**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika pada murid *cerebral palsy* kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK melalui *permainan ular tangga*.

Penelitian ini telah dilaksanakan pada murid *cerbral palsy* kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK yang berjumlah 1 (satu) orang. Penelitian ini dilaksanakan selama kurung waktu 1 (satu) bulan yaitu pada tanggal 4 April – 4 Mei 2016. Pengukuran kemampuan matematika di laksanakan sebanyak dua kali, yakni tes pertama sebelum penggunaan *permainan ular tangga* yang bertujuan untuk memperoleh gambaran tingkat kemampuan awal matematika murid *cerebral palsy*. Sedangkan tes kedua diberikan setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *permainan ular tangga* untuk mengetahui ketercapaian peningkatan hasil belajar matematika pada murid *cerebral palsy* Kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pemberian intervensi dalam hal ini adalah penggunaan *permainan ular tangga* hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar murid *cerebral palsy* kelas dasar III. Hal ini terlihat dari kondisi sebelum penggunaan *permainan ular tangga.*

42

Data hasil penelitian yang diperoleh dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Analisis yang digunakan terhadap data hasil yang diperoleh diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kuntitatif, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

1. **Analisis Data Kemampuan Matematika Sebelum Penggunaan Permainan Ular Tangga Pada Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK**

Untuk mengetahui gambaran kemampuan awal matematika pada murid *cerebral palsy* Kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK sebelum penggunaan *permainan ular tangga* dapat dilihat melalui tes awal. Tes awal merupakan tahap awal yang dilaksanakan dalam penelitian.

Adapun data hasil kemampuan matematika pada murid *cerebral palsy* kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK sebelum penggunaan permainan ular tangga selanjutnya dituangkan dalam tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Data Skor Tes Awal Matematika Sebelum Penggunaan Permainan Ular Tangga Pada Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kode Murid | Skor Tes Awal |
|  | **NJ** | **2** |

Berdasarkan tabel dia atas, skor yang diperoleh pada tes sebelum penggunaan permainan ular tangga yaitu pada murid pertama dengan inisial NJ memperoleh skor (2). Selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan ke standar nilai 100 dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya pada BAB III, maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut:

* Nilai NJ x 100

= x 100

= 13,3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nilai | Kategori |
| 1 | 13,3 | Sangat Kurang |

Berdasarkan data pada tabel 4.1 diperoleh hasil pada murid *cerebral palsy* Kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK, murid memiliki hasil berhitung matematika sebelum menggunakan *permainan ular tangga* masing-masing yakni NJ dengan nilai (13,3).

1. **Kemampuan Matematika Setelah Penggunaan Permainan Ular Tangga Pada Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar III Di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK**

Untuk mengetahui kemampuan matematika pada murid *cerebral palsy* Kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK setelah penggunaan *permainan ular tangga* dapat ditempuh dengan membandingkan hasil tes akhir dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Belajar Matematika Setelah Penggunakan Permainan Ular Tangga Pada Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kode Murid | Skor Tes Akhir |
| 1 | NJ | **13** |

Berdasarkan table diatas, skor yang diperoleh pada tes setelah penggunaan permainan ular tangga yaitu pada murid dengan inisial NJ memperoleh skor (13). Selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan kestandar nilai 100 dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya pada BAB III, maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut :

1. Nilai NJ x 100

= x 100

= 86.7

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nilai | kategori |
| 1. | 86.7 | **Sangat Baik** |

Berdasarkan rekapitulasi pada tabel 4.2 dapat dijelaskan bahwa secara umum maupun secara individual hasil belajar matematika pada murid *cerebral palsy* mengalami perubahan dan diperoleh peningkatan hasil belajar matematika pada murid *cerebral palsy* Kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK. Hal tersebut ditegaskan pada skor sebelum diberikan perlakuan ditunjukkan oleh murid setelah dikonversikan dengan rumus dan setelah diberikan perlakukan skor perolehan murid mengalami peningkatan.

1. **Peningkatan Hasil Belajar Matematika Sebelum Dan Setelah Penggunaan Permainan Ular Tangga Pada Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar III Di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK**

Untuk mengetahui kemampuan matematika pada murid cerebral palsy kelas dasar IIIdi SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK sebelum dan setelah penggunaan permainan ular tangga dapat ditempuh dengan membandingkan hasil tes awal dan tes akhir dapat dilihat dalam diagram batang sebagai berikut :

Berdasarkan diagram di atas dapat di simpulkan bahwa nilai yang diperoleh murid setelah penggunaan *permainan ular tangga*mengalami peningkatan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai yang diperoleh oleh murid *cerebral palsy* Kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK setelah penggunaan *permainan ular tangga*, sehingga hasil belajar murid *cerebral palsy* kelas Dasar III mengalami peningkatan setelah melalui penggunaan *permainan ular tangga*.

1. **Pembahasan**

Matematika merupakan pelajaran yang objektif kajiannya paling abstrak. Maka sangat sulit bagi murid yang tingkat pemikirannya masih pada taraf kongkrit. Namun demikian, pembelajaran matematika yang abstrak tersebut bisa dikongkritkan dengan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan murid sehingga mempermudah murid dalam memahami konsep yang abstrak khususnya konsep dalam mata pelajaran matematika. Selanjutnya Abdurrahman, (1996:252) mengemukakan bahwa:

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan suatu jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan pengetahuan tentang menghitung dan yang paling penting adalah memikirkan dalam manusia itu sendiri dalam malihat dan menggunakan hubungan –hubungan.

Murid *cerebral palsy* mengalami keterbatasan dalam motorik dan intelegensinya akan mengakibatkan daya konsentrasi lemah, kurang bisa berfikir abstrak, dan mudah bosan. Maka dalam pembelajaran guru menekankan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media yang menarik.

Media pembelajaran yaitu perantara atau pengantar sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (murid). Selanjutnya Menurut Gerlach & Ely (dalam Azhar Arsyad, 2013)  yaitu  : “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *permainan ular tangga*. Penggunaan *permaina ular tangga* dalam pembelajaran matematika mampu mengurangi kesulitan murid dalam menyelesaikan soal matematika, sehingga mampu membuat mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Penggunaan media pembelajaran sengat berpengaruh terhadap pemahaman murid tentang materi pembelajarn yang diajarkan. Sebelum penggunaan *permainan ular tangga murid* masih kurang memahami mata pelajaran matematika terkhusus dalam materi penjumlahan satu digit. Hal ini dapat dilihat sebelum penggunaan *permainan ular tangga* murid masih kurang berminat dalam pelajaran matematika.

Setelah melakukan penelitian analisis data sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya maka Nampak bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika setelah penggunaan *permainan ular tangga*. Dalam proses belajar mengajar terdapat dua murid *cerebral palsy* kelas Dasar III di SLB Negeri pembina tingkat Prov Sul-Sel sentra PK-PLK namun hanya satu yang hambatan, memperhatikan perbandingan nilai tes awal dan tes akhir yang dianalisis secara deskriptif hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika melalui *permainan ular tangga*pada murid *cerebral palsy* kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK, mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil tes NJ sebelum penggunaan *permainan ular tangga*mendapat nilai (13.3), setelah penggunaan *permainan ular tangga* nilai yang di dapat NJ meningkat menjadi (86.7). Hal ini dapat dilihat dari hasil setelah menggunakan *permainan ular tangga* pada murid *cerebral palsy* kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK.

Adanya peningkatan hasil belajar matematika yang di dapatkan murid *cerebral palsy* kelas Dasar III setelah penggunaan *permainan ular tangga* di sebabkan karena *permainan ular tangga* merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika seperti operasi perhitungan yang menggunakan papan permainan,dadu dan bidak.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika pada *cerebral palsy* Kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK melalui penggunaan *permainan ular tangga* dalam proses pembelajaran penjumlahan satu digit. Dengan demikian terlihat bahwa penggunaan *permainan ular tangga* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada mata pelajaran matematika khususnya pada murid *cerebral palsy* kelas Dasar III di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK.