



**JURNAL**

**IMPLEMENTASI *PLAYDOUGH* DALAM PENGENALAN ANGKA  
PADA MURID TUNAGRAHITA RINGAN KELAS VI  
DI SLB NEGERI 1 GOWA**

**MARYNE PABETHTENG SANTO SENGA  
1645041005**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2020**

**IMPLEMENTASI *PLAYDOUGH* DALAM PENGENALAN ANGKA  
PADA MURID TUNAGRAHITA RINGAN  
KELAS VI DI SLB NEGERI 1 GOWA**

**Penulis** : Maryne Pabethteng Santo Senga  
**Pembimbing I** : Drs. Djoni Rosyidi, M. Pd  
**Pembimbing II** : Prof. Dr. H. Abdul Hadis, M. Pd  
**Email Penulis** : [marynepabethteng@gmail.com](mailto:marynepabethteng@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji tentang sangat rendahnya kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa. Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah kemampuan pengenalan angka melalui implementasi *PlayDough* pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa pada kondisi awal. 2) kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa saat diberi intervensi. 3) Kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa setelah diberi intervensi. 4) Kemampuan pengenalan angka melalui implementasi *PlayDough* pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa berdasarkan hasil analisis antar kondisi pada kondisi awal, saat diberi intervensi, dan setelah diberi intervensi”. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes perbuatan. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang murid tunagrahita ringan kelas VI berinisial ST. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan subjek tunggal (*Single Subject Research/SSR*) dengan desain penelitian A-B-A. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan: 1) kemampuan pengenalan angka subjek ST pada kondisi awal sangat rendah berdasarkan hasil analisis baseline 1/(A1), 2) kemampuan pengenalan angka subjek ST pada saat diberikan intervensi meningkat ke kategori tinggi dilihat dari analisis dalam kondisi (B), 3) kemampuan pengenalan angka subjek ST setelah diberikan perlakuan meningkat ke kategori tinggi dilihat dari kondisi baseline 2/(A2), 4) kemampuan pengenalan angka subjek ST berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi awal (*Baseline1/A1*) kemampuan murid sangat rendah, meningkat ke kategori tinggi pada saat diberikan intervensi, dan dari kategori tinggi pada saat diberikan intervensi ke setelah diberikan intervensi (A2) nilai yang diperoleh murid menurun akan tetapi sama-sama berada pada kategori tinggi, meskipun terjadi penurunan nilai yang diperoleh subjek ST lebih tinggi dibandingkan dengan kondisi awal (*Baseline 1 /A1*). Dengan demikian kemampuan pengenalan angka murid setelah diberikan intervensi tetap dikatakan meningkat, hal ini disebabkan karena adanya pengaruh dari pemberian intervensi.

**Kata kunci:** *PlayDough*, Pengenalan Angka, Tunagrahita Ringan

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar semua peserta didik di sekolah aktif secara bersama. Proses pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional terutama pada Pasal 5 Ayat 2 bahwa Warga Negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Hal ini dimaksudkan setiap anak berhak memperoleh pendidikan tanpa terkecuali. Anak berkebutuhan khusus perlu mendapatkan layanan pendidikan yang dapat memenuhi kebutuhan belajarnya misalnya dari segi kemampuan mengenal angka, membaca maupun berhitung. Setiap anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik dan keunikan masing-masing sesuai dengan jenis kelainan yang mereka miliki. Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus yaitu tunagrahita ringan.

Anak tunagrahita ringan adalah mereka yang mengalami/memiliki keterbatasan intelegensi (IQ) yaitu berada pada rentang antara 70 sampai

50, sehingga anak tunagrahita ringan mengalami gangguan dalam perkembangan intelektual, penyesuaian atau adaptasi tingkahlaku dan kepribadiannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SLB Negeri 1 Gowa pada tanggal 30 Juli 2019 pada murid tunagrahita ringan kelas VI (terlampir pada halaman 192). Menunjukkan murid tersebut masih belum mampu mengenal angka dilihat dari soal-soal pengenalan angka yang diberikan. Harapan terkhusus pada kompetensi dasar yang diuraikan diatas sudah sangat jelas bahwa murid harus menguasai kompetensi dasar mengenal bilangan khususnya angka. Akan tetapi pada kenyataannya kemampuan mengenal angka masih sangat rendah hanya memahami angka 1, menghafal angka 2-5, dan sama sekali belum mampu mengenal angka 6-10. Terbukti ketika peneliti menunjukkan tulisan angka 1- 10 pada lembar soal di hadapan murid.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka sangat penting untuk membantu permasalahan yang dihadapi murid karena murid harus menguasai kompetensi tersebut agar kesulitan dapat teratasi karena mengenal angka merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh anak. Jika kesulitan ST mengenal angka tersebut tidak dicarikan pemecahannya maka akan berdampak pada materi pelajaran matematika selanjutnya. Oleh karena itu perlu

mendapatkan alternatif pemecahannya, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang efektif bersifat konkret sebagai alternatif untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran dikelas. Dalam penelitian ini untuk pemecahannya menggunakan *PlayDough*. Alasan digunakan *PlayDough* adalah untuk memudahkan Siswa belajar mengenal angka. Hal ini sesuai dengan pendapat Anggraini (2013:27) *PlayDough* merupakan media yang dapat digunakan untuk membuat bentuk apapun dengan cetakan yang biasanya dijual bersamaan, ataupun bentuk bebas dengan tangannya.

Berdasarkan permasalahan murid, *PlayDough* cocok digunakan untuk menangani permasalahan belajar siswa dalam mengenal angka. Media ini dipilih karena media yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu pada sasaran tertentu pula. *PlayDough* merupakan suatu solusi dalam mengajarkan angka. *PlayDough* disesuaikan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik murid.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini mengangkat judul “ Implementasi *PlayDough* Dalam Pengenalan Angka Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas VI Di SLB Negeri 1 Gowa.”

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa pada kondisi awal (Baseline 1/A1)
2. Kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa saat diberi intervensi.
3. Kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa setelah diberi intervensi.
4. Kemampuan pengenalan angka melalui implementasi *PlayDough* berdasarkan hasil analisis antar kondisi pada kondisi awal, saat diberi intervensi, dan setelah diberi intervensi.

## II. KAJIAN TEORI

### 1. Pengertian Pengenalan Angka

Sebelum anak paham operasi hitung paling sederhana (tambah dan kurang), anak-anak harus tahu konsep bilangan terlebih dahulu. Anak harus mengenal angka, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam KBBI Angka berarti tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan atau nomor.

Menurut Copley (Karim dkk,2007 :17) angka adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari bilangan-bilangan”. Angka adalah satuan-satuan dalam system matematik yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan (dalam Tajudin,2008:35). Sesuai dengan

pendapat Martini (2014:184) konsep angka merupakan kemampuan dasar dibidang matematika. Kemampuan ini berkembang secara bertahap, yang dimulai dari kemampuan anak dalam mengeksplorasi dan memanipulasi objek dan selanjutnya diikuti dengan kemampuan anak dalam mengorganisasi objek dan mengkomunikasikan lingkungannya melalui logika matematika.

Menurut Ahmad (2011:97) kemampuan merupakan daya untuk melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya". Kemampuan mengenal konsep bilangan anak adalah membilang, menyebut urutan bilangan, membilang(mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (Anak tidak disuruh menulis), membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa mengenal angka adalah suatu keterampilan dalam matematik yang merupakan awal dari sistem operasi matematika yang bersifat abstrak. Kemampuan mengenal angka adalah kemampuan dalam memahami suatu angka yang dapat diwakili dengan lambang bilangan. Fokus permasalahan dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal angka dalam pembelajaran matematika ditingkat dasar, khususnya mengenal angka 1 – 10 melalui implementasi *PlayDough*.

## 2. Pengertian *PlayDough*

Dalam merancang suatu pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan salah satunya media. Media sebagai penyalur pesan dari guru ke siswa agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi dan berlangsung lebih efisien.

Dalam KL Terjemahan Inggris-Indonesia *PlayDough* berasal dari dua kata *Play* "bermain" dan *Dough* adalah "adonan". *PlayDough* yang berarti bermain adonan, di Indonesia sendiri sejenis dengan plastisin.

*PlayDough* merupakan kegiatan bermain dengan adonan tepung dengan berbagai macam warna yang ada (Suryameng,2016:4). Mallary I. Swartz (2005:100) mengatakan bahwa *PlayDough* merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Dan yang juga diungkapkan oleh Devi Azhar (2016:9) bahwa " *PlayDough* (Adonan Mainan) merupakan sejenis lempung yang dapat digunakan anak-anak untuk berkreasi membuat aneka ragam bentuk. *PlayDough* ini memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak, namun bukan hanya aktivitas "bersenang-senang".

Melalui media ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa *PlayDough*

merupakan bahan bermain berupa adonan tepung dengan berbagai warna yang dapat dibuat menjadi suatu bentuk dan dapat juga digunakan dalam pembelajaran.

### **3. Karakteristik Tunagrahita Ringan**

Moh. Amin (2005:3) mengemukakan anak tunagrahita ringan sebagai berikut:

- 1) Lancar dalam berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata-kata
- 2) Sulit berpikir abstrak.
- 3) Pada usia 16 tahun anak mencapai kecerdasan setara dengan anak normal 12 tahun.

Mumpuniarti (2007:41-42) bahwa karakteristik tunagrahita ringan dapat ditinjau secara fisik, psikis dan sosial, karakteristik tersebut antara lain:

- 1) Karakteristik fisik nampak seperti anak normal hanya sedikit mengalami kelemahan dalam kemampuan sensomotorik.
- 2) Karakteristik psikis sukar berfikir abstrak dan logis, kurang memiliki kemampuan analisa, asosiasi lemah, fantasi lemah, kurang mampu mengen dalikan perasaan, mudah dipengaruhi kepribadian, kurang harmonis karena tidak mampu menilai baik dan buruk.
- 3) Karakteristik sosial, mereka mampu bergaul, menyesuaikan dengan lingkungan yang tidak terbatas hanya pada keluarga sja, namun ada yang mampu mandiri dalam masyarakat, mampu melakukan pekerjaan yang sederhana dan melakukan secara penuh sebagai orang dewasa,

kemampuan dalam bidang pendidikan termasuk mampu didik.

Astati (2001:3) mengelompokkan karakteristik anak tunagrahita ringan menjadi 4 sudut pandang, antara lain:

#### 1) Karakteristik Fisik

Tunagrahita ringan menunjukkan keadaan tubuh yang baik namun bila tidak mendapatkan latihan yang baik kemungkinan akan mengakibatkan postur terlihat kurang serasi.

#### 2) Karakteristik bicara

Dalam berbicara anak tunagrahita ringan menunjukkan kelancaran, hanya saja dalam perbendaharaan katanya terbatas, anak tunagrahita juga mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan mengenai isi dari pembicaraan.

3) Karakteristik anak tunagrahita ringan paliing tinggi sama dengan anak normal berusia 12 tahun.

#### 4) Karakteristik pekerjaan

Penyandang tunagrahita ringan dapat melakukan pekerjaan yang sifatnya semu skilled atas pekerjaan tertentu yang dapat dijadikan bekal bagi hidupnya. Setelah dewasa menunjukkan produktifitas yang tinggi karena pekerjaan yang dilakukan berulang-ulang.

Kesimpulan peneliti berdasarkan pendapat ahli diatas bahwa tunagrahita ringan mempunyai karakteristik secara fisik wajah seperti anak pada umumnya, sensor motoriknya yang kurang, kemampuan berpikir abstrak

dan logis yang kurang, mencapai produktifitas tinggi dalam pekerjaan dengan latihan yang dikerjakan berulang-ulang, kecerdasan paling tinggi setaraf usia 12 tahun anak normal serta anak tunagrahita dapat melakukan pekerjaan yang semi trampil, atas pekerjaan tertentu yang dapat dijadikan bekal bagi hidupnya.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI SLB Negeri 1 Gowa melalui implementasi *PlayDough*.

#### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research (SSR)*.

#### **3. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti sehingga diperoleh informasi tentangnya. Variabel penelitian yang dikaji dalam penelitian ini adalah "kemampuan pengenalan angka" melalui implementasi *PlayDough*

#### **4. Desain Penelitian**

Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah desain A-B-A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh

dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi *baseline* sebelum dan sesudah intervensi.

Desain A-B-A memiliki tiga kondisi yang dalam pelaksanaannya peneliti lakukan sebanyak 16 kali pertemuan (sesi) yang terbagi menjadi 4 kali pertemuan untuk *baseline 1/A1*, 8 kali pertemuan untuk pelaksanaan intervensi/B dan 4 kali pertemuan untuk *baseline 2/A2*.

#### **5. Definisi Operasional Variabel**

Variabel atas target behavior yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan pengenalan angka. Kemampuan pengenalan angka adalah nilai yang diperoleh oleh subjek penelitian melalui tugas hasil belajar yang mengindikasikan kemampuan anak dalam membentuk angka dan membuat bulatan-bulatan sesuai jumlah angka dengan ragam warna, menyebutkan angka, mengelompokkan angka yang sama dengan ragam warna. Kemampuan pengenalan angka adalah skor yang diperoleh oleh subjek ST melalui tes perbuatan yang menunjukkan kemampuan dalam mengenal angka 1-10.

#### **6. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian adalah seorang murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa, berinisial ST, berumur 13 tahun, berjenis kelamin laki-laki. Subjek ST mengalami kesulitan dalam matematika khususnya mengenal angka, di peroleh data yang menunjukkan bahwa ST dalam hal pengenalan angka. Ketika di intruksi untuk mengenal angka 1-10 khususnya hanya memahami angka 1, menghafal

angka 2-5, dan sama sekali belum mampu mengenal angka 6-10.

### 7. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006:223) “Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti”. Tes merupakan suatu cara yang berbentuk tugas atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan oleh siswa yang bersangkutan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja yang diberikan kepada anak pada kondisi *baseline 1*, intervensi dan *baseline 2*. Tes dimaksudkan untuk mengumpulkan data serta mengukur kemampuan pengenalan angka murid tunagrahita ringan kelas VI SLB Negeri 1 Gowa.

## IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

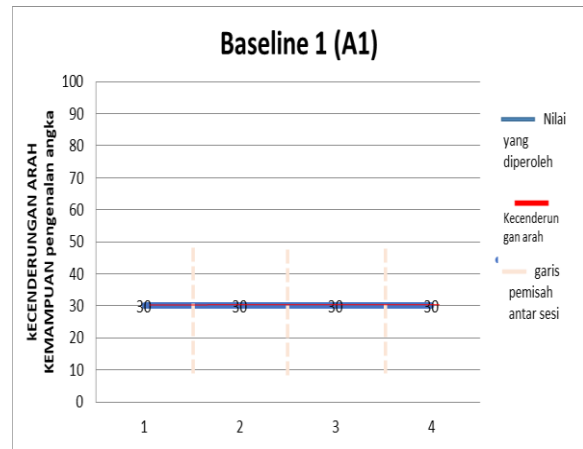
### A. Hasil Penelitian

Adapun data kemampuan operasi penjumlahan pada subjek NA pada kondisi *baseline 1 (A1)*, intervensi (B), *baseline 2 (A2)* adalah sebagai berikut:

#### 1. *Baseline 1 (A1)*

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline 1 (A1)</i>			
1	40	12	30
2	40	12	30
3	40	12	30
4	40	12	30

