

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAT ANGKA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1 SAMPAI 10
BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

(Single Subject Research Kelas DI/ C di SLB Sabiluna Pariaman)

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Strata
Satu (S1) Pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Padang*



Oleh:

YOSSI PRIMA PUTRI

1105325/2011

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

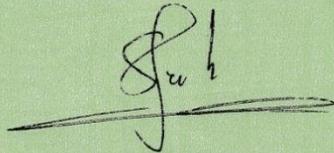
**Efektivitas Permainan Ulat Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan
Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 10 Bagi Tunagrahita Ringan
(Single Subyek Research Kelas DI/C Di SLB Sabiluna Pariaman)**

Nama : Yossi Prima Putri
NIM/ BP : 1105325/ 2011
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

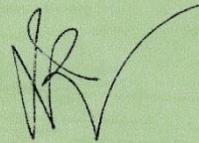
Padang, Februari 2016

**Disetujui oleh:
Pembimbing I**

Pembimbing II

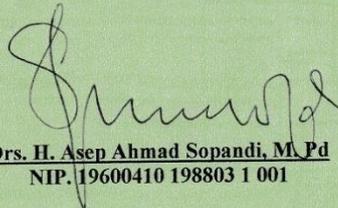


Drs. Damri, M.Pd.
NIP. 19620818 198112 1 001



Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd.
NIP. 19611124 198703 2 002

**Mengetahui
Ketua Jurusan PLB FIP UNP**



Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd
NIP. 19600410 198803 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

**Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Ulat Angka Untuk
Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang
Bilangan 1 Sampai 10 Bagi Tunagrahita Ringan
(Single Subyek Research Kelas DI/C Di SLB Sabiluna
Pariaman)**

Nama : Yossi Prima Putri
NIM : 1105325/2011
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

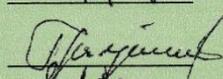
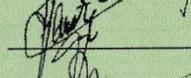
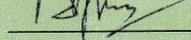
Nama

Padang, Februari 2016

Tim Penguji

TandaTangan

- 1. Ketua : Drs. Damri, M.Pd.**
- 2. Sekretaris : Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd.**
- 3. Anggota : Dra. Kasiyati, M.Pd.**
- 4. Anggota : Dra.Hj. Zulmiyetri, M.Pd.**
- 5. Anggota : Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd.**

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Efektivitas Permainan Ulat Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 10 Bagi Anak Tunagrahita Ringan (*Single Subject Research* di SLB Sabiluna Pariaman), adalah asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepastakaan;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Desember 2015

Yang membuat pernyataan



Yossi Prima Putri

NIM 1105325/2011

Halaman Persembahan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah kupersembahkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kesempatan untuk menyelesaikan Skripsi dengan segala kekuranganku. Segala syukur aku ucapkan kepadaMu karena telah menghadirkan mereka yang selalu memberi semangat dan doa disaat kuterlatih. KarenaMu lah mereka ada, dan karenaMu lah skripsi ini terselesaikan. Hanya padaMu tempat kumengadu dan mengucapkan syukur.

Kepada malaikat tanpa sayapku papa dan mama tersayang, Skripsi ini ananda persembahkan. Tiada kata yang bisa menggantikan segala sayang, usaha, semangat, dan juga materi yang telah dicurahkan untuk penyelesaian skripsi ini.

Untuk yang tersayang, keluarga titipan ALLAH...

Yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan curahan kasih sayang nenek, dan kakek tercinta yang selalu menyayangi ananda. Terimakasih adekku tercinta yang telah menjadi teman dalam suka dan duka....

Bukanlah suatu aib jika kamu gagal dalam suatu usaha, yang merupakan aib adalah jika kamu tidak bangkit dari kegagalan itu (Ali bin Abu Thalib)

Teruslah berusaha walau sekelilingmu meragukan kamu. Teruslah tersenyum karena orang-orang yang kamu sayang menginginkan senyummu. Teruslah bersinar untuk mereka yang ada di kegelapan. Dan percayalah Tuhan tidak akan mengubah nasib kaumnya tanpa usaha kaum itu. Teruslah melangkah karena orang-orang yang menyayangimu akan selalu menopangmu.

