



PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BAGI SISWA TUNAGRAHITA KELAS VI SDLB CG YPPCG BINA SEJAHTERA SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Tri Sayekti

Program Magister Pendidikan Luar Biasa UNS

Trisayekti@gmail.com

ABSTRAK

Prestasi belajar Matematika materi penjumlahan pada siswa tunagrahita kelas VI SDLB CG YPPCG Bina Sejahtera Surakarta masih rendah. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu berhitung dengan jari. Pada siswa tunagrahita yang juga mengalami hambatan motorik akan mengalami kesulitan dengan metode ini. Karena itu guru menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Classroom Action Research/ Penelitian Tindakan Kelas. Subjek yang memperoleh perlakuan adalah siswa tunagrahita kelas VI SDLB CG YPPCG Bina Sejahtera Surakarta yang berjumlah 4 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi, tes, dan observasi. Untuk menguji validitas data, penulis menggunakan triangulasi metode, triangulasi data (sumber). Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif komparatif, yakni membandingkan nilai tes antar siklus dengan indikator pencapaian.

Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan prestasi belajar matematika dengan menggunakan media permainan ular tangga, dari kondisi awal yakni sebesar 50% pada siklus I dan pada siklus II sebesar 50% dari siklus I.

Kata kunci: prestasi permainan ular tangga, tunagrahita

PENDAHULUAN

Matematika merupakan pelajaran yang dirasa sulit bagi siswa tunagrahita. Mengajarkan matematika pada anak tunagrahita agar lebih berhasil hendaknya disampaikan menggunakan media yang konkret, mudah dipahami, menggunakan contoh-contoh yang sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dilakukan dalam situasi yang menarik dan menyenangkan, supaya anak tunagrahita tidak lekas jenuh serta termotivasi untuk belajar. Penanganan khusus tersebut dapat direalisasikan dengan media yang bersifat sederhana, konkret, mudah digunakan dan mudah didapat, serta ekonomis.

Permainan merupakan suatu selingan pemberian media atau alat peraga yang secara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari. Permainan membantu membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, bahagia, santai, namun tetap memiliki suasana yang kondusif. Melalui permainan siswa dilatih untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri, tidak mudah putus asa dan pantang menyerah.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indianto dan kawan-kawan (2003: 46) yang menyatakan bahwa “Metode pembelajaran permainan dapat menumbuhkan rasa senang terhadap pelajaran matematika.

Permainan matematika apabila digunakan secara berencana dengan tujuan instruksional, jelas, tepat, penggunaannya serta sesuai dengan waktunya dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar matematika”.

Salah satu permainan yang dapat membantu anak tunagrahita mengatasi kesulitannya dalam pelajaran matematika adalah permainan ular tangga.

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan prestasi belajar matematika materi penjumlahan dengan media permainan ular tangga bagi siswa tunagrahita kelas VI SDLB CG YPPCG Bina Sejahtera Surakarta tahun pelajaran 2015/2016

Medan permainan ular tangga adalah sebuah papan atau karton bergambar petak-petak, biasanya berukuran 10x10 petak. Tiap petak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 pada baris kedua sampai nomor 20, dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas.

Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah



dan melempar dadu kembali (M. Husna A, 2009: 145). Aturan main ular tangga adalah:

1. Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
2. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak tangga tersebut.
3. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
4. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100 atau petak terakhir (Rahman dalam Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>).

METODE

Penelitian dilakukan di SDLB CG YPPCG Bina Sejahtera Surakarta pada semester I tahun pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI yang berjumlah 4 siswa. Data primer diperoleh dari nilai kondisi awal siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, tes, dan observasi. Validitas data menggunakan triangulasi data dan sumber data. Teknik analisis yang digunakan dengan deskriptif komparatif, yakni membandingkan nilai tes operasional penjumlahan antar siswa. Yang dianalisis adalah nilai tes operasional sebelum menggunakan permainan ular tangga dan nilai tes operasional setelah menggunakan permainan ular tangga sebanyak 2 siklus atau sesuai dengan pencapaian indikator kinerja.

