: Masing-masing anak tunagrahita diminta untuk mengambil dan membongkar puzzle, dengan diberi contoh terlebih dahulu. Kemudian anak akan diminta melakukannya sendiri tanpa bantuan.
Observasi	: Melakukan catatan lapangan selama proses pembelajaran bermain puzzle di kelas.
Refleksi	: Peneliti akan mengevaluasi dari hasil pembelajaran anak, dan diberikan pengulangan jika perlu.

c. Pertemuan 3

“Bermain Puzzle II”

Perencanaan	: Bersama dengan guru kelas menyiapkan anak dan bahan yang akan digunakan.
Tindakan	: Anak tunagrahita akan diminta untuk membongkar dan memasangnya kembali dengan sedikit bantuan dari guru/peneliti.
Observasi	: Melakukan catatan lapangan selama proses pembelajaran bermain puzzle di kelas
Refleksi	: Peneliti akan mengevaluasi hasil pembelajaran anak tunagrahita dan melakukan catatan lapangan serta melakukan pengulangan jika diperlukan.

2. Siklus II

a. Pertemuan 1

“Berhitung Dengan Puzzle I”

Perencanaan	: Peneliti bersama guru kelas peneliti akan menyiapkan segala yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
Tindakan	: Anak akan diminta untuk berhitung 1 – 10 terlebih dahulu. Kemudian anak juga akan diminta untuk menunjukkan angka / bilangan 1 – 10 pada gambar puzzle seraya memainkan puzzle (membongkar dan memasangnya).
Observasi	: Melakukan catatan lapangan selama proses pembelajaran mengenalkan puzzle dikelas.
Refleksi	: Peneliti berusaha mengevaluasi hasil dari pembelajaran anak.

b. Pertemuan 2 dan 3

“Bermain Puzzle II”

Perencanaan	: Peneliti bekerjasama dengan guru kelas menyiapkan segala kebutuhan selama proses pembelajaran.
Tindakan	: Anak diminta untuk membongkar dan memasang puzzle seraya berhitung tanpa dibantu oleh guru / peneliti.
Observasi	: Melakukan catatan lapangan selama proses pembelajaran mengenalkan puzzle di kelas.
Refleksi	: Peneliti mengevaluasi hasil akhir kegiatan anak selama pembelajaran berlangsung serta memberikan reward bagi anak berhasil melakukan kegiatan tersebut dengan baik, dan membenarkan anak tunagrahita yang masih belum mampu melakukan kegiatan dengan baik.

Teknik Pengumpulan Data

Esensi dalam penggunaan metode Penelitian Tindakan Kelas menurut Elliot (1991: 80-81) adalah menggunakan metode sebagai berikut :

1. Observasi

adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung secara teliti dan mencatat secara sistematis (Arikunto, 1997 : 27).

Dalam melakukan observasi yang bersifat non partisipatif, peneliti tidak ikut terlibat dalam kegiatan yang sedang dilakukan mitra, sehingga yang melakukan tindakan peningkatan kemampuan membilang adalah guru kelas, sedangkan peneliti hanya mengamati dan mencatat apa yang tidak sesuai dengan yang direncanakan dengan menggunakan catatan lapangan.

Yang dimaksud dengan catatan lapangan yaitu catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dalam penelitian kualitatif seperti

yang dikemukakan oleh Bogdan dan Biklen, sebagaimana yang dikutip oleh Meleong (2002:153). Model suatu catatan lapangan terbagi dalam tiga bentuk, yaitu catatan pengamatan (P), catatan teori (CT) dan catatan metodologi (CM). pada hakikatnya catatan lapangan berisi dua bagian :

- a. Deskripsi yang berisi gambaran tentang latar pengamatan orang, tindakan dan pembicaraan
- b. Reflektif yang berisi kerangka berfikir dan pendapat peneliti, gagasan dan kepedulian.

Sedangkan yang akan diobservasi adalah kemampuan membilang anak tunagrahita Ringan melalui kegiatan bermain puzzle. Metode observasi ini digunakan untuk memperoleh data dalam melaksanakan tindakan yang akan dilakukan serta perkembangan siswa dalam setiap siklus.

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan analisis data. Pada penelitian

tindakan kelas ini digunakan analisis deskripsi kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh, dengan tujuan untuk mengetahui hasil membilang bilangan 1-10,

1. Penilaian Rata-rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak kemudian dibagi dengan jumlah anak di kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata.

Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai anak

$\sum N$ = Jumlah anak

2. Penilaian Untuk Keberhasilan Belajar

Ada dua kategori keberhasilan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Penerapan metode bermain puzzle dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar anak dalam kemampuan membilang bilangan jika anak memenuhi keberhasilan belajar yaitu masuk dalam kategori baik.

Sebaliknya keberhasilan anak secara klasikal terpenuhi jika presentase keberhasilan belajar mencapai minimal 60% telah masuk dalam kategori baik. Untuk seluruh aspek penilaian.

anak juga untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam mengelolah kelas. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana (Aqib, 2009: 204) yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, bahkan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan metode pembelajaran yang tepat.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan beberapa langkah antara lain:

1. Menyerahkan surat ijin penelitian dari Program Studi Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Surabaya kepada kepala sekolah tempat penelitian.
2. Melakukan diskusi/sharing dengan Kepala Sekolah tentang pelaksanaan penelitian.
3. Melakukan observasi anak yang akan diteliti di lapangan pada pelaksanaan pembelajaran matematika
4. Mencatat dokumentasi anak tentang data keefektifan bersama mitra kolaborasi.

5. Melakukan tes awal sebelum dilaksanakan penelitian.
6. Melakukan permainan dengan media puzzle.
7. Mencatat hasil nilai dari tes yang dilakukan dari siklus I dan II bersama mitra kolaborasi.
8. Melakukan tes dengan permainan menggunakan media permainan puzzle.
9. Menganalisis data siklus II dengan mencatat hasil nilai tes yang dilakukan anak bersama mitra kolaborasi.
10. Melapor pada kepala sekolah bahwa penelitian telah selesai dilakukan.
11. Rekapitulasi bersama mitra kolaborasi dari hasil evaluasi siklus I dan II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal/Sebelum Tindakan

Sebelum peneliti melaksanakan tindakan kelas, untuk mengetahui kemampuan awal anak tentang membilang bilangan 1-10 dilakukan tes kemampuan awal. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal diketahui bahwa kemampuan

membilang bilangan 1-10 sebagian besar anak tunagrahita ringan Kelas I di SLB/C TPA Jember Tahun Pelajaran 2012/2013 masih rendah. Hal ini dapat terlihat dari pencapaian nilai tes dengan rerata 45 %. Nilai kemampuan anak membilang bilangan 1-10 pada kondisi awal/sebelum tindakan adalah sebagai berikut :

Tabel : 4.1 Hasil Kemampuan Membilang bilangan 1-10 Sebelum Tindakan

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1.	AO	55	60	Tidak Tuntas
2.	FY	40	60	Tidak tuntas
3.	NF	40	60	Tidak tuntas
4.	TA	40	60	Tidak tuntas
Rerata		43,75%		

Berdasarkan data pre-tes menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh anak pada kondisi awal yang mendapat nilai 40 tiga anak, nilai 55 satu anak. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran membilang bilangan 1-10 belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan yakni sebesar 60 %.

Dengan demikian, pada kondisi awal ini kemampuan membilang bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan kelas I, dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Dari kondisi tersebut, maka peneliti melakukan perbaikan pada system pembelajaran di kelas dan meningkatkan praktik pembelajaran

dikelas secara lebih baik, sehingga anak dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat didapatkan bahwa pada

- a). Waktu pelaksanaan pembelajaran yang terlalu cepat sehingga anak kurang memahami penjelasan cara bermain Puzzle secara satu persatu.
- b). Anak baru pertama kali melakukan permainan Puzzle, sehingga masih sedikit bersifat pasif.
- c). Media permainan Puzzle sedikit kurang menarik dari segi warna sehingga anak kurang tertarik

Adapun perbaikan yang akan dilakukan pada siklus I pertemuan 2 yaitu:

- a). Kegiatan pembelajaran diawali dengan demonstrasi membilang angka 1-10 menggunakan media permainan Puzzle.
- b). Memberikan perlakuan kepada setiap anak secara lebih intens satu persatu.
- c). Menjelaskan kembali secara menyeluruh bilangan 1-10 dengan menggunakan media permainan puzzle.
- d). Melakukan perbaikan dari segi estetika media permainan Puzzle .

Berdasarkan hasil siklus I pertemuan 1 yang mendapat nilai 40 satu anak, nilai 45 dua anak, dan yang mendapat nilai 60 hanya satu anak. Rerata proses pembelajaran membilang bilangan 1-10 sebesar 52 %, rerata nilai hasil belajar mengenal membilang bilangan 1-10 sebesar 47,5 % dan rerata aktifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran membilang bilangan 1-10 sebesar 68%.