**Tabel 4.1** Data Hasil Kondisi Awal Kemampuan Pengenalan Angka



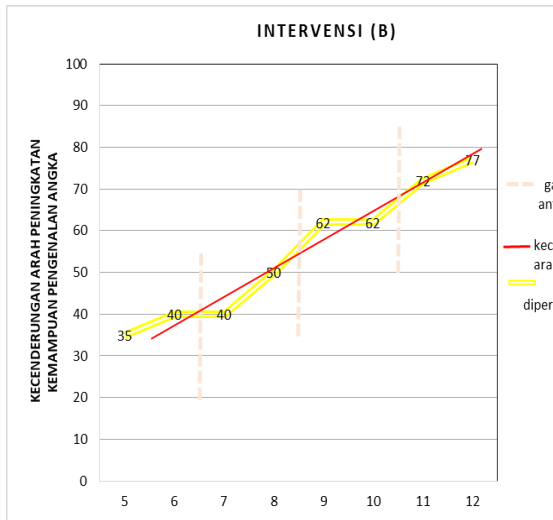
**Grafik 4.2** Kecenderungan Arah Kemampuan Pengenalan Angka Pada Kondisi *Baseline 1 (A1)*

#### 2. Intervensi (B)

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<b>Intervensi (B)</b>			
5	40	14	35
6	40	16	40
7	40	16	40
8	40	20	50
9	40	25	62
10	40	25	62
11	40	29	62
12	40	31	77

**Tabel 4.9** Data Hasil Kemampuan Operasi Penjumlahan Pada Kondisi Intervensi (B)



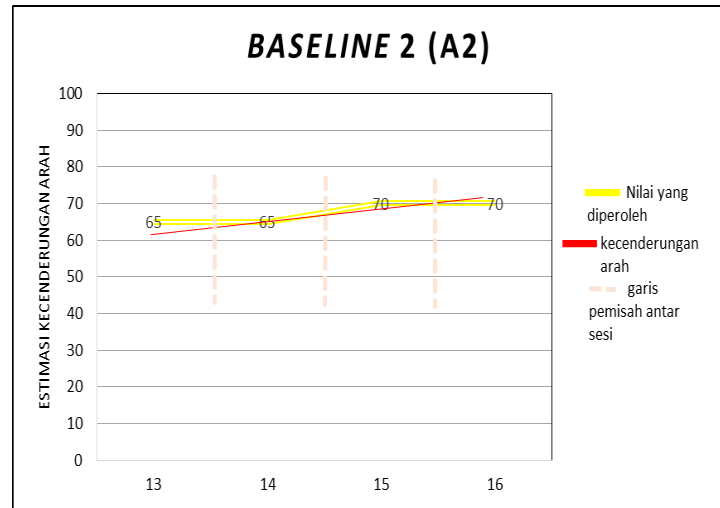


**Grafik 4.5** Kecenderungan Arah Kemampuan Pengenalan Angka Pada Kondisi Intervensi (B)

### 3. Baseline 2 (A2)

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<b>Baseline 2 (A2)</b>			
14	40	26	65
15	40	26	65
16	40	28	70
17	40	28	70

**Tabel 4.17** Data Hasil *Baseline 2 (A2)* Kemampuan Pengenalan Angka



**Grafik 4.8** Kecenderungan Arah Kemampuan Pengenalan angka pada Kondisi *Baseline 2 (A2)*

## B. Pembahasan

Kemampuan dalam pengenalan angka merupakan bagian yang semestinya sudah dikuasai oleh murid kelas VI. Namun berdasarkan observasi awal yang dilakukan masih ditemukan murid kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa yang kurang mampu dalam pengenalan angka terutama mengenal angka 1-10 khususnya hanya mampu memahami angka 1, menghafal angka 2-5 dan sama sekali belum mampu mengenal angka 6-10. Kondisi inilah yang peneliti temukan dilapangan sehingga peneliti mengambil permasalahan ini. Penelitian ini menerapkan *PlayDough* sebagai salah satu cara yang dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan

angka pada murid tunagrahita ringan, karena menarik minat anak untuk belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, secara empiris menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan pengenalan angka subjek ST setelah diberikan perlakuan yaitu implementasi *PlayDough*. Peneliti membuat bentuk – bentuk latihan pengenalan angka dari mudah ke sulit sehingga murid lebih mudah untuk memahami. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan dengan jumlah pertemuan enam belas kali pertemuan atau enam belas sesi yang dibagi ke dalam tiga kondisi yakni empat sesi untuk kondisi *Baseline 1* (A1), delapan sesi untuk kondisi Intervensi (B), dan empat sesi untuk kondisi *Baseline 2* (A2).

Dilihat dari *Baseline 1* (A1) terdiri dari empat sesi, disebabkan data yang diperoleh sudah stabil, sehingga pengukuran peneliti hentikan pada sesi empat, karena peneliti berkeyakinan bahwa dengan kestabilan data Subjek ST tersebut menunjukkan bahwa Intervensi sudah layak dilakukan pada fase berikutnya (B). ). Sesi pertama sampai sesi keempat memiliki nilai yang sangat rendah dan sama. Hal ini disebabkan oleh karena subjek ST mengerjakan soal-soal pengenalan angka tersebut tanpa media pembelajaran, yang mengakibatkan nilai yang diperoleh murid sangat

rendah, karena peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat menentukan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Miftah (2013: 100) yang mengemukakan bahwa “Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran”. Tidak hanya itu, media pembelajaran sangat penting bagi murid karena dapat memberikan kejelasan mengenai materi pembelajaran khususnya bagi murid tunagrahita ringan yang sukar berpikir abstrak.

Pada kondisi Intervensi (B) Peneliti memberikan intervensi dengan delapan sesi, kemampuan pengenalan angka subjek ST pada kondisi Intervensi (B) dari sesi kelima sampai sesi kedua belas mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena diberikan *PlayDough* sehingga kemampuan pengenalan angka subjek ST mengalami peningkatan, jika dibandingkan dengan *baseline A1* (sebelum diberikan intervensi). Nilai yang diperoleh subjek ST mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan adanya pengaruh dari pemberian *PlayDough* tersebut. Hasil penelitian pada kondisi Intervensi (B) ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sumardi, Taopik Rahman dan Iis Syifa Gustino (2017:190-202) bahwa

implementasi *PlayDough* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan *PlayDough* baik digunakan dalam menyampaikan materi dan membantu merangsang pikiran siswa sehingga memudahkan siswa dalam mengenal angka. Selain itu juga dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Pada kondisi *baseline A2* (setelah diberikan intervensi) jumlah sesi yang diberikan sebanyak 4 sesi, hal ini disebabkan data yang diperoleh sudah stabil. Nilai yang diperoleh murid tampak menurun jika dibandingkan dengan kondisi Intervensi (B), hal ini disebabkan oleh karena pada *baseline A2* murid mengerjakan soal pengenalan angka tanpa media pembelajaran yaitu *PlayDough*. Selain itu, kecerdasan yang dimiliki murid tunagrahita secara signifikan berada di bawah rata-rata yaitu di bawah IQ 70, hal ini sejalan dengan pendapat *Japan League for Mentally Retarded* (Wiyani, 2014) yang mengemukakan bahwa anak yang dikategorikan sebagai tunagrahita memiliki fungsi intelektual di bawah IQ 70 hal ini diperoleh berdasarkan tes intelegensi baku, sehingga menyebabkan murid tunagrahita tidak dapat berpikir abstrak. sehingga penggunaan media pembelajaran bagi

murid dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, karena dapat mengkonkritkan konsep materi yang akan dipelajari, yang berdampak murid lebih mudah di dalam mengerjakan soal-soal pengenalan angka. Akan tetapi secara keseluruhan kondisi *baseline A2* ini lebih baik jika dibandingkan dengan kondisi *baseline A1* (kondisi awal). Hal ini menunjukkan bahwa secara empiris murid tunagrahita ringan yang menjadi subjek dalam penelitian ini sangat dipengaruhi oleh implementasi *PlayDough*.