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa memperoleh nilai ≥ 60 . Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, berupa *Planning* (perencanaan), *Acting* (tindakan), *Observing* (pengamatan), *Reflekting* (refleksi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan menggunakan acuan nilai yang diperoleh peneliti dari nilai tes sebelum tindakan pada saat mengadakan observasi awal/sebelum tindakan. Data ini berupa daftar nilai awal Matematika pada materi penjumlahan yang disusun oleh peneliti untuk siswa tunagrahita kelas VI SDLB CG YPPCG Bina Sejahtera Surakarta Tahun pelajaran 2015/2016.

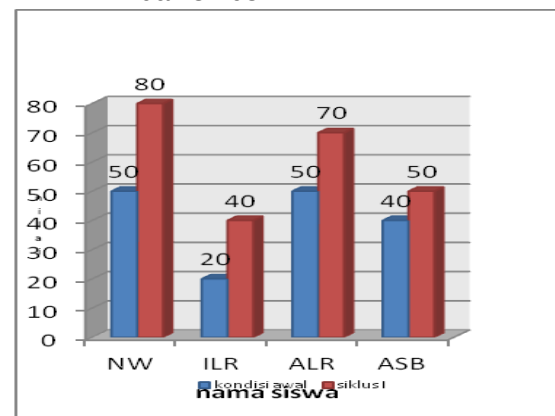
Tabel 1. rekapitulasi nilai kondisi awal siswa kelas III SDLB CG YPPCG Surakarta

Nama Siswa	Nilai Awal	KKM
NW	50	Belum Tuntas
ILR	20	Belum Tuntas
ALR	50	Belum Tuntas
ASB	40	Belum Tuntas

Dari tabel tersebut, menunjukkan bahwa 2 siswa mendapatkan nilai 50, 1 siswa mendapatkan nilai 40, dan 1 siswa lainnya mendapatkan nilai 20. Bila dianalisis dengan meninjau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan untuk Matematika yaitu ≥ 60 , belum ada dari 4 siswa tersebut yang mencapai ketuntasan. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada satupun siswa dari 4 siswa tersebut yang sudah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran matematika materi penjumlahan.

Pada siklus I menunjukkan bahwa dua siswa mengalami peningkatan prestasi belajar matematika materi penjumlahan. Namun 2 siswa yang lain termasuk dalam kategori belum tuntas. Prestasi belajar matematika materi penjumlahan pada siklus I dibandingkan dengan nilai awal

Grafik 1. Perbandingan nilai awal dan siklus 1



Berdasarkan hasil pengamatan/ observasi terhadap proses pembelajaran matematika pada Siklus I, dapat direfleksikan sebagai berikut:

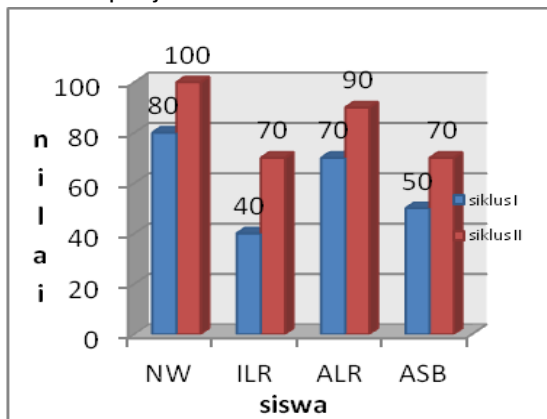
1. Semua siswa kelas VI (4 siswa) mengalami peningkatan prestasi belajar matematika materi penjumlahan, namun 2 siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan.
2. Semua siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan media permainan ular tangga.

- Peneliti harus melakukan perbaikan dalam mengajar yakni memberikan penjelasan dengan singkat namun dapat dimengerti oleh siswa, terutama dalam penjumlahan dengan teknik menyimpan.

Berdasarkan hasil tes materi penjumlahan pada siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan minimal hanya 2 dari 4 siswa. Jika dilihat dari indikator keberhasilan, yaitu siswa mendapatkan nilai ≥ 60 , maka indikator dalam pelaksanaan siklus I ini dikatakan belum tercapai dan penelitian dilanjutkan pada siklus II.

