

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI PERMAINAN MEMANCING PADA ANAK
TUNA GRAHITA SEDANG (C1) KELAS DASAR V
DI SLB/C KEMALA BHAYANGKARI TABANAN
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

**Oleh I Ketut Yarta
NIM: 0929041012**

ABSTRACT

I Ketut Yarta, 2009. Improved Mathematics Learning Ability through Fishing for the Medium Mental disability Studen of Basic Class V at Kemala Bhayangkari SLB / C (Disable school) Tabanan in 2010/2011.

The Thesis had been corrected and verified by the:
First supervisor: Prof. Dr. Nyoman Dantes
the second supervisor, Prof. Drs.Sariyasa, M.Sc.Ph.D.

Key words : Improving Matematics, Learning Ability, Fishing Game,
Mental Disability.Students

The study was conducted in order to: (1) Describe the improvement of learning activities in mathematics by using fishing game for the medium mental disability students of basic classV, (2) find out the improvement of learning achievement in mathematics for the medium mental disability students basic class (C1) by using fishing game at Kemala Bhayangkari SLB/C (Disable school), (3) figure out the problems encountered by the students in learning mathematics based on fishing game. The result of direct observation indicated that there were some problems found in relation to mathematics instructional process. The solution of the problems focused on the activities and achievement of learning mathematics. It was necessary to conduct a process of learning mathematics by using fishing game in order to improve the achievement in learning mathematics for medium mental disability students consited four males, and two females. It was conducted at the even semester in 2010-2011 by employing an action based approach in three different cycles focusing on the use of fishing game The data were collected by observation in particular for learning activities, and ten items of multiple choice test to assess the students learning achievement.

The result indicated that ewre was an improvement in the student ability in mathematics whwn learning was carried out based of fishing game.

ABSTRAK

I Ketut Yarta, 2009. Peningkatan Kemampuan Belajar Matematika melalui Permainan memancing pada anak Tunagrahita Kelas Dasar V Sedang di SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan Tahun Pelajaran 2010/2011

Tesis ini sudah dikoreksi dan diperiksa oleh Pembimbing I : Prof. Dr. Nyoman Dantes, dan Pembimbing II: Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc. Ph.D.
Kata kunci : Peningkatan Kemampuan Belajar Matematika, Permainan Memancing, Anak Tunagrahita.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar matematika siswa melalui media permainan memancing di kelas dasar V tuna grahita sedang (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa tuna grahita sedang (C1) melalui media permainan memancing di kelas dasar V tuna grahita sedang pada SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan.

Mengetahui kemampuan belajar anak tuna grahita sesudah diberikan perlakuan permainan memancing, (3) Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika dengan media permainan memancing.

Pelaksanaan penelitian didasarkan pada hasil observasi langsung di lapangan, menunjukkan bahwa ada beberapa masalah yang ditemukan berkaitan dengan proses pembelajaran matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut difokuskan pada masalah aktivitas dan hasil belajar matematika. Perlu dilakukan proses pembelajaran dengan media permainan memancing untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa kelas dasar V tuna grahita sedang (C1).

Peningkatan kemampuan belajar matematika melalui permainan memancing adalah fokus tindakan. Dan penelitian ini berlangsung tiga siklus. Metode yang digunakan adalah metode observasi untuk aktivitas belajar dan hasil belajar menggunakan tes pilihan ganda dengan jumlah item soal 10.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan belajar matematika melalui permainan memancing. Dalam pelaksanaannya ditemukan ada beberapa kendala yaitu: kesiapan siswa dalam proses pembelajaran, kemampuan dasar siswa untuk membilang dan kedisiplinan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

