**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Bab ini sudah menyajikan dan dibahas hasil penelitian mengenai kemampuan mengenal bilangan sebelum dan setelah menggunakan permainan mata uang yang dilaksanakan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa.

Pengukuran terhadap kemampuan mengenal bilangan dilakukan sebanyak dua kali yakni tes sebelum penerapan permainan mata uang untuk memperoleh data tingkat kemampuan murid tunagrahita ringan sebelum penerapan permainan mata uang sedangkan pengukuran kedua dilakukan setelah penerapan permainan mata uang.

1. **Kemampuan Mengenal Bilangan Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa sebelum Permainan Mata Uang.**

Berdasarkan hasil penelitian pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa sebelum Permainan Mata Uang diperoleh nilai kemampuan mengenal bilangan sebelum permainan mata uang yang dilaksanakan pada murid tunagrahita ringan sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Data Kemampuan Mengenal Bilangan sebelum Permainan**

**Mata Uang hasil pretest Murid Tunagrahita Ringan Kelas**

**Dasar III di SLB Bajeng Raya.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Murid** | **Nilai Hasil Tes** |
| 1.  2.  3.  4. | Snj  Kwn  Hjr  Anh | 4  5  5  6 |

Berdasarkan tabel 4.1 maka diperoleh nilai hasil tes rata-rata sebagai berikut:

X = ∑x1

N

X = 4 + 5 + 5 + 6

4

20

X =

4

X = 5

Dengan demikian nilai rata-rata kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan sebelum permainan mata uang adalah 5 yang jika dikelompokkan kedalam kategori yang telah ditetapkan maka pada kategori sedang.

Jika kemampuan mengenal bilangan pada pretest dikelompokkan kedalam lima kategori yang ditetapkan sebelumnya, maka diperoleh distribusi frekweinsi seperti disajikan pada tabel 3.1 berikut:

**Tabel 4.2 Distribusi frekuensi kemampuan mengenal bilangan murid**

**Tunagrahita ringan Kelas Dasar III di SLB Bajeng Raya**

**sebelum Permainan Mata Uang**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nilai | Kategori | Sebelum Permainan Mata uang | |
| Frekuensi | Persentase |
| 1. | 0 – 2,0 | Sangat Rendah | 0 | 0% |
| 2. | 2,1 – 4,0 | Rendah | 0 | 0% |
| 3. | 4,1 – 6,0 | Sedang | 3 | 75% |
| 4. | 6,1 – 8,0 | Tinggi | 1 | 25% |
| 5. | 8,1 – 10 | Sangat Tinggi | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 4 | 100 % |

Sugiyono (2014: 231)

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel di atas diketahui bahwa 4 subyek murid Tunagrahita ringan Kelas Dasar III di SLB Bajeng Raya tidak seorangpun memiliki kemampuan sangat rendah dan rendah dan sangat tinggi, 3 orang berada pada kategori sedang (75%) dan 1 orang berada pada kategori tinggi (25%), sedangkan nilai rata-rata kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa sebelum permainan mata uang sebesar 5 yang jika dikonversikan kedalam kategori kemampuan mengenal bilangan berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa sebelum melakukan permainan mata uang berada pada kategori sedang . Agar lebih jelas data tersebut di atas akan divisualisasikan dalam bentuk diagram batang di bawah ini:

N

i

l

a

i

Diagram Batang 1. Visualisasi Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa sebelum Permainan Mata Uang

Berdasarkan diagram batang 1 dan hasil analisis di atas diperoleh nilai rata-rata kemampuan mengenal bilangan sebelum permainan mata uang pada murid tunagrahita rungan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupeten Gowa sebesar 5 artinya perolehan nilai rata-rata hanya mencapai 5 yang masih berada pada ketegori sedang.

