

**EFEKTIFITAS PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK ADHD**

(Classroom Action Research kelas II D/C di PK/PLK LIMAS PADANG)

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa Sebagai
Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**DIANA
NIM. 50905/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PENGESAHAN SKRIPSI

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

Judul : Efektifitas Permainan Ular Tangga untuk
Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak ADHD
(Class Room Action Research Kelas IID/C di PK/PLK
Limas Padang)

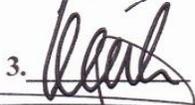
Pelaksana Penelitian:

Nama : DIANA

NIM : 50905

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Luar Biasa/ Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2012

	Tim Penguji	Tanda Tangan
Ketua	: Martias. Z., S.Pd, M.Pd.	1. 
Sekretaris	: Dra. Fatmawati, M.Pd.	2. 
Anggota	: Drs. Tarmansyah, Sp.Th, M.Pd.	3. 
Anggota	: Prof. Dr. Hj. Mega Iswari, M.Pd.	4. 
Anggota	: Drs. Ardisal, M.Pd.	5. 

ABSTRACT

Diana (2012) : Effectiveness of Snakes and Ladders game to Improve Children's Ability Counting ADHD (classroom action research class II D / C on PK / CSR Limas Padang).

The background of this research is based on the ADHD child class DII / C had difficulty in math. Because children often said they could not receive a lesson in the methods that are tedious. The purpose of this study was to improve the numeracy skills for children with ADHD.

Types of research used is classroom action research (classroom action research) is conducted in collaboration with colleagues to research the subject class II D / C with two of his students are male sex, the research conducted at the PK / CSR Limas Padang.

From the results showed that prior research conducted FW only has the 10% of the 10 questions that were tested, after a given action on the cycle I held six sessions in the learning process, can be seen FW get the 20% of the 10 questions that were tested, and then proceed in the second cycle in five meetings numeracy learning through play snakes and ladders, FW get the 70% of the 10 questions that were tested. RZ conducted the study while previously only had the 40% of the 10 questions that were tested, after a given action on the cycle I held six meetings in the learning process can be seen RZ get the 60% of the 10 questions that tested, then continued in the second cycle in five meetings in numeracy learning through play snakes and ladders RZ get the 90% of the 10 questions that tested.

Presentation of results and data analysis can be summed up snakes and ladders game to improve numeracy skills for children with ADHD class II D / C. It is recommended to schools, teachers and researchers can use the following for snakes and ladders game to enhance the ability of ADHD children in math.

ABSTRAK

Diana (2012) : Efektifitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak ADHD (classroom action research kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang).

Latar belakang dari penelitian ini didasarkan pada anak ADHD kelas DII/C mengalami kesulitan dalam berhitung. Karena anak sering mengatakan tidak bisa dalam menerima pelajaran dengan metode yang monoton. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak ADHD.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang dilakukan berkolaborasi dengan teman sejawat dengan subjek penelitian kelas II D/C dengan dua orang siswa berjenis kelamin laki-laki, penelitian dilakukan di PK/PLK Limas Padang.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakan penelitian FW hanya memiliki hasil 10% dari 10 soal yang diuji, setelah diberikan tindakan pada siklus I yang dilaksanakan enam kali pertemuan dalam proses pembelajaran, dapat dilihat FW mendapatkan hasil 20% dari 10 soal yang diuji, kemudian dilanjutkan pada siklus II dalam lima kali pertemuan proses pembelajaran berhitung melalui permainan ular tangga, FW mendapatkan hasil 70% dari 10 soal yang diuji. Sedangkan RZ sebelumnya dilaksanakan penelitian hanya memiliki hasil 40% dari 10 soal yang diuji, setelah diberikan tindakan pada siklus I yang dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan dalam proses pembelajaran dapat dilihat RZ mendapatkan hasil 60% dari 10 soal yang diuji, kemudian dilanjutkan pada siklus II dalam lima kali pertemuan dalam proses pembelajaran berhitung melalui permainan ular tangga RZ mendapatkan hasil 90% dari 10 soal yang diuji.

Dari hasil penyajian dan analisis data dapat disimpulkan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak ADHD kelas II D/C. Disarankan kepada sekolah, guru dan peneliti berikut untuk dapat menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan anak ADHD dalam berhitung.

KATA PENGANTAR

Dengan memanfaatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini. Penulisan penelitian ini bertujuan untuk melengkapi tugas dan syarat untuk menyelesaikan gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini terdiri dari lima BAB. Bab I terdiri dari pendahuluan yang berisi latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan masalah, manfaat penelitian, selanjutnya Bab II terdiri dari : kajian teori, pengertian permainan, fungsi permainan, kebaikan permainan, kelemahan permainan, pengaruh permainan pada perkembangan anak, macam-macam permainan dan manfaatnya bagi perkembangan anak, sejarah ular tangga, pengertian berhitung, tujuan berhitung, pengertian anak ADHD, karakteristik anak ADHD, kerangka konseptual.

Setelah itu Bab III metode penelitian terdiri dari : Jenis - jenis penelitian, subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, alur penelitian, teknik dan alat pengumpul data, teknik analisis data, teknik keabsahan data. Kemudian Bab IV deskripsi hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari : deskripsi seting penelitian, deskripsi hasil pelaksanaan berhitung. Siklus I dan siklus II, analisis data, pembahasan dan keterbatasan penelitian. Dan Bab V penutup terdiri dari : Kesimpulan dan Saran.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritikan dan saran dari para pembaca, semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca skripsi ini dan juga bermanfaat bagi kelangsungan Pendidikan Luar Biasa.

Padang, April 2012

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis beserta keluarga dan kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan menyusun skripsi ini merupakan kebanggaan yang tak ternilai harganya bagi penulis. Dalam penulisan skripsi ini, penulis tak lepas dari bantuan, bimbingan, do'a restu serta pengorbanan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan inilah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak ketua dan sekretaris jurusan PLB FIB UNP yang telah memberikan kemudahan terhadap penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Martiaz Z,S.Pd.M.Pd selaku pembimbing I. Terima kasih atas segala bimbingan, kesempatan waktu, ide-ide gagasan dengan kesabaran dan keikhlasan bapak dalam melayani penulis, semoga amal ibadah dibalas oleh Tuhan yang Maha Esa.
3. Ibu Dra.Fatmawati,M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, keramahan, dan kesabaran yang tinggi serta arahan untuk kemudahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, terima kasih atas kebaikan, ketulusan hati ibuk yang tidak dapat ibuk balas.
4. Bapak – Ibu Dosen PLB yang telah mengajar dan memberikan kepada kami nilai-nilai kebaikan dan kesabaran sehingga dapat kami terapkan dalam membina dan melayani anak berkebutuhan khusus.

5. Terutama suami tercinta (K. Jaswar) yang telah memberikan semangat, dorongan dan pengorbanan dalam suka maupun duka, serta anak-anakku (Nadia, Iqbal, Indri, dan Lala) yang sering penulis tinggalkan.
6. Ibu Kepala Sekolah dan Majelis Guru PK/PLK Limas Padang yang telah memberikan dorongan semangat dan kerjasamanya kepada penulis.
7. Rekan - rekan mahasiswi PPKHB 2009 jurusan PLB, terima kasih atas semuanya.

Akhir kata, dengan segala keterbatasan waktu, dalam menyusun skripsi ini, seandainya terdapat kesalahan dan kekeliruan, mohon saran dan kritikan untuk lebih sempurnanya skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat terutama bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak penulis mengucapkan terima kasih.

Padang, April 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Pertanyaan Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Efektifitas permainan ular tangga	7
1. Pengertian Permainan	7
2. Fungsi Permainan	8
3. Kebaikan Permainan	9
4. Kelemahan Permainan	10
5. Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak	10

6. Macam-Macam Permainan	11
7. Nilai-nilai Permainan	13
B. Sejarah Permainan Ular Tangga	13
1. Permainan Ular Tangga	14
2. Alat-alat Permainan Ular Tangga	15
3. Langkah-langkah Permainan	16
4. Macam-macam Permainan	17
C. Kemampuan Berhitung	18
1. Pengertian Berhitung	18
2. Tujuan Berhitung	19
D. Hakekat Anak ADHD	19
1. Pengertian Anak ADHD	19
2. Karakteristik Anak ADHD	21
3. Perkembangan Anak ADHD	23
E. Kerangka Konseptual	24
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	26
B. Subjek Penelitian	27
C. Tempat Penelitian.....	28
D. Alur Kerja Penelitian	28
E. Prosedur Kerja Penelitian	29
F. Teknik dan Alat Pengumpula Data	30
G. Teknik Analisis Data	31

BAB IV DESKRIPSI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Seting Penelitian	33
B. Deskripsi Data	34
Alur Kerja Penelitian	35
1. Siklis I	36
2. Siklus II	40
C. Analisis Data	45
D. Pembahasan	46
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	49
B. Implikasi	50
C. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Permainan Ular Tangga	14
2. Kerangka Konseptual	25
3. Alur Kerja Penelitian	28
4. Alur Kerja Siklus I	35
5. Alur Kerja Siklus II	44
6. Diagram Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II	46
7. Modifikasi Permainan Ular Tangga	100
8. Foto-Foto Penelitian	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Penelitian	52
2. Instrumen Penelitian	53
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	55
4. Lembaran Hasil Observasi	87
5. Catatan Lapangan Siklus II	91
6. Hasil Tes Berhitung Sebelum Penelitian	94
7. Hasil Tes Setelah Siklus I	96
8. Hasil Tes setelah Siklu II	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah karunia yang diberikan oleh sang pencipta kepada orang tua. Pada dasarnya, setiap orang tua ingin memberikan yang terbaik untuk anaknya. Walaupun apa yang diinginkan tidak sesuai dengan kenyataannya. Pendidikan dan pembelajaran pertama didapat oleh anak adalah didalam keluarga, karena anak adalah amanat yang diberikan oleh Allah untuk dipelihara dan dipertanggung jawabkan dihadapan-Nya. Dalam upayanya mengemban amanat ini, orang tua tidak cukup memberikan hak-hak yang bersifat lahiriyah saja dalam arti pendidikannya.

Oleh karena itu kepada setiap orang tua atau pendidikan dalam mendidik tidak boleh membedakan bahkan terhadap seorang yang cacatpun harus diperlakukan sama dengan orang yang normal. Hal ini sesuai dengan ketetapan MPR RI no. IV/MPR/2004 dalam GBHN disebutkan : meningkatkan kepedulian terhadap penyandang cacat, fakir-miskin dan anak-anak terlantar serta kelompok rentan sosial dengan memberdayakan lembaga pendidikan baik sekolah maupun luar sekolah sebagai pusat pembudayaan nilai sikap dan kemampuan melalui perwujudan sistem dan iklim pendidikan nasional yang demokrasi dan bermutu guna memperteguh akhlak mulia, kreatif, inovatif bertanggung jawab dan berketerampilan.

Undang-undang pendidikan no.2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan “bahwa warga negara yang mengalami kelainan fisik atau mental berhak mendapatkan pendidikan”. Peranan pendidikan dirasakan sangat penting bagi setiap bangsa karena kelangsungan dan kemajuan suatu bangsa khususnya bagi negara yang sedang membangun ditentukan oleh maju tidaknya pendidikan. Untuk menyiapkan tuntutan diatas, diperlukan penyempurnaan dan perbaikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Upaya untuk meningkatkan mutu tersebut diperlukan kerja keras dan komitmen yang kuat dari semua pihak seperti pemerintah, guru, orang tua, masyarakat dan siswa.

Anak ADHD merupakan anak luar biasa yang mempunyai gangguan perhatian, kurang konsentrasi, hiperaktif dan impulsif yang dapat menyebabkan ketidak seimbangan aktifitas mereka. Jika hal ini terjadi pada seorang anak, dapat menyebabkan berbagai kesulitan belajar, kesulitan berperilaku, kesulitan sosial dan kesulitan-kesulitan lainnya.

Berdasarkan pengalaman peneliti dan pengamatan di kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran berhitung dengan standar kompetensi mengenal bilangan sampai 10, selama ini guru sudah memakai media belajar, namun hasilnya belum optimal .Selain itu peneliti juga mengasesmen kemampuan dalam menunjukkan angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 kepada FW dan RZ . FW dalam menunjukkan angka hanya mampu menunjukkan angka 1, 2 dari 10 angka yang peneliti perlihatkan . Sedangkan RZ dalam menunjukkan angka hanya mampu menunjukkan angka 1, 2, 3, 4 dari 10 angka yang peneliti minta . Selanjutnya peneliti meminta anak untuk menuliskan angka

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 . FW masih mengalami kesulitan dalam menuliskan angka tersebut, sedangkan RZ sudah mampu untuk menuliskan angka walaupun belum optimal .

Hasil asesmen yang peneliti lakukan pada 2 (dua) orang anak (FW dan RZ) yang mempunyai gangguan perhatian, kurang konsentrasi serta hiperaktif disaat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran apabila disuruh ke depan kelas untuk mengerjakan soal matematika khususnya berhitung, anak sering mengatakan tidak bisa serta melakukan aktivitas yang tidak terkontrol seperti mondar-mandir disaat guru memberikan pelajaran. Peneliti melakukan tes terhadap kemampuan berhitung 1 – 10 terhadap FW dan RZ, maka dapat diambil kesimpulan dari 10 soal yang diberikan kepada anak terdapat beberapa angka yang belum mampu diucapkan oleh anak dengan baik yaitu: 3,4,5,6,7,8,9,10.

Mengingat kondisi atau hambatan yang dialami anak tersebut, maka diperlukan strategi belajar, media dan alat bantu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik anak agar pelaksanaan belajar mengajar berjalan lebih efektif, efisien untuk memperoleh hasil yang optimal.

Dalam meningkatkan proses belajar dan pembelajaran harus bisa memilih dan menentukan metode pembelajaran yang tepat, menciptakan suasana kelas yang tenang serta memilih media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memotivasi anak untuk belajar dengan baik. Pemilihan media pengajaran hendaknya disesuaikan dengan kondisi anak dan keadaan sekolah yang ada.

Media pengajaran yang digunakan hendaknya murah harganya, mudah digunakan serta tidak sulit didapat.

Ini disebabkan karena anak tidak memperhatikan dan memahami di saat guru menerangkan pelajaran. Penjelasan dari guru kelas pada umumnya anak mengalami kesulitan dalam berhitung, sehingga nilai matematika anak selalu rendah. Sedangkan tuntutan pada kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang mana anak sudah bisa berhitung 1-50.

Bertitik tolak dari fenomena di atas, maka dibutuhkan media yang dapat menumbuhkan motivasi dan semangat anak dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Penulis dengan teman sejawat sepakat untuk memperbaiki dengan menerapkan permainan di dalam pembelajaran berhitung. Adapun alasan penulis menerapkan media permainan dalam pembelajaran berhitung adalah memberikan suasana belajar yang bahagia, santai dan menyenangkan namun tetap memiliki suasana yang kondusif. Melalui permainan anak dilatih untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri, tidak putus asa dan pantang menyerah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indianto dan kawan-kawan yang menunjukkan bahwa media permainan dapat menumbuhkan rasa senang terhadap pelajaran matematika. Salah satu media yang cocok untuk pembelajaran berhitung adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga menurut penulis, merupakan media yang dapat digunakan guru untuk menjelaskan pembelajaran berhitung untuk anak gangguan pemusatan perhatian disertai hiperaktif (ADHD). Oleh karena itu penulis tertarik untuk membahas

penggunaan dan pemanfaatan media permainan ular tangga ini melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul : “Efektifitas permainan Ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1 – 10 bagi Anak ADHD kelas II D/c di PK/PLK Limas Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka timbulah masalah yang dapat di indentifikasikan sebagai berikut :

1. Anak mengalami kesulitan berhitung 1 – 10 dalam pelajaran matematika
2. Dalam belajar anak tidak mempunyai perhatian dan ketahanan duduk yang baik
3. Permainan ular tangga belum pernah digunakan guru sebagai media pembelajaran matematika

C. Batasan Masalah

Agar pelaksanaan penelitian dapat terarah, maka penulis membuat batasan masalah yaitu “Efektivitas Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1 – 10 Anak ADHD kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dikemukakan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : “Apakah penggunaan permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak ADHD kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang ?”

E. Pertanyaan Penelitian

Beranjak dari latar belakang dan identifikasi masalah di lapangan, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran berhitung melalui permainan ular tangga bagi anak ADHD kelas II D/c di PK/PLK Limas Padang?
2. Apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak ADHD dikelas II D/c di PK/PLK Limas Padang?

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian diatas,maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1 – 10 bagi Anak ADHD kelas II D/c di PK/PLK Limas Padang.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberi manfaat untuk berbagai