

PERSETUJUAN SKRIPSI

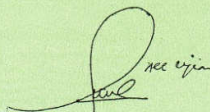
Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan Melalui Permainan Lompat Gambar
Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas D1/ C Di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang.

Nama : Amanda sartika
BP/ NIM : 2008/ 01115
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan luar biasa/ Ilmu pendidikan
Tempat penelitian : SLB muhammadiyah padang

Padang, Desember 2012

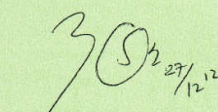
Disetujui Oleh

Pembimbing I


Drs. Ardisal, M.pd.

NIP.196101061987101001

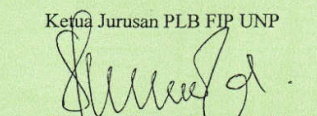
Pembimbing II


Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd

NIP.19820814200812 2005

Diketahui

Ketua Jurusan PLB FIP UNP


Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M.Pd

NIP.19600410198803 1001

PENGESAHAN

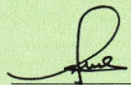
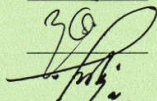
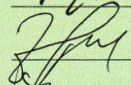
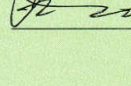
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan
Melalui Permainan Lompat Gambar Bagi Anak Tunagrahita
Ringan (Single Subject Research Kelas D1/C di SLB
Muhammadiyah Pauh IX Padang)

Nama : Amanda Sartika
NIM/BP : 01115/2008
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Ardisal, M.Pd	
2. Sekretaris	: Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd	
3. Anggota	: Drs. Markis Yunus, M.Pd	
4. Anggota	: Drs. Ganda Sumekar	
5. Anggota	: Drs. Yosfan Azwandi	

ABSTRAK

Amanda Sartika (2013) : Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan Melalui Permainan Lompat Gambar Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Single Subject Research Kelas D1/C di SLB Muhammadiyah IX Pauh Padang). Skripsi: PLB FIP Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang, seorang anak tunagrahita ringan kelas I semester I yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan 1-10. Hal ini terbukti, ketika dilakukannya wawancara dan asesmen terhadap anak ternyata anak hanya mampu menyebutkan dan menunjukkan angka satu. Untuk mengatasi permasalahan ini peneliti mencoba memberikan alternatif dengan menggunakan permainan lompat gambar yang diasumsikan dapat membantu tunagrahita dalam memperbaiki konsep bilangan 1-10.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan bagi anak tunagrahita ringan melalui permainan lompat gambar. Jenis penelitian adalah *Single Subject Research* (SSR) yaitu penelitian yang dilakukan dalam kondisi berbeda menggunakan desain A-B, dimana kondisi A adalah *baseline* yakni kondisi awal kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan sebelum diberikan tindakan. Sedangkan kondisi B merupakan kondisi *intervensi* yakni kondisi dimana anak diberikan *intervensi* melalui permainan lompat gambar. Ukuran target behavior dilihat dari berapa persen anak menunjukkan dan menyebutkan bilangan 1-10.

Hasil penelitian ini terlihat bahwa kemampuan memahami konsep bilangan bagi anak tunagrahita ringan di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang meningkat setelah diberikan permainan lompat gambar. Hal ini terbukti ketika pengamatan yang dilakukan dalam dua sesi yaitu pertama sesi *baseline* sebelum diberikan *intervensi* (A) yang dilakukan sebanyak enam kali pengamatan, dan persentase kemampuan memahami konsep bilangan pada kondisi ini terletak pada rentang 0%, 0%, 0%, 10%, 10% dan 10%. Kedua, sesi *intervensi* (B) dengan menggunakan permainan lompat gambar, pengamatan dilakukan sebanyak delapan kali pengamatan, dan persentase kemampuan memahami konsep bilangan bagi anak tunagrahita pada kondisi ini terletak pada rentang 10%, 10%, 20%, 30%, 30%, 40%, 30%, 40%, 40%, 50%, 50%, 60%, 60%, 50%, 70%, 80%, 80% dan 80%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dimaknai bahwa kemampuan memahami konsep bilangan bagi anak tunagrahita ringan kelas D1/C di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang meningkat melalui permainan lompat gambar dan juga dapat disarankan kepada orang tua, guru dan kepala sekolah bahwa permainan lompat gambar dapat digunakan sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan bagi anak tunagrahita ringan.

ABSTRAC

Amanda Sartika (2013) : Improving Ability Comprehend Concept Number Through Jump Picture Game too Child of Intelegance Below (Single Subject Research Class D1/C in SLB Muhammadiyah IX Pauh Padang).
Skripsi: PLB FIP Universitas Negeri Padang.

This research of background overshadow by problems which researcher find in SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang, a child of intelegance below class I semester of I finding difficulties in comprehending number concept 1-10. Matter is proven, when conducting and interview of asesmen to child in the reality a child only can mention and show number one. To overcome this problems researcher try to give alternative by using jump picture game assumed can assist handicap in improve repairing number concept 1-10.

This research aim to increase ability comprehend number concept to child of handicap light through jump picture game. Research type is Single Subject Research (SSR) that is research which in doing a condition differ to use A-B desain. Condition of A is baseline namely the condition of early ability of child in comprehending number concept before in giving action. While condition of B represent the condition of intervention namely the condition of where child in giving intervention through jump picture game. Goals size measure of behavior seen from how much gratuity percentage of child show and mention number 1-10.

Result of this research seen that ability comprehend number concept to child of handicap light in SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang mount after in giving jump picture game. This proven matter when perception performed within two session that is first of session of baseline before given by intervention (A) which is donethe six of perception times rill, and percentage of ability comprehend number concept at this condition lay in to span 0%, 0%, 0%, 10%, 10% and 10%. Second intervention sesion (B) by using jump picture game, perception conducted by counted compassion multiply perception, and percentage of ability comprehend number concept to child of handicap at this condition lay in to span 10%, 10%, 20%, 30%, 30%, 40%, 30%, 40%, 40%, 50%, 50%, 60%, 60%, 50%, 70%, 80%, 80% and 80%. Pursuant to result of this research can mean that ability comprehend number concept to child of handicap light of class D1 / C in SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang mount to through jump picture game as well as can be suggested to old fellow, headmaster and teacher that game jump picture can be used as by study method in improving ability comprehend number concept to child of handicap light.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis sampaikan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karuniaNYA penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan Melalui Permainan Lompat Gambar Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Single Subject Research Kelas D1/C di SLB Muhammadiyah Padang)”. Selawat serta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang, seorang anak tunagrahita ringan kelas I yang mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika khususnya mengenai konsep bilangan 1 sampai 10. Untuk mengatasi permasalahan ini peneliti mencoba memberikan alternatif permainan lompat gambar yang diasumsikan dapat membantu tunagrahita ringan di dalam memperbaiki konsep bilangan 1 sampai 10 di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang.

Sistematika penulisan ini dijelaskan dalam lima bab, yaitu Bab I berupa pendahuluan yang menjelaskan isi dari permasalahan yang tergambar dalam latar belakang kemudian permasalahan tersebut dirangkum dalam bentuk pernyataan yang terdapat dalam poin identifikasi masalah, dalam bab ini juga memfokuskan permasalahan yang terdapat pada batasan masalah, lalu peneliti merumuskan permasalahan dalam kalimat tanya yang dinyatakan dalam rumusan masalah selanjutnya dijelaskan pula tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Kemudian berlanjut pada Bab II yang berikan teori yang terkait dengan permasalahan penelitian dan menjelaskan mengenai pengertian anak tunagrahita ringan, konsep

bilangan dan permainan lompat gambar. Pada Bab III membahas tentang metode penelitian yang menjelaskan jenis penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Bab IV berisi tentang hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, analisis data berdasarkan yang terdapat dalam bab III dan pembahasan hasil penelitian serta jawaban dari hipotesis penelitian, dan terakhir bab V penutup yaitu tentang kesimpulan dan saran.

Dalam proses skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih setulusnya kepada semua pihak yang telah membant penulis.

Padang, Januari 2013

Amanda Sartika

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillahirobbil 'alamin....

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat islam, iman, kesehatan serta kesempatan kepada peneliti, sehingga dengan limpahan nikmat tersebut peneliti dapat menyelesaikan sebuah episode penting dalam pendidikan ini yaitu skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulisan skripsi ini selesai berkat bantuan, bimbingan dan dorongan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada, Yth :

1. Bapak Drs.H.Asep Ahmad Sopandi, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (PLB FIB UNP) yang telah memberikan dorongan, motivasi dan bantuan kepada penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs.Ardisal,M.Pd, selaku pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu dalam membimbing, memotivasi serta memberikan masukan ataupun kritikan yang membangun kepada peneliti dalam menuliskan skripsi maupun pada saat perkuliahan.
3. Ibu elsa Elfriana,S.Pd.M.Pd, selaku pembimbing II, yang juga selalu meluangkan waktu dalam membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan ataupun kritikan yang membangun kepada peneliti baik dalam penulisan skripsi maupun pada saat perkuliahan.

4. Kepada Bapak, Ibu dosen staf pengajar di jurusan pendidikan Luar Biasa yang tidak dapat penelitian sebutkan namanya satu per satu, yang mana bapak dan ibu telah banyak mencurahkan ilmu kepada peneliti serta telah membimbing dan memotivasi penelitian selama di bangku perkuliahan. Semoga apa yang bapak dan ibu berikan dapat peneliti amalkan dan peneliti kembangkan lagi dimasa yang akan datang.
5. Seluruh karyawan dan karyawan di jurusan Pendidikan Luar Biasa, yang selalu membantu peneliti dalam urusan administrasi di kampus.
6. Kepada ibunda tercinta,(Andayani) yang tiada henti- hentinya melimpahkan kasih sayangnya kepadamanda sejak dari kandungan sampai saat sekarang ini dan senantiasa mengiringi perjalanan manda dengan untaian do'a tulus darimu ibu. Serta yang selalu mencukupi kebutuhan manda selama manda ilmu di kota padang. Untuk itu semua manda mengucapkan terima kasih yang sedalam – dalamnya kepada ibu. Semoga kelembutan dan ketulusan hati diberi imbalan yang setimpal oleh Allah SWT. Amiiin! Tak lupa permintaan maaf dari manda yang sebesar – besarnya kepada ibu jika selama ini manda telah mengecewakan ibu.
7. Kepada ayahanda terkasih (Marinas), terima kasih yang tak terhingga manda ucapkan kepada ayah, yang telah bekerja membanting tulang demi membiayai kuliah manda. Untuk itu semua manda mengucapkan terima kasih yang sedalam – dalamnya kepada ayah.
8. Kepala sekolah SLB muhammadiyah padang kepada bapak ibuk makasih ya telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan seluruh staf

guru yang telah membantu penulis selama ini. Mohon maaf apabila mada ada salah ya bapak buk.....

9. Pak akang dan ibuk, makasih ya selama kami diasrama ini bapak dan ibuk udah menjadi orang tua kami. Makasih banyak ya buk, makasih banyak pak!!!
10. Thanks to buat adik – adikku yang tersayang. Buat adek apa yang telah terjadi dengan kita jangan disesali ya. Semuanya itu kehendak yang maha kuasa. Maafin uni ya dek, sering bikin adek kesal dan marah – marah sama uni. Makasih telah menjadi teman curhat uni. Buat andi jangan suka melawan kepada orang tua jadilah anak yang berbakti kepada ayah dan ibu. Uni sayang sama kalian berdua.
11. Buat kakek (Almarhum) terima kasih banyak atas semuanya,telah mendidik kami dari kecil sampai kami dewasa. Buat ne2k makasih banyak atas semuanya nek, jasa ne2k tak akan terbalas kan oleh rupiah yang tak ternilai harganya.
12. Buat seseorang yang jauh dimata tapi dekat dihati (mas riyan) yang secara tidak langsung telah memberikan motivasi dalam pembuatan skripsi ini. Terima kasih telah mau mendengarkan semua keluhan kesah dek, sabar dalam menghadapi semua sikap dek yang ga lagi mood. Terima kasih atas pengertiaannya sayang.....Tapi dek gak tw gimana akhir kisah kita nantinya.
13. Buat sahabatku Best Friend (ledy) ternya kita bisa barengan wisudanya. Walaupun mada n ledy komprenya tidak sama. Tapi kami tetap bisa maret,

hehe, 4 tahun udah kita lalui bersama. Ledy yang cerewet tu semua tidak akan pernah lupa dan terima kasih telah memberi motivasi dan memberi semangat selama ini dalam susah maupun duka. Buat elsa terima kasih atas sarannya dan memberi motivasi selama ini dan buat cica terima kasih selama ini telah membantu mada dalam mengerjakan proposal dan skripsi dan udah mau mendengar curhat mada selama ini.

14. Para saudaraku difila Indah poespa.

Tuteh (elsa), orang sering memberi saya inspirasi dan motifasi, orangnya baik, penyayang, dan perhatian. Terima kasih ya elsa atas kebaikannya selama ini.

Bibik (ledy) yang selalu ceria dengan tertawanya yang khas dan yang unik dari tingkahnya adalah ia suka sekali mondar – mandir seolah – olah sedang mencari sesuatu yang didapatinya.

Bulek (ima), orangnya rajin walaupun terkesan agak cuek, namun sangat perhatian.

Umi (mala), orangnya baik, periang walaupun terkadang sok imoet. Namun yang saya salut dari umi adalah dia pintar sekali membagi waktu antara organisasi dengan kuliahnya.

Tante (kak juni) tante sering memberi saya inspirasi dan motifasi, orangnya baik, penyayang, dan perhatian. Walaupun kata orang – orang tante menakutkan karena tatapannya tante, namun sebenarnya tante itu baik mau mendengar curhatan mada.

Mami (kak meri) dan Ayuk (kak Nalia), terima kasih atas spirit dan motifasi yang mami dan ayuk barikan kepada manda serta kebersamaan yang telah kita jalani selama ini.

Nyonya (kak ulfa), terima kasih ya atas kebaikannya selama ini.

Tak lupa kakak ucapan terima kasih dan selamat bergabung di fila indah poespa kepada ririn, rita,iin, dan lusi, semoga kalian dapat menyesuaikan diri dengan kebiasaan – kebiasaan yang ada di poespa dan jagalah kekompakkan selalu, okey!

15. Kepada teman – teman seperjuangan diasrama : Cica, Ciren, Bibik, Tuteh, Cudit, Meli, Aye, Amel, Yuyun, Iwit, Mbak Yul,Esil, Benazir, Meta, Rani Cigin, Mila, Mona,Aida, Emi, Fiona, Kunip,Fitri Ginting, Fitri Aceh, Kiki, Suci.teman sesama PPLK : Cica, Elsa,Yuda,Yati, Rani, dan Rama. Terima kasih Rani, Winda, Icin, Nadin, Petrin, Rika, Nofi, lagi namun manda berharap komunikasi kita tetap berjalan lancar.
16. Terima kasih tak lupa manda ucapkan kepada seluruh warga Aspi dan Aspa yang telah menjadi bagian dari keluarga manda selama kuliah di PLB, semoga rasa kekeluargaan kita tetap erat.
17. Kepada teman – teman sesama PPLK : Cica, Elsa, Yanti, Yuda,Yati, Rani dan Rama, terima kasih atas keersamaan kita selama dikota painan.
18. Terima kasih juga manda ucapkan kepada teman – teman satu angkatan lainnya : Aswar, Ebit, Doni, Alan, Gufron, Nanda, Rizki, Indra, Niko , Nofran, Joni, Irwandi, Amin, Deli, Fita, Cici, Nabila, Nilam, Intan, Sri, Nadia Murni, Emilia, Rara, Dina Dwinita, Esi, Dina Harise, Sari, Fira, Rita,

Iis, Siska, Cica Anwar, Icca, Linda, Ane, Esis, Desi, Ranti, Lalan, Handa, Veni, Silfa, Adek, Resti, Alfi, Yulida, atul, Yuri, Yulia, Sona, Rida, Mega Silvia.Mega Silvia Dewi, Citra, Fitri, Ririn, Cori, Ike, Rona, Desni.....terima kasih atas kekompaknya.

19. Tak lupa ucapan terima kasih kepada seluruh angkatan mulai dari BP 2005 – BP 2011.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Tunagrahita Ringan	9
B. Hakikat Konsep Bilangan	14
C. Hakikat Permainan Lompat Gambar	19
D. Penelitian yang Relevan.....	28
E. Hipotesis Penelitian	29
F. Kerangka konseptual	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Subject Penelitian	31
C. Setting Penelitian.....	32

D. Variabel Penelitian	32
E. Defenisi Operasional Variabel	32
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	34
G. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	45
B. Analisis Data	52
C. Pembuktian Hipotesis	74
D. Pembahasan Penelitian	75
E. Keterbatasan Penelitian.....	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Level Perubahan Data	39
3.2. Format Analisis Visual dalam Kondisi	40
3.3. Varibal yang Berubah	41
3.4 Format Analisis Antar Kondisi.....	42
4.1. Panjang kondisi A dan B	53
4.2. Estimasi kecendrungan arah	55
4.3. persentase stabilitas data baseline	58
4.4. Persentase Stabilitas Data Intervensi	61
4.5. Persentase Stabilitas Data Kondisi Baseline dan intervensi.....	62
4.6. Kecenderungan Jejak Data	64
4.7. Level Stabilitas Dan Rentang	66
4.8. Level Perubahan	68
4.9. Rangkuman Analisis Antar Kondisi	68
4.10. Jumlah Variabel Yang Berubah.....	69
4.11. Perubahan Kecenderungan Arah	70
4.12. Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	71
4.13. Level Perubahan	72
4.14. Overlap data kondisi baseline dan intervensi	73
4.15. Rangkuman Hasil Antar Kondisi.....	74

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Panjang Kondisi Baseline.....	45
2. Panjang Kondisi Intervensi.....	51
3. Perbandingan Kondisi Baseline Dan Intervensi	52
4. Estimasi Kecenderungan Arah.....	54
5. Stabilitas Kecenderungan	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Asesmen Kemampuan Awal.....	84
II. Kisi-kisi Penelitian	86
III. Instrumen Penelitian.....	87
IV. Jadwal Pelaksanaan Baseline (A).....	90
V. Jadwal Pelaksanaan Intervensi (B).....	91
VI. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	95
VII. Pengamatan 1 pada kondisi A.....	103
VIII. Pengamatan 2 pada kondisi A.....	106
IX. Pengamatan 3 pada kondisi A.....	109
X. Pengamatan 4 pada kondisi A.....	112
XI. Pengamatan 5 pada kondisi A.....	115
XII. Pengamatan 6 pada kondisi A.....	118
XIII. Pengamatan 7 pada kondisi B	122
XIV. Pengamatan 8 pada kondisi B	125
XV. Pengamatan 9 pada kondisi B	128
XVI. Pengamatan 10 pada kondisi B	131
XVII. Pengamatan 11 pada kondisi B	134
XVIII. Pengamatan 12 pada kondisi B	137
XIX. Pengamatan 13 pada kondisi B	140
XX. Pengamatan 14 pada kondisi B	143
XXI. Pengamatan 15 pada kondisi B	146
XXII. Pengamatan 16 pada kondisi B	149
XXIII. Pengamatan 17 pada kondisi B	152
XXIV. Pengamatan 18 pada kondisi B	155
XXV. Pengamatan 19 pada kondisi B	158
XXVI. Pengamatan 20 pada kondisi B	161
XXVII. Pengamatan 21 pada kondisi B	164

XXVIII.	Pengamatan 22 pada kondisi B	167
XXIX.	Pengamatan 23 pada kondisi B	170
XXX.	Pengamatan 24 pada kondisi B	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelayanan pendidikan diberikan untuk semua orang tanpa membedakan tingkat kemampuan atau kesulitan baik anak normal maupun anak yang berkebutuhan khusus. Berdasarkan UUSPN No 2 tahun 2003 Bab IV pasal 5 ayat 2 menyatakan bahwa “Warga negara yang memiliki kelainan, fisik, emosional, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”. Bab VI pasal 32 ayat 1 juga menyatakan bahwa “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa”. Artinya yang terkandung pada UUSPN tersebut bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan, termasuk anak berkebutuhan khusus perlu mendapat pelayanan khusus dan pendidikan secara khusus.

Berdasarkan tujuan pengajaran dan kurikulum matematika SDLB tahun 2012 untuk anak tunagrahita ringan kelas dasar 1, tujuan umum di dalam program pengajaran adalah peserta didik dapat memahami konsep bilangan. Karna berkaitan langsung dengan kegiatan sehari – hari baik di lingkungan rumah, sekolah maupun masyarakat. Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) khusus tunagrahita ringan kelas 1 semester 2 yang diterkaitkan oleh badan standar nasional pendidikan

(BSNP 2006:111) dengan standar kompetensi mengenal bilangan dan lambang bilangan dan kompetensi dasar membilang banyak benda sampai 10, bertujuan agar setiap peserta didik memiliki kemampuan memahami bilangan dalam matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan bisa menggunakan dalam kehidupan sehari-hari. Karena itulah anak tunagrahita ringan perlu mempelajarinya agar dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

Belajar memahami konsep bilangan sesungguhnya sangat penting bagi anak pada usia anak dini, karena konsep bilangan merupakan konsep awal bagi perkembangan kognitif, social dan emosi sehingga peserta didik dapat berlatih menggunakan penalaran, berlatih berpikir logis, sistematis dan melatih berkomunikasi dengan matematika.

Memahami konsep bilangan dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu hal yang paling penting karena melalui penglihatan dan pendengaran, membilangan sering ditemukan, baik dalam kegiatan bermain, berbelanja, dan juga belajar disekolah khususnya mata pelajaran matematika. Memahami bilangan merupakan langkah awal dari pelajaran matematika, tanpa mengerti dan memahami bilangan, anak tidak akan mampu untuk melanjutkan materi pelajaran pada mata pelajaran matematika.

Anak tunagrahita memiliki kemampuan intelektual yang terbatas yang mengakibatkan mereka mengalami berbagai hambatan dalam perkembangan social, emosional dan kepribadian di dalam aktifitas

kehidupan sehari-hari. Walaupun mereka mengalami hambatan, pada dasarnya mereka masih banyak memiliki kemampuan yang bisa dikembangkan dengan syarat latihan yang berulang-ulang dan terus menerus yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Menurut Sutjiat Soemantri (2004:41), “anak tunagrahita ringan adalah anak yang mempunyai tingkat intelegensi 50-70 dibawah rata-rata”. Akan tetapi mereka masih memiliki kemampuan dibidang akademik dan kemampuan dalam bekerja secara sederhana, selain itu anak tunagrahita ringan masih mengalami kesukaran untuk berpikir abstrak atau berpikir secara logis, kesukaran dalam memusatkan perhatian, untuk itu guru harus berupaya membantu anak dalam menguasai keterampilan berhitung yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan hampir tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Bayi, anak-anak, remaja maupun dewasa semuanya membutuhkan permainan. Permainan memiliki arti yang sangat luas, permainan memiliki kata dasar yaitu “main” yang berarti yang melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak dan mendapatkan imbuhan ”per” menjadi sesuatu yang digunakan untuk bermain (Kamus Besar Indonesia: 2008). Permainan lompat gambar digunakan sebagai alat bantu penyalur dalam pencapaian tujuan, yang diharapkan dapat membantu anak dalam memperjelas materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran matematika baik itu mengenal

bilangan, menulis lambangan bilangan dan mengambil jumlah bilangan yang sesuai.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang, bahwa peneliti menemukan seorang anak tunagrahita ringan kelas I di mana pada saat mengikuti proses pembelajaran matematika, anak terlihat kurang termotivasi meskipun guru telah menggunakan media menarik seperti batu-batu berwarna, biji abacus, lidi, bola dan kartu angka, selain itu perhatian anak juga mudah beralih karena anak sering terganggu oleh teman-temannya sehingga perhatian anak dalam menerima pelajaran yang di berikan oleh guru sangat sulit dipahami oleh anak. Selanjutnya anak juga terlihat mudah bosan dengan materi yang diajarkan karena materi yang di ajarkan guru terlalu monoton.

Setelah dilakukan asesmen selama dua minggu didapatkanlah hasil, ketika anak di minta untuk membilang suatu benda (gambar apel) maka hasilnya, anak hanya mampu membilang satu buah gambar apel hingga lima buah gambar apel melalui bantuan, sementara disaat membilang 6 buah gambar apel, 7 buah gambar apel, 8 buah gambar apel, 9 buah gambar apel dan 10 buah gambar apel anak masih belum bisa.

Asesmen selanjutnya yaitu menyebutkan lambang bilangan sesuai gambar, hasilnya anak hanya mampu menyebutkan lambangan bilangan 1, 2, 6, 7, 8 dengan bantuan, pada bilangan 3, 4, 5, 9, dan 10 anak masih belum bisa. Selanjutnya peneliti meminta anak untuk menyebutkan lambang bilangan, dan hasilnya anak mampu menyebutkan lambang

bilangan 1 dengan benar, sementara dalam menyebutkan lambang bilangan 2 dan 3 anak hanya bisa dengan bantuan, dan pada bilangan 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 anak masih belum bisa.

Asesmen berikutnya yang peneliti berikan yakni menunjukkan lambangan bilangan 1 sampai 10, hasilnya anak dapat menunjukkan lambangan bilangan 1, 2, 3, 8, dan 9 walaupun dengan bantuan, dan anak masih belum bisa menunjukkan lambang bilangan 4, 5, 6, 7, dan 10 dengan benar.

Asesmen selanjutnya yang peneliti berikan kepada anak yakni menuliskan lambang bilangan 1 sampai 10. Hasilnya anak dapat menuliskan lambang bilangan 1 dan 3. Sementara bilangan 2, 4, dan 5 anak dapat menuliskan dengan bantuan yang peneliti berikan, dan saat menulis lambang bilangan 6, 7, 8, 9, 10 anak masih belum bisa menuliskan lambang bilangan dengan benar.

Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas I, peneliti tertarik untuk meneliti pemahaman konsep bilangan pada anak tunagrahita ringan, karena pemahaman konsep bilangan ini merupakan dasar untuk perkembangan dan kemajuan berhitung seorang siswa. Melihat permasalahan yang dialami anak tunagrahita ringan tersebut, maka peneliti ingin menggunakan sebuah alternatif permainan lompat gambar yang dapat diasumsikan untuk membantu anak tunagrahita dalam memahami konsep bilangan 1 sampai 10.

Permainan ini dipilih dikarenakan akan mampu menarik perhatian dan minat sesuai dengan usia anak. Proses pembelajaran dimulai dengan pengenalan bilangan, menyebutkan bilangan, dan menuliskan lambangan bilangan. Dengan demikian anak akan dapat mengenal bilangan secara keseluruhan, dan akan termotivasi dengan metode pembelajaran belajar sambil bermain.

Dari hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan melalui permainan lompat gambar bagi anak tunagrahita ringan kelas D1/C di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Anak tunagrahita ringan belum mampu menunjukkan gambar sebanyak jumlah yang diberikan.
2. Anak tunagrahita ringan belum mampu menyebutkan lambang bilangan 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 sesuai dengan gambar yang diberikan.
3. Anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 5, 6, 7, 8, 9, 10 sesuai dengan perintah.
4. Anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 4, 5, 6, 7 dan 10 dengan benar

5. Anak belum mampu menuliskan lambang bilangan 5, 6, 7, 8, 9, 10 dengan benar sesuai dengan perintah.
6. Permainan lompat gambar belum pernah digunakan guru di dalam pembelajaran matematika khususnya tentang konsep bilangan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka peneliti membatasi ruang lingkupnya yakni meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan kelas D1/C dalam memahami konsep bilangan 1 sampai 10 melalui permainan lompat gambar di SLB Muhammadiyah Pauh Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “apakah permainan lompat gambar dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan bagi anak tunagrahita ringan kelas D1/C di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan bilangan 1 sampai 10 melalui permainan lompat gambar bagi anak tunagrahita ringan kelas C/D1 di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang.
2. Untuk membuktikan apakah media permainan lompat gambar dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan 1 sampai 10

bagi anak tunagrahita ringan kelas C/D1 di SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak diantaranya :

1. Bagi anak

Sebagai alternative pilihan alat bantu bagi anak dalam memahami konsep bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita ringan.

2. Bagi sekolah (pihak guru)

Sebagai bahan pertimbangan untuk bahan menyediakan alat bantu khususnya mengenal konsep bilangan untuk anak tunagrahita ringan, sehingga dapat membantu kesulitan yang dialami dalam belajar matematika.

3. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengenal konsep bilangan bagi anak tunagrahita ringan.