A. Latar Belakang

Permasalahan di bidang pendidikan semakin lama menjadi semakin kompleks dan semakin sarat dengan tantangan. Sekolah sebagai suatu lembaga yang memiliki fungsi untuk membantu perkembangan siswa dan memecahkan berbagai masalah yang dihadapi siswa perlu ditingkatkan peran dan tanggung jawabnya. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam Pasal 3 Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003:5) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan berdasarkan pada fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka setiap kegiatan pendidikan termasuk dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah harus menjadi perhatian yang utama dan sungguh-sungguh. Proses kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang integral dari kegiatan pendidikan harus dapat menjadi tujuan penting dan utama dalam memajukan tujuan pendidikan sekolah, sehingga dapat memberikan andil dalam meningkatkan mutu pendidikan secara umum dan khususnya bagi sekolah itu sendiri. Agar proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan baik, harus didukung adanya tenaga guru yang profesional, sumber pelajaran yang lengkap, media pembelajaran yang memadai, sarana prasarana yang memadai, adanya program kegiatan pembelajaran yang terencana, kurikulum dan buku-buku penunjang pembelajaran. Dan yang paling penting adalah perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dari setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Untuk membantu dan mewujudkan adanya prestasi belajar siswa, maka guru-guru di SLB/C,C1 Kemala Bhayangkari Tabanan harus terus berupaya untuk meningkatkan diri, menambah kemampuan, untuk dapat berinovasi, berkreasi menciptakan media pembelajaran yang menarik dari bahan dan alat yang ada di

sekitar lingkungan sekolah atau lingkungan dimana guru dan siswa itu berada. Secara profesional guru harus memiliki pengetahuan, wawasan, ketrampilan nilai dan sikap, informasi yang benar tentang perkembangan dan kemajuan siswa, kelebihan dan kekurangan siswa serta bisa mendengar keluhan dan masalah-masalah yang dialami siswa. Dengan adanya informasi yang benar tentang hal-hal yang berhubungan dengan perkembangan dan kemajuan dan masalah yang dialami siswa, maka akan memiliki persepsi yang benar bagaimana memberikan pelayanan yang baik dan bermutu kepada siswa, yang bermuara pada prestasi yang akan dicapai oleh siswa.

Kemampuan matematika tersebut dibutuhkan agar peserta didik memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Sampai saat ini masih banyak keluhan baik dari orang tua murid maupun para pakar pendidikan tentang sulitnya anak-anak untuk disuruh belajar matematika, terutama dalam penguasaan konsep bilangan. Demikian halnya dengan anak tuna grahita sedang (C1) di SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan

Kesulitan belajar matematika sering dirasakan dalam kaitannya dengan proses belajar-mengajar untuk anak tunagrahita adalah dalam menangkap materi pelajaran, konsentrasi, kemampuan berpikir abstrak yang terbatas, daya ingat yang lemah dan sosialisasi terhadap lingkungan yang terganggu.. Dalam kehidupan sehari-hari matematika memiliki peran yang sangat penting terutama dalam perkembangan intelektual, perkembangan interaksi sosial, dan dalam kehidupan jual beli di lingkungan keluarga dan masyarakat.

Bagi para pendidik dengan karakteristik anak yang berkebutuhan khusus harus lebih mampu untuk mengimplementasikan psikologi kedalam kegiatan pembelajaran khususnya terhadap anak tuna grahita. Apalagi kaitannya dalam pembelajaran matematika, betapa sulit dan susahny mereka menerima dan menangkap pelajaran tanpa seorang guru mampu memahami kondisi dan situasi si anak secara baik dan bijaksana tanpa harus memvonis bahwa mereka sudah tidak bisa dan tidak perlu belajar matematika, tetapi sebaliknya guru harus mampu membangun suasana yang menyenangkan.

