**BAB I**

**PEDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan nasional berdasarkan pancasila, bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdesiplin, bekerja keras, bertanggung jawab, cerdas, mandiri, dan terampil, serta sehat jasmani dan rohani. Dengan demikian, pendidikan nasional akan mampu mewujudkan manusia-manusia yang dapat membangun dirinya serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal I Ayat 1 menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pernyataan di dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal I Ayat 1 di atas, secara implisit mengandung suatu pemahaman bahwa paradigma pembelajaran saat ini harus mampu mengembangkan aktivitas para siswa. Sehingga kegiatan belajar mengajar bersifat *student centered*, artinya, peran aktif para siswa lebih dominan dibandingkan guru sehingga guru hanya berfungsi sebagai fasilitator, motivator, mediator, dan lain sebagainya.

1

Paradigma pengelolaan pendidikan luar biasa telah mengalami perubahan sejak berlakunya Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalam UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab II pasal 3 disebutkan bahwa :

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Amanat hak atas pendidikan bagi penyandang berkalinan atau ketunaan ditetapkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 disebutkan bahwa: “Pendidikan khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fsiik, emosioinal, mental, sosial” (UU Sisdiknas, 2003: 21). Ketetapan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tersebut bagi anak penyandang kelainan sangat berarti karena memberi landasan yang kuat bahwa anak berkelainan perlu memperoleh kesempatran yang sama sebagaimana yang diberikan kepada anak normal lainnya dalam hal pendidikan dan pengajaran. Anak yang berkelainan mental dalam arti kurang atau tunagrahita, yaitu “anak yang diidentifikasi memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (di bawah normal), sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara khusus, termasuk di dalamnya kebutuhan program pendidikan dan bimbingan” (Mohammad Efendi, 2006: 9). Adapun peranan guru adalah menyampaikan pesan dan isi kurikulum kepada anak didiknya, serta memberikan layanan pembelajaran kepada murid-muridnya dalam mengatasi masalah-masalah yang sering muncul dalam pelaksanaan pendidikannya, salah satunya adalah masalah dalam pembelajaran matematika. Anak penyandang tunagrahita juga perlu mendapatkan perhatian yang sama dengan warga negara lainnya. Lingkup pendidikan meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pembelajaran matematika di sekolah memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan belajar bagi anak tuna grahita yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan kecerdasan atau kemampuanya berada di bawah rata-rata dari ukuran normal, sehingga membutuhkan bimbingan khusus. Yusak S. (1998: 66) mengemukakan bahwa: “Rertardasi mental adalah keadaan yang menahun dimulai sejak lahir atau masa kanak-kanak dengan ciri khas perkembangan mentalnya menunjukkan keterlambatan, sehingga kemampuan belajarnya sangat terganggu dan tak dapat menyesuaikan dirinya dengan norma-norma masyarakat.” Salah satu penyebab problema belajar pada subjek didik adalah hambatan mental. Penyebab dari problema belajar pada mereka ada yang dapat diamati segera atau yang tidak dapat diamati dengan segera. Pada anak yang penyebab dapat diamati akan segera dilabel sebagai anak yang berkebutuhan khusus, namun bagi penyebabnya tidak dapat dimati dengan segera akan menimbulkan problem pendekatan di dalam layanan pendidikan.

Salah satu materi dalam matematika adalah penjumlahan dan pengurangan. Dalam kehidupan sehari-hari anak sudah mengalami arti penjumlahan dan pengurangan, sehingga pada saat sekolah anak sudah dapat memahaminya dalam bentuk yang abstrak. Akan tetapi tidak demikian bagi murid tunagrahita ringan, yang sulit memahami konsep operasi penjumlahan dan pengurangan dikarenakan murid mempunyai kelainan dari fungsi kecerdasannya, yang menyebabkan murid mempunyai daya ingat yang lemah dan kemampuan berpikirnya terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret.

Murid tunagrahita ringan atau mampu didik adalah mereka yang masih mempunyai kemungkinan memperoleh pendidikan dalam bidang membaca, menulis, dan menghitung pada suatu tingkat tertentu di sekolah khusus. Biasanya untuk kelompok itu dapat tercapai tingkat tertentu, setingkat dengan kelas IV Sekolah Dasar, serta dapat mempelajari keterampilan–keterampilan yang sederhana.

Murid tunagrahita ringan membutuhkan penanganan yang khusus dalam pembelajaran matematika yang disebabkan karena hakekat matematika yang abstrak, mereka juga mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Kesulitan murid tunagrahita ringan dalam belajar matematika dapat berdampak negatif di sekolah, kesulitan yang timbul adalah ketidakmampuan anak mengaplikasikan dalam kehidupan selanjutnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 Agustus 2016 yaitu di kelas dasar III pada murid tunagrahita ringan di SLB C YPPLB Sudiang 2 Makassar, peneliti mengamati bahwa peserta didik tunagrahita di kelas III tersebut memiliki permasalahan belajar dalam kemampuan penjumlahan pada bidang mata pelajaran matematika. Dari rapor murid peneliti menemukan bahwa masih ada yang memperlihatkan hasil belajar yang sangat kurang khususnya mata pelajaran matematika, murid cenderung lupa dengan mata pelajaran yang diberikan apabila mereka diberikan pelajaran berhitung hanya berkisar beberapa menit, setelah itu mereka langsung mengatakan bosan, susah, mengantuk tetapi bila diberikan pelajaran kesenian, olahraga atau keterampilan mereka menunjukkan minat belajar yang baik. murid pada tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB C YPPLB Sudiang 2 Makassar masih belum mampu mengerjakan soal penjumlahan bilangan sesuai di kurikulum yang seharusnya sudah mampu dikerjakan oleh murid tunagrahita kelas dasar III. Mereka tidak mampu menguasai konsep cara penjumlahan dengan benar.

Menurut pengamatan peneliti banyak hal yang mempengaruhi permasalahan proses belajar mengajar dimana guru tersebut masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas tampa memperhatikan metode pembelajaran sesuai dengan kemampuan murid, sebelum itu guru memberikan media pembelajaran seperti biji-bijian untuk menghitung dimana murid tidak terlalu tertarik dalam pembelajaran karena tidak ada unsur permainan didalamnya, bukan hanya dari kemampuan serta motivasi murid, kemampuan guru dalam mengajar dan media pembelajaran, akan tetapi hal yang terpenting juga yang perlu dipertimbangkan yaitu strategi pembelajaran yang memungkinkan dapat mengatasi masalah kesulitan yang di alaminya. Untuk itu dibutuhkan sebuah pembelajaran yang dapat memancing murid agar murid ikut berpatisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Guru harus pandai mengemas pelajaran sebaik mungkin agar peserta didik mudah memahami pelajaran.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individual muridnya meskipun tidak ada strategi yang terbaik dan paling efektif di antara strategi pembelajaran lainnya untuk segala macam tujuan pembelajaran. Peran yang dimainkan guru itu sendiri juga menentukan terhadap efektivitas penggunaan strategi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kenyataan-kenyataan sebagaimana dipaparkan di atas, peneliti akan berupaya mengkaji penggunaan salah satu media pembelajaran yaitu kartu domino. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat murid dalam pembelajaran matematika. Dalam penggunaan media ini diharapkan dapat membantu murid tunagrahita ringan mempermudah dalam menerima pembelajaran khususnya berhitung yaitu pada materi penjumlahan sehingga hasil belajar dalam bidang studi matematika murid tunagrahita ringan dapat meningkat.

Beranjak dari hal tersebut di atas penulis tertarik untuk membahas masalah yang berjudul “penggunaa kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar matematika Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III Di SLB C YPPLB 2 sudiang Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar sebelum menerapkan media kartu domino?
2. Bagaimanakah hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar setelah mengunakan media kartu domino?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB C YPPLB 2 sudiang Makassar melalui penggunaan media kartu domino
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan tercapai dari penelitian ini sebagai berikut : Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar melalui penggunaan media kartu domino ?

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoritis
3. Bagi praktisi pendidikan, dapat dijadikan bahan informasi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada pendidikan luar biasa menyangkut peningkatan kualitas pembelajaran bagi murid berkebutuhan khusus pada umumnya murid tunagrahita ringan pada khususnya.
4. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan bahan masukan dalam meneliti dan mengembangkan peubah berkaitan dengan penggunaan media kartu domino.
5. Manfaat Praktis
	1. Bagi sekolah, sebagai salah satu bahan informasi dalam menentukan kebijakan dalam penggunaan media kartu domino bagi murid berkebutuhan khusus terutama murid tunagrahita ringan.
	2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam menyusun program dan menggunakan media kartu domino bagi murid berkebutuhan khusus terutama murid tunagrahita ringan.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR,**

**DAN PERTANYAAN PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
	* + 1. **Hasil Belajar**

**a. Pengertian Hasil Belajar**

 Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

1. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, ataumetode.

9

1. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
2. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
3. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
4. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
5. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

**b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76- 77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

1. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dan model pembelajaran kooperatif STAD. Pelaksanaan dua jenis model pembelajaran kooperatif ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

**c. Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

 Menurut Sudjana “2005” mengutarakan tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau meta pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
2. Mengetahui keberhasilan proses pendidkan dan pengajaran di sekolah yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
3. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
4. Memberikan pertanggungjawaban “accountability” dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

**d. Jenis Penilaian**

Ditinjau dari fungsinya, menurut Sudjana “2005” membagi penilaian ke dalam tiga jenis yang diantaranya yaitu:

1. Penilaian formatif ialah penilaian yang dilaksanakan di akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.
2. Penilaian sumatif ialah penilaian yang dilaksanakan di akhir unit program yaitu akhir caturwulan, akhir semester dan akhir tahun, penilaian ini berorientasi pada produk bukan pada proses.
3. Penilaian diagnostik ialah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya.
4. Penilaian selektif ialah penialian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
5. Penilaian penempatan ialah penialian yang dilakukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu.
	* + 1. **Konsep Matematika**
			2. **Pengertian Matematika**

lerner (Abdurrahman 2009 : 252) mengemukakan bahwa “matematika di samping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas” selain pendapat lerner, (Abdurrahman 2009 : 252) juga mengemukakan bahwa “matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.” Jadi, matematika adalah bahasa simbolis juga bahasa universal yang memungkinkan manusia untuk brerfikir baik secara induktif maupun secara deduktif.

Siswa yang duduk di kelas IV yang umurnya berkisar antara 9 sampai dengan 10 tahun. Menurut ( Heruman, 2008;1) mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Pada perkembangan kognitif ini siswa memanipulasi objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra, sehingga siswa membutuhkan teknik belajar yang lebih kreatif.

Untuk mempelajari matematika, seorang siswa harus mengerti hal-hal yang ada dalam matematika dengan cara memahaminya. Pemahaman dalam matematika berhubungan dengan bilangan, fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, dengan cara memahami suatu masalah, maka konsep dalam matematika lebih mudah diingat dan jumlah informasi yang harus dihafal lebih sedikit.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan matematika adalah bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas

* + - 1. **Perlunya Belajar Matematika**

Ada banyak alasan tentang perlunya murid belajar matematika. (Abdurrahman, 2009: 253) mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika yaitu;

1. Sarana berfikir yang jelas dan logis
2. Sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari
3. Sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman
4. Sarana untuk mengembangkan kreatifitas dan
5. Sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya

Sedangkan menurut (Abdurrahman 2009: 253) mengemukakan alasan mengapa matematika perlu diajarkan kepada murid karena :

1. Selalu digunakan dalam segala segi kehidupan;
2. Semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai;
3. Merupakan sarana komunikasi yang kuat, ringkas dan jelas;
4. Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara;
5. Meningkatkan kemampuan berfikir logis, ketelitian dan kesadaran keruangan;
6. Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Berbagai alasan perlunya sekolah mengajarkan matematika kepada murid pada hakekatnya dapat diringkaskan karena matematika merupakan sarana yang sangat penting bagi manusia dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.

* + - 1. **Kesulitan Belajar Matematika**

Kesulitan belajar secara khusus adalah suatu gangguan dalam satu atau lebih dari proses sikologi dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ujaran atau tulisan. Gangguan tersebut mungkin menampakkan diri dalam bentuk kesulitan mendengarkan, berfikir, berbicara, membaca, mengeja, atau berhitung.

Pada kenyataanya, dalam proses belajar mengajar masi di jumpai bahwa siswa mengalami kesulitan belajar. Kenyataan ini lah yang harus segera di tangani dan di pecahkan.

Menurut Abdurrahman ( 2009: 13 ) ”kesulitan belajar siswa dapat di sebabkan oleh dua faktor, internal dan eksternal. Penyebab utama kesulitan belajar (leaning disabilities) adalah faktor internal yaitu kemungkinan adanya disfungsi neurologis, sedankan penyebab utama problema belajar (lerning problems) adalah faktor eksternal, yaitu antara lain berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membankitkan motivasi belajar anak.

Begitupila dengan kesulitan belajar matematika, ada beberapa faktor

yang menjadi penyebabnya yaitu:

1. Kesulitan dalam menggunakan konsep dalam hal ini di pandang bahwa siswa telah memperoleh pengajaran suatu konsep, tetapi belum menguasainya mungkin karena lupa sebagian atau seluruhnya. Mungkin pula konsep yang di kuasai kurang cermat.
2. Kesulitan dalam belajar dan menggunakan prinsip jika kesulitan siswa dalam menggunakan prinsip kita analisa, tampaklah bahwa pada umumnya sebab kesulitan tersebut adalah:
3. Siswa tidak mempunyai konsep yang dapat di gunakan untuk mengembangkan prinsip sebagai butir pengetahuan yang perlu.
4. Miskin secara konsep dasar secara potensial merupakan sebab dari kesulitan belajar.
5. Siswa kurang jelas dengan prinsip yang telah di ajarkan.

Dari kesulitan kesulitan di atas, maka seorang guru berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kreatif bagi kegiatan anak belajar dalam kelas.

* + - 1. **Kemampuan operasi hitung**

 Kemampuan oprasi hitung dari segi siswa, belajar merupakan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik ( Dimyati, 2006: 26). Kemampuan operasi hitung merupakan salah satu kemampuan kognitif yang harus ditingkatkan siswa dalam belajar matematika. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan Dalam matematika, maksud “operasi” adalah “pengerjaan”. Operasi hitung dalam matematika diartikan sebagai pengerjaan hitung. Negoro dan Harahap (1998: 87) menyatakan bahwa operasi hitung atau pengerjaan hitung pada dasarnya mencakup empat pengerjaan dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Keempat pengerjaan dasar tersebut juga merupakan suatu operasi biner. Operasi biner adalah operasi yang melibatkan dua bilangan atau dua unsur saja. Operasi biner yaitu mengambil dua bilangan (“bi” artinya dua) untuk mendapatkan bilangan yang ketiga Sebagai contoh, jika operasi biner yang dipilih adalah penjumlahan dan kita awali dengan dua bilangan 2 dan 3, maka akan diperoleh bilangan yang ketiga yaitu 5. Berdasarkan kajian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan operasi hitung adalah kecakapanan yang harus dikuasai siswa dalam menyelesaikan tugas pengerjaan hitung dengan tepat. Operasi hitung terdiri dari empat pengerjaan dasar yang saling berkaitan, sehingga penguasaan operasi yang satu akan mempengaruhi operasi lainnya. Penguasaan operasi ini meliputi pemahaman konsep dan keterampilan melakukan operasi. Keempat pengerjaan dasar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Operasi penjumlahan dalam matematika dilambangkan dengan tanda “+”. Makna dari operasi penjumlahan adalah menggabungkan dua kelompok (himpunan). Jika kelompok A beranggotakan 2 anak digabungkan dengan kelompok B yang beranggotakan 3 anak, maka diperoleh kelompok baru yang banyak anggotanya ada 5 anak. Hal ini menjelaskan bahwa 2+ 3 = 5. Penjumlahan merupakan kegiatan menggabungkan atau menyatukan dua bilangan hingga diperoleh bilangan ketiga sebagai hasil hitung (Sri Subarinah, 2006: 30)., contohnya 2 + 3 = 5.Bilangan yang digabungkan 2 dan 3, hasil hitung penjumlahan adalah 5 Operasi penjumlahan dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu penjumlahan dasar dan lanjut. Penjumlahan dasar dimaksudkan sebagai penggabungan dua kumpulan benda menjadi satu kumpulan benda, sedangkan penjumlahan lanjut adalah penjumlahan yang hasilnya dicari menggunakan teknik-teknik tertentu. Penjumlahan dasar disampaikan melalui tahapan konkrit (enactive), semi konkrit (econic), dan diakhiri tahapan abstrak (symbolic). Penjumlahan lanjut diawali dengan menyimpan dua bilangan hingga dua angka dengan cara bersusun tanpa teknik menyimpan dan dengan teknik menyimpan.

* + - 1. **Media Pembelajaran**

**a. Pengertian**

 **Media pembelajaran** secara umum adalah alat bantu [proses belajar mengajar](http://belajarpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran/). Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar  sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan [metode](http://belajarpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran/) yang dimanfaatkan untuk [tujuan pembelajaran](http://belajarpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran/) / pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs (1977*)*media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Associaton(1969) mengungkapkan bahwa [media pembelajaran](http://belajarpsikologi.com/pentingnya-media-dalam-pembelajaran/) adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

[Posisi media pembelajaran](http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/). Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran

 Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa [media pembelajaran](http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/) adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik

**b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media sebagai perantara memiliki bebarapa jenis dan macamnya, hal ini sangat wajar karena sesungguhnya media pembelajaran yang ’asli’ (tradisional) telah disusupi oleh media yang lebih modern di mana pada awalnya digunakan untuk tujuan bisnis dan digunakan pada institusi-institusi tertentu saja, sehingga tidak pelak ada berbagai jenis media yang tersedia di pasaran dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan di dunia pendidikan. Menurut Rudi Bretz yang dikutip oleh Asnawir dan M. Basyirudin Usman mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*lenergraphic*) dan simbol. Di samping itu dia juga membedakan  media siar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi media yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semi gerak, media audio, dan media cetak.

media dapat dibedakan menjadi dua yaitu media dua dimensi dan tiga dimensi

1. Media Dua Dimensi

 Media dua dimensi sering disebut media grafis. Media dua dimensi adalah media yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menyatakan bahwa grafis sebagai media pengajaran dapat mengkombinasikan fakta-fakta serta gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan atau grafik. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik. Sedangkan sketsa, lambang bahkan foto digunakan untuk mengartikan fakta, pengertian dan gagasan yang pada hakikatnya sebagai penyajian grafis. Contoh media dua dimensi media grafis yaitu bagan, diagram, grafik, poster, kartun, komik.

 2.  Media Tiga Dimensi

 Yaitu media yang mempunyai panjang, lebar dan isi (volume). Media tiga dimensi yang sering dipakai adalah model dan boneka. Menurut Nana Sudjan dan Ahmad Rivai mengemukakan bahawa ”model adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya

 Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dibedakan menjadi dua yaitu dua dimensi dan tiga dimensi.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Domino**

 1. Kelebihan :

 Media kartu domino memiliki beberapa kelebihan, yaitu :

1. Menumbuhkan minat belajar murid karena pelajaran menjadi lebih menarik
2. Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga murid lebih mudah memahaminya
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga peserta murid tidak akan mudah bosan
4. Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti : mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya
5. Dari segi warna dan bentuk media kartu domino sangat menarik bagi murid
6. Dapat membuat kemampuan menghitung pecahan para murid bertambah, karena semakin banyak berlatih dalam menghitung pecahan-pecahan tersebut murid akan semakin mahir

 2. Kekurangan ;

 Media kartu domino memiliki kekurangan, yaitu :

1. Kartu domino ini tidak dapat lagi digunakan untuk penjumblahan yang sifatnya lebih tinggi karena jumblah bulatanya yang dijadikan alat hitung sangat terbatas

**d. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Domino**

 Menurut Kamus Besar (2012) menyebutkan bahwa kartu domino adalah kartu yang bertanda bulat-bulatan yang menunjukkan nilai angka kartu. Kartu domino yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah suatu kartu yang digunakan untuk berjudi, melainkan suatu pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika. Perbedaannya terletak pada aturan permainannya.

Langkah-langkah penggunaan kartu domino sebagai berikut :

* 1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan oprasional media kartu domino.
	2. Guru memperaktekan cara penggunaan media kartu domino.
	3. Guru memberi satu pasang media kartu domino beserta bulatannya.
	4. Murid diharuskan memasang bulatan-bulatan sesuai soal yang diberikan guru, dimulai penjumlahan rendah sampai penjumlahan besar, dan memasang posisi bulatan sesuai kartu domino pada umumnya.
	5. Murid kemudian menjumlahkan bulatan-bulatan yang ada pada kartu domino, jika murid pada tahap awal berhasil menjumlahkan dengan benar, maka jumlah bulatan selanjutnya ditambahkan untuk dijumlahkan.
		+ 1. **Konsep Tunagrahita**
				1. **Pengertian Tunagrahita**

Tunagrahita berasal dari kata “tuna” dan “grahita”. Kata “tuna” berarti hambatan atau gangguan, sedangkan kata “grahita” berarti pikiran. Istilah tunagrahita tersebut digunakan untuk menyebut murid yang mempunyai kemampuan intelektual rendah yang berimplikasi pada pada kemampuan berfikir dan beradaptasi sosial. Ada berbagai macam istilah mengenai tunagrahita, yaitu terbelakang mental, lemah otak, lemah pikiran, dan mentally retarded.

1. Pendidikan Luar Biasa.

Definisi ketunagrahitaan yang dirumuskan Grossman yang secara resmi digunakan AAMD (American Assosiation on Mental Deficiency) sebagai berikut, “Mental retardation refers to significantly sub average general intellectual functioning resulting in or adaptif behavior and manifested during the developmental period” artinya, ketunagrahitaan mengacu pada fungsi intelektual umum yang secara nyata (signifikan) berada dibawah rata-rata (normal) bersamaan dengan kekurangan dalam tingkah laku penyesuaian diri dan semua ini berlangsung (termanifestasi) pada masa perkembangannya.

Definisi tersebut memberikan pemahaman bahwa anak tunagrahita adalah individu yang mempunyai kecerdasan dibawah rata-rata, mengalami kesulitan dalam komunikasi dan sosial yang terjadi pada masa perkembangan. Kondisi tersebut menyebabkan anak tunagrahita memerlukan layanan pendidikan khusus. Menurut pendapat Soemantri, (2006: 103) menyebut bahwa anak tunagrahita adalah *“kondisi anak yang kecerdasannya jauh dibawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial”*.

Dari pendapat-pendapat mengenai definisi anak tunagrahita diatas dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita adalah mereka yang jelas-jelas mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata, yang ditandai dengan keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial, dan semua ini berlangsung pada masa perkembangannya.

