**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas dasar II SLB As’ Adiyah Cabenge yang diperoleh dari hasil belajar *pretest* dan *posttest* akan dianalisis dan diberi pembahasan data secara kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif kuantitatif dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar berhitung penjumlahan pada murid tunagrahita ringan kelas II SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng sebelum dan sesudah penerapan media interaktif.

**Deskripsi Hasil Penelitian**

* 1. **Deskripsi Kemampuan Berhitung Penjumlahan pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge Sebelum Penggunaan Media Interaktif**

Sebelum pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dilaksanakan tes untuk mengukur kemampuan murid tunagrahita ringan terhadap hasil belajar penjumlahan. Adapun skor hasil belajar penjumlahan sebelum penggunaan media interaktif dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1 Hasil *Pretest* Murid Tunagrahita Ringan Kelas II SLB As’ Adiyah Cabenge**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Responden** | **Skor** | **Nilai** | **Kategori** |
| 1 | AE | 7 | 35 | Kurang Mampu |
| 2 | RD | 10 | 50 | Kurang Mampu |
| 3 | SL | 8 | 40 | Kurang Mampu |

Berdasarkan data pada tabel 4.1 di atas, maka dapat dilihat bahwa dari hasil *pretest* AE memperoleh skor 7, RD memperoleh skor 10, dan SL memperoleh skor 8.

* + - * 1. AE. Skor yang diperoleh adalah 7, yang selanjutnya dikonversikan ke nilai yaitu:

 = $\frac{7}{20}$ X 100 = **35**

Jadi, nilai yang diperoleh AE pada *pretest* hasil belajar penjumlahan sebelum penggunaan media interaktif adalah 35.

* + 1. RD. Skor yang diperoleh adalah 10, yang selanjutnya dikonversikan ke nilai yaitu:

= $\frac{10}{20}$ X 100 = **50**

Jadi , nilai yang diperoleh RD pada *pretest* hasil belajar penjumlahan sebelum penggunaan media interaktif adalah 50.

* + 1. SL. Skor yang diperoleh adalah 8, yang selanjutnya dikonversikan ke nilai yaitu:

=$ \frac{8}{ 20}$ X 100 = **40**

Jadi, nilai yang diperoleh SL pada *pretest* hasil belajar penjumlahan sebelum penggunaan media interaktif adalah 40 .

Untuk lebih jelasnya, berikut adalah data hasil belajar penjumlahan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB As’ Adiyah Cabenge Kab. Soppeng sebelum penggunaan media interaktif yang akan ditampilkan dalam grafik batang sebagai berikut:

**Gambar 4.1 Profil Kemampuan Berhitung Penjumlahan Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar II Sebelum Penggunaan Media Interaktif**

Berdasarkan profil kemampuan berhitung penjumlahan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di atas dapat terlihat bahwa semua murid berada pada kategori kurang mampu dimana nilai yang beroleh berkisar antara 35-50. Maka selanjutnya akan dilakukan intervensi dengan menerapkan media interaktif.

* 1. **Deskripsi Kemampuan Berhitung Penjumlahan pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge Setelah Penggunaan Media Interaktif**

Setelah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dilaksanakan tes untuk mengukur kemampuan murid tunagrahita ringan terhadap hasil belajar penjumlahan. Adapun skor hasil belajar penjumlahan setelah penggunaan media interaktif dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4.2 Hasil *Posttest* Murid Tunagrahita Ringan Kelas II SLB As’ Adiyah Cabenge**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Responden | Skor | Nilai | Kategori |
| 1 | AE | 13 | 65 | Mampu |
| 2 | RD | 18 | 90 | Sangat Mampu |
| 3 | SL | 16 | 80 | Mampu |

Berdasarkan data pada tabel 4.2 di atas, maka dapat dilihat bahwa dari hasil *posttest* AE memperoleh skor 13, RD memperoleh skor 18, dan SL memperoleh skor 16.

* + 1. AE. Skor yang diperoleh adalah 13, yang selanjutnya dikonversikan ke nilai yaitu:

 = $\frac{13}{20}$ X 100 = **65**

Jadi, nilai yang diperoleh AE pada *posttest* hasil belajar penjumlahan setelah penggunaan media interaktif adalah 65.

* + 1. RD. Skor yang diperoleh adalah 18, yang selanjutnya dikonversikan ke nilai yaitu:

= $\frac{18}{20}$ X 100 = **90**

Jadi , nilai yang diperoleh RD pada *posttest* hasil belajar penjumlahan setelah penggunaan media interaktif adalah 90.

* + 1. SL. Skor yang diperoleh adalah 16, yang selanjutnya dikonversikan ke nilai yaitu:

=$ \frac{16}{ 20}$ X 100 = **80**

Jadi, nilai yang diperoleh SL pada *posttest* hasil belajar penjumlahan setelah penggunaan media interaktif adalah 80 .

Untuk lebih jelasnya, berikut adalah data hasil belajar penjumlahan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB As’ Adiyah Cabenge Kab. Soppeng setelah penggunaan media interaktif yang akan ditampilkan dalam grafik batang sebagai berikut:

**Gambar 4.2 Profil Kemampuan Berhitung Penjumlahan pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar II Setelah Penggunaan Media Interaktif**

Berdasarkan profil kemampuan berhitung penjumlahan di atas, menunjukkan bahwa nilai yang di peroleh semua murid lebih baik dari sebelum penggunaan media interaktif. Hasil belajar murid berada pada kategori sangat mampu dan mampu mengacu pada standar kategori yang ditetapkan sebagai pedoman. Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB As’ Adiyah Cabenge Kab. Soppeng.

