

**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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar matematika siswa melalui media permainan memancing di kelas dasar V tuna grahita sedang, (2) 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, (3) mengetahui kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran matematika dengan media permainan memancing.

Pelaksanaan penelitian yang didasarkan pada hasil observasi langsung di lapangan menunjukkan bahwa ada beberapa masalah yang ditemukan berkaitan dengan proses pembelajaran matematika. Upaya 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. 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.

Kata kunci: peningkatan kemampuan belajar matematika, permainan memancing, anak tunagrahita.

**IMPROVING MATHEMATIC LEARNING ABILITY OF THE MEDIUM
MENTALLY RETARDED STUDENTS OF SLB/C KEMALA BHAYANGKARI
THROUGH FISHING GAMES**

by
I Ketut Yarta

ABSTRACT

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 class V, (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 consisted 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 there was an improvement in the student ability in mathematics when learning was carried out based of fishing game.

Key words: improving mathematics, learning ability, fishing game, mental disability students

1. PENDAHULUAN

Permasalahan di bidang pendidikan semakin lama semakin kompleks dan semakin sarat dengan tantangan. Sekolah sebagai suatu lembaga yang memiliki fungsi untuk membantu perkembangan siswa dan memecahkan 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 Dasar 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.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, 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 dapat berjalan dengan baik, proses pembelajaran di sekolah harus didukung adanya tenaga guru yang profesional, sumber pelajaran yang lengkap, media pembelajaran yang memadai, sarana prasarana yang memadai, program kegiatan pembelajaran yang terencana, kurikulum dan buku-buku penunjang pembelajaran. Yang paling penting adalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Untuk membantu dan mewujudkan adanya prestasi belajar siswa, guru-guru di SLB/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 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 serta masalah yang dialami siswa, guru akan memiliki persepsi yang benar bagaimana memberikan pelayanan yang baik dan bermutu kepada siswa, yang pada gilirannya 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.

Dengan karakteristik anak yang berkebutuhan khusus, para pendidik harus lebih mampu untuk mengimplementasikan psikologi ke dalam 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 pembahasan matematika itu sendiri sangatlah luas. Namun di dalam menggunakan media belajar ini, tidak bisa begitu saja tanpa melihat keadaan anak dan kedalaman materi itu sendiri. Di samping 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 guru untuk melakukan berbagai kreativitas dan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran, di antaranya 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 permainan 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 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 bilangan dari 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 bahwa 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 perilaku positif individu, membangun kemampuan dan keterampilan sosial serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara verbal dengan orang lain.

2. METODE PENELITIAN

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

1. Dokumentasi

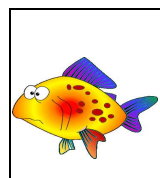
Menurut Arikunto (2006:231) metode dokumentasi adalah "suatu metode penelitian untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya".

2. Metode tes

Dalam penelitian ini metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang

peningkatan kemampuan belajar matematika melalui permainan memancing.

a. Contoh:



Jumlah gambar ikan di samping

3. 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 menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang saling terkait antar komponen yang satu dan komponen yang lainnya. Antara komponen yang satu dan 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: 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 di atas 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, maka mendapatkan nilai minimal 6.0. Karena kemampuan siswa di SLB/C Kemala Bhayangkari Tabanan berada pada tingkatan tunagrahita sedang (C1), dan proses pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berulang-ulang, dengan alat dan media pembelajaran yang kongkrit, 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 %.

4. PENUTUP

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 permainan memancing dikembangkan meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kegiatan siswa (LKS).
- b. Metode permainan memancing yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik berdasarkan uji coba yang telah kami lakukan di lapangan.

c. Pembelajaran ini sudah didasarkan pada prinsip dan karakteristik 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 siswa dan mengajar siswa dan guru dengan lebih menekankan pada pendekatan individual serta memperhatikan karakteristik individual dengan lebih mengutamakan kegiatan kerja yang kontekstual

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.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Heruman, 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- 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.