Mumpuniarti (2010: 64), mengungkapkan bahwa: *“Anak tunagrahita ringan (Mild Mentally Retarded) adalah anak yang tingkat kecerdasannya (IQ) berkisar antara 50 sampai dengan 70. Rendahnya tingkat kecerdasan itu juga mengakibatkan terbatasnya perkembangan pencapaian tingkat usia mental mereka. Tingkat pencapaian usia mental/umur kecerdasan mental setaraf anak usia sekolah dasar kelas enam (umur anak 12 tahun) walaupun sudah mencapai usia dewasa”*.

Pengertian tunagrahita menurut beberapa ahli ialah istilah yang di gunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata istilah lain untuk siswa (anak) tunagrahita dengan sebutan anak dengan rendahnya perkembangan. Tunagrahita disebut intellectual disability atau retardasi mental, yang dapat di artikan lemah mental, lemah otak, lemah pikiran, cacat mental atau terbelakang mental. Tunagrahita ringan di sebut juga dengan istilah debil dan mampu didik. Pada umumnya penampilan anak tunagrahita ringan tidak berbeda dengan anak normal sebayanya, tetapi dapat diketahui setelah menempuh pembelajaran yang bersifat akademik dengan ketidakmampuannya mengikuti pembelajaran tersebut. Sudjadi (1994: 26) mengatakan,”tunagrahita ringan atau mampu didik (*educable mentally retarded*) mempunyai IQ 50-70 atau 75”.

Mumpuniarti (2007: 15) mengatakan bahwa ”tunagrahita ringan memiliki karakteristik fisik yang tidak jauh berbeda dengan anak normal, tetapi motoriknya lebih rendah dibanding anak normal"

Amin (1995: 23), mengemukakan yang dimaksud anak tunagrahita ringan adalah:

Mereka yang meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja. IQ anak tunagrahita ringan berkisar 50 – 70.

Menurut Effendi (2005: 90) anak tunagrahita ringan (debil) adalah:

anak tunagrahita yang tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan khusus, walaupun hasilnya tidak maksimal.

Sedangkan Somantri (2006: 86) mengemukkan tentang kondisi anak tunagrahita ringan (debil) sebagai berikut:

Anak tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil, yakni mereka yang memiliki IQ 52 – 68n menurut Binet dan IQ 55 – 69 menurut skala Wescheler (WISC). Mereka masih dapat diajar membaca, menulis dan berhitung se3derhana, dapat didik menjadi tenaga kerja semi-skilled dan tidak mampu menyesuaikan diri secara independen.

Berdasarkan yang telah dikemukakan di atas, maka dikatakan bahwa murid tunagrahita ringan masih memiliki potensi untuk dididik pelajaran akademik, keterampilan sederhana, dan mampu mandiri sesuai batas-batas kemampuan yang dimiliki anak tunagrahita ringan itu sendiri.

* + - * 1. **Karakteristik Tunagrahita Ringan**

Murid tunagrahita ringan (*debil*) banyak yang lancar bebricara tapi kurang perbendaharaan katanya. Mereka mengalami kesukaran berpikir abstrak, tetapi mereka masih mengikuti pelajaran akademik baik di sekolah maupun disekolah khusus. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan murid 12 tahun, tetapi itu pun hanya sebagian dari mereka. Sebagian lagi tidak dapat mencapai umur kecerdasan setinggi itu. Sebagaimana tertulis dalam *The New Webster* (Amin, 1995: 37) bahwa: “*Moron (debil) is a person whose mentality does not develop beyond the 12 years old level*”. Maksudnya, kecerdasan berpikir seorang tunagrahita ringan paling tinggi sama dengan kecerdasan murid normal usia 12 tahun.

Menurut Amin (1995: 37) karakteristik anak tunagrahita ringan sebagai berikut:

Anak tunagrahita ringan banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata-katanya. Mereka mengalami kesukaran berfikir abstrak, tetapi mereka mendapat mengikuti pelajaran akademik baik di sekolah biasa maupun di sekolah khusus. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun, tetapi itupun sebagian dari mereka. Sebagian tidak dapat mencapai umur kecerdasan setinggi itu

Sedangkan Karakteristik tunagrahita ringan menurut *American Association on Mental Deficiency (AAMD)* (Amin, 1995: 25) adalah sebagai berikut:

1. Mempunyai IQ antara 50 – 70.
2. Dapat mengikuti mata pelajaran tingkat sekolah lanjutan, sesuai berat-ringanya ketunagrahitaan yang disandangnya
3. Dapat menyesuaikan diri dalam pergaulan
4. Dapat melakukan pekerjaan semi skill dan pekerjaan social sederhana
5. Dapat mandiri

Berdasarkan karakteristik di atas jelas bahwa murid tunagrahita ringan adalah murid yang masih dapat dididik dalam bidang akademik seperti membaca, menulis dan berhitung meski mereka mengalami keterbatasan dalam segi intelektual , sosial serta keterbatasan fungsi-fungsi lainnya.

* + - * 1. **Masalah yang dihadapi anak tunagrahita ringan**

Masalah yang di hadapi anak tunagrahita meliputi konteks kehidupan dan pendidikan. Pertama, kesulitan dalam kehidupan sehari-hari. Anak tunagrahita seringkali mengalami kesulitan dalam melakukan aktifitas sehari-hari seperti makan, menggosok gigi, memakai baju, memasang sepatu, dan sebagainya. Kedua,kesulitan dalam belajar. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa mereka sudah tentu mengalami kesulitan belajar, terutama dalam bidang pengajaran akademik (misalnya matematika, IPA, bahasa). Ketiga, kesulitan dalam hal penyesuaian diri. Disadari bahwa kemampuan penyesuaian diri dengan lingkungan sangat di pengaruhi oleh tingkat kecerdasan anak tunagrahita. Dampaknya adalah adanya kecenderungan diisolir oleh lingkungannya, baik itu oleh masyarakat maupun keluarganya. Terakhir, terkait penyaluran tempat kerja. Secara empirik dapat dilihat bahwa kehidupan anak tunagrahita cenderung banyak bergantung pada orang lain, terutama keluarga (orangtua). Masalah kelimayaitu dalam hal pemanfaatan waktu luang. Wajar bagi anak tunagrahita dalam tingkah lakunya sering menampilkan pelaku nakal. Mereka bepotensi untuk menggangu ketenangan.

Perkembangan fungsi intelektual anak tunagrahita yang rendah dan disertai dengan perkembangan perilaku adaptif yang rendah pula akan berakibat langsung pada kehidupan mereka sehari-hari, sehingga dia banyak mengalami kesulitan dalam hidupnya. Masalah-masalah yang dihadapi tersebut secara umum dikemukakan oleh Rochyadi (2005) sebagai berikut:

1. Masalah Belajar

Aktivitas belajar berkaitan langsung dengan kemampuan kecerdasan. Di dalam kegiatan sekurang-kurangnya dibutuhkan kemampuan mengingat dan kemampuan untuk memahami, serta kemampuan untuk mencari hubungan sebab akibat. Keadaan seperti itu sulit dilakukan oleh anak tunagrahita karena mereka mengalami kesulitan untuk dapat berpikir secara abstrak, belajar apapun harus terkait dengan objek yang bersifat konkrit.

1. Masalah Penyesuaian Diri

Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam memahami dan mengartikan norma lingkungan. Oleh karena itu anak tunagrahita sering melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan norma lingkungan dimana mereka berada. Tingkah laku anak tunagrahita sering dianggap aneh oleh sebagian masyarakat karena mungkin tindakannya tidak lazim dilihat dari ukuran normatif atau karena tingkah lakunya tidak sesuai dengan perkembangan umurnya.

1. Gangguan Bicara dan Bahasa

Ada dua hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan gangguan proses komunikasi, pertama; gangguan atau kesulitan bicara di mana individu mengalami kesulitan dalam mengartikulasikan bunyi bahasa dengan benar.