Berdasarkan dari data yang telah direduksi, peneliti dan teman sejawat dapat

mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar membilang bilangan 1-10 melalui media permainan puzzle pada siklus I pertemuan 1

4 jumlah anak tercatat 3 anak belum mencapai batas tuntas, hanya 1 anak yang telah mencapai batas tuntas. Dengan demikian, secara klasikal belum memenuhi batas ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 60 %, sehingga penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus I pertemuan 2.

Pertemuan 2

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada tahap ini meliputi penyusunan RPP dengan kompetensi membilang 1-10. Instrumen pembelajaran terdiri dari Hasil Observasi penilaian proses pembelajaran dan lembar observasi aktifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran membilang bilangan 1-10 melalui media permainan Puzzle . Perangkat lain yang perlu disiapkan adalah bahan ajar yang telah dikemas yang sesuai dengan Lembar Kerja Siswa.

2) Pelaksanaan Tindakan

- a). Berdoa bersama, mempersiapkan materi ajar dan media.
- b). Memotivasi anak dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan anak untuk belajar.
- c). Menunjuk dan menyebutkan bilangan 1-10.
- d). Menjelaskan pentingnya belajar Matematika khususnya membilang yaitu mengenal bilangan 1-10.
- e). Memperkenalkan media permainan puzzle .

- f). Menyebutkan media yang diperlukan dalam permainan puzzle seperti papan permainan puzzle, dan bilangan 1-10.
- g). Menjelaskan aturan dalam memainkan media permainan puzzle.
- h). Mendemonstrasikan cara melakukan kegiatan permainan media Puzzle.
- i). Mendemonstrasikan ke depan kelas dengan menggunakan media secara bergantian.
- j). Menguji kemampuan anak dengan memberika tugas (secara bergantian) untuk melakukan bilangan 1-10, memasang dan membongkar puzzle.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat sebagai kolaborator dapat dideskripsikan bahwa pada siklus I pertemuan 2, pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik minat anak untuk belajar. Kemajuan belajar 2 anak meningkat, anak dapat melaksanakan tugas dengan baik meskipun belum mencapai ketuntasan minimal belajar. 2 anak masih masih kesulitan dalam membilang bilangan 1-10. Hal tersebut juga disebabkan antara lain karena:

- a). Materi pelajaran yang diberikan kepada anak terlalu banyak sehingga anak tidak bisa menerima materi yang disampaikan guru dengan baik.
- b). Kartu huruf yang digunakan dalam pembelajaran membilang bilangan 1-10 yang kurang menarik dan sedikit kurang jelas.
- c). Kurangnya pengulangan secara satu persatu dalam pelaksanaan permainan dengan menggunakan media Puzzle.

Adapun perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II Pertemuan 1 yaitu :

- a). Pembatasan materi yang disampaikan yakni meliputi membilang angka, menunjukkan, memasang dan membongkar puzzle dengan bilangan 1-10.
- b). Merubah kartu pembelajaran sedikit bervariasi, dan lebih menarik lagi.
- c). Memberikan waktu lebih pada ke dua anak yang nilainya masih rendah.

Pada siklus I pertemuan 2 yang mendapat nilai 45 dua anak, nilai 50 satu anak, dan yang mendapat nilai 65 satu anak. Rerata proses pembelajaran membilang bilangan 1-10 sebesar 56 %, rerata nilai hasil belajar sebesar 51,25%. dan rerata aktifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran membilang bilangan 1-10 sebesar 70%.

Berdasarkan dari data yang telah direduksi, peneliti dan teman sejawat dapat mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar membilang bilangan 1-10 dengan menggunakan permainan media Puzzle di Kelas I untuk anak tunagrahita ringan pada siklus I pertemuan 2 belum mencapai tujuan yang diharapkan. Dari 4 jumlah anak, tercatat 3 anak belum mencapai batas tuntas, 1 anak telah mencapai batas tuntas. Dengan demikian, secara klasikal belum memenuhi batas ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 60 %, sehingga penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II .