"Yossi Prima Putri"

ABSTRAK

Yossi Prima Putri 2015. “Efektivitas Permainan Ulat Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 10 Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di Kelas D1/C Di SLB Sabiluna Pariaman.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan anak tunagrahita ringan X yang duduk di kelas D.C1 di SLB Sabiluna Pariaman yang mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 melalui permainan ulat angka.

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah Eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* dengan desain A-B-A. Penilaian penelitian ini peneliti menggunakan presentase.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 meningkat setelah diberikan permainan ulat angka. Hal ini terbukti ketika pengamatan sebanyak tujuh kali dengan data 29,54% pada kondisi awal (A1), kondisi *intervensi* (B) dilakukan sebanyak sepuluh kali dengan data 90,90%, kondisi *baseline* (A2) dilakukan sebanyak enam dengan data 90,90%, dalam kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1 sampai 10. Hasil analisis dalam kondisi dan antar kondisi menunjukkan estimasi kecenderungan arah, kecenderungan kestabilan, jejak data dan tingkat perubahan yang meningkat positif. Sehingga dapat disimpulkan permainan ulat angka efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 pada anak tunagrahita ringan. Disarankan guru dapat menggunakan permainan ulat angka dalam kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1 sampai 10.

ABSTRACT

Yossi Prima Putri 2015. "Effectivity of The Numeral Catepillar Game to Increase The Ability to Recognise The Symbol of Numbers 1 to 10 for MildMental RetardationChildren at Class D1/C SLB Sabiluna Pariaman.

This research was motivated by the problems of mildmental retardationchildren X at class D/C1 SLB Sabiluna Pariaman, who have difficulty to recognise the symbol of numbers 1 to 10. Based on this background, researchers are working to increase the ability to recognise the symbol of numbers 1 to 10 via the numeral catepillar game.

This type of research is experiment in the form of "Single Subject Research with A-B-A design. The assessment of this research used the percentages.

These results of research showed that the ability of mild mental retardation children to recognise the symbol of numbers 1 to 10 increased after used the numeral caterpillar game. It is evident from observations of seven times with the data of 29,54% in the condition of baseline (A1), the condition of intervention (B) was performed ten times with the data of 90,90%, the condition of baseline (A2) was performed five times with the data of 90,90%. The results of analysis in the condition and among the conditions showed the estimations of the inclination of direction, the inclination of stability, the trace of data and the increased levels of positive change. So that, it can be concluded the numeral caterpillar game is effective to increase the ability of mild mental retardation children to recognise the symbol of numbers 1 to 10. Suggested teachers can use the numeral caterpillar game to recognise the symbol of numbers 1 to 10.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Peneliti ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nyalah Peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Efektivitas permainan ulat angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita ringan (*Single Subject Research* kelas DI. C di SLB Sabiluna Pariaman)”.

Penelitian ini dilatar belakangi permasalahan yang terjadi pada seorang anak tunagrahita X di di SLB Sabiluna Pariaman yang mengalami masalah dalam menyelesaikan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10. Maka dari itu peneliti berupaya membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 melalui permainan ulat angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan ulat angka efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita X.

Skripsi ini dipaparkan ke dalam beberapa BAB, yaitu BAB. I berupa pendahuluan, yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. BAB. II berisi kajian teori tentang hakekat anak tunagrahita ringan, lambang bilangan, hakekat permainan, permainan ulat angka, penelitian yang relevan, kerangka konseptual, dan hipotesis. BAB. III berisi metodologi penelitian yaitu jenis, variabel penelitian, definisi operasional variabel, teknik dan alat pengumpul data dan teknik analisis data, BAB IV deskripsi hasil penelitian, teknik pengumpul data dan teknik analisis data. Terakhir pada BAB V adalah kesimpulan dan saran.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu Peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi dan hasil yang lebih baik nantinya.

Padang, Februari 2016

Yossi Prima Putri

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Alhamdulillah Penulis ucapkan Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, petunjuk dan izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas permainan ulat angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita ringan (*Single Subject Research* Kelas DI/C di SLB Sabiluna Pariaman)” ini dengan baik sebagaimana mestinya.

Dalam membuat skripsi ini peneliti banyak mendapat bimbingan, arahan, doa, motivasi dan dukungan dari semua pihak. Berkat hal tersebut peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Teristimewa kepada orang tua ku, kepada papa (Nursam) dan mama (Ervidawati) yang telah banyak berkorban dan selalu memberikan dukungan moril maupun materil serta do'a sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kepada kakek (Amran) dan Nenek (Tin) yang telah memberikan motivasi, selalu mendo'akan ku dan selalu menjadi sahabat saat ku kesepian. Terimakasih atas do'a yang telah kakek dan nenek berikan.
3. Adek tercinta ku (Iskandar Efendi) yang tak pernah henti menemani kakak dalam segala hal dan selalu mengiatkan kakak untuk selalu berbuat baik kepada semua orang.
4. Bapak Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Drs. Damri, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan, memberi motivasi dan meluangkan waktu untuk peneliti di tengah kesibukan bapak, mulai dari awal sampai skripsi ini selesai.
6. Ibu Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah bersedia membimbing, mengarahkan, memotivasi dan meluangkan waktu untuk peneliti di tengah kesibukan ibu, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Dra. Kasiyati, M.Pd, sebagai tim penguji yang telah bersedia dalam menguji dan memberikan arahan dalam memperoleh gelar kesarjanaan pendidikan luar biasa.
8. Dra. Hj. Zulyemiyetri, M.Pd, sebagai tim penguji yang telah bersedia dalam menguji dan memberikan arahan dalam memperoleh gelar kesarjanaan pendidikan luar biasa.
9. Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd, sebagai tim penguji yang telah bersedia dalam menguji dan memberikan arahan dalam memperoleh gelar kesarjanaan pendidikan luar biasa.
10. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu dan nasehat kepada peneliti dalam perkuliahan, sehingga peneliti dapat menamatkan perkuliahan di PLB ini, dan tak lupa terimakasih peneliti ucapkan kepada staf tata usaha dan pustaka yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi.

11. Ibu Yusrawati, S.Pd selaku kepala sekolah SLB Sabiluna Pariaman beserta guru-guru yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian disekolah tersebut.
12. Kepada sahabat tercinta ku terima kasih atas segala yang telah diberikan kepada ku, yang selalu berada disamping ku disaat suka dan duka. Terima kasih sahabat ku Mega Mulawati, Riana Ganivi, Riza Sri Yuliana, Rika Trisnal, Septiadi Yunanda, Medi, Riski dan sahabatku yang tidak bisaku sebutkan satu persatu.
13. Keluarga besar ananda, khususnya kepada Munying dan Ante mis, beserta keluarga terima kasih atas segala dukungan yang diberikan kepada ananda baik berupa materi maupun non materi, sehingga ananda dapat menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik. Ananda tidak bisa membalas semua yang telah diberikan, ananda hanya bisa mendoakan agar selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keselamatan oleh Allah SWT dimanapun berada.
14. Buat semua sahabat-sahabat seperjuangan yang tercinta yang telah memberikan semangat serta kehangatan dan perhatian dalam suka duka, diantaranya Mega, Roza, Yulia, Ipung, Ani, Anggi, Annisa, Silvi, Maya, Ica dan Dona serta rekan-rekan lainnya, terimakasih atas kebersamaannya, baik dalam tugas, perkuliahan maupun dalam bermain.
15. Terima kasih buat abang-abang, uni-uni dan adek-adek (nidona, niwat, dajagat, nisri, tika, siska, opi, ucan, fani, ayu, laras, ami) selama ini telah menjadi tempat berbagi suka dan duka ku, terima kasih motivasi serta doanya. Terima

kasih Semoga kita akan selalu dalam bimbingan-Nya, menjadi manusia yang lebih baik dalam meraih masa depan.

16. Kepada abang Dandra Jafreli terima kasih selama ini telah menjadi teman istimewa ku, selalu menjadi motivator ku, banyak hal yang ku dapatkan dari mu.
17. Kepada teman-teman angkatan 2011 dan semua yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung saya ucapkan terima kasih banyak.
18. Kepada adik - adik angkatan 2012 dan semua yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung saya ucapkan terima kasih banyak.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dalam khasanah Ilmu pengetahuan.

Padang, Februari 2016

Penulis

Yossi Prima Putri

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Mamfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Anak Tunagrahita Ringan	9
B. Lambang Bilangan.....	17
C. Perlunya Tunagrahita Ringan Mengenal Bilangan.....	20

D. Hekekat Permainan.....	21
E. Permainan Ulat Angka.....	28
F. Penelitian Yang Relevan	34
G. Kerangka Konseptual	35
H. Hipotesis	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	37
B. Variabel Penelitian	38
C. Defenisi Operasional Variabel.....	38
D. Subjek Penelitian	40
E. Tempat Penelitian Teknik.....	40
F. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisa Data	42
H. Kriteria Pengujian Hipotesis.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Setting Penelitian.....	45
B. Analisis Data.....	45
C. Pembuktian Hipotesis	79
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
E. Keterbatasan Penelitian	82

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 84

B. Saran..... 85

DAFTAR PUSTAKA 86

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Permainan Ulat Angka	28
Gambar 2. Kain flanel.....	31
Gambar 3. Gunting.....	31
Gambar 4. Penggaris Atau Rol.....	31
Gambar 5. Lem Lilin.....	32
Gambar 6. Jangkar	32

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	35
Bagan 3.1 Prosedur Dasar Desain A-B-A	37

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Contoh Format Pengumpulan Data	42
4.1 Panjang Kondisi <i>Baseline(A1)</i> , <i>Intervensi (B)</i> dan <i>Baseline(A2)</i>	58
4.2 Estimasi Kecenderungan Arah	62
4.3 Persentase Stabilitas Data Kondisi Baseline (A1), Intervensi (B), dan Kondisi Baseline (A2).....	67
4.4 Level Perubahan	73
4.5 Rangkuman Hasil Analisis Visual	73
4.6 Variabel berubah.....	74
4.7 Perubahan Kecenderungan Arah	74
4.8 Perubahan Kecenderungan Stabilitas	76
4.9 Level Perubahan	77
4.10 Rangkuman Analisis Antar Kondisi	79

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Kemampuan Mengenal Dalam Kondisi <i>Baseline</i> (A1)	46
4.2 Kemampuan Mengenal Dalam Kondisi <i>Intervensi</i> (B)	50
4.3 Kemampuan Mengenal Dalam Kondisi <i>Baseline</i> (A2)	53
4.4 Kondisi <i>Baseline</i> (A1) <i>Intervensi</i> (B) dan <i>Baseline</i> (A2)	56
4.5 Estimasi Kecenderungan Arah	61
4.6 Stabilitas Kecenderungan Arah	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Asessmen kemampuan awal	88
2. Kisi – Kisi Penelitian.....	95
3. Program Pengajaran Individual	97
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	101
5. Jadwal Kegiatan Penelitian	107
6. Bukti Fisik Kemampuan Anak	115
7. Dokumentasi	162
8. Surat Izin Penelitian	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemerintah Indonesia terus berupaya melaksanakan pendidikan yang merata dan berkualitas kepada seluruh warga negaranya, bukan saja bagi anak normal melainkan juga bagi peserta didik yang berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus merupakan peserta didik yang mengalami hambatan dalam beberapa aspek diantaranya aspek sosial emosional, akademik, kognitif atau intelektual, fisik dan sebagainya. Dari beberapa karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus termasuk salah satunya anak tunagrahita.

Anak Tunagrahita merupakan anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata dan mempunyai tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Seperti yang diungkapkan oleh Sumekar (2009:142) menyatakan bahwa anak Tunagrahita ringan pada umur 16 tahun anak baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun. Sehingga mereka memiliki kemampuan yang rendah bila dibandingkan dengan anak-anak normal, karena itu mereka membutuhkan pendidikan khusus dalam pembelajaran salah satunya belajar mengenal lambang bilangan.

Bagi anak Tunagrahita ringan dalam mengenal lambang bilangan akan membantu anak dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya anak mempunyai saudara, anak akan ditanya oleh orang lain tentang jumlah saudaranya, maka anak akan menghitung jumlah saudaranya. Dari contoh di

atas terlihat pentingnya anak mengenal lambang bilangan supaya anak tahu jumlah saudaranya.

Sesuai dengan kurikulum terutama kurikulum anak Tunagrahita (kurikulum 2013 anak Tunagrahita) kelas DI/C Semester II memuat materi Matematika tentang mengenal bilangan 1 sampai 10. Dengan Kompetensi Dasarnya adalah 4.1 membilang banyak benda 1 sampai 10 dan Indikator menyebutkan, menunjukkan dan mengurutkan bilangan 1 sampai 10.

Bilangan merupakan suatu konsep dalam Matematika seperti simbol atau angka ataupun lambang bilangan. Lambang bilangan terdiri dari 1 (satu), 2 (dua), 3 (tiga), 4 (empat), 5 (lima), 6 (enam), 7 (tujuh), 8 (delapan), 9 (Sembilan) dan 10 (sepuluh). Terkait dengan pentingnya kemampuan mengenal lambang bilangan maka setiap anak harus diajarkan tentang mengenal dan memahaminya, terutama lambang bilangan satu sampai sepuluh. Guru harus mempersiapkan segala sesuatu yang berkenaan dengan kegiatan mengajarkan lambang bilangan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan mulai pada bulan Februari 2015 dalam bentuk observasi di SLB Sabiluna Pariaman, kelas DI/C dengan jumlah siswa dua orang yang berjenis kelamin laki-laki keduanya. Kedua siswa adalah siswa yang memulai pelajaran dari awal semester, tidak ada murid pindahan.

Untuk lebih mendalam dilakukan pengamatan saat proses belajar, peneliti melihat beberapa siswa yang suka mengobrol, mengganggu teman, dan sering keluar kelas. Kemudian peneliti juga melihat ada siswa yang lambat dalam

mengerjakan tugas. Ketika temannya telah selesai namun anak tersebut masih belum menyelesaikan tugas yang diberikan.

Peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas DI/C di SLB Sabiluna Pariaman, Guru ini berlatar belakang pendidikan luar biasa bukan dari jurusan matematika. Berdasarkan hasil wawancara guru mengakui bahwa salah satu anak yang berinisial "X" mengalami kesulitan dalam pelajaran Matematika dan guru sering mengeluh saat belajar, karena anak didalam kelas sering tidak konsentrasi dalam belajar dan anak sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Kemudian peneliti menanyakan metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Guru menjelaskan bahwa dalam belajar siswa dibagi dalam kelompok-kelompok belajar, hal ini dilakukan agar siswa yang lebih pintar dapat membantu siswa yang mengalami hambatan. Guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan untuk media belajar guru hanya memanfaatkan buku paket yang ada dan papan tulis.

Pada kondisi selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan orang tua dan mengakui bahwa X memang mengalami masalah dalam pelajaran. Ketika X di rumah mengerjakan tugas sekolah atau pekerjaan rumah (PR) anak sering malas saat mengerjakannya karena anak memang tidak paham dengan tugas yang diberikan sekolah dan kurangnya perhatian dari orang tua. Dirumah anak hanya banyak bermain saja dengan temannya karena orang tuanya sibuk untuk bekerja atau mencari nafkah. menurut penuturan orang tua anak.

Setelah mendapatkan informasi tersebut peneliti melanjutkan dengan melakukan tes secara klasikal. Hasil tes diketahui dua siswa yang mengikuti tes, salah satunya anak yang berinisial "X" mendapat nilai terendah. Dari 10 soal yang diberikan anak hanya mampu menjawab satu soal secara benar.

Kemudian peneliti melanjutkan dengan melakukan asesmen terhadap anak "X" dari hasil asesmen kemampuan awal mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 yang diperoleh hasil presentase kemampuan anak yaitu 29,54%. Dari hasil yang didapat anak mengelompokkan jumlah suatu benda (pensil) yaitu 33,33%, ini terbukti anak dapat mengelompokkan 2, 5, 8 pensil. Anak tidak dapat mengelompokkan 3, 4, 6, 7, 9 dan 10 pensil. Anak mengurutkan jumlah sesuai gambar (pensil) dari yang terbesar ke yang terkecil hasil yang didapat yaitu 30%, ini terbukti anak dapat mengurutkan 1, 2, 8 pensil. Anak tidak dapat mengurutkan 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 pensil. anak membedakan jumlah benda (pensil) hasil yang didapat yaitu 20%, ini terbukti anak dapat membedakan 1 dengan 2 pensil dan anak tidak dapat membedakan 3 dengan 4 pensil, 5 dengan 6 pensil, 7 dengan 8 pensil, 9 dengan 10 pensil. Anak menyebutkan jumlah suatu benda (pensil) hasil yang didapat yaitu 30%, ini terbukti anak dapat menyebutkan 1, 2, 5 pensil. Anak tidak dapat menyebutkan 3, 4, 6, 7, 8, 9 dan 10 pensil. Anak menunjukkan jumlah suatu benda (pensil) hasil yang didapat yaitu 40%, Ini terbukti anak dapat menunjukkan 1, 2, 5, 8 pensil. Anak tidak dapat menunjukkan 3, 4, 6, 7, 9, 10 pensil.

Berdasarkan hasil di atas mendorong peneliti mencari solusi bagi anak terutama dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10. Supaya

terciptanya pembelajaran Matematika yang menyenangkan maka perlu dilakukan pelayanan dan pemberian bantuan kepada anak Tunagrahita dengan menggunakan permainan.

Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas yang dapat memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Salah satu bentuk permainan yang menyenangkan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 adalah permainan ulat angka.

Ulat angka merupakan suatu permainan tiruan yang berbentuk seperti binatang ulat bulu yang badannya berbentuk lingkaran dengan diberi angka dan diberi kepala. Permainan ulat angka akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam belajar mengenal lambang bilangan 1 sampai 10.

Penggunaan permainan ulat angka cocok digunakan untuk mengajarkan anak dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10, karena anak bisa menggunakan bentuk lingkaran untuk mengenal lambang bilangan 1 sampai 10. Dengan demikian permainan ulat angka akan membuat anak lebih semangat dalam belajar karena menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Permainan Ulat Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 10 Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB Sabiluna Pariaman”**.

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari permasalahan yang terdapat dalam latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Anak Tunagrahita X mengalami hambatan dalam mengenal bilangan 1 sampai 10, dimana anak masih salah dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 tersebut.
2. Anak membutuhkan waktu yang lama dalam mengenal bilangan 1 sampai 10. Hal ini disebabkan anak sering lupa dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10.
3. Guru dalam pembelajaran hanya menjelaskan dipapan tulis menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga anak kurang motivasi dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10.
4. Anak sering diabaikan oleh orang tuanya selama dirumah. Sehingga anak hanya sedikit mendapat perhatian dirumah.
5. Permainan ulat angka belum pernah digunakan dalam pembelajaran mengenal bangun datar disekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan ini yaitu “meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 bagi anak Tunagrahita ringan di SLB Sabiluna Pariaman”. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang dibatasi dalam penelitian ini adalah anak dapat mengelompokkan, mengurutkan,

membedakan, menyebutkan, dan menunjukkan bilangan 1 sampai 10 pada pembelajaran matematika melalui permainan ulat angka .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah maka dapat di rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Permainan ulat angka Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Dalam Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Bagi Anak Tunagrahita Ringan di di SLB Sabiluna Pariaman”?.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah permainan ulat angka efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 bagi anak Tunagrahita X di SLB Sabiluna Pariaman”.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi semua pihak yang terkait, diantaranya:

1. Bagi guru

Sebagai masukan atau permainan alternatif yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran mengajarkan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10.

2. Bagi pengambil kebijakan (Kepala Sekolah)

Sebagai bahan masukan dan bahan pertimbangan untuk menyediakan media atau alat bantu dalam belajar mengenal lambang bilangan 1 sampai 10.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan tentang alat bantu pengajaran mengenal lambang bilangan 1 sampai 10, sehingga nantinya dapat diaplikasikan dalam pembelajaran saat menjadi seorang pendidik.