Salah satu faktor penentu keberhasilan belajar matematika bagi anak tuna grahita adalah pemilihan dan penggunaan media belajar yang sesuai dan tepat. Dalam pembelajaran matematika banyak sekali media yang bisa digunakan, mengingat cakupan dari pembahasan matematika itu sendiri sangatlah luas. Namun didalam menggunakan media belajar ini, tidak bisa digunakan begitu saja, tanpa melihat keadaan anak dan kedalaman materi itu sendiri. Disamping pemilihan media yang tepat, guru harus pandai menyampaikan materi dengan penggunaan media belajar.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bermain atau permainan adalah kegiatan yang menyenangkan, menggunakan aktivitas fisik, sensomotorik dan pikiran yang dapat memberikan informasi dan mengembangkan imajinasi. Untuk mencapai tingkat pembelajaran yang maksimal. Di Sekolah Luar Biasa terutama bagi anak tuna grahita perlu adanya usaha dari guru untuk melakukan berbagai kreativias dan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran, diantaranya dengan alat pancing dan model ikan, serta dengan permainan yang telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Unsur permaian memancing ini, selain mengutamakan indera visual, juga menantang, dan sangat mengasyikkan, tidak membosankan, bahkan anak merasa betah dan senang, karena model pancing dan model ikannya yang berwarna dan menarik, sehingga dapat merespon anak tunagrahita sedang (C1) kelas dasar V untuk dapat mengikuti pelajaran matematika menjumlahkan bilangan 1 sampai dengan 10 dengan lebih menyenangkan. Dengan demikian anak akan merasa senang untuk belajar sambil bermain-main, anak dapat mengenal, menyebutkan, menjumlahkan bilangan dan dapat menuliskannya dari bilangan 1 sampai dengan 10.

Berdasarkan alasan tersebut, perlu dilakukan penelitian tentang: "Peningkatan kemampuan belajar matematika melalui permainan memancing pada anak tunagrahita sedang (C1) kelas dasar V di SLB/C Kemala Bhyangkari Tabanan. Keistimewaan modifikasi permainan memancing ini adalah dapat menarik minat belajar anak karena berkaitan langsung dengan kehidupan anak

sehari-hari serta anak tidak mudah bosan dalam menerima materi pelajaran, sehingga penulis berkeyakinan permainan memancing ini akan dapat memacu anak lebih kreatif, aktif, dapat menggugah rasa ingin tahu pada hal-hal yang sifatnya nyata yang langsung dirasakan oleh anak. Bermain dapat membangun prilaku positif individu, membangun kemampuan dan ketrampilan sosial serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara verbal dengan orang lain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas ada beberapa permasalahan yang ditemukan yang berhubungan dengan proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa kelas dasar V tuna grahita sedang (C1) SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan yaitu: (1) Aktivitas belajar siswa masih kurang, (2) Motivasi belajar siswa masih rendah, (3) Minat belajar siswa masih kurang, (4) Hasil belajar matematika siswa kelas dasar V tuna grahita sedang (C1) masih rendah, (5) Media belajar yang digunakan guru belum optimal untuk meningkatkan hasil belajar, (6) Pembelajaran masih secara klasikal dan konvensional.

C Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang akan diteliti di atas, dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar matematika siswa melalui media permainan memancing di kelas dasar V tuna grahita sedang (C1) di SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas dasar V tuna grahita sedang (C1) melalui media permainan memancing di kelas dasar V pada SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan ?

D. Permainan Memancing sebagai alat bantu pembelajaran matematika.

Karena permainan memancing merupakan media yang berbentuk modifikasi pancing dan model atau miniatur yang berupa aneka ikan-ikan yang dipakai untuk memotivasi anak tunagrahita dalam proses pembelajaran matematika,

kedudukannya adalah sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar, agar anak lebih kreatif, aktif, memiliki daya tarik untuk mengikuti pembelajaran, karena dengan bermain-main sambil belajar sangat menyenangkan dan tidak membosankan anak.