1. **Kemampuan Mengenal Bilangan Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa setelah Permainan Mata Uang.**

Berdasarkan hasil penelitian murid tunagrahita ringan kelas III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa, diperoleh kemampuan mengenal bilangan setelah permainan mata uang yang akan disajikan dalam bentuk tabel kemampuan mengenal bilangan seperti di bawah ini:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Murid** | **Nilai Hasil Tes** |
| 1.  2.  3.  4. | Snj  Kwn  Hjr  Anh | 6  6  7  7 |

Jumlah 26

Sumber postest

Berdasarkan tabel 4.3 di atas maka dapat dihitung nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

X = ∑ x1

n

6 + 6 + 7 + 7

X =

4

26

=

4

= 6,5

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan sesudah melakukan permainan mata uang adalah 6,5 yang jika dikelompokkan ke dalam kategori yang telah ditetapkan berada pada kategori tinggi. Nilai kemampuan mengenal bilangan pada postest dikelompokkan kedalam 5 kategori yang disajikan pada tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Distribusi frekuensi kemampuan mengenal bilangan murid**

**Tunagrahita ringan Kelas Dasar III di SLB Bajeng Raya setelah**

**Dilakukan Permainan Mata Uang**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nilai | Kategori | Setelah permainan mata uang | |
| Frekuensi | Persentase |
| 1. | 0 – 2,0 | Sangat Rendah | 0 | 0% |
| 2. | 2,1 – 4,0 | Rendah | 0 | 0% |
| 3. | 4,1 – 6,0 | Sedang | 2 | 50% |
| 4. | 6,1 – 8,0 | Tinggi | 2 | 50% |
| 5. | 8,1 – 10 | Sangat Tinggi | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 4 | 100% |

Sugiyono (2014: 321)

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dikemukakan bahwa 2 orang murid berada pada ketegori sedang dan 2 orang murid berada pada kategori tinggi. Untuk memperjelas uraian di atas maka data yang telah diperoleh akan divisualisasikan dalam bentuk diagram batang di bawah ini:

Diagram batang 2 : Visualisasi Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa setelah Permainan Mata Uang.

Berdasarkan diagram dan analisis data di atas diperoleh nilai rata-rata kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan Kelas Dasar III SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa sebesar 6,5 artinya perolehan nilai rata-rata mencapai 6,5 yang artinya tergolong dalam kategori tinggi.

1. **Kemampuan Mengenal Bilangan Murid Tunagrahita Ringan Kelas**

**Dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa sebelum dan setelah Permainan Mata Uang.**

Hasil penelitian di atas menunjukkan ada peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada murid tunagrahita ringan sebelum dan setelah melakukan permainan mata uang. Hal ini dapat dilihat nilai rata-rata kemampuan mengenal bilangan pada murid tunagrahita ringan sebelum melakukan permainan mata uang (tabel 3.1) yaitu 5 dan mengalami peningkatan menjadi 6,5 (tabel 3.4).

Hal ini berarti terjadi peningkatan kemampuan mengenal bilanganpada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa setelah melakukan Permainan Mata Uang. Untuk memperjelas kemampuan mengenal bilangan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

**Tabel 4.5 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bilangan pada Murid**

**Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III SLB Bajeng Raya**

**Kabupaten Gowa** **sebelum dan setelah Permainan Mata Uang.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nilai | Kategori | Sebelum | | Setelah | |
| Frekuensi | Persen  tase | Frekuensi | Persen  Tase |
| 1 | 0 – 2,0 | Sangat Rendah | 0 | 0% | 0 | 0% |
| 2 | 2,1 – 4,0 | Rendah | 0 | 0% | 0 | 0% |
| 3 | 4,1 – 6,0 | Sedang | 3 | 75% | 2 | 50% |
| 4 | 6,1 – 8,0 | Tinggi | 1 | 25% | 2 | 50% |
| 5 | 8,1 – 10 | Sangat Tinggi | 0 | 0% | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 4 | 100% | 4 | 100 % |

Sumber : Hasil pengolahan tes penelitian (pretest dan postest)