* 1. **Deskripsi Kemampuan Berhitung Penjumlahan Murid Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Interaktif**

Pengujian pertanyaan penelitian yang diajukan adalah apakah terdapat peningkatan hasil belajar penjumlahan melalui media interaktif pada murid tunagrahita ringan kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng. Untuk kepentingan analisis data tersebut di atas dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

**Tabel 4.3 Nilai Tes Kemampuan Berhitung Penjumlahan Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar II di SLB As’ Adiyah Sebelum Dan Setelah Penggunaan Media Interaktif**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Responden** | **Pretest** | **Posttest** |
| **Nilai** | **Kategori** | **Nilai** | **Kategori** |
| 1 | AE | 35 | Kurang Mampu | 65 | Mampu |
| 2 | RD | 50 | Kurang Mampu | 90 | Sangat Mampu |
| 3 | SL | 40 | Kurang Mampu | 80 | Mampu |

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut, menunjukkan skor hasil belajar penjumlahan setelah penggunaan media interaktif lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media interaktif. AE pada tes awal memperoleh nilai 35, RD memperoleh nilai 50, dan SL memperoleh nilai 40. Berdasarkan standar kategori yang telah ditetapkan sebagai pedoman maka murid tunagrahita ringan kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge berada pada kategori kurang mampu. Namun, setelah penggunaan media interaktif, hasil belajar penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas II meningkat. Hal tersebut didasarkan pada hasil tes akhir, yaitu AE pada tes akhir memperoleh nilai 65, RD memperoleh nilai 90, dan SL memperoleh nilai 80. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar penjumlahan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB As’ Adiyah berada pada kategori sangat mampu dan mampu.

Agar lebih jelasnya mengenai peningkatan hasil belajar penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas dasar II sebelum dan setelah penggunaan media interaktif, akan ditampilkan dalam grafik batang sebagai berikut:

**Gambar 4.3 Profil Kemampuan Berhitung Penjumlahan Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar II Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Interaktif**

Berdasarkan grafik batang di atas, maka dapat dijelaskan bahwa hasil belajar penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge setelah penggunaan media interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar penjumlahan sebelum penggunaan media interaktif. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar penjumlahan pada murid tunagrahita ringan kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge setelah penggunaan media interaktif*.*

1. **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diketahui bahwa hasil belajar penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng sebelum penggunaan media interaktif berada pada kategori kurang mampu berdasarkan standar criteria yang ditetapkan sebagai pedoman.

Pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas II SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng, dilihat dari hasil belajar sebelum penggunaan media interaktif masih belum menunjukkan hasil belajar yang optimal. Hal ini disebabkan karena murid tunagrahita ringan dalam menerima pelajaran, murid tidak berminat memperhatikan pelajaran karena kurangnya faktor penunjang proses belajar mengajar di kelas termasuk media pembelajaran yang menarik perhatian murid sehingga murid dapat termotivasi untuk belajar, yang berlandaskan bahwa anak tunagrahita pada umumnya memiliki keterbatasan berfikir dalam jangka panjang (kurang perhatian) dan berfikir abstrak. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu keterbatasan murid tunagrahita ringan dalam proses pembelajarannya, khususnya pada pelajaran penjumlahan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat perlu diperhatikan guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Melalui penggunaan media pembelajaran secara efektif, diharapkan murid dapat memahami secara baik materi pelajaran yang diajarkan. Namun pengadaan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan keadaan murid dari jumlah dan kemampuan murid dalam memahami ataupun menggunakan media yang digunakan oleh guru, dan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika adalah media interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diuraikan sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif pada hasil belajar penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas II SLB As’ Adiyah Cabenge dengan materi penjumlahan 1 sampai 10 cukup optimal. Data murid tunagrahita ringan kelas II SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng memperoleh hasil *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan hasil *pretest* sehingga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar penjumlahan. Sebelum penggunaan media interaktif murid AE memperoleh nilai 35, murid RD memperoleh nilai 50, dan murid SL memperoleh nilai 40. Kemudian setelah penggunaan media interaktif murid AE memperoleh nilai 65, murid RD memperoleh nilai 90, dan SL memperoleh nilai 80.

Pemanfaatan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada kemampuan berhitung penjumlahan tentu memberikan peningkatan terhadap kualitas proses pembelajaran dan pada akhirnya akan dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar murid pada pengajaran penjumlahan. Murid tampak senang ketika dalam proses pembelajaran berhitung menggunakan media interaktif. Murid dapat berinteraksi dengan komputer karena terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik untuk memunculkan informasi berupa *audio,* visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh anak berupa cerita interaktif dan game yang berfungsi untuk mengendalikan angka-angka dengan mudah, melatih disiplin, melatih untuk mandiri, mengenal benda-benda, mengenal warna, dan sebagainya. Murid cukup mudah menangkap materi penjumlahan. Meskipun belum sepenuhnya berhasil. Tetapi hasil penelitian ini, telah mengindikasikan peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan 1 sampai 10 pada murid tunagrahita ringan kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge kabupaten Soppeng dengan menggunakan media interaktif.