E. Manfaat permainan memancing dalam pembelajaran matematika.

Belajar-mengajar sebagai suatu proses merupakan suatu sistem yang tidak bisa terlepas dari komponen-komponen lain yang saling berinteraksi di dalamnya. Untuk memperjelas proses penyampaian pikiran atau perasaan dengan menggunakan lambang atau simbol bertujuan:

- a. Untuk meningkatkan motivasi belajar, gairah belajar, interaksi sosial lingkungan langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- b. Untuk merangsang siswa untuk mengingat apa yang sudah dipelajari, dan memberikan rangsangan baru pada siswa.

F. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen yaitu: a. Perencanaan, b. Tindakan, c. Pengamatan, dan d. Refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semester ke II tahun pelajaran 2010/2011. Penelitian dilakukan selama kurang lebih 3 (tiga) bulan yaitu mulai bulan Februari sampai dengan April 2011. Peneliti melakukan refleksi awal, menyusun draf dan instrumen penelitian. Pada awal bulan Februari peneliti mengambil data sementara, pada akhir bulan Februari peneliti melakukan pengolahan dan interpretasi data.

Siklus pertama dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang timbul pada pembelajaran matematika anak tunagrahita sedang (C1) kelas dasar V di SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan. Masalah yang timbul akan diberikan usaha pemecahan dengan mencoba memberikan latihan dan pembelajaran matematika secara sederhana dengan contoh-contoh pembelajaran yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini peneliti selalu berusaha menyajikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mengasyikkan.

Siklus ke dua merupakan revisi dari tindakan siklus pertama. Pada dasarnya prosedur atau langkah-langkah pada siklus ke dua sama dengan siklus pertama.. **G.**

G. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan

H. . Metode Pengumpulan Data.

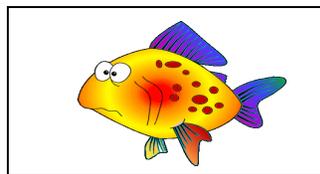
Metode pengumpulan data. adalah suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan sejumlah data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini metode pengumpulsn datanya adalah:

1. Dokumentasi.

Menurut Arikunto (2006:231) metode dokumentasi adalah "suatu metode penelitian untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat khabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya".

1. Metode test.

Dalam penelitian ini metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan kemampuan belajar matematika melalui permainan memancing. a. Contoh:



Jumlah gambar ikan disamping

i. 1 i. 2

2. Metode Observasi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi untuk mengetahui secara rinci tentang kejadian-kejadian yang berlangsung sehingga data yang diperoleh akan akurat dan relevan. pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian.

I. Hasil Penelitian

Siklus 1

Tahap perencanaan.

Siklus 1 dilaksanakan selama dua kali pertemuan yaitu 7 februari dan 21 Februari 2011. Pada pertemuan ke 1 dengan mempergunakan permainan memancing dimana guru terlebih dahulu memperagakan cara memancing, membilang hasil pancingan mulai dari bilangan 1, dengan membilang ikan-ikanan hasil pada pancingan pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima, keenam, ketujuh, kedelapan, kesembilan dan kesepuluh. Pada pertemuan ke dua memastikan bahwa siswa sudah bisa memperagakan memancing ikan-ikanan dan membilang hasil pancingannya mulai pada ikan-ikanan 1 sampai yang ke 10.

Siklus 2

Perencanaan:

Sesuai dengan pembahasan pada tahap refleksi siklus 1, maka pada siklus ke 2 ini, peneliti menyusun tahapan perencanaan yang terdiri atas:

a . Persiapan.

Pengaturan pembagian setting kelas atau ruangan yang akan digunakan sebagai tempat pelaksanaan tindakan permainan memancing dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam mengatur posisi anak serta tempat ikan-ikanan dalam baskom atau ember.