1. Masalah Kepribadian

Anak tunagrahita memiliki ciri kepribadian yang khas, berbeda dari anak-anak pada umumnya. Perbedaan ciri kepribadian ini berkaitan erat dengan faktor-faktor yang melatarbelakanginya. Kepribadian seseorang dibentuk oleh faktor organik seperti predisposisi genetik, disfungsi otak dan faktor-faktor lingkungan seperti: pengalaman pada masa kecil dan oleh lingkungan masyarakat secara umum.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak tungrahita memiliki berbagai masalah di dalam perkembangannya yakni masalah belajar, masalah penyesuaian diri, gangguan bicara dan bahasa dan masalah kepribadian sehingga dalam proses akademiknya akan mengalami hambatan.

* + - 1. **Konsep permainan kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar matematika**

Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa matematika itu merupakan hal yang menakutkan, bahkan banyak siswa yang menganggapnya sebagai momok dalam belajar. Menurut (Dina Indriana, 2011) dalam penelitiannya mengatakan bahwa kesulitan belajar matematika umumnya di sebabkan karena sifat dari matematika yang memiliki obyek abstrak yang boleh dikata ”berseberangan” dengan perkembangan anak. Selain itu pembelajaran matematika tidak dapat dilepaskan dari peranan seorang guru. Untuk dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran khususnya matematika diperlukan sebuah kreativitas guru dalam mengajarkan materi. Antara komponen satu dan komponen lain yang terlibat dalam pendidikan diharapkan dapat saling memberikan inspirasi agar pembelajaran menyenangkan. Anak Sekolah tingkat Dasar akan lebih mudah mengingat dan memahami dalam belajar matematika jika dia senang melakukan hal tersebut dan disertai dengan pengalaman konkrit yang ada di kehidupan sehari-hari. Hal ini seperti yang disampaikan ole (Dina Indriana, 2011) mengatakan semua abstraksi yang berdasarkan kepada situasi dan pengalaman konkrit, prinsip penjelmaan banyak (Multiple embodiment Principal) adalah suatu prinsip yang bila diterapkan oleh guru untuk setiap konsep yang diajarkan akan menyempurnakan penghayatan siswa terhadap konsep itu. Jika seorang siswa SD ikut dalam pembelajaran tersebut maka siswa akan merasa senang dan tidak bosan. Semangat belajar siswa akan bertambah. Melalui permainan ini siswa diajak untuk terjun langsung dalam pembelajaran sehingga tanpa disadari anak telah bisa menerapkan konsep dalam pembelajaran matematika.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2007) kartu domino adalah sebuah kartu permainan dengan 28 karu yang bermata bertitik besar tiap kartu di bagi menjadi dua bidang tiap berisi 0-6.

Menurut Dina Indriana (2011:68) tentang penggunaan media kartu domino:

 Adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan *postcard* atau sekitar 25 x 30 mm. dalam kartu domino pecahan ada tiga unsur gambar yang di tampilkan. pertama adalah lambang yang menyatakan sebuah pecahan, kedua adalah garis pemisah dan ketiga adalah gambar benda atau bangun yang merupakan perwujudan dari lambang pecahan.

Matematika seringkali dikatakan sebagai momok bagi para pelajar di Indonesia, karena dianggap pelajaran yang sulit dan membingungkan, tetapi sebenarnya matematika itu sangat mengasikkan karena hampir seperti sebuah permainan. Banyak cara untuk membuat Matematika menjadi pelajaran yang mudah dan menyenangkan. Salah satu cara penyajian materi pelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino. Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika. Pembelajaran menggunakan kartu domino ini dilator belakangi adanya strategi belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar, dengan cara merubah metode pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher oriented) menjadi berpusat pada siswa (student oriented).

Menurut Dina Indrianana (2011:27) dalam penggunaan media kartu domino di sebutkan bahwa :

dasar pertimbangan dalam memilih media adalah terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran media tersebut tidak dapat di gunakan dengan demikian secara sederhana media apapun dapat di gunakan dalam aktivitas belajar dan mengajar, asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. salasatu alternatif solusi untuk menanamkan konsep pecahan dalam mata pembelajaran matematika salah satunya dengan menggunakan media visual berupa kartu domino pecahan

Permainan domino hampir sama dengan permainan kartu bridge, namun kartu domino hanya berjumlah 28 buah dan berbentuk persegi panjang yang terbagi menjadi dua belahan yakni belahan bawah dan belahan atas serta berisi bulatan-bulatan merah 1-6 disetiap belahan tersebut, tetapi jumlah antara satu belahan atas dengan belahan bawah berbeda.

 Cara permainan kartu domino dalam pokok bahasan penjumlahan bilangan cacah adalah dengan menghitung bulatan-bulatan baik yang berada diatas maupun yang berada dibawah. Misalnya, jika ada dua kartu domino kita akan menghitung berapa hasil penjumlahan dari dua kartu tersebut. Jika kartu pertama bulatan belahan atas kosong dan bulatan belahan bawah kosong maka kartu pertama bernilai nol (0) dan kartu kedua bulatan belahan atas ada empat bulatan sedangkan bulatan belahan bawah ada tiga bulatan maka kartu kedua bernilai tujuh sehingga dari kedua kartu tersebut jika dijumlahkan nilai nol(0) dari kartu pertama ditambah nilai tujuh dari kartu kedua maka hasilnya adalah tujuh. Untuk penjumlahan bulatan-bulatan yang lain menggunakan cara sama. Kartu domino berjumlah 28 buah dan berbentuk persegi panjang yang terbagi menjadi dua belahan yakni belahan bawah dan belahan atas serta berisi bulatan-bulatan merah 1-6 disetiap belahan tersebut, tetapi jumlah antara satu belahan atas dengan belahan bawah berbeda. Cara penggunaan kartu domino dalam pokok bahasan penjumlahan bilangan dengan menghitung bulat-bulatan baik yang berada di kiri maupun yang berada di kanan misalnya jika kartu domino di bagian kiri 2 bulatan maka bernilai 2 sedangkan bulatan di sebelah kiri ada 1 maka bernilai 1 dari nilai pertama 2 dan nilai kedua 1 maka di jumlahkan menjadi nilai 3 untuk penjumlahan bulat-bulatan yang lain menggunakan cara sama.

 Alat peraga matematika adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika, adapun bahan media yang digunakan yaitu ;

1. Besi dan viber panjang 10cm dan lebar 5cm sebagai kartu domino.
2. magnet yang bulat sebagai bahan bundaran yang ada pada kartu domino.
3. stiker warna kuning dan merah sebagai warna pada kartu domino.
4. papan tulis mini sebagai pengalas domino.

 Alasan mengapa meggunakan media kartu domino adalah sebelum itu guru menggunakan biji-bijian menurut saya kurang efektif bagi murid tunagrahita ringan karna media tersebut tidak menumbuhkan minat belajar murid karna pelajaran tidak menjadi lebih menarik metode mengajar tidak bervariasai sehingga peserta murid akan mudah bosan, jadi saya menggunakan media kartu domino untuk memperjelas makna bahan pelajaran sehingga murid lebih muda memahaminya karena kartu domino mempunyai segi warna dan betuk yang sangat menarik bagi murid membuat murid lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemontrasikan dan sebagainya.

2

=

+

 + = 4

Gambar 2.1 contoh penggunaan kartu domino

1. **Kerangka Pikir**

Matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.” Jadi, matematika adalah bahasa simbolis juga bahasa universal yang memungkinkan manusia untuk brerfikir baik secara induktif maupun secara deduktif. Ini berarti bahwa keterampilan tersebut perlu dimiliki oleh setiap orang yang normal melainkan juga kepada anak berkebutuhan khusus. Kemampuan operasi hitung merupakan salah satu kemampuan kognitif yang harus ditingkatkan siswa dalam belajar matematika. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan dalam matematika, “operasi” adalah “pengerjaan”. Operasi hitung dalam matematika diartikan sebagai pengerjaan hitung. Negoro dan Harahap (1998: 87) menyatakan bahwa operasi hitung atau pengerjaan hitung pada dasarnya mencakup empat pengerjaan dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

 Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk mengahafal bangun-bangun geometri matematikadi anggap sesuai dengan murid tunagrahita ringan yang masih duduk di kelas rendah, dengan penggunaan permainan kartu domino dapat membantu anak menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membuat murid betah untuk belajar.