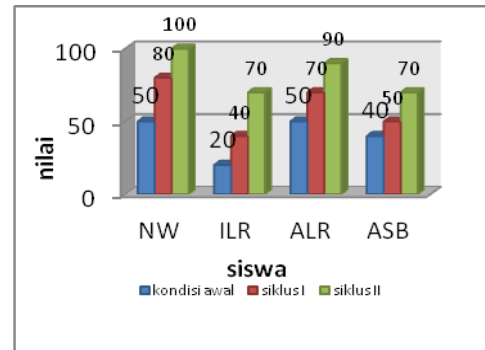
Hasil tes materi penjumlahan pada siklus II menunjukkan bahwa keseluruhan siswa termasuk dalam kategori tuntas atau sebesar 100%. Jika ditinjau dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), siswa yang mencapai nilai ≥ 60 atau tuntas dari KKM sebesar 100%.

Grafik 2. Perbandingan nilai siklus 1 dan siklus 2 materi penjumlahan



Pada siklus II menunjukkan peningkatan pada prestasi belajar matematika materi penjumlahan bagi siswa tunagrahita kelas VI SDLB CG YPPCG Bina Sejahtera Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016, apabila dilihat dimulai dari nilai awal sampai tindak lanjut pada siklus I, dan siklus II yang telah dilaksanakan peneliti. Adapun data diperoleh peneliti seperti pada grafik berikut ini.

Grafik 3. Perbandingan kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2



Pada grafik tersebut terlihat adanya peningkatan sejak diadakan siklus I dan siklus II. Dari hasil nilai tes awal yang digunakan sebagai acuan dalam penentuan kemampuan awal, terlihat bahwa dari semua siswa belum ada yang mencapai ketuntasan atau ketuntasan baru mencapai 0%.

Pada hasil tes materi penjumlahan siklus I, prosentase tuntas mencapai 50% bila dibandingkan dengan kemampuan awal. Pada hasil tes siklus II, prosentase tuntas sebesar 100% atau terjadi peningkatan bila dibandingkan siklus I. Bila membandingkan siklus II dengan kemampuan awal, maka peningkatan hasil adalah 100%.

Berdasarkan tindakan-tindakan tersebut, peneliti dikatakan berhasil melaksanakan pembelajaran Matematika materi penjumlahan dengan menggunakan media permainan ular tangga. Hal ini ditunjukkan dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar matematika materi penjumlahan siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada prestasi belajar matematika materi penjumlahan siswa tunagrahita, dengan menggunakan media permainan ular tangga. Hal itu dapat terlihat dari data nilai awal, siklus I dan siklus II yang menunjukkan peningkatan dalam mencapai ketuntasan minimal sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus tersebut, ternyata hipotesis yang dirumuskan telah terbukti akan kebenarannya, bahwa dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika materi penjumlahan bagi siswa tunagrahita kelas VI SDLB CG YPPCG Bina Sejahtera Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

“Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”

Kerjasama Program Studi S-3 Ilmu Pendidikan, Program Studi S-2 Pendidikan Luar Biasa
Universitas Sebelas Maret Surakarta dan ISPI Wilayah Jawa Tengah

Surakarta, 21 November 2015

ISBN: 978-979-3456-52-2



Sesuai dengan simpulan dan hasil penelitian serta dalam rangka ikut menyumbangkan pemikiran bagi guru untuk meningkatkan prestasi belajar khususnya bidang studi Matematika, maka dapat disampaikan saran-saran berikut.

1. Bagi Sekolah
Dapat memberikan semangat bagi guru lain untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media dan alat pembelajaran yang menyenangkan siswanya.
2. Bagi Peneliti
Memberikan motivasi agar mengembangkan penelitian lain dalam kaitannya dengan peningkatan prestasi belajar siswa.
3. Bagi Siswa
Siswa hendaknya lebih mempunyai motivasi dan minat dengan pelajaran matematika, karena belajar matematika bisa lebih mudah dan menyenangkan dengan bantuan media pembelajaran permainan ular tangga salah satunya.

DAFTAR PUSTAKA

<https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>. Diakses tanggal 1 agustus 2015 pukul 20.00

M. Husna, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Rusdiana Indianto dkk. 2003. *Efektifitas Metode Pembelajaran Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Anak Hiperaktif*. Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.