Kegiatan Awal:

Circle time awal yaitu mengajak anak untuk membentuk lingkaran dalam kelas atau ruangan, kemudian memberikan apersepsi dengan semua anak berdiri berupa pemanasan dengan pelepasan jari-jari tangan, muka, mata dan melatih konsentrasi dengan memandangi ikan-ikanan beberapa saat, kemudian tepuk tangan dan bernyanyi bersama-sama

Kegiatan Inti:

- * Mengajak anak-anak mengelilingi baskom atau ember dengan berdiri saling bersebelahan dengan jarak yang telah ditentukan oleh guru sehingga memudahkan kegiatan yang akan dilakukan.
- * Kegiatan dilaksanakan mulai dari anak ke 1 diberikan pancing dengan posisi berhadapan dengan baskom atau ember yang telah tersedia ikan-ikanannya.
- * Dilanjutkan kegiatan memancing sampai anak mendapatkan ikan-ikanan mulai dari 1 sampai 10 sambil membilang mengucapkan bilangan 1 sampai 10.
- * Selanjutnya sampai pada anak yang ke 6 atau yang terakhir dengan prinsip yang sama. dan membilangnya mulai dari bilangan 1 sampai 10

Tahap Pengamatan.

Hal-hal yang perlu diamati adalah:

1. Tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Kemampuan siswa memegang kail apakah posisinya dalam keadaan benar.
3. Kemampuan siswa dalam menempatkan mata kail pada ikan-ikanan yang telah disediakan.
4. Ekpresi siswa yang muncul saat melakukan kegiatan dan saat mendapatkan ikan-ikanan yang dipancing
5. Kebersamaan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Refleksi:

Setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus ke 2 ini, peneliti melakukan pembahasan dan kemudian terdapat data-data sebagai berikut:

1. Pada saat pelaksanaan tindakan siswa terlihat kurang konsentrasi untuk menjatuhkan mata kail yang sudah terisi besi berani di

ujungnya sehingga mengalami kesulitan untuk mendapatkan ikan-ikan yang tersedia.

2. Saat mengulangi untuk menjatuhkan mata kail berikutnya siswa harus dibimbing untuk menjatuhkannya sehingga akan menyentuh ikan-ikan dan besi beraninya akan menarik ikan-ikan untuk selanjutnya dapat diangkat pertanda siswa berhasil melaksanakan tindakan (memancing).
3. Pada saat mengangkat ikan-ikan dari mata kail yang telah tertarik oleh besi berani, siswa segera mengambil ikan-ikan tersebut dan meletakkannya di baskom yang telah tersedia sambil mengatakan bahwa ikan-ikan yang baru didapat jumlahnya satu.
4. Kemudian siswa melanjutkan kembali pekerjaan untuk memancing ikan-ikan yang masih ada sampai mendapatkan, kemudian menghitung kembali berapa ikan-ikan yang telah didapat dan meletakkannya ke dalam baskom sehingga jumlah ikan-ikan bertambah menjadi dua, demikian selanjutnya.
5. Kadang-kadang terjadi kecurangan apabila pengawasan agak lengah siswa berusaha mengambil ikan-ikan dari kolam dan meletakkannya di tempat yang sudah tersedia, sehingga siswa lupa untuk menghitung berapa jumlah ikan-ikan yang telah terkumpul.
6. Disini peran guru sangat penting dalam pengawasan yang ekstra ketat sehingga setiap siswa dapat melakukan pekerjaannya dengan baik dan benar.

Siklus 3

Perencanaan

Pada siklus 3 ini adalah hasil dari refleksi yang dilakukan pada siklus 2 dengan kegiatan sebagai berikut:

- a. Pada saat pengaturan setting ruangan dan alat-alat yang akan dipergunakan untuk melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaku

utama didampingi oleh satu relawan yang bertugas sebagai pengawas, sehingga proses tindakan akan berjalan dengan lancar.