Melalui penggunaan kartu domino dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu dan mempermudah murid dalam proses belajar mengajar, tercipta suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat memotivasi murid untuk mencapai kemampuan berhitung dengan penggunaan kartu domino

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan skema kerangka pikir penilitian sebagai berikut:

**SKEMA KERANGKA PIKIR**

Rendahnya hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar.

langkah-langkah penggunaan kartu domino sebagai berikut :

* 1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan oprasional media kartu domino.
	2. Guru memperaktekan cara penggunaan media kartu domino.
	3. Guru memberi satu pasang media kartu domino beserta bulatannya.
	4. Murid diharuskan memasang bulatan-bulatan sesuai soal yang diberikan guru, dimulai penjumlahan rendah sampai penjumlahan besar, dan memasang posisi bulatan sesuai kartu domino pada umumnya.
	5. Murid kemudian menjumlahkan bulatan-bulatan yang ada pada kartu domino, jika murid pada tahap awal berhasil menjumlahkan dengan benar, maka jumlah bulatan selanjutnya ditambahkan untuk dijumlahkan.

Hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar meningkat.

 Gambar 2.2: **Skema Kerangka Pikir**

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

**1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar matematika pada murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III Di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar sebelum dan sesudah Penggunaan kartu domino

**2. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif yaitu untuk menggambarkan penggunaan kartu domino pembelajaran penjumlahan pada murid tunagrahita ringankelas dasar III Di SLB C YPPLB 2 SUDIANG sebelum dan sesudah penggunaan kartu domino

**B. Variabel dan Definisi Operasional**

1. **Variabel**

Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri sesuatu yang diamati dalam penelitian. Dengan demikian variabel dapat berbentuk kejadian yang dapat diamati dan diukur. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

1. Variabel terikat

38

 Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan kelas dasar 3 SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar

b Variabel bebas

Variabel bebas pada penelitian ini adalah media kartu domino

Namun dalam penelitian ini yang diteliti/diukur hanya variabel terikat yakni hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan kelas dasar 3 SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar melalui penggunaan kartu domino.

1. **Definisi Operasional**

 Untuk memperoleh pemahaman dan kesamaan pengertian terhadap penelitian ini perlu didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Penggunaan kartu domino ini dilakukan dengan menghitung bulatan yang ada pada kartu domino baik yang atas maupun yang ada dibawah misalkan, jika ada dua kartu domino kita akan menghitung berapa hasil penjumlahan dari dua kartu tersebut. dan kartu yang ada pada domino berbentuk persegi panjang yang terbagi menjadi dua belahan yakni belahan bawah dan atas berisi bulatan-bulatan merah satu sampai enam setiap belahan tersebut
2. Hasil belajar matematika adalah skor yang dicapai anak dalam menunjukan tes hasil belajar matematika berupa penjumlahan bilangan 1 sampai dengan 24.
3. **Subjek Penilitian**

Subjek penelitian ini adalah murid tunagrahita ringan kelas dasar III Di SLB C YPPLB 2 Sudiang dengan jumlah peserta didik 3 orang yang terdiri dari 1 murid tunagrahita ringan perempuan dan 2 murid tunagrahita ringan laki-laki. Mengingat jumlah dalam penelitian ini hanya terdiri dari tiga orang, maka peneliti mengambil semua. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Arikunto (1997:112) yang mengatakan bahwa “apabila subjek penelitian kurang dari seratus orang lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi” Adapun gambaran peserta didik tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3. 1 Data Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III Di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kode Nama** | **Jenis Kelamin** | **Jumlah** |
| **Perempuan** | **Laki-Laki** |
| **FR** |  |  |  |
| **NY** |  |  |  |
| **ST** |  |  |  |
| **Jumlah** |  |  | **3** |

**Sumber : Sekolah SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar**

1. **Teknik Pengumpulan Data**

 Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, teknik tes bertujuan untuk mengukur kemampuan belajar matematika operasi penjumlahan murid tunagrahita ringan kelas dasar III, tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal digunakan untuk mengukur prestasi belajar matematika sebelum menggunakan kartu domino dan tes akhir digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar matematika sesudah menggunakan kartu domino

 Banyaknya tes terdiri dari 10 item tentang penjumlahan, Kriteria penilaian adalah setiap jawaban yang benar diberi skor 1 sedangkan setiap jawaban yang salah diberi skor 0, dengan demikian, skor maksimum yang dicapai oleh murid adalah 10, sedangkan skor minimum yang dicapai oleh murid adalah 0,

Adapun Standar berdasarkan (*T-Score*) Oleh Arikunto S ( 1997 ) yang tertera di bawa ini. Agar lebih jelas pengkategorian dapat dilihat sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** |
| 80-100 |  Sangat Baik  |
| 60-79 | Baik |
| 56-65 | Cukup |
| 41-55 | Kurang |
| ≤ 41 |  Sangat Kurang  |

1. **Teknik Analisis Data**

Dalam rangka pengambilan kesimpulan sehubungan dengan penelitian ini maka untuk analisis data digunakan analisis deskriptif. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan hasil belajar matematika pada peserta anak tunagrahita ringan sbaik sebelum penggunaan kartu domino maupun setelah penggunaan kartu domino. Adapun prosedur analisisnya sebagai berikut :

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

Skor yang diperoleh

Nilai Hasil = ----------------------------- x 100

Skor ideal maksimal (Arikunto,1997:20)

1. Membandingkan hasil tes penjumlahan sebelum dan sesudah, Jika skor hasil postest lebih besar dari skor pretest maka dikategorikan ada peningkatan, dan jika skor pretest lebih besar dari postest maka dikategorikan tidak ada peningkatan.
2. Untuk memperjelas adanya peningkatan maka semua nilai (tes sebelum dan sesudah) akan divisualisasikan dalam diagram batang.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#  Pada bab ini akan dibahas hasil-hasil penelitian yang memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan media kartu domino pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar. Adapun yang dianalisis adalah meningkatkan hasil belajar matematika sebelum dan sesudah penggunaan media kartu domino

**A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan media kartu domino pada murid tunagrahita Dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar. Penelitian ini telah dilaksanakan selama satu bulan dimulai tanggal 10 januari 2017 dan berakhir pada tanggal 10 februari 2017 pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar yang berjumlah 3 orang.

 peningkatan hasil belajar matematika dilaksanakan sebanyak dua kali, yakni tes yang dilakukan sebelum menggunakan media kartu domino, dan tes yang di lakukan setelah menggunakan media kartu domino. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data tingkat hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan.