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, nampak bahwa kemampuan mengenal bilangan pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III SLB Bajeng RayaKabupaten Gowa, semua murid menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan mengenal bilangan. Hal ini dapat dilihat dari responden Snj, dimana kemampuan mengenal bilangan sebelum melakukan permainan mata uang atau berdasarkan hasil pretest berada pada kategori rendah kemudian meningkat menjadi kategori sedang setelah postest. Hal yang sama juga terjadi pada Kwn dimana hasil belajar sebelumnya dalam ketegori rendah meningkat menjadi kategori sedang, Hjr berdasarkan hasil pretest berada pada kategori rendah meningkat menjadi kategori tinggi, sedangkan Anh berdasarkan pretest berada pada kategori sedang kemudian meningkat menjadi kategori tinggi. Agar lebih jelas data tersebut di atas dapat divisualisasakan dalam diagram batang di bawah ini :

**Diangram batang 3: Visualisasi perbandingan kemampuan mengenal**

**bilangan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar**

**III di SLB Bajeng Raya setelah permainan mata**

**uang**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya setelah permainan mata uang.

**B. Pembahasan**

Kemampuan mengenal bilangan dalam pembelajaran harus didukung oleh penerapan metode pembelajaran yang menarik, namun terkadang pendidik kurang memiliki kreatifitas dalam proses pembelajaran yang dapat melibatkan murid secara langsung. Selama ini murid hanya sebagai pendengar saja sehingga akibatnya murid kurang tertarik mengikuti pelajaran dan cenderung menerima pelajaran begitu saja tanpa guru ketahui murid mengerti atau tidak mengerti dengan pelajaran yang diberikan.

Untuk mengatasi persoalan di atas dapat dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang dapat melibatkan murid secara langsung yaitu dengan melakukan permainan mata uang untuk mengaktifkan murid dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan murid mengenal bilangan. Permainan mata uang adalah salah satu metode yang yang melibatkan murid secara langsung dengan cara berjual beli yaitu ada selaku penjual dan ada selaku pembeli sehingga apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Murid tunagrahita sangat sulit melakukan hubungan interaksi dengan orang lain maka dipilih satu metode pembelajaran yaitu pemainan mata uang agar anak dapat terlibat secara langsung dan dapat berkomunikasi dengan orang lain atau teman sekelasnya, selain itu juga anak merasa senang belajar bersama teman, aktif serta dapat mendorong semangat belajarnya. Dengan permainan mata uang murid tunagrahita dapat memiliki kemampuan mengenal bilangan.

Hasil penelitian kemampuan mengenal bilangan berdasarkan hasil pretest murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa sebelum diterapkan metode permainan mata uang dikategorikan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bilangan berdasarkan hasil pretest murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa adalah sedang.

Setelah diberikan permainan mata uang sebanyak 4 kali pertemuan maka dengan waktu 2x30 menit setiap pertemuan yang terdiri dari mengenalkan mata uang, mengenalkan bilangan, nilai uang dan menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan secara berulang. Maka kemampuan mengenal bilangan kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa mengalami peningkatan yang berarti.

Berdasarkan hasil tes terhadap seluruh siswa setelah diberikan perlakuan permainan mata uang, kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa dikategorikan tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya dari rata-rata sedang, mengalami peningkatan menjadi rata-rata tinggi.

Adanya peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada murid tunagrahita ringan menunjukkan adanya pengaruh permainan mata uang terhadap kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa. ini berarti bahwa dengan permainan mata uang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada murid secara konsisten dan berkesinambungan.

Hal ini senada dengan pendapat Sudjana (1996: 63) mengemukakan tujuan bermain adalah: Melatih keterampilan tertentu, baik bersifat professional maupun kehidupan sehari-hari, Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, memberikan motivasi belajar kepada siswa, melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok, daya kreatif siswa, serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.