- b. Saat memperlihatkan kail dan ikan-ikanan, guru dan relawan mengupayakan untuk selalu pada posisi berhadapan dengan siswa
- c. Pastikan ujung kail yang berisi besi berani benar-benar terpasang dengan baik dan ikan-ikanan bagian mata terpasang juga dengan besi berani dalam keadaan baik.
- d. Instruksi guru pada saat kegiatan benar-benar akan dilakukan dengan jelas dan dapat dipahami oleh siswa.
- e. Jumlah siswa yang akan melakukan tindakan pastikan semuanya dalam kondisi menyenangkan dan siap untuk bekerja.

(1) Tindakan:

- a. Siswa yang akan terlibat dalam melakukan tindakan adalah 6 orang yakni 4 orang laki dan 2 orang perempuan.
- b. Relawan yang ditugaskan benar-benar akan membantu pelaksanaan kegiatan agar semua siswa dapat menyelesaikan kegiatannya dengan baik
- c. Pada saat guru dan relawan akan memulai kegiatan sebaiknya didahului dengan percobaan oleh guru diawasi oleh relawan sampai benar-benar siswa memahami dan siap untuk melakukannya.
- d. Pelaksanaan kegiatan sudah bisa dilakukan apabila suasana kondusif dan siswa dalam kondisi menyenangkan sehingga dapat melakukan kegiatan dengan baik.
- e. Kegiatan dilakukan secara bergiliran diawasi oleh relawan, mulai dari siswa ke 1, ke 2, ke 3 sampai yang ke 6, dengan menghitung perolehan ikan yang dipancing mulai dari 1 sampai 10. Dalam menghitung perolehan ikan pastikan semua siswa dapat melakukannya dengan baik dan benar

(2) Pengamatan:

Peneliti melakukan pengamatan lebih tajam terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus 2

(3) Refleksi:

- a. Kegiatan siswa pada saat dilaksanakannya permainan sudah terlihat maksimal, hal ini terjadi adanya motivasi dari siswa relawan yang ingin mencoba permainan tersebut.
- b. Beberapa kali siswa terlihat selalu mencoba dan sangat fokus pada kegiatan.
- c. Keterlibatan relawan dan reward yang diberikan sangat membantu untuk penguatan tingkah laku yang lebih baik.
- d. Kegiatan sudah sesuai dengan rencana yang dijadualkan.

Pembahasan Hasil Penelitian.

Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I, II, dan III

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang saling terkait antar komponen yang satu dengan komponen yang lainnya. Antara komponen yang satu dengan komponen yang lainnya saling menunjang dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen yang saling berinteraksi dan saling menunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen-komponen sistem tersebut adalah : guru, siswa, tujuan, materi pembelajaran, media pendukung, metode, dan evaluasi. Guru merupakan orang yang berperan sebagai perancang dan pengelola semua kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang optimal. Untuk itulah guru dalam mengelola proses pembelajaran harus mampu mengelola dan merancang proses pembelajaran agar semua komponen sistem dapat berperan untuk mencapai hasil yang optimal.

Guru dalam merancang suatu proses pembelajaran harus mampu memilih suatu pendekatan, metode serta media pembelajaran yang tepat, agar penyajian materi mudah dipahami siswa. Guru hendaknya dapat merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran sehingga semua komponen dapat berperan sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan. Guru dapat memilih salah

satu pendekatan dan beberapa metode pembelajaran dan pemanfaatan beberapa media pembelajaran sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran.

dengan langkah-langkah sebagai berikut: guru dalam membimbing, melatih dan mengarahkan siswa secara individu lebih sabar, konsisten dan pengaturan waktu yang disiplin, setiap siswa diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan memancing lebih lama dan dalam membilang hasil pancingannya dibimbing dengan penuh kesabaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Bagi siswa yang berhasil melakukan dengan baik diberikan reward berupa pujian atau menepuk bahu atau acungan jempol, sehingga siswa akan memunculkan tingkah laku positif yang dapat menguatkan motivasinya untuk belajar. Sehingga diharapkan pada siklus III ada peningkatan perolehan skor.

Pada siklus III ada 5 orang yang mendapat skor 7,0 dan ada 1 orang yang mendapat skor 6,0 Peningkatan hasil belajar yang terjadi rata-rata diatas standar KKM yang ditentukan.

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan dan dilihat dari faktor lain seperti: (a) usia, (b) fisik atau postur tubuh, dan (c) prestasi, mendapatkan nilai yang diperoleh minimal 6.0. Karena di SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan apalagi kemampuan siswa berada pada tingkatan Tunagrahita sedang (C1), dan proses pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berulang-ulang, dengan alat dan media pembelajaran yang kongkrit.maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan memancing dapat meningkatkan prestasi belajar matematika kelas dasar V tuna grahita sedang di SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil rata-rata perolehan skor hasil belajar mulai dari siklus I = 42 % siklus II = 60 % dan siklus III = 65 %

J. Kesimpulan

Dari hasil pengembangan dan uji coba perangkat pembelajaran dengan alat pembelajaran permainan memancing di kelas dasar V Sekolah Dasar Luar Biasa Tuna grahita sedang SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan pada

standar kompetensi membilang bilangan 1 – 10 dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut berikut.

- a. Penelitian ini telah berhasil meningkatkan kemampuan belajar matematika melalui pembelajaran dengan permainan memancing . Pembelajaran dengan permaian memancing dikembangkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) .
- b. Metode permainan memancing berhasil dipergunakan dalam penelitian ini DAN dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. bedasarkan uji coba yang telah kami lakukan di lapangan.
- c. Pembelajaran ini sudah didasarkan pada prinsip dan karateristik proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan dapat menggugah minat siswa untuk selalu mencobanya. Pelaksanaan pembelajaran dengan alat pembelajaran yang peneliti kembangkan dalam penelitian tindakan kelas ini berupaya untuk mengubah cara belajar, mengajar siswa dan guru dengan lebih menekankan pada pendekatan individual serta memperhatikan karakteristik individual dengan lebih mengutamakan kegiatan kerja yang kontekstual

K. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa kelas dasar V anak tuna grahita sedang di SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan. Disamping itu juga sebagai acuan bagi sekolah lain untuk mencoba mencontoh model media pembelajaran karena karakteristik dari anak tuna grahita hampir sama di setiap sekolah.

L Saran-saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

a. Bagi Guru.

Guru hendaknya melakukan perubahan pradigma mengajar. Dalam perubahan paradigma ini, guru dituntut lebih aktif, kreatif dan inovatif

b. Bagi Sekolah.Luar Biasa Tuna Grahita.

Pembelajaran matematika di SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan Kelas Dasar V Tunagrahita sedang, hendaknya menggunakan pendekatan pembelajaran individual yang lebih menekankan pada pembimbingan, latihan, penerapan kerja secara langsung yang menyentuh emosi anak

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Muhammad, 1995, *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung, Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Guru
- Arifin, 2005, dalam *Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi kedua*
- Arikunto, Suharsini & Suhardjono & Supardi 2006 *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar, 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Buchori, dkk. 2007, *Gemar Belajar Matematika Untuk Sekolah Dasar Kelas Dasar V*. Semarang; Aneka Ilmu.
- Dajan, Anto. 1996. *Pengantar metode Statistik II* Jakarta: PT. Pustaka LP3ES Indonesia
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2008. *Media Wahana Informasi Komunikasi dan Dedikasi*, Surabaya: CV Karunia.
- Depdiknas,2006. Mata Pelajaran untuk anak berkebutuhan khusus.Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Drs. 2006. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Heruman, 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Kirk dalam Parwoto,2007. kapasitas anak berkebutuhan khusus

Londri, 2010 *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media kartu Siswa kelas dasar III Tuna grahita di SLB/C Negeri 3 Jogjakarta.Tesis* (tidak diterbitkan) Jogjakarta Programa Pascasarjana UNJ Jogjakarta,

Munadi, Yudhi, 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta GP. Press.