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat dapat dideskripsikan bahwa pada

siklus II pertemuan 1 terjadi peningkatan hasil tes kemampuan membilang bilangan 1-10 Melalui Media Permainan Puzzle jika dibanding dengan nilai hasil belajar pada siklus I. Hal ini dapat terlihat dari Kemajuan belajar 3 anak yang meningkat, mereka dapat melaksanakan tugas dengan baik 1 anak yang masih kesulitan untuk membilang, membongkar dan memasang angka 1-10. Selain itu juga disebabkan antara lain karena:

a). Keterbatasan waktu kegiatan pembelajaran

Adapun perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II pertemuan 2 yaitu :

- a) Menjelaskan lebih intensif dan memberikan tambahan waktu pada siswa yang nilainya masih rendah

Pada siklus II pertemuan yang mendapat nilai 50 satu anak, nilai 60 satu anak, nilai 65 satu anak, dan yang mendapat nilai 70 satu anak. Rerata proses pembelajaran berhitung sebesar 66,25%, rerata nilai hasil belajar sebesar 61,25%, dan rerata aktifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran membilang bilangan 1-10 sebesar 75%.

Berdasarkan dari data yang telah direduksi, peneliti dan teman sejawat dapat mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar mengenal berhitung melalui media permainan Puzzle pada siklus II pertemuan 1 nilai rerata anak tersebut sudah memenuhi KKM. Namun, secara individual dari hasil tes pada siklus II pertemuan 1 tersebut masih terdapat 1 anak yang mendapat nilai kurang dari

60%. Jadi, secara klasikal nilai tersebut belum mencapai batas ketuntasan belajar sehingga penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II pertemuan 2.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer dapat dideskripsikan bahwa pada siklus II pertemuan 2, sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Dengan menggunakan media permainan Puzzle pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan, karena secara tidak langsung dalam bermain anak juga telah belajar. sehingga sangat menarik minat belajar anak, khususnya dalam pembelajaran Matematika dengan topik bahasan membilang bilangan 1-10. Penyampaian materi pelajaran yang diberikan peneliti dapat diterima dengan baik oleh anak. Ketika peneliti melaksanakan tindakan, anak dapat menyebutkan, membedakan, menunjukkan dan membongkar dan memasang angka puzzle sesuai dengan tempatnya.

Pada siklus II pertemuan 2 ini yang mendapat nilai 60 satu anak, nilai 65 satu anak, nilai 70 satu anak, dan yang mendapat nilai 80 satu anak. Rerata proses pembelajaran membilang bilangan 1-10 sebesar 74,75 %, rerata nilai hasil belajar membilang bilangan 1-10 sebesar 64,75 %. dan rerata aktifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran membilang bilangan 1-10 sebesar 81%.

Berdasarkan dari data yang telah direduksi, peneliti dan teman sejawat dapat mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar membilang bilangan 1-10

menggunakan media permainan Puzzle pada siklus II pertemuan 2 nilai reratanya sebesar 64,75%. Secara individual, semua anak telah mencapai nilai lebih besar 60. Jadi, secara klasikal telah mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 60%. Hal ini, menunjukkan bahwa kemampuan membilang bilangan 1-10 dengan pelaksanaan pembelajaran melalui media permainan Puzzle pada anak

tunagrahita ringan Kelas I di SLB/C TPA Jember Tahun Pelajaran 2012/2013 meningkat secara signifikan.

Perkembangan hasil belajar matematika dengan topik bahasan membilang bilangan 1-10 melalui media permainan puzzle selama 2 siklus melalui instrumen penilaian hasil pembelajaran dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel : 4.14 Rekapitulasi Hasil Belajar Membilang bilangan 1-10 Menggunakan Media Permainan Puzzle Tiap Siklus

No	Nama	Kondisi Awal	Pelaksanaan Tindakan				Keterangan
			Siklus I		Siklus II		
			P1	P2	P1	P2	
1.	AO	55	60	65	70	80	Tuntas
2.	FY	40	45	50	65	70	Tuntas
3.	NF	40	40	45	50	60	Tuntas
4.	TA	40	45	45	60	65	Tuntas
Rerata		43,75%	47,5 %	51,25 %	61,25 %	68,75 %	

Pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan Puzzle dengan kompetensi dasar membilang 1-10 sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik minat anak untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hidayati (2009). Yang mengatakan bahwa Permainan merupakan kebahagiaan bagi anak-anak untuk mengekspresikan berbagai perasaan serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Hasil rerata tes anak pada kondisi awal adalah 43,75 %, setelah diberikan tindakan perbaikan pada siklus I pertemuan 1

meningkat menjadi 47,5 %, siklus I pertemuan 2 rerata sebesar 51,25 %. Hasil tersebut belum mencapai tujuan yang diharapkan. Dari 4 jumlah anak, tercatat 2 anak belum mencapai batas tuntas, 2 anak telah mencapai batas tuntas. Dengan demikian, secara klasikal belum memenuhi batas ketuntasan yang telah ditetapkan, yakni 60 %.

Penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II pertemuan 1. Hasil rerata pada siklus II pertemuan 1 sebesar 61,25 %. Nilai rerata anak tersebut sudah memenuhi KKM. Namun, secara individual dari hasil tes pada siklus II pertemuan 1 tersebut masih terdapat 1 anak mendapat nilai kurang dari 60. Jadi,

secara klasikal nilai tersebut belum mencapai batas ketuntasan belajar sehingga penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II pertemuan 2. Pada siklus ini nilai reratanya sebesar 68,75 %. Secara individual, semua anak telah mencapai nilai lebih besar 60. Jadi, secara klasikal telah mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 60%.

Dengan demikian, Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yakni melalui media permainan Puzzle dapat hasil belajar matematika khususnya dalam berhitung bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan Kelas I di SLB/ C TPA Jember Tahun Pelajaran 2012/2013.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas melalui media permainan Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar matematika :

1. Aktivitas belajar anak, hal tersebut dibuktikan dengan melihat hasil observasi penilaian proses membilang bilangan 1-10 pada siklus I pertemuan 1 sebanyak 52%, pertemuan 2 sebanyak 56%, dan siklus II pertemuan 1 sebanyak 66,25%, pertemuan 2 sebanyak 74,75%.
2. Hasil belajar anak, hal tersebut dibuktikan dengan melihat rerata penilaian hasil pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 sebanyak 47,5 %, pertemuan 2 sebanyak 51,25 %, dan siklus II pertemuan 1 sebanyak 61,25 %, pertemuan 2 sebanyak 68,75%.

Saran

Dalam rangka hasil belajar matematika dengan topik bahasan membilang

bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Untuk Guru.
 - a. Sebagai referensi agar dapat menerapkan media permainan Puzzle dalam pembelajaran Matematika khususnya pokok bahasan membilang bilangan 1-10 sehingga pembelajaran yang dilaksanakan terasa menyenangkan serta melibatkan aktivitas anak secara penuh baik fisik maupun mental.
 - b. Mengingat kemampuan guru dalam mengelolah sistem pembelajaran anak tunagrahita ringan hanya mencapai taraf 68%. maka kemampuan tersebut ditingkatkan lagi.
2. Untuk Peneliti Lain
Hasil dari penelitian tindakan kelas ini dapat dikembangkan menjadi acuan pada penelitian lebih lanjut dalam usaha perbaikan proses pembelajaran Matematika pada anak tunagrahita ringan. Sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Thoha Muslim, dkk. 1995. *Orthopedi dalam PLB*. Jakarta : Depdikbud
- Aly Imron. 2007. Tujuan Makan, <http://www.imponk.web.id/2007/09/30/tujuan-makan/> diakses pada 30 Desember 2007.
- Assajari Musjafak, 1995, *Orthopaedagogik Anak Tunadaksa*. Bandung : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- David Werner, dkk. 2002. *Anak – anak Desa Yang Menyandang Cacat*. Malang : Yayasan Bhakti Luhur
- Hadi, S. 1993. *Metodologi Research (jilid II)*. Yogyakarta : Fakultas psikologi UGM
- Hobri.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Dinas Pendidikan Kabupaten Jember
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (edisi ketiga). 2001. Jakarta : Balai Pustaka
- Maleong, C. Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Medicastore.2007.-
,http://www.medicastore.com/cybermed/detail_pyk.php?idktg=19&iddtl=975
diakses pada 3 Mei 2008
- Salim, A. 1996. *Pendidikan Bagi Anak Cerebral Palsy*. Surakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sevilla et Ali. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta : Depdikbud
- Sugiyono. 2003. *Panduan singkat menggunakan jaws*. Jakarta : CV Ramadhani
- Suprayogo Imam dan Tobroni, 2001. *Metode Penelitian Sosial Agama*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Soemantri, S. 1996. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta : Depdikbud
- Soeharso. 1982. *Pengantar Ilmu Bedah Orthopedi*. Yayasan Bina Medica
- Viola. E. Cardwall, Cerebral Palsy : *Advances in Understanding and Care*, New York : McGraw-Hill Book Co
- Wahyudi, Ari. 2005. *Pengantar Metode Penelitian*. Surabaya : Unesa University Press
- Widodo Judarwanto SpA. 2005. Kesulitan Makan Pada Anak,
http://www.pdpersi.co.id/?show=detail_news&kode=940&tbl=artikel, diakses pada 30 Desember 2007. 2006, Cerebral palsy,
<http://www.pediatrik.com/cerebral-palsy>, diakses pada 5 Desember 2007