



INTUISI 10 (1) (2018)

INTUISI
JURNAL PSIKOLOGI ILMIAH
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISI>
Terindeks DOAJ: 2541-2965



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN REMEDIAL DENGAN MEDIA *PUZZLE* ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-5 PADA ANAK TUNAGRAHITA

Ambarita Yulianti^{1✉}, Luthfi Fathan Dahriyanto², Sugiariyanti³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 20 Januari 2018

Disetujui 25 Februari 2018

Dipublikasikan 30 Maret 2018

Keywords:

Puzzle Media, Ability to Recognize Number 1-5, Mentally Disabled

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena yang telah ditemukan bahwa siswa TKLB C yang belum mampu mencapai standar kompetensi dasar yang mengakibatkan anak hanya bisa menghafal angka 1 sampai 5 tetapi tidak dapat membedakan antara angka 1,2,3,4, dan 5, selain itu anak juga belum mampu mengurutkan angka, menghubungkan angka 1 sampai 5 dengan jumlah bendanya dan juga penerapan pembelajaran guru belum efektif bagi siswa tunagrahita. Pendekatan pembelajaran remedial bertujuan untuk membantu anak berkebutuhan khusus dalam upaya mencapai kompetensi yang ditentukan menggunakan suatu media belajar dengan lebih menekankan pada hambatan atau kekurangan yang ada pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemberian pembelajaran remedial menggunakan media puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 – 5 pada anak tunagrahita Di TKLB di SLB Negeri Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kelompok tunggal dengan desain time series. Sampel penelitian ini berjumlah 3 siswa yang diambil dari keseluruhan populasi yang ada berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan. Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berupa pengenalan konsep angka 1 sampai 5 dengan pembelajaran remedial menggunakan media puzzle angka. Penelitian dilakukan sebanyak enam kali yang terdiri dari hari pertama dilakukan pretest, dan lima hari selanjutnya dilakukan perlakuan dan posttest. Soal pretest dan posttest berupa lembar kerja siswa berupa kartu gambar berisi angka dan jumlah yang biasa disebut kartu gambar loto atau flashcard. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai pada saat pretest dan posttest yang mengalami peningkatan yaitu sebelum pemberian perlakuan diperoleh nilai rata – rata yang rendah yaitu 1 dan mendapat nilai setelah perlakuan yaitu 3 yang artinya anak sudah mampu mandiri dalam mengenal angka. akan tetapi dilihat dari hasil statistik nilai rata – rata dari kelima indikator ada 1 indikator yang masih perlu diperhatikan oleh guru. Hal ini dapat disimpulkan jika media puzzle angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka.

Abstract

This research's background was TKLB C students could not reach differentiated number 1, 2, 3, 4, nor 5. Furthermore, the students could not arranging nor matching number 1 until 5. Otherwise, learning method which used was not so effective to applied on mentally disabled students. Mentally disabled students was a student had been experienced less intelligence development, so they need more helps to optimized their daily activity. Remedial approaches in this study was aimed for helping mentally disabled students to reach standard competence, which using a learning media that emphasized on disability of the students. The purpose of this study was to knew wheter using number puzzle media based on remedial approach could

increase the ability of recognizing number 1-5 of mentally disabled students on TKLB in SLB Negeri Semarang. This research was single group experimental research with time series design. The subjects of this study were 3 students which chosen from the populations based on characteristics that was determined. The treatment of this study was recognition concept to recognized number 1-5 with remedial learning used number puzzle media. The treatment was given 5 times with pre-test was given before treatment. Post-test was given after the treatment everyday. The result of this study showed that there were a difference score from pre-test to post-test. The score increased from average score 1 on pre-test, and became 3 on post-test. It means that the students capable to recognized number independently. However, based on statistical result from all average score of the fifth indicators, there is one indicator that need more attention from teachers. It could be conclude that number puzzle media effectively proved can increase the ability of the students to recognized numbers.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Semarang.
Email: ambarita.yulianti@yahoo.co.id

p-ISSN 2086-0803
e-ISSN 2541-2965

PENDAHULUAN

Pendidikan luar biasa (PLB) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental dan sosial". Pendidikan luar biasa sebagai salah satu bentuk pendidikan yang terdapat beberapa anak berkebutuhan khusus, salah satunya adalah anak tunagrahita. Anak tunagrahita berhak memperoleh layanan pendidikan dan pengajaran, sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara maksimal.

"Tunagrahita adalah individu yang memiliki intelegensi yang signifikan di bawah rata – rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangannya" (Wijaya, 2013:21). Mendidik anak tunagrahita bisa dimulai sejak usia dini, yaitu sejak anak tersebut sudah bisa sedikit mengenal konsep angka dan huruf.

"Pengajaran konsep lambang bilangan adalah salah satu bagian utama dari pengajaran berhitung, dan pengenalan lambang bilangan merupakan bagian dari kegiatan berhitung" (Indriani:2013). Meningkatkan kemampuan memahami

konsep bilangan 1 – 5 pada anak melalui kegiatan bermain *puzzle* merupakan satu kegiatan yang sangat menyenangkan. Layanan pendidikan anak berkebutuhan khusus membutuhkan berbagai macam pendekatan. Bagi anak berkebutuhan khusus, pendekatan pembelajaran remedial berorientasi pada pencapaian hasil belajar anak. Pendekatan pembelajaran remedial ini bertujuan untuk membantu anak berkebutuhan khusus dalam upaya mencapai kompetensi yang ditentukan dengan lebih menekankan pada hambatan atau kekurangan yang ada pada anak. Penggunaan pendekatan ini sesuai dengan penggunaan media *puzzle* yang mampu memberikan kompetensi kepada anak sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh pendekatan pembelajaran remedial. Media *puzzle* sendiri merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir atau kemampuan kognitif anak untuk memecahkan masalah.

Tujuan peneliti memilih *puzzle* angka sebagai media pembelajaran untuk anak tunagrhaita TK yaitu anak tunagrahita memiliki kekurangan dan keterbatasan, kapasitas belajar anak terutama yang bersifat abstrak seperti belajar dan berhitung, menulis

dan membaca juga terbatas. Kemampuan belajarnya cenderung tanpa pengertian atau cenderung membeo. Mengenal bilangan berhubungan dengan kemampuan persepsi visual dan mengingat (Richardson, dalam Runtukahu, 2014:92). Pemilihan penggunaan media puzzle angka adalah karena anak tunagrahita membutuhkan pembelajaran dengan media visual. Mengenal bilangan berhubungan dengan kemampuan visual dan mengingat, sehingga media *puzzle* angka sangat cocok digunakan bagi pembelajaran anak tunagrahita. Pada penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2014) dengan judul Penerapan Metode *Puzzle* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengenalan Bilangan menerapkan metode bermain dengan menggunakan media *puzzle* angka pada kelompok B1 di TK Kemala Bayangkari 5 Klungkung dengan jenis penelitian tindakan Di yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana siklus pertama diperoleh hasil 70,5% yang berada pada kategori sedang, kemudian pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 87,16% yang berada pada kategori tinggi. Sehingga diperoleh kenaikan sebesar 16,66%. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan media pembelajaran *puzzle* angka dan memperhatikan keaktifan anak dalam belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, yaitu “mengetahui efektivitas pembelajaran remedial menggunakan media *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 5 pada anak tunagrahita kelas TK”.

METODE PENELITIAN

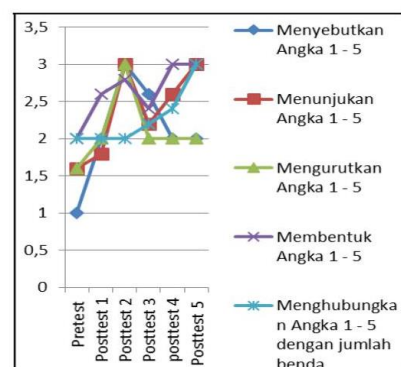
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Selanjutnya untuk menjawab pertanyaan penelitian tersebut, peneliti menggunakan eksperimen semu atau disebut juga eksperimen kuasi. Penelitian ini menggunakan

Time Series Design. *Time Series* merupakan desain yang hanya menggunakan satu kelompok subjek serta pengukuran dilakukan berulang – ulang. (Christensen, dalam Seniati 2015: 120). Pada desain ini, pengukuran dilakukan berulang – ulang sesudah diberikan manipulasi.

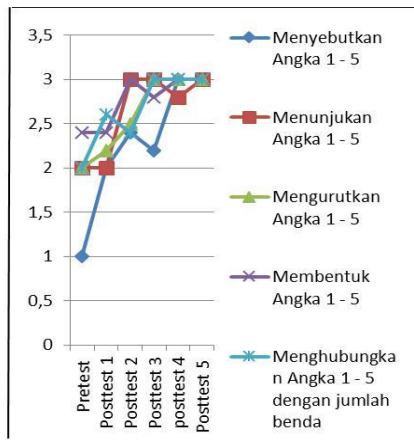
Jumlah populasi penelitian merupakan siswa TKLB Negeri Semarang yang memiliki karakteristik yaitu, Siswa TKLB Negeri Semarang yang memiliki gangguan tunagrahita dan siswa yang berusia 6 – 8 tahun. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Sugiyono (2013 : 85) menyatakan bahwa *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai karakteristik penelitian. Jadi dalam penelitian ini adalah tiga subjek mengikuti *tryout* dan t subjek mengikuti penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan menggunakan *ratingscale* dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik deskriptif. Berdasarkan hasil observasi dengan *instrument rating scale* sebagai data mentah kemudian dikelompokkan dan analisa. Peneliti memberikan gambaran baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif mengenai hasil penelitian.

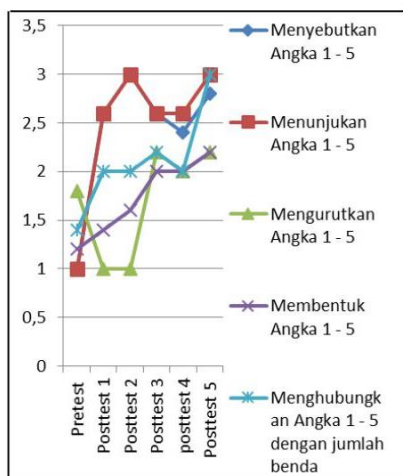
HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Grafik kemampuan mengenal angka 1 sampai 5 pada subjek AJW



Gambar 2. Grafik kemampuan mengenal angka 1 sampai 5 pada subjek ALM



Gambar 3. Grafik kemampuan mengenal angka 1 sampai 5 pada subjek RRP

Pada keberhasilan mengenal angka dapat dilihat dari kelima indikator, yaitu pertama indikator menyebutkan angka, ketiga subjek menunjukkan grafik yang meningkat. Di awal penelitian atau pada saat pemberian *pretest* skor yang didapatkan oleh subjek 1 (AJW) adalah 1 dan diakhir penelitian atau posttest menjadi 2 namun mengalami peningkatan yang signifikan pada pertengahan minggu. Pada subjek 2 (ALM) diawal penelitian skor yang didapatkan adalah 1 dan terus mengalami peningkatan hingga akhir penelitian memperoleh skor tinggi dengan

nilai 3. Kemudian subjek 3 (RRP) di awal penelitian memperoleh nilai 1 kemudian mengalami peningkatan hingga akhir penelitian menjadi 2,8 meskipun pada pertengahan minggu mengalami kenaikan yang lebih signifikan dengan nilai 3.

Untuk indikator menunjuk angka, ketiga subjek masih menunjukkan grafik meningkat. Pada subjek 1 diawal penelitian atau saat *pretest* memperoleh nilai 1,5 dan pada akhir penelitian memperoleh nilai 3. Subjek 2 pada awal penelitian memperoleh nilai 2 dan diakhir penelitian memperoleh nilai 3. Subjek 3 diawal penelitian memperoleh nilai 1 dan diakhir penelitian memperoleh nilai 3. Pada indikator menunjukkan angka, ketiga subjek menunjukkan peningkatan tiap postestnya.

Pada indikator mengurutkan angka, subjek 1 diawal penelitian memperoleh nilai 1,5 dan diakhir penelitian memperoleh nilai 2 namun pada posttest ke 2 memperoleh nilai 3. Subjek 2 diawal penelitian memperoleh nilai 2 dan diakhir penelitian memperoleh nilai 3. Subjek 3 diawal penelitian memperoleh nilai 1,8 dan diakhir memperoleh nilai 2. Ketiga subjek mengalami peningkatan dalam mengurutkan angka.

Keempat indikator membentuk angka, subjek 1 diawal penelitian memperoleh nilai 2 dan diakhir penelitian memperoleh nilai 3. Pada subjek 2 pada awal penelitian memperoleh nilai 2,2 dan diakhir memperoleh nilai 3. Pada subjek 3 di awal penelitian memperoleh nilai 1,2 dan diakhir penelitian memperoleh nilai 2,2. Ketiga subjek mengalami peningkatan dalam membentuk angka.

Terakhir indikator menghubungkan angka, subjek 1 di awal penelitian memperoleh nilai 2, dan diakhir penelitian subjek memperoleh nilai 3. Pada subjek 2 diawal penelitian memperoleh nilai 1,8 dan diakhir penelitian memperoleh nilai 3. Pada subjek 3 diawal penelitian memperoleh nilai 1,4 dan diakhir penelitian memperoleh nilai 3. Pada indikator menghubungkan angka, ketiga

anak mengalami peningkatan dalam menghubungkan angka dengan jumlah benda.

Ditengah-tengah penelitian atau pada *posttest* 3 dan *posttest* 4 rata-rata subjek mengalami penurunan pada beberapa indikator, seperti pada indikator menunjuk dan mengurutkan. Namun pada akhir penelitian ketiga subjek menunjukkan peningkatan di semua indikator mulai dari indikator menyebutkan angka, menunjukkan angka, mengurutkan angka, membentuk angka, dan menghubungkan angka. Penurunan yang terjadi tersebut bisa dikarenakan anak merasa bosan dan jenuh untuk belajar hal yang sama setiap harinya karena adanya penggunaan pendekatan remedial sehingga adanya pengulangan pembelajaran setiap harinya. seperti yang dinyatakan Piaget,dkk (Praselia, 2014) beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar matematika termasuk dalam kemampuan membilang angka 1 sampai 5 salah satu faktor yang mempengaruhi adalah faktor motivasi belajar. Motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu sehingga ketika anak tidak memiliki motivasi maka anak akan sulit diajak untuk belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data bahwa perbedaan kemampuan mengenal angka dari awal penelitian atau *pretest* dan *posttest* merupakan hasil dari penggunaan pendekatan remedial dengan menggunakan *puzzle* yang diberikan kepada subjek, dan bukan dari potensi yang dimiliki subjek sebelumnya yaitu kemampuan subjek dalam mengenal angka. Kemampuan subjek sebelumnya tersebut tidak mempengaruhi hasil akhir dari peningkatan kemampuan mengenal angka pada subjek penelitian.

Penggunaan media belajar dalam penelitian ini memang terbukti membuat anak semakin termotivasi untuk belajar. Hal ini telah dibuktikan dalam penelitian ini yaitu

para subjek yang selalu termotivasi untuk belajar dengan menggunakan *puzzle* angka. Pada awalnya subjek tidak memiliki motivasi untuk belajar namun setelah subjek ditunjukkan media pembelajaran berupa *puzzle* angka, subjek tersebut menjadi bersemangat untuk mengikuti proses belajar karena mereka tertarik untuk segera melepas kepingan-kepingan yang ada di *puzzle* angka. Pemilihan media pembelajaran berupa *puzzle* angka telah disesuaikan dengan karakteristik anak yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian.

Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah untuk menunjang anak dalam pemahaman mengenal angka. Hasil dari penggunaan pendekatan remedial dengan menggunakan *puzzle* angka ini telah memberikan hasil yang signifikan dalam hal pemahaman angka bagi anak tunagrahita. Pemahaman subjek dalam mengenal angka dalam penelitian ini dapat dilihat dari adanya peningkatan sejak dari awal penelitian atau *pretest* hingga akhir penelitian. Hal ini menunjukkan keefektifan dari penggunaan pendekatan remedial dengan menggunakan *puzzle* angka.

Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil *pretest* maupun *posttest* pada ketiga subjek mendapatkan nilai rata - rata pada indikator pertama yaitu dari 1.0 meningkat menjadi 2.6 yang berarti ada peningkatan sebesar 1,6 bahwa anak mampu menyebutkan dengan bantuan eksperimenter, selanjutnya pada indikator kedua yaitu dari 1.5 meningkat menjadi 3.0 hal ini berarti ada peningkatan sebesar 1.5 menunjukkan bahwa anak sudah mampu mandiri dalam menunjukan angka. Pada indikator ketiga dari 1.8 meningkat menjadi 2.4 hal ini berarti bahwa anak masih membutuhkan banyak bantuan dalam mengurutkan angka 1 sampai 5 karena hanya mengalami kenaikan sebesar 0.6, indikator keempat menunjukkan hasil *pretest* 1.8 meningkat menjadi 3 hal ini berarti anak sudah mampu mandiri dalam membentuk angka

dengan cara menebali garis putus – putus karena mengalami peningkatan sebesar 1,2. Indikator terakhir menunjukkan kenaikan dari 1.8 menjadi 3 hal ini berarti bahwa anak sudah mampu mandiri dalam menghubungkan angka dengan jumlah bendanya.

Dari ketiga subjek dapat ditarik kesimpulan hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan yaitu sebelum pemberian perlakuan diperoleh nilai rata – rata yang rendah yaitu 1 dan mendapat nilai setelah perlakuan yaitu 3 yang artinya anak sudah mampu mandiri dalam mengenal angka, akan tetapi dilihat dari hasil statistik nilai rata – rata pada indikator ketiga subjek masih membutuhkan bantuan dalam mengurutkan yang artinya dari kelima indikator ada 1 indikator yang masih perlu diperhatikan oleh guru.

SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran remedial menggunakan media *puzzle* angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 5 pada anak tunagrahita kelas TK. Efektivitas ini terletak pada hasil *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan yaitu pada saat sebelum diberi perlakuan yang mendapat nilai 1 dan kemudian mengalami kenaikan setelah diberikan perlakuan menjadi 3 yang berarti anak sudah mampu dalam mengenal angka.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru Tunagrahita

Guru bagi anak tunagrahita diharapkan mampu menerapkan pendekatan remedial menggunakan media *puzzle* angka guna menunjang proses belajar khususnya dalam memberikan pengajaran mengenai pemahaman angka pada anak

tunagrahita dan guru lebih memperhatikan kemampuan dalam mengurutkan angka 1 sampai 5.

2. Sekolah Luar Biasa

Pendekatan remedial dengan menggunakan *puzzle* angka yang telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak tunagrahita dalam mengenal angka, diharapkan pihak sekolah dapat menerapkan dan menggunakan pendekatan remedial sebagai salah satu bentuk pengajaran yang diberikan kepada anak tunagrahita di sekolah, serta dengan menyediakan media belajar yang menunjang pendekatan remedial sehingga program belajar dapat berlangsung secara optimal.

3. Orang Tua Dari Anak Tunagrahita

Orang tua dirumah diharapkan juga mampu menerapkan penggunaan pendekatan remedial sesuai yang diterapkan di sekolah untuk menguatkan pemahaman anak tentang angka.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan penggunaan pendekatan remedial dengan menggunakan media *puzzle* angka perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan mendapat subjek penelitian yang lebih banyak untuk mengetahui efektivitas pendekatan remedial pada subjek yang lebih beragam dalam memahami angka.

2. Peneliti selanjutnya diharapkan juga mampu mengontrol gangguan validitas eksternal maupun internal yang akan muncul dalam penelitian.

3. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mendekatkan antara subjek dengan eksperimenter dan observer dengan maksud supaya terjadi kedekatan diantara keduanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Indriani. (2013). Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Bilangan 1 - 5 Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Asesmen dan intervensi anak berkebutuhan khusus* . Vol. 12 No 2 hal 143 – 151
- Lestari, Ni Komang Ayu Sri. I. G. (2014). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif. *E-Journal Pg Paud*. Vol. 2 No. 1 Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Latipun.
- Mangunsong, F. (2014). Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. Depok: LPSP3 UI.
- Prasetya, O.A. (2014). Efektivitas Penggunaan Macromedia Flash Player 6 Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II SLB Negeri Mojoangung Grobogan Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Seniati, Liche. 2015. Psikologi Eksperimen. Jakarta: PT. INDEKS.
- Soemantri, S. (2007). Psikologi Anak Luar Biasa. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Solso, Robert L., Maclin, Oto H., Maclin, M. Kemberly. (2008). Psikologi Kognitif. Jakarta: Erlangga
- Slavin, Robert. E. (2009). Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik. Jakarta: PT Indeks
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Wijaya, A. (2013). Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita (Disabilitas Intelektual). Yogyakarta: Imperium.
- Wrahastiani, Ika. (2013). Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus: Universitas Negeri Surabaya*.