Data hasil penelitian yang diperoleh untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Analisis yang digunakan terhadap data hasil penelitian yang diperoleh diolah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

43

* 1. **Deskripsi Hasil Belajar Matematika Sebelum Penggunaan Kartu Domino Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar**

 Untuk mengetahui gambaran hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassarsebelum penggunaan media kartu domino,maka dilakukan tes awal. tes awal merupakan tahap awal pelaksanaan penelitian.tes awal ini diberikan kepada 3 murid tunagrahita kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar. Adapun skor meningkatkan hasil belajar matematika sebelum penggunaan media kartu domino dapat dilihat pada table 4.1. berikut:

**Tabel 4.1. Skor Tes Awal Belajar Matematika Sebelum Penggunaa Kartu Domino Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III Di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **.****Kode Murid** | **Skor Tes Awal**  |
| **1.** | FR | 4 |
| **2.** | NY | 3 |
| **3.** | ST | 4 |

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa 3 orang murid tunagrahita mengukiti tes awal yakni tes sebelum penggunaan kartu domino dan mendapatkan skor yang berbeda yaitu murid yang berinisial NY mendapatkan skor 3 sedangkan murid yang berinisial FR dan ST keduanya memilikiskor yang sama yaitu 4, lebi jelas di uraikan pada table berikut

**Tabel 4.2 Uraian hasil skor awal /hasil kerja murid tunagrahita kelas dasar III SLB C YPPLB Sudiang Makassar sebelum penggunaan kartu domino**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Inisial murid** | **Nomor soal** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
| **1** | **FR** | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **2** | **NY** | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **3** | **ST** | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

cat :skor 1 untukjawaban benar

 skor 0 untuk jawaban salah

 Dari tabel di atas terlihat bahwa skor 4 yang didapatkan murid berinisial FR karena FR menjawab empat soal dengan benar dari sepuluh soal yang disediakan yakni pada soal no 1, 2, 4, 5, selanjutnya pada mrid yang berinisial NY mendapatkan skor 3 karena NY menjawab tiga soal dengan benar dari sepuluh soal yang disediakan yakni soal no 1, 2, 3 dan skor 4 juga di dapatkan murid yang berinisial ST karena ST menjawab empat soal dengan benar dari sepuluh soal yang disediakan yakni soal no 1,2,3, dan 5.

 Selanjutnya untuk mengetahui nilai perolehan tes awal pada ketiga murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBC YPPLB 2 Sudiang Makassar tersebut. Selanjutnya skor yang diperoleh murid pada tes awal dikonversikan kenilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Nilai FR = $\frac{Skor yang diperoleh}{Skor Maksimal}$ x 100

= $\frac{4}{10}$ x 100

= 40

1. Nilai NY = $\frac{Skor yang diperoleh}{Skor Maksimal}$ x 100

= $\frac{3}{10}$ x 100

= 30

1. Nilai ST= $\frac{Skor yang diperoleh}{Skor Maksimal}$ x 100

= $\frac{4}{10}$ x 100

= 40

Berdasarkan perhitungan rumus tersebut di atas maka, untuk mengetahui gambaran criteria hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas Dasar III di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar sebelum diberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan kartu dominodapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Kriteria Hasil Belajar Matematika Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar Sebelum penggunaan Kartu Domino**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode Murid** | **Skor** | **Nilai** | **Kriteria** |
| **1.** | **FR** | **4** | **40** | **Sangat kurang** |
| **2.** | **NY** | **3** | **30** | **Sangat kurang** |
| **3.** | **ST** | **4** | **40** | **Sangat kurang** |

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh bahwa hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB YPPLB 2 Sudiang Makassar sebelum penggunaan kartu domino, yakni dari ketiga murid , satu murid yakni FR memiliki hasil belajar dengan nilai 40 atau sangat kurang, NY dengan nilai 30 dan ST memperoleh nilai 40. Berdasarkan perhitungan di atas, menunjukkan bahwa belum ada murid yang mencapai Kriteria tuntas. Untuk lebih jelasnya maka akan di visualisasikan dalam gambar 4.1 berikut.

FR

ST

NY

**Gambar 4.1 Visualisasi Hasil Belajar Matematika Sebelum Penggunaan Kartu Domino Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar**

Berdasarkan visualisasi grafik di atas maka di peroleh informasi bahawa ketiga murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar berada pada kriteria sangat kurang (tidak tuntas)

* 1. **Deskripsi Hasil Belajar Matematika Setelah Penggunaan Kartu Domino Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar**

Untuk mengetahui gambaran hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassarsetelah penggunaan media kartu domino,maka dilakukan tes akhir. tes akhir merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian.tes akhir ini diberikan kepada 3 murid tunagrahita kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang. Adapun skor hasil belajar matematika setelah penggunaan kartu dominoyang didapatkan murid adalah :

**Tabel 4.4. Skor hasil belajar matematika Setelah Penggunaan kartu domino Pada Murid Tunagrahita Ringan kelas Dasar III Di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Kode Murid** | **Skor Tes Awal** |
| **1.** | FR | 7 |
| **2.** | NY | 6 |
| **3.** | ST | 7 |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil tes akhir menunjukan bahwa masing masing memperoleh skor, untuk FR memperoleh skor 7, NY memperoleh skor 6, ST memperoleh skor 7. lebi jelas di uraikan pada table berikut

**Tabel 4.5 Uraian hasil skor akhir /hasil kerja murid tunagrahita kelas dasar III SLB C YPPLB Sudiang Makassar setelah penggunaan kartu domino**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **no** | **Inisial murid** | **Nomor soal** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
| **1** | **FR** | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| **2** | **NY** | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| **3** | **ST** | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |

cat :skor 1 untukjawaban benar

 skor 0 untuk jawaban salah

dari table diatas terlihat bahwa murid FR mendapat skor 7 pada tes akhir karena menjawab 7 soal dengan benar dari sepuluh soal yang disediakan, murid NY hanya mendapat skor 6 karena hanya menjawab 6 soal dengan benar dari sepuluh soal yang disediakan, dan murid ST juga mendapatkan skor 7 sama dengan murid FR

 Selanjutnya untuk mengetahui nilai perolehan tes akhir pada ketiga murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBC YPPLB 2 Sudiang Makassar tersebut. Selanjutnya skor yang diperoleh murid pada tes awal dikonversikan kenilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

* + - 1. Nilai FR = $\frac{Skor yang diperoleh}{Skor Maksimal}$ x 100

= $\frac{7}{10}$ x 100

= 70

* + - 1. Nilai NY= $\frac{Skor yang diperoleh}{Skor Maksimal}$ x 100

= $\frac{6}{10}$ x 100

= 60

* + - 1. Nilai ST = $\frac{Skor yang diperoleh}{Skor Maksimal}$ x 100

= $\frac{7}{10}$ x 100

= 70

Berdasarkan perhitungan rumus di atas maka, untuk mengetahui criteria hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas Dasar III Di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar setelah diberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan penggunaan kartu domino dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6. Kriteria hasil belajar matematika Pada Murid Tunagrahita ringan kelas Dasar III Di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar Sestelah Penggunaan Kartu Domino**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode Murid** | **Skor**  | **Nilai** | **Kriteria** |
| **1.** | FR | 7 | 70 | Baik |
| **2.** | NY | 6 | 60 | Cukup |
| **3.** | ST | 7 | 70 | Baik |
|  |  |  |  |  |

 Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB YPPLB 2 Sudiang Makassar setelah penggunaan kartu domino, yakni dari ketiga murid , satu murid yakni FR memiliki hasil belajar dengan nilai 70 , NY dengan nilai 60 dan ST memperoleh nilai 70. Berdasarkan perhitungan di atas, menunjukkan bahwa nilai ketiga murid tersebut berada pada kriteria baik . Untuk lebih jelasnya maka akan di visualisasikan dalam

gambar 4.1 berikut.