Berdasarkan hasil analisis dari pengolahan data yang telah dilakukan dan disajikan dalam bentuk grafik garis, dengan menggunakan desain A-B-A untuk *target behavior* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan angka murid, maka implementasi *PlayDough* ini telah memberikan efek yang positif terhadap peningkatan kemampuan pengenalan angka murid tunagrahita ringan. Dengan demikian secara empiris dapat disimpulkan bahwa pemberian intervensi berupa *PlayDough* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa.

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa pada kondisi awal sangat rendah. Berdasarkan hasil analisis *Baseline 1*.
2. Kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa saat diberi intervensi mengalami peningkatan ke kategori tinggi dilihat dari hasil analisis dalam kondisi pada kondisi intervensi (B).
3. Kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa setelah diberi intervensi meningkat ke kategori tinggi dilihat dari hasil analisis dalam kondisi pada *Baseline 2*.
4. Kemampuan pengenalan angka subjek ST berdasarkan hasil analisis antar kondisi yaitu pada kondisi awal kemampuan murid sangat rendah, meningkat ke kategori tinggi pada saat diberikan intervensi, dan dari kategori tinggi pada saat diberikan intervensi ke setelah diberikan intervensi (A2) nilai yang diperoleh murid menurun akan tetapi sama-sama berada pada kategori tinggi, meskipun terjadi penurunan nilai yang diperoleh subjek ST lebih tinggi dibandingkan dengan kondisi awal (*Baseline1/A1*).

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dalam kaitannya dengan

meningkatkan mutu pendidikan khusus dalam meningkatkan kemampuan pengenalan angka pada murid tunagrahita ringan kelas VI di SLB Negeri 1 Gowa, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

### 1. Saran bagi Para Pendidik

- a. Diharapkan dapat memahami dan menerapkan *PlayDough* sesuai dengan kebutuhan murid, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi murid tunagrahita ringan pada bidang pengenalan angka.
- b. Diharapkan dalam menerapkan *PlayDough*, guru mampu memodifikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing murid, disesuaikan dengan materi sehingga lebih menarik dan semakin mudah dipahami oleh murid.

### Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan media pembelajaran berbasis visual (konkrit) dalam pengenalan angka maupun bidang lain untuk peserta didik berkebutuhan khusus.

### DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aditya, Anggraini. 2013. *Main Matematika Yuk ! Cara Mudah dan Menyenangkan Mengajarkan Dasar-Dasar Matematika*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Amin. Moh. 2005. *Ortopedagogik C (Pendidikan Anak Terbelakang)*. Jakarta: Depdikbud.
- Astati. 2001. *Persiapan Pekerjaan Penyandang Cacat Tunagrahita*. Bandung :  
CV. Pendawa
- Azhar,Devi dan Yanuar, Rahman. 2016. *Play Time!*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Karim, Muchtar A.dkk. 2007. *Pendidikan Matematika untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdikbud.
- Swartz, M.I. 2005. *Playdough:What's Standard.Young Children*.
- Tajudin. 2008. *Peningkatan Pemahaman Bilangan Pada Anak Melalui Alat Peraga Pesona Bilangan. Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*. Jakarta : TKI Al Izhar Pondok Labu.
- Jamaris,Martini. 2015. *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen, Dan Penanggulangannya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sumardi,Rahman,Taopik dan Gustini,Syifa. 2018.Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal lambang Bilangan Melalui Media *PlayDough*. *Jurnal Penelitian PAUD Agopedia*. Vol. 1 (2): 190-202.
- Suryameng. 2016. *Metode Bermain PlayDough untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus*
- Kelompok A. Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Vol.3 No.02. Universitas Yogyakarta*