**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan luar biasa merupakan layanan pendidikan yang khusus diperuntukkan kepada anak-anak berkebutuhan khusus dengan tujuan agar mereka dapat melewati proses pertumbuhan dan perkembangan yang optimal terutama dalam melaksanakan kegiatan belajar. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 5 ayat 1 dan 2 menjelaskan bahwa:

1. Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu
2. Warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menuntut manusia untuk terus memperbaharui pengetahuan dan keterampilannya. Kemampuan berhitung merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi utamanya dalam pelajaran matematika. Jika pada usia sekolah dasar anak memiliki kemampuan dalam pelajaran matematika, maka ia tidak akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi, namun kenyataan menunjukkan bahwa tidak semua murid dapat menguasai kemampuan dalam mata pelajaran matematika dengan baik.

Murid tungrahita merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus. Murid tunagrahita memiliki inteligensi di bawah rata-rata yang menyebabkan ia mengalami kesulitan dalam semua aspek fungsi intelektual, belajar, memori, perhatian, dan bahasa.

Murid tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada di bawah rata-rata yaitu IQ nya di bawah 70. Perhatian dan ingatanya murid tunagrahita lemah, tidak dapat memperhatikan sesuatu hal dengan serius dan lama, sebentar saja perhatian murid tunagrahita akan berpindah pada persoalan lain, apalagi dalam hal memperhatikan pelajaran, anak tunagrahita cepat merasa bosan. Kemampuan intelektual murid tunagrahita yang berada di bawah rata-rata ini mengakibatkan mereka mengalami kesulitan dalan menerima pelajaran, khususnya pelajaran matematika. Di samping itu, mereka juga mengalami keterbatasan dalam hal berpikir abstrak, sulit dan berbelit-belit sehingga prestasi belajarnya pun rendah. Salah satu mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami oleh murid tunagrahita yaitu matematika.

Sebagaimana diketahui matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus di pelajari oleh semua orang, karena di dalam matematika diajarkan cara mengenal bilangan dan angka, berhitung, dan cara pengaplikasiannya. Pelajaran matematika sangat penting dipelajari bagi murid tunagrahita meskipun terbatas pada bilangan tertentu, yang berbeda pada murid tunagrahita proses pembelajarannya diberikan pelayanan khusus yang disesuaikan dengan kondisi murid. Pada kompetensi dasar dan kompetensi inti Kurikulum Matematika, pengenalan angka merupakan tahap awal atau dasar pelajaran matematika.

Kenyataan yang ada di lapangan (SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK) murid belum menguasai tahap awal dalam pelajaran matematika ini yaitu anak belum mampu mengenal angka. Hal ini diketahui pada saat peneliti melakukan observasi, pelaksanaan PPL dan wawancara dengan guru Kelas II (17 sampai 19 Maret 2016) yaitu ditemukan murid tunagrahita ringan yang mengerjakan soal matematika membilang angka dari 1 sampai 10 masih rendah nilai rata-ratanya dapat terlihat dari beberapa murid sering salah menunjukkan angka yang disebutkan oleh peneliti. Selama observasi di lapangan kondisi murid dalam proses pembelajaran menunjukkan murid mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang diterimanya, memerlukan waktu yang lama karena adanya pengulangan-pengulangan dan mudah jenuh.

Murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK belum mampu mengenal angka dari angka 1-10 serta belum mampu mengurutkan dengan benar maupun secara acak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk memberikan pembelajaran yang dapat membantu murid mengenal angka. Salah satunya memberikan pembelajaran yang disertai dengan melakukan permainan tebak angka. Belajar sambil bermain dapat dijadikan salah satu cara untuk memberikan materi pelajaran kepada murid tunagrahita, karena dengan bermain itu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menarik bagi murid, sehingga murid tidak bosan dan mudah untuk mengert dengan melakukan permainan murid juga dilatih untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri tidak mudah putus asa dan pantang menyerah, karena dalam permainan memiliki beberapa kelebihan di antaranya permainan dirancang untuk bisa menjadikan yang abstrak menjadi konkret, dapat dimengerti dan menyenangkan, membantu ingatan murid terhadap pelajaran yang diberikan, permainan merupakan suatu selingan pemberian atau alat peraga yang secara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari.

Berdasarkan latar belakang dan berbagai pemikiran di atas, penulis mengadakan penelitian dengan judul “Permainan Tebak Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK. Permainan tabak angka diduga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka bagi murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II ini.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu: “Bagaimanakah permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat member manfaat bagi :

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi praktisi pendidikan, dapat dijadikan bahan informasi dalam pengembangan ilmu pendidikan khususnya pada pendidikan luar biasa menyangkut pengembangan layanan bagi anak berkebutuhan khusu pada umumnya murid tunagrahita ringan pada khususnya.
3. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan bahan masukan dalam meneliti dan mengembangkan peubah berkaitan dengan penerapan permainan tebak angka.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi sekolah, sebagai salah satu bahan informasi dalam menentukan kebijakan dalam pembelajaran menulis kata bagi anak berkebutuhan khusus terutama murid tunagrahita ringan.
6. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam menyusun program dan melaksanakan pembelajaran permainan tebak angka bagi anak berkebutuhan khusus terutama murid tunagrahita ringan.
7. Bagi Siswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan yang dapat memperkaya khazanah pengetahuan bagi pendidikan siswa tunagrahita ringan, khususnya yang teraitan dalam pembelajaran tebak angka sehingga memungkinkan mereka berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
8. Partisipan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi para guru, orangtua, dan pihak lainnya yang terkait dengan penanganan siswa tunagrahita ringan.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PERTANYAAN PENELITIAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Konsep Tunagrahita**
3. **Pengertian Tunagrahita**

Anak tunagrahita secara peristilahan dikatakan sebagai anak dengan *Intellectual Developmental Disability* (untuk selanjutnya ditulis IDD). *American Association of Mental Retardation* (AAMR) atau yang sekarang berganti nama menjadi *American Assosiation of Intellectual Develompental Disability* (AAIDD) dalam (Daniel P. Hallahan et.all.,2009: 147) mendefinisikan bahwa:

Keterbelakangan mental adalah cacat ditandai dengan keterbatasan signifikan baik dalam fungsi intelektual dan dalam perilaku adaptif seperti yang diungkapkan dalam konseptual, sosial dan praktis keterampilan adaptif. cacat ini berasal sebelum usia 18.

Individu dikatakan mengalami IDD apabila memenuhi dua kriteria kelemahan, yakni rendahnya fungsi kecerdasan dan keterampilan adaptif. Kedua aspek kelemahan kemampuan tunagrahita tersebut menyebabkan terbelakangnya perkembangan dan terbatasnya perkembangan kemampuan.

Keterbatasan kemampuan tunagrahita tersebut berimplikasi terhadap layanan pendidikan yang diberikan. Layanan pendidikan diberikan dalam rangka mengoptimalkan kemampuan mereka supaya mampu mandiri di lingkungan masyarakat. Hal itu diungkapkan Samuel Kirk et. all. (2009: 146) bahwa “Pendidik tidak hanya mencoba untuk membantu anak menyesuaikan dirinya cacat; mereka juga mencoba untuk intervensi awal dalam siklus hidup untuk menjaga kondisi dari menjadi lebih serius”. Merujuk pendapat Samuel Kirk dkk, Sebagai pendidik lebih penting berorientasi mengembangkan kemampuan tunagrahita dari pada memperbaiki keterbatasan yang dialami.

Kondisi tunagrahita bervariasi, meliputi klasifikasi tunagrahita kategori ringan, sedang dan berat. Tunagrahita kategori ringan mampu mandiri di masyarakat dan mampu didik, tunagrahita kategori sedang mampu menolong diri sendiri, perlu pengawasan sepanjang hidup, tetapi masih mampu dilatih, sedangkan kategori berat sepanjang hidup berada dibawah lembaga perawatan dan diawasi sepanjang hidupnya.

1. **Klasifikasi Tunagrahita**

Klasifikasi ketunagrahitaan yang dialami murid memiliki perbedaan individual yang bervariasi. Klasifikasi tersebut bermacam-macam sesuai displin ilmu maupun perubahan pandangan terhadap keberadaan murid tunagrahita. Pengklasifikasian pada umumnya berdasarkan pada taraf inteligensi, yang terdiri dari ringan, sedang, dan berat. Untuk lebih jelasnya pengklasifikasian ketunagrahitaan akan diuraikan sebagai berikut:

1. Tunagrahita Ringan *(Debil)*

Anak tunagrahita ringan pada umumnya tampang atau kondisi fisiknya tidak berbeda dengan anak normal lainnya, mereka mempunyai IQ antara kisaran 50 s/d 70. Mereka juga termasuk kelompok mampu didik, mereka masih bisa dididik, diajarkan membaca, menulis dan berhitung, anak tunagrahita ringan biasanya bisa menyelesaikan pendidikan tingkat kelas IV SD umum.

1. Tunagrahita Sedang ( *embisil)*

Anak tunagrahita sedang termasuk kelompok latih. Tampang atau kondisi fisiknya sudah dapat terlihat, tetapi ada sebagian anak tunagrahita yang mempunyai fisik normal. Kelompok ini mempunyai IQ antara 30 s/d 50. Mereka biasanya menyelesaikan pendidikan tingkat kelas II SD umum.

1. Tunagrahita Berat (*idiot)*

Kelompok ini termasuk yang sangat rendah intelegensinya tida mampu menerima secara akademisi. Anak tunagrahita berat termasuk kelompok mampu rawat, IQ mereka rata-rata 30 ke bawah. Dalam kegiatan sehari-hari mereka membutuhkan bantuan orang lain.

1. **Karakteristik Tunagrahita Ringan**

Tunagrahita memiliki dua aspek kelemahan, yaitu pada fungsi kecerdasan dan keterampilan adaptif yang rendah. Keterbatasan pada fungsi kecerdasan dan keterampilan adaptif anak tunagrahita ini membentuk suatu karakteristik tersendiri yang membedakan anak tunagrahita dengan anak seusianya. Karakteristik tersebut meliputi kemampuan menerima informasi, mendapatkan dan menggunakan bahasa serta perkembangan emosi. Sebagaimana diungkapkan Samuel Kirk et. all. (2009: 156) Mengemukakan bahwa: Ada perbedaan yang nyata dalam faktor terkait dengan tingkat perkembangan intelektual, seperti kemampuan untuk memproses informasi, kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan bahasa, dan perkembangan emosional.

Secara intelektual, MA anak tunagrahita mengalami ketertinggalan 2 atau 5 grade di bidang kognitif dibandingkan CA. Perbedaan antara MA dan CA yang cukup signifikan ini berimplikasi pada tahap pencapaian level kognitif anak. Pencapaiaan level kognitif tertinggi tunagrahita kategori ringan hanya sampai pada level operasional konkret. Jika pada usia 11 tahun anak normal mencapai tahap operasional konkret, maka pada tunagrahita kategori ringan mungkin dicapai pada usia 15-17 tahun.

Merujuk pada pendapat tersebut, maka dapat diperkirakan tunagrahita kategori ringan tingkat SDLB usia kronologis 7-12 tahun pencapaian mental siswa masih berada pada tahap pra-operasional. Teori Piaget menjelaskan bahwa tahap pra-operasional terdiri dari pemikiran simbolik, bahasa dan pemikiran intuitif.

Pemikiran simbolik, yaitu penggunaan simbol atau tanda untuk menyatakan atau menjelaskan suatu objek yang saat itu tidak berada bersama subjek (Paul Suparno, 2001: 49). Pemikiran simbolik ini tampak melalui imitasi tidak langsung, permainan simbolik, menggambar, gambaran mental, dan bahasa ucapan. Menurut Piaget (Paul Suparno, 2001: 54) perkembangan bahasa pada tahap pra-operasional merupakan transisi dari sifat egosentris ke interkomunikasi sosial. Dalam masa ini, anak mulai komunikatif dengan lingkungan sosialnya walau egosentrisnya masih nampak. Selain itu, pemikiran anak masih bersifat intuitif dimana anak akan menyerap persepsi langsung dari luar tanpa dinalar terlebih dahulu. Akibatnya, anak lebih memfokuskan diri pada aspek statis tentang suatu peristiwa daripada transformasi dari suatu keadaan pada keadaan lain Dahar, Ratna Wilis (2011: 138). Hal ini didukung oleh pendapat Mumpuniarti (2007: 24) yang menyatakan bahwa:

Dalam proses penyerapan informasi, anak tunagrahita kategori ringan tidak mampumelakukan proses klasifikasi stimulus sehingga respon yang akan diarahkan oleh proses eksekutif tidak berjalan lancar atau tidak secara spontan.

Eksekutif kontrol sendiri merupakan kemampuan dalam memproses informasi yang diperoleh. Ketidakmampuan penggunaan proses informasi ini memberi kontribusi pada lemahnya memori anak tunagrahita kategori ringan. Anak tunagrahita mudah sekali lupa dan mengalami kesukaran dalam merefleksikan kembali objek yang diamati. Anak tunagrahita ringan tidak mengalami gangguan persepsi, mereka hanya memerlukan waktu yang lebih banyak untuk menerima stimulus yang diterima. Layanan pendidikan sebagai upaya untuk mengoptimalkan penyerapan informasi pada anak tunagrahita dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung dan konkret dalam pembelajaran. Hal ini berdasar pada pencapaian usia mental tertinggi anak tunagrahita yang hanya sampai pada level operasional kongkret sehingga berakibat pada sulitnya berfikir abstrak. Strategi mengajar yang dapat meningkatkan kemampuan tunagrahita kategori ringan adalah dengan mengorganisasikan dan menstrukturkan materi.

1. **faktor penyebab dan pencegahannya**
2. Faktor penyebab

Terdapat berbagai faktor yang dapat menyebabkan seseorang menjadi tunagrahita para ahli dari berbagai ilmu telah berusaha menjadi faktor-faktor penyebab ini menjadi beberapa kelompok. Strauus mengelompokkan faktor-faktor tersebut menjadi dua gugus, yaitu endogen dan eksogen. Suatu faktor dimasukkan ke dalam gugus endogen apabila letaknya pada sel keturunan. Faktor ini diturunkan. Sedangkan yang termasuk ke dalam faktor eksogen adalah hal-hal di luar sel keturunan, misalnya: infeksi dan virus yang menyerang otak, benturan, radiasi, dan sebagainya; faktor ini tidak diturunkan.

1. Faktor keturunan

Telah dikemukakan di atas bahwa faktor keturunan terdapat pada sel khusus yang pada pria disebut spermatozoa dan pada wanita disebut sel telur (ovarium).

(1) Mengenal kromoso

Sel terdiri atas: dinding sel, plasma sel dan inti sel (nucleus). Bagian terpenting dari sel adalah inti, karena ppada inti sel ini tersusun materi genetik yang melestarikan sifat-sifat baku manusia dari nenek moyangnya.

(2) Kelainan Kromoson

Kelainan kromoson dapat dilihat baik dari bentuk maupun dari nomornya. Dilihat dari bentuknya, kelainan kromosom dapat berubah : (1) inversi, (2) delesi, (3) duplikasi, dan (4) iranslokasi.

(3) Kelainan Gene

Kelainan yang terjadi pada gene, karena mutasi, tidak selamanya nampak dari luar (tetap pada tingkat genotif, penderitanya disebut Carrier). Hanya dalam beberapa hal saja kelainan itu akan nampak keluar (menjadi fenotif). Untuk memahaminya ada 2 (dua) hal yang harus diperhatikan, yaitu: kekuatan tersebut, dan tempat gena (lokus) yang mendapat kelainan.

1. Gangguan metabolisme dan gizi

Metabolisme dan gizi merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan individu terutama perkembangan sel-sel otak. Kegagalan dalam metebolisme dan kegagalan dalam pemenuhan kebutuhan akan gizi dapat mengakibatkan terjadinya gangguan fisik maupun mental pada individu.

1. Infeksi dan keracunan

Di antara penyebab terjadinya ketunagrahitaan adalah adanya infeksi dan keracunan yaitu terjangkitnya penyakit-penyakit selama janin masih berada di dalam kandungan ibunya. Penyakit-penyakit tersebut antara lain: *rubella, syphilis, toxoplasmosis* dan keracunan yang betrupa: *gravidity, syndrome* yang beracung, ecanduan alkohol dan narkotika.

1. Trauma dan zat radioaktif

Ketunagrahitaan dapat juga disebabkan karena terjadinya trauma pada beberapa bagian tubuh khususnya pada otak ketika bayi dilahirkan dan terkena radiasi zat radioaktif selama hamil.

1. Masalah pada kelahiran

Kelahiran dapat juga disebabkan oleh masalah-masalah yang terjadi pada waktu kelahira (perinatal). Misalnya kelahiran yang disertai *hypoxia* dapat dipastikan bahwa bayi yang dilahirkan menderita kerusakan otak, menderita kejang, nafas yang pendek, kerusakan otak pada perinatal dapat juga disebabkan oleh trauma mekanis terutama pada kelahiran yang sulit.

1. **Usaha pencegahan**

Dikemukakan berbagai penyebab ketunagrahitaan baik yang berasal faktor keturunan (konstitusi) maupun yang berasal dari faktor di laur keturunan sebagai hasil dari berbagai penyelidikan para ahli, seyogyanya diikuti pula oleh berbagai upaya pengobatan maupun pencegahanya.

Beberapa alternatif upaya pencegahan yang disarankan, antara alin sebagai berikut:

(a) Diagnostik prenatal, yaitu suatu usaha yang dilakukan untuk memeriksa kehamilan. Dengan usaha ini diharapkan dapat ditemukan kemungkinan adanya kelainan-kelainan pada janin, baik berupa kehamilan kromoson maupun kelainan enzim yang di perlukan bagi perkembangan janin. Seandainya ditemukan adanya kelainan, maka tindakan selanjutnya diserahkan kepada ibu hamil atau keluarganya atau pertimbangan-pertimbangan dari dokter ahlidalam masalah tersebut.

(b) Imunisasi, dilakukan terhadap ibu hamil maupun anak-anak belita. Dengan imunisasi inidapat mencegah timbulnya penyakit-penyakit yang mengganggu perkembangan bayi/anak.

(c) Tes darah, dilakukan terhadap pasangan-pasangan yang akan menikah untuk menghindari kemungkinan menurunkan benih-benih yang berkelainan.

(d) Pemeliharaan kesehatan, terutama bagi ibu-ibu hamil. Hal ini terutama menyangkut pemeriksaan kesehatan selama hamil, penyediaan gizi/nutrisi serta vitamin yang memadai, menghindari radiasi, dan sebagainya.

1. **Kemampuan mengenal angka**
2. **Konsep mengenal angka**

Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 3, 4, dan 5 tahun adalah pengembangan terhadap suatu bilangan. Menurut Seefeldt, (2008:392) peka pada bilangan itu lebih dari sekedar kegiatan menghitung, tetapi juga pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu ( Hartnett dan Gelman, 1998).

Menyebut bilangan dari suatu himpunan diperlukan bahasa yang sama yang berupa lambang-lambang, sehingga dapat disusun lambang bilangan. Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca, atau dikatakan karena suatu ide. Menurut Soesadiatmojo, (1983:67) bilangan itu hanya dapat hayati atau dipikirkan saja, maka untuk menyatakan bilangan diperlukan lambang atau simbol. Salah satu simbol bilangan adalah angka yang artinya adalah notasi dari bilangan itu sendiri. Penjelasan yang ada dalam buku lainnya (Soemartono dkk, 1992:8) dituliskan bahwa lambang dasar dari sistem Hindu-arab disebut dengan angka. Seringkali bilangan disebut seperti rangkaian kata-kata tanpa makna yang berkaitan dengan bilangan itu. Untuk menyatakan suatu bilangan dijelaskan dalam pedoman umum matematika bahwa sebelumnya kita harus memberi nama pada bilangan-bilangan tersebut.

1. **Hakikat Kemampuan Mengenal Angka**

Pengertian Kemampuan Hamalik (2004:21)”, mengemukakan bahwa kemampuan belajar adalah “suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan”. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa tingkah laku yang baru itu, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani.

Perumusan perbuatan belajar yang terakhir ini tidak lagi memindahkan antara perubahan-perubahan jasmaniah dan perubahan-peruabahan rohaniah. Sesungguhnya kedua aspek ini saling melengkapi dan bertalian satu sama lain, keduanya merupakan aspek-aspek yang bersifat komplementer. Manusia dalam  perbuatannya selalu menurut kegiatan rohani dan jasmani. Membaca buku, misalnya, adalah panduan antar kegiatan jasmaniah yang berupa gerakan-gerakan mata, gerakan tangan, sikap badaniah dengan kegiatan-kegiatan rohani berupa mengolah pengertian-pengertian yang ada dalam bacaan, membandingkan mengingat kembali, memikirkan persoalan dan sebagainya. Setiap perbuatan  belajar senantiasa memiliki aspek jasmaniah yang disebut struktur dan aspek  jasmaniah yang disebut fungsi.

Menurut Semiawan (2002: 25)” kemampuan adalah hasil perubahan tingkah laku seorang murid setelah memperoleh pelajaran”. Kemampuan biasanya digambarkan dengan nilai angka atau huruf. Berdasarkan definisi tersebut peniliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan adalah capaian anak dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat diukur dari kemampuan murid itu sendiri. Kemampuan lebih dititik beratkan pada kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan serta menyatakan kembali sesuatu pengetahuan ke dalam kata-kata baru sesuai dengan caranya sendiri.

Menurut Harahap (2009:29)” angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan”. Angka-angka ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang angka.

Menurut Copley (2007 : 17)” angka adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari bilangan-bilangan”. Sebagai contoh angka 10, dapat ditulis dengan 2 buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Dalam pengenalan konsep angka ini tidak terlepas konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang  beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan.

1. **Tujuan dan Manfaat Kemampuan Mengenal Angka**

Kemampuanmengenal angka sangat baik bila diberikan kepada murid sedini mungkin. Tujuan kemampuan mengenal angka tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui  pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat di sekitar murid.

Asep Jihad (2008:153) berpendapat bahwa tujuan kemampuan mengenal pada anak yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan symbol
2. Mengembangkan ketajaman penalaran yang dapat memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Depdiknas (2007:1) mengemukakan tujuan kemampuan berhitung termasuk kemampuan membilang  pada murid tunagrahita terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

Secara umum tujuan dan manfaat mengenal angka bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sehingga pada saatnya nanti murid akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

1. **Tujuan khusus**

Sementara tujuan secara khusus antara lain sebagai berikut:

1. Dapat  berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu  peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Beberapa teori yang mendasari perlunya kemampuan membilang pada murid, menurut Depdiknas (2007:8-11) adalah sebagai berikut:

1. Tingkat perkembangan mental anak.
2. Masa peka anak.
3. Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan tujuan dan manfaat meningkatkan kemampuan membilang angka, dapat dikatakan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung murid. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung tersebut. Urutan-urutan proses belajar tersebut sangat penting untuk dilakukan karena anak memerlukan berbagai pengalaman yang nyata dengan benda yang nyata pula sebelum berlanjut ke visual maupun abstrak. Berikan dorongan dengan berbagai aktifitas pelatihan, waktu untuk bereksplorasi, material untuk di manipulatif,  penghargaan dan penguatan. Mengingat pada anak usia prasekolah, matematika hanya pengalaman dan bukan penguasaan.

1. **Tahapan Kemampuan Mengenal Angka**

Pada Anak TK Kemampuan anak mengenal mengalami beberapa tahapan perkembangan. Sriningsih (2008:35)” menyatakan bahwa anak dalam belajar konsep Matematika termasuk konsep mengenal angka melalui tiga tahap, yaitu tahap *enactive* tahap  belajar dengan memanipulasi benda atau obyek konkret, tahap *econic* yaitu tahap  belajar dengan menggunakan gambar, dan tahap *symbolic* yaitu tahap belajar matematika melalui manipulasi lambing dan symbol”.

1. **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Angka**

Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar matematika termasuk dalam kemampuan dalam membilang angka, sebagaimana dikemukakan Chomsky, Piaget, Lenneberg dan Slobin Chaer, (2009) berikut ini:

1. Faktor Alamiah

Faktor alamiah yang dimaksudkan disini adalah setiap anak lahir dengan seperangkat potensi. Potensi dasar itu akan berkembang secara maksimal setelah mendapat stimulus dari lingkungan. Proses pemerolehan melalui piranti ini sifatnya alamiah. Karena sifatnya alamiah, maka kendatipun anak tidak dirangsang untuk belajar, anak tersebut akan mampu menerima apa yang terjadi di sekitarnya.

1. Faktor Perkembangan Kognitif

Perkembangan membilang angka pada seorang anak seiring dengan perkembangan kognitifnya. Keduanya memiliki hubungan yang komplementer. Pemerolehan kemampuannya membilang angka dalam prosesnya dibantu oleh perkembangan kognitif.

1. Faktor Latar Belakang Sosial

Latar belakang sosial mencakup struktur keluarga, afiliasi kelompok sosial, dan lingkungan budaya memungkinkan terjadinya perbedaan serius dalam  belajar. Hal lain yang turut berpengaruh adalah status sosial

1. Faktor Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifanpembelajaran dalam membilang angka, motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu.

1. Faktor Kemampuan Guru

Guru dapat diartikan orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan  pembelajaran dengan sasaran anak didik, dengan memberikan bimbingan kepada anak didik dalam perkembangan jasmani maupun rohaninya, agar mencapai tingkat perkembangan yang optimal.

1. Faktor Sarana Prasarana

Pengadaan sarana dan alat belajar merupakan langkah guru atau pihak sekolah mewujudkan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Sebaik apapun  perencanaan tersebut dibuat sebagai sumber belajar, jika guru tidak mewujudkan dalam bentuk pengadaan, tidak akan mencapai hasil yang optimal.

1. **Konsep Permainan Tebak Angka**
2. **Pengertian Permainan Tebak Angka**

Permainan tebak angka merupakan salah satu permainan dalam berhitung untuk anak berkebutuhan khusus. Pada permaianan tebak angka anak di ajak untuk berfikir menerka atau menebak angka yang akan ditunjukkan oleh guru. Sukayati (2004) bahwa permainan tebak angka merupakan suatu bentuk permainan yang mana anak akan menebak angka yang akan disebutkan oleh guru. Guru harus menyebutkan ciri-ciri atau hal-hal yang berkaitan dengan angka yang akan ditebak oleh anak. Pada permainan tebak angka ini juga disetai dengan kartu angka. Menurut Sutejo (2007) pada permainan tebak angka ini, guru/fasilitator memikirkan sebuah angka rahasia yang harus ditebak oleh anak. Angka ini hanya guru yang mengetahui. Ketika angka sudah ditentukan angka tersebut lalu dituliskan di kertas dan disembunyikan. Belajar sambil bermain dapat dijadikan salah satu cara untuk memberikan materi pelajaran kepada anak tunagrahita. Karena dengan bermain itu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak, sehingga anak tidak bosan dan mudah untuk mengerti. Dengan melakukan permainan anak juga dilatih untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri tidak mudah putus asa dan pantang menyerah.

1. **Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Tebak Angka**

Permainan tebak angka memiliki beberapa kelebihan diantaranya permainan dirancang untuk bisa menjadikan angka abstrak menjadi kokret, dapat dimengerti dan menyenagkan, membantu ingatan anak terhadap pelajaran yang diberikan. Di samping ada kelebihan permainan tebak angka juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan biaya yang lebih karena dalam metode membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu.

1. **Langkah-langkah Permainan Tebak Angka**

Tujuan permainan adalah untuk memeberikan ransangan dan motivasi kepada anak dalam mengenal angaka. Adapun langkah-langkah dalam permainan tebak angka yaitu (Maryati, 2009 : 23):

1. Guru menjelaskan aturan dalam menebak.
2. Guru menjelaskan tema kegiatan
3. Guru menunjukkan dan menjelaskan media yang digunakan, misalnya menggunakan media gambar bunga.
4. Guru memberikan arahan banyak media yang digunakan sehingga anak dapat menebak angka yang dimaksudkan guru.
5. guru menunjukkan gambar dua buah bunga sehingga anak dapat menebak dan menuliskan angka dua.
6. Anak diminta menyebutkan angka yang ditebak terlebih dahulu kemudian anak menuliskan pada tempat yang disediakan.
7. Anak diminta untuk menebak angka pada gambar selanjutnya.
8. Guru melakukan pengamatan selama anak menebak angka.
9. Guru membantu anak yang belum mampu menebak angka dengan benar.
10. **Kerangka Pikir**

Murid tunagrahita ringan adalah murid yang memiliki kemampuan dan adaptasi sosial yang terhambat. Murid tunagrahita tidak mengalami gangguan fisik, karena secara fisik tampak seperti murid normal pada umumnya. Oleh karena itu, anak tersebut agak sukar dibedakan secara fisik antara anak tunagrahita ringan dengan anak normal. Walaupun anak tunagrahita dalam hal kecerdasannya mengalami hambatan, namun masih ada kemampuan yang bisa dikembangkan.

Pembelajaran matematika merupakan pengetahuan yang sangat rumit dan abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran matematika memiliki tingkat kerumitan dan keabstrakan menyebabkan murid memiliki kecenderungan menghindar dari matematika. Konsekwensinya prestasi belajar matematika murid tunagrahita ringan lebih rendah dibandingkan dengan pelajaran lainnya.

Mengingat pembelajaran matematika merupakan pembelajaran wajib di sekolah-sekolah, maka berbagai upaya telah dilakukan oleh para ahli matematika agar termotivasi atau menyukai matematika. Di antara upaya-upaya yang dilakukan misalnya pembaharuan kurikulum, metodologi pembelajaran matematika, pembenahan kurikulum matematika dan pengembangan atau rekayasa media pendidikan yang memudahkan murid mempelajari matematika.

Pembelajaran matematika dapat dikatakan efektif apabila menggunakan alternatif pendidikan yang sesuai dengan karakteristik murid tunagrahita ringan. Sebalikya, pembelajaran matematika dengan menggunakan alternatif pendidikan yang tidak sesuai karakteristik murid runagrahita ringan cenderung menghasilkan prestasi belajar rendah.

Prestasi belajar adalah ukuran keberhasilan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Di dalam proses pengajaran salah satu factor yang sangat menentukan adalah strategi belajar mengajar yang tepat.

Permainan tebak angka merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar. Dengan permainan tebak angka dapat lebih merangsang siswa tunagrahita ringan dalam melakukan aktivitas belajar sendiri. Di lain pihak, dengan penggunaan permainan tebak angka, seorang guru lebih berinteraksi dengan muridnya karena penyajian materinya dilakukan seakan-akan bermain tebak-tebakan. Dengan penggunaan permainan tebak angka dapat membangkitkan semangat belajar siswa tunagrahita ringan dan akhirnya dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka. Untuk memperoleh perhatian ini, disajikan skema kerangka berpikir sebagai berikut:

**Kemampuan mengenal angka murid tunagrahita ringan kelas dasar II rendah**

**Permainan Tebak Angka**

Langkah-langkah alternatif dalam pembelajaran tebak angka dapat dilakukan dengan cara :

1. Guru menjelaskan aturan dalam menebak.
2. Guru menjelaskan tema kegiatan
3. Guru menunjukkan dan menjelaskan media yang digunakan, misalnya menggunakan media gambar bunga.
4. Guru memberikan arahan banyak media yang digunakan sehingga anak dapat menebak angka yang dimaksudkan guru, contohnya guru menunjukkan gambar dua buah bunga sehingga anak dapat menebak dan menuliskan angka dua.
5. Anak diminta menyebutkan angka yang ditebak terlebih dahulu

kemudian anak menuliskan pada tempat yang disediakan.

1. Anak diminta untuk menebak angka pada gambar selanjutnya.
2. Guru melakukan pengamatan selama anak menebak angka.
3. Guru membantu anak yang belum mampu menebak angka dengan

benar

**Kemampuan mengenal angka murid tunagrahita ringan kelas dasar II**

**meningkat**

**Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir**

1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II sebelum permainan tebak angka di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK ?
2. Bagaimanakah kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II sesudah permainan tebak angka di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK ?
3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II melalui permainan tebak angka di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK-PLK ?

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angkaKelas Dasar II di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-LK sebelum dan sesudah menggunakan permainan tebak angka.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yaitu untuk memperoleh gambaran kemampuan mengenal angka sebelum dan sesudah menggunakan permainan tebak angka.

1. **Variabel dan Definisi Operasional**
2. **Variabel Penelitian**

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu permainan tebak angka, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal angka.

28

1. **Definisi Operasional Variabel**

Adapun definisi operasional variabel penelitian ini, yaitu :

1. Kemampuan Mengenal angka

Kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam mengenal angka 1-10 yang nantinya akan membantu siswa dalam mengenal angka. Dalam proses pembelajaran mengenal angka pada murid tunagrahita ringan dibantu dengan menggunakan permainan tebak angka dimana bilangan yang diberikan kepada murid yaitu bilangan 1-10 dan meminta murid mungurutkan bilangan secara tepat sesuai dengan soal yang di berikan.

1. Permainan Tebak Angka

Permainan tebak angka merupakan salah satu permainan yang digunakan dalam mengenal angka. Permainan ini menggunakan kartu yang berisikan gambar buah dan hewan serta gambar angka 1-10 permainan tebak angka ini di gunakan pada pembelajaran mengenal angka. Pada murid tunagrahita ringan di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK dimana penggunaannya yaitu murid diajak untuk menyebutkan angka yang ditunjukkan dan mencocokkan kartu angka dengan jumlah gambar buah dan binatang yang terdapat pada kartu gambar.

1. **Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian adalah murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK yang berjumlah empat murid. Mengingat jumlah subjek yang kecil, maka dalam penelitian ini tidak dilakukan penarikan sampel, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

**Tabel 3.1 data murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kode nama** | **Jenis Kelamin** | **Jumlah** |
| **Laki-laki** | **Perempuan** |
| UNSTRHAJ | -√√- | √--√ |  |
| **JUMLAH** | **4** |

1. **Teknik Pengumpulan Data**
2. **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur dalam rangka pengumpulan data” Purwanto (2009:56) Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah dalam bentuk tes. Tes yang dipakai adalah tes perbuatan.

Penggunaan instrumen dalam bentuk tes pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data pencapaian hasil tes perbuatan pada ranah kognitif yaitu kemampuan mengenal angka. Oleh karena itu tes yang dibuat yakni berupa tes perbuatan.

Kriteria penilaian adalah merupakan panduan dalam menentukan besar kecilnya skor yang didapatmurid dalam mengikuti instruksi dengan benar. Untuk melihat kemampuan menulis permulaan dengan menggunakan permainan tebak angka, digunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

1. Apabila siswa mampu menulis huruf dengan tepat diberi skor 1
2. Apabila siswa tidak dapat menulis huruf maka diberi skor 0
3. **Teknik Tes**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Menurut Arikunto (2010:266) bahwa “Tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi”. Untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini digunakan teknik tes. Teknik tes yang dimaksud adalah tes tertulis dan lisan ( tes kemampuan mengenal angka), tes ini dimaksud untuk memperoleh data atau informasi tentang hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-LK.

Adapun materi tes mengenal angka yang direncanakan yakni mengenal angka, dengan menggunakan permainan tebak angka. instrumen tes yang digunakan dikonstruksi oleh peneliti sendiri dan jumlah soal yang direncanakan 15 nomor.

1. **Teknik Analisis Data**

Dalam rangka pengambilan kesimpulan sehubungan dengan penelitian ini maka untuk analisis data digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan prestasi belajar matematika murid tunagrahita ringan baik sebelum maupun setelah digunakan penerapan permainan tebak angka pada pembelajaran mengenal angka pada mata pelajaran matematika. Adapun prosedur analisisnya adalah sebagai berikut:

1. Mentabulasikan data hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Kategorisasi skor tes awal dan tes akhir, kemudian dikonversi ke nilai dengan rumus:

Nilai hasil = X 100

 (Arikunto, 2004)

Dengan demikian, dalam penelitian dapat diperoleh kategori-kategori sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kategorisasi Standar**

|  |  |
| --- | --- |
| Interval | Kategori |
| 86-100 | Baik sekali |
| 71-85 | Baik |
| 56-70 | Cukup |
| 41-55 | Kurang |
| ≤ 41 | Sangat kurang |

 (Arikunto. S, 2004: 19)

1. Membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, jika skor hasil tes sesudah perlakuan lebih besar dari skor sebelum perlakuan maka dinyatakan ada peningkatan dan jika sebaliknya maka tidak ada peningkatan.
2. Untuk memperjelas adanya peningkatan maka akan divisualisasikan dalam diagram batang.

 **BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angkaKelas Dasar II di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK.

Penelitian ini telah dilaksanakan selama satu bulan pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar II di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK yang berjumlah 4 (empat) orang. Pengukuran terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka dengan permainan tebak angka dilakukan sebanyak dua kali, yakni pertama tes awal, yaitu tes yang di lakukan sebelum menggunakan permainan tebak angka. Kedua tes akhir, yakni tes yang dilakukan setelah menggunakan permainan tebak angka. Berdasarkan jumlah item tes, yakni sepuluh gambar skor tertinggi yang di peroleh adalah 100 ,sedangkan skor terendah yaitu 0.baik pada tes awal maupun tes akhir.

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

34

1. **Hasil Kemampuan Mengenal Angka Sebelum Permainan Tebak AngkaPada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar II Di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK**

Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal angka pada pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK. melalui permainan tebak angka dapat diketahui melalui tes awal. Adapun data kemampuan dalam mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN pembina tingkat provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK sebelum penggunaan permainan tebak angka selanjutnya dituangkan dalam tabel 4.1 sebagai berikut:

34

**Tabel 4.1. Kategorisasi Hasil mengenal angka Sebelum permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kode Murid | Skor | Nilai | Kategori |
|  | UN | 5 | 33 | Sangat kurang |
|  2.  | ST | 8 | 50 | Kurang |
|  3 3. | RH | 7 | 46 | Kurang |
|  4.  | AJ | 7 | 46 | Kurang |

Berdasarkan tabel tersebut di atas, murid pertama dengan inisial UN memperoleh jumlah nilai sebanyak (33). Murid kedua atas nama (inisial ST) memperoleh jumlah nilai sebanyak (50). Murid ke tiga atas nama (inisial RH) memperoleh jumlah nilai sebanyak (46). Murid ke empa t atas nama (insial AJ) memperoleh jumlah nilai sebanyak (46). Selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan ke standar nilai 100 dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya pada BAB III, jika ditetapkan maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut:

* Nilai (Murid UN) x 100

 = x 100

 = 33

* Nilai (Murid ST) x 100

 = x 100

 = 50

* Nilai (Murid RH) x 100

 = x 100

 = 46

* Nilai (Murid AJ) x 100

 = x 100

 = 46

Berdasarkan hasil analisis seperti yang disajikan pada tabel di atas, diperoleh nilai kemampuan mengenal angka pada ke empat murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK sebelum permainan tebak angka, yakni murid UN memperolah nilai (33). Murid ST memperoleh nilai (50). Murid RH memperoleh nilai (46), Murid AJ memperoleh nilai (46). Mencermati nilai hasil belajar yang diperoleh ke empat murid tersebut maka semua murid berada pada kategori kurang . Untuk lebih jelasnya akan divisualisasikan dalam grafik 4.1 berikut:

**Grafik 4.1 Visualisasi Hasil Mengenal Angka Sebelum permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK.**

1. **Hasil mengenal angka Setelah permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK.**

Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal angka pada pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PKPLK. melalui permainan tebak angka dapat diketahui melalui tes akhir. Adapun data kemampuan dalam mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK setelah penggunaan permainan tebak angka selanjutnya dituangkan dalam tabel 4.2 sebagai berikut:

**Tabel 4.2. Kategorisasi Hasil mengenal angka Setelah permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kode Murid | Skor | Nilai | Kategori |
|  | UN | 9 | 60 | Cukup |
|  2.  | ST | 10 | 66 | Cukup |
|  3 3. | RH | 9 | 60 | Cukup |
|  4.  | AJ | 11 | 73 | Baik |

Berdasarkan tabel tersebut di atas, murid pertama dengan inisial UN memperoleh jumlah nilai sebanyak (60). Murid kedua atas nama (inisial ST) memperoleh jumlah nilai sebanyak (66). Murid ke tiga atas nama (inisial RH) memperoleh jumlah nilai sebanyak (60). Murid ke empat atas nama (insial AJ) memperoleh jumlah nilai sebanyak (73). Selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan ke standar nilai 100 dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya pada BAB III, jika ditetapkan maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut:

* Nilai (Murid UN) x 100

 = x 100

 = 60

* Nilai (Murid ST) x 100

 = x 100

 = 66

* Nilai (Murid RH ) x 100

 = x 100

 = 60

* Nilai (Murid AJ) x 100

 = x 100

 = 73

Berdasarkan hasil analisis seperti yang disajikan pada tabel di atas, diperoleh nilai kemampuan mengenal angka pada ke empat murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN pembina tingkat provinsi sul-sel sentra PK-PLK setelah permainan tebak angka, yakni murid UN memperolah nilai (60). Murid ST memperoleh nilai (66). Murid RH memperoleh nilai (60), Murid AJ memperoleh nilai (73). Mencermati nilai hasil belajar yang diperoleh ke empat murid tersebut maka semua murid berada pada kategori Baik. Untuk lebih jelasnya akan divisualisasikan dalam grafik 4.2 berikut:

**Grafik 4.2 Visualisasi Hasil Mengenal Angka Setelah permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK**

1. **Hasil Belajar Mengenal Angka Sebelum dan Setelah permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK.**

Peningkatan hasil mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK melalui permainan tebak angka, dapat ditempuh dengan jalan membandingkan nilai hasil mengenal angka yang diperoleh murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK antara sebelum dan setelah permainan tebak angka. Adapun perbandingan nilai hasil mengenal angka tersebut antara sebelum dan sesudah permainan tebak angka dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

**Tabel 4.3. Hasil Mengenal Angka Sebelum dan Setelah permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Murid | Skor Sebelum | Nilai Sebelum | Kategori | Skor Setelah | Nilai Setelah | Kategori |
| 1 | UN | 5 | 33 | Sangat Kurang | 9 | 60 | Cukup |
| 2 | ST | 8 | 50 | Kurang | 10 | 66 | Cukup |
| 3 | RH | 7 | 46 | Kurang | 9 | 60 | Cukup |
| 4 | AJ | 7 | 46 | Kurang | 11 | 73 | Baik |

Berdasarkan data pada tabel 4.5, dapat dijelaskan bahwa secara umum maupun secara individu kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK melalui permainan tebak angka mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan diperoleh peningkatan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK. Hal tersebut terlihat pada nilai ke empat murid sebelum permainan tebak angka*.* Pada tes awal nilai yang diperoleh masing-masing anak yaitu, UN memperoleh nilai (33), ST memperoleh nilai (50), RH memperoleh nilai (46), AJ memperoleh nilai (46). Kemudian pada tes akhir atau setelah permainan tebak angka nilai yang diperoleh masing-masing murid yaitu, UN memperoleh nilai (60), ST memperoleh nilai (66), RH memperoleh nilai (60), AJ memperoleh nilai (73). Untuk lebih jelasnya maka akan divisualisasikan dalam diagram batang 4.3. sebagai berikut

**Grafik 4.3 Visualisasi Nilai Hasil Mengenal Angka Sebelum dan Sesudah permainan tebak angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK**

1. **Pembahasan**

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang logis. Maka bagi mereka yang mengalami keterbelakangan, khususnya pada murid tunagrahita ringan yang tingkat inteligensianya berada di bawah rata-rata mengalami kesulitan dalam penyampaian pembelajaran di kelas termasuk dalam mengenal angka. Mengenal angka suatu kemampuan yang sangat dibutuhkan utamnya bagi murid tunagrahita ringan. Oleh karena itu, Latihan mengenal angka di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK kelas dasar II harus diberikan sesuai dengan taraf perkembangan mental murid. Materi yang diajarkan dipilih agar dapat menarik minat serta dapat merangsang perkembangan kemampuan mengenal angka dalam matematika.

Pelayanan kebutuhan pembelajaran mengenal angka bagi murid tunagrahita, diperlukan adanya kreatifitas guru. Karena guru memegang peranan yang strategis dalam meningkatkan keterampilan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan. Peranan strategis tersebut menyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka adalah dengan penggunaan permainan tebak angka. Penggunaan permainan tebak angka adalah pembelajaran yang paling cocok agar murid dapat tertarik dengan apa yang dipelajarinya sesuai dengan kondisi anak tunagrahita ringan dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri untuk belajar mengenal angka. Permainan tebak angka dapat direalisasikan melalui pengajaran penggunaan media sehingga murid tunagrahita ringan tidak bingung dan dapat dengan mudah mempelajarinya.

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak tunagrahita ringan, maka pada pembelajaran mengenal angka dilaksanakan melalui penggunaan media dan metode pembelajaran yang bervariasi sala satunya adalah penggunaan permainan tebak angka. Kemampuan mengenal angka bagi murid tunagrahita diperlukan berbagai usaha penyediaan alat dan penggunaan media. Media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran untuk merangsang mereka untuk belajar. Agar penggunaan media ini efektif, maka diperlukan media yang tepat, menarik, mudah didapat, mudah dibuat, dan tidak banyak biaya, seperti permainan tebak angka.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut di atas, maka diperoleh gambaran kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK sebelum penggunaan permainan tebak angka nilai yang diperoleh setiap murid rendah dan di kategorikan kurang. Kemudian setelah penggunaan media permainan tebak angka maka diperoleh gambaran bahwa kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK terjadi peningkatan setelah diberikan pembelajaran mengenal angka dengan menggunakan permainan tebak angka. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata nilai yang diperoleh murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK yaitu (60). Kondisi tersebut merupakan indikator bahwa kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK terjadi peningkatan setelah penggunaan permainan tebak angka.

Berdasarkan data di atas, hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan di kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK setelah penggunaan permainan tebak angka. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan permainan tebak angka dapat memberikan konstribusi positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka pada mata pelajaran matematika khususnya pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di bahas, maka dapat disimpulkan:

1. Kemampuan mengenal angka merid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK sebelum penggunaan permainan tebak angka termasuk dalam kategori sangat kurang.
2. Kemampuan mengenal angka murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-sel sentra PK-PLK setelah penggunaan permainan tebak angka termasuk dalam kategori cukup.
3. Terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK dari kategori sangat kurang menjadi kategori cukup melalui permainan tebak angka.

46

1. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Mengajarkan mata pelajaran matemtika khususnya dalam aspek mengenal angka sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang betul-betul dapat memotivasi dan memacu murid untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran yang telah diajarkan.
2. Pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka, hendaknya diperhatikan setiap tahap-tahap penggunaan permainan tebak angka dengan baik dalam proses pembelajaran, sehingga diperoleh hasil yang maksimal.
3. Pembelajaran mengenal angka dengan menggunakan permainan tebak angka sebaiknya tidak menggunakan metode mengajar yang bersifat monoton untuk menghindari kesan membosankan bagi murid. Materi yang diberikan harus sesuai dengan kebutuhan belajar murid.
4. Bagi sekolah khususnya SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak angka dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka bagi murid tunagrahita ringan kelas II.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan permasalahan penelitian ini dengan baik dan lebih spesifik lagi sehingga benar-benar memberikan sumbangan pengetahuan yang lebih bermanfaat bagi anak berkebutuhan khusus, dalam hal ini khususnya bagi anak tunagrahita ringan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdulrahman, M. (Cetakan ke-2). 2003 Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar Jakarta:Penerbit Rineka Cipta

Amin. M ,1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*, Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan tenaga Guru

Ali, M & Mohammad Asrori. (2004) *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Arikunto, S. 2004. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineke Cipta

Asep J. 2008. *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta: Multi Pressindo

Budi Sutedjo Dharma Oetomo. 2007*. e-Education. Konsep, Teknologi dan* *Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI

Copley. Dan Juanita,V. (2005). *The Young Child and Mathematics*. National Association for the Education of Young Children

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen

Hallahan, D.P.,Kauffman, J.M & Pullen, P.C. 2009. Exceeptional Learnerss. 5 Ed Boston : Pearson Education,Inc

Hamalik*,* Oemar, (2004), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta Bumi Aksara

Maryati. 2009. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tebak Angka*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Russefendi,E.T,1992. *Materi Pokok Pendidikan Matematika 3*, Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Tenaga Guru.

Seefeldt, C & Wasik, B. (2008). Pendidikan Anak Usia Dini. Alih Bahasa: Pius Nasar. Jakarta: PT Indeks.

Semiawan, Conny. R. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi

Setejo. (2007). Edukasiana. Depdiknas.

Soedadiatmodjo. (1983). Matematika 1. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Soemantri, T,S, 1996. *Psikologi Anak Luar Biasa*, Jakarta: Depdikbud,Dirjen Pendidikan Tinggi,Proyek Pendidikan tenaga Guru

Soemartono, dkk. (1983). *Pedoman Umum Matematika.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Sofyan Syafri. 2009. “*Analisis Kritis Atas Laporan Keuangan*”. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Kasmir

Sriningsih, Nining (2008). Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak berkebutuhan khusus. Bandung: Pustaka Sebelas

Sukayati, 2004. Media Pembelajaran matematika Sekolah Dasar. Yogyakarta: PPPG Matematika.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Jakarta.