ST

NY

FR

**Gambar 4.2 Visualisasi Hasil Belajar Matematika Sesudah Penggunaan kartu domino Pada Murid Tunagrahita Ringan kelas Dasar III Di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar.**

Berdasarkan visualisasi grafik di atas maka di peroleh informasi bahwa dari tiga murid tunagrahita ringan kelas Dasar III Di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar telah berada pada kriteria baik /tuntas

* 1. **Gambaran Peningkatan Hasil Belajar Matematika Sebelum dan Sesudah Penggunaan Kartu Domino Pada Murid Tunagarahita Ringan Kelas Dasar III Di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar**

 Peningkatan hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB C YPPLB Sudiang Makassar melalui penggunaan kartu domino, dapat diketahui dengan jalan membandingkan nilai hasil belajar matematika yang diperoleh murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar antara sebelum (tes awal) dan sesudah (tes akhir) penggunaan kartu domino. Adapaun perbandingan nilai hasil belajar matematika tersebut anatara sebelum dan sesudah penggunaan media kartu domino adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7. Perbandingan Hasil Tes Awal Dan Hasil Tes Akhir meningkatkan hasil belajar matematika Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Kode Murid** | **Tes awal** | **Tes akhir** | **Keterangan** |
| **1.** | FR | 40 | 70 | Meningkat |
| **2.** | NY | 30 | 60 | Meningkat |
| **3.** | ST | 40 | 70 | Meningkat |
|  |

Berdasarkan tabel 4.5. dapat dijelaskan bahwa secara umum maupun secara individual hasil belajar matematika pada murid Tunagrahita ringan mengalami perubahan dan diperoleh peningkatkan hasil belajar matematika pada mata pelajaran matematika pada murid Tunagrahita Ringan Kelas dasar III di SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar. Hal tersebut ditegaskan pada nilai yang diperoleh ke tiga subyek penelitian pada tes awal yang termasuk dalam kategori sangat kurang. Kemudian setelah pengunaan media kartu domino, ke tiga subyek penelitian memperoleh nilai pada tes akhir termasuk dalam ketegori baik. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar setelah penggunaan media kartu domino yang dapat dilihat pada nilai perolehan murid. Untuk lebih jelasnya, peningkatan dari tes awal ke tes akhir dapat dilihat pada diagram berikut ini:

FR

ST

NY

murid tunagrahita ringan

**Gambar 4.3 Visualisasi Perbandingan Hasil Belajar Matematika Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Kartu Domino Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III Di SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar**

Berdasarkan grafik 4.3. di atas, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan kartu domino dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar murid tunagrahita ringan SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar.

1. **Pembahasan**

 Murid tunagrahita ringan masih memiliki potensi untuk didik secara minimal dalam bidang akademik seperti menghitung, membaca dan keterampilan sederhana dan mampu mandiri sesuai batas-batas kemampuan yang di miliki anak tunagrahita ringan itu sendiri.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakasanakan di kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar yang menunjukkan masalah penilitian bahwa murid tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam menghitung perjumlahan. Karena hal tersebut, untuk dapat menigkatkan hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan kelas dasar III C YPPLB 2 Sudiang makassar diperlukan perlakuan dan solusi, dan pada akhirnya di tetapkan untuk penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika pada aspek meningkatkan hasil belajar matematika.

Hasil penelitian yang dilakasanakan di peroleh hasil bahwa pada saat tes awal sebelum di berikan penggunaan kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar yakni pada tes awal semua murid yakni (FR, NY, ST) memperoleh peningkatan hasil belajar matematika yang dikategorikan sangat kurang

Namun setelah penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar matematika, ketiga subjek penilitian tersebut telah memperlihatkan peningkatan hasil belajar. Pada tes akhir dari ketiga murid tunagrahita ringan yakni (FR, NY, ST) memperoleh peningkatan nilai hasil belajar semua berada pada kategori baik. Dengan demikian dapat di simpulkan, bahwa penggunaan media kartu domino sangat berpengaruh pada perolehan nilai hasil belajar murid tunagrahita ringan dalam peningkatan hasil belajar matematika.

Adanya peningkatan dari hasil tes awal ke tes hasil akhir mengindikasikan bahwa peran dari pengunaan kartu domino dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar matematika anak tunagrahita ringan dalam pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil setelah menggunaka media kartu domino pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar berada kategori baik.

Memperhatikan perbandingan nilai tes awal dan tes akhir yang di analisis secara deskriptif, jelas terlihat skor yang di peroleh pada tes akhir jauh lebih besar dari skor yang diperoleh pada tes awal. Oleh karena itu, meningkatkan hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan kelas dasar III sebelum penggunaan media kartu domino lebih rendah maka termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hal tersebut menadahkan bahwa dengan penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB Sudiang makassar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik dan kemampuan anak sangat berpengaruh pada perolehan hasil belajar anak dalam hal ini strategi pembelajaran penggunaan media kartu domino selain dapat meningkatkan hasil belajar pada anak tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar, juga dapat membangkitkan motivasi, keterampilan berhitung dan kemampuan sosialisasi terhadap peserta didik lainnya.

Dengan penggunaan kartu domino di anggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar. Strategi pembelajaran dengan penggunaan media kartu domino dalam penelitian ini, dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada anak tunagrahita ringan kelas dasar III SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar, namun demikian hasil penilitian ini merupakan penelitian yang cakupannya masih terbatas, baik dari segi subyek penelitian, populasi maupun sampelnya sehingga di harapakan bagi pengembangan penelitian yang serupa dengan penelitian ini.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar sebelum menggunakan media kartu domino menunjukkan hasil yang belum meningkat dengan kategori sangat kurang
2. Setelah meggunakan media kartu domino pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB C YPPLB 2 Sudiang Makassar, menunjukkan kategori baik
3. Terdapat peningkatan hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar melalui penggunaan kartu domino.
4. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam peningkatan hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru SLB C YPPLB 2 Sudiang makassar disarankan untuk menggunakan kartu domino sehingga diharapkan memberikan materi pelajaran kepada murid tunagrahita yang disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan belajarnya.

58

53

1. kepada sekolah, hendaknya mengupayakan penyediaan sarana dan prasarana belajar yang lebih memadai khususnya untuk murid tunagrahita ringan sehingga biasa menciptakan lingkungan yang nyaman.
2. kepada peniliti, hendaknya bisa mengembangkan hasil penilitian ini dengan tema dan topik yang lebih variatif lagi terutama dalam mengembangkan proses pendidikan dan pembelajaran anak berkebutuhan khusus pada umumnya dan anak tunagrahita ringan khususnya

 **DAFTAR PUSTAKA**

Abdurrahman, M. 2009. *Pendidikan Bagi Murid Berkesulitan Belajar.* Jakarta : PT Rineka Cipta

Amin, Moh. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita.* Bandung: Depdikbud.

Arikunto, S. 1997. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 27.

Dimyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta

Depdikbud. 2007. *kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Dina Indriana. 2011.*Ragam alat bantu media pengajaran.* Jogjakarta: DIVA press *HttP//www.library.nu/Karol L Yaris.-Mega Fun Card-game Match* di akses pada 27 februari 2012

Departemen Pendidikan Nasional , 2003 *Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003* Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas.

Effendi, M. 2005. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan.* Malang: Bumi Aksara

Efwndi, Mohammad (2006) *psikopedagogik anak berkelainan.* Jakarta; Bumi Aksara

Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mumpuniarti. 2007. *pembelajaran akademik bagi tunagrahita.* Yogyakarta: FIP UNM

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), 27.

Negoro dan Harahap 1998*. Ensiklopedia Matematika*, Jakarta : Ghalia Indonesia

Rochyadi. 2005. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Depdikbud. Dirjen Dikti. Proyek Tenaga Guru

Somantri, S. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa.* Jakarta: Dirjen Dikti.

Sudjana, Media Pengajaran, 156.

Sudjadi.1994. *pendidikan anak berkebutuhan khusus.* Jakarta : PT Rosda Jayapura

Sri Subraniah (2006). *inovasi pembelajaran matematika SD*.jakarta: Depdiknas

Sugihartono dkk ( 2007 ) Psikologi Pendidikan, Yogyakarta: UNY press

Undang-Undang no 20 tahun 2003. *system pendidikan nasional.* Jakarta: PT Klade Putra Timur Dan Depertemen Dalam Negeri

Urfiah. 2004. *Meningkatkan kemampuan penguasaan matematika pendekatan realistik pada siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP I Makassar*. Makassar FIP UNM.

Yusak.S 1998 *Instruduksi pada anak berkelainan* Bandung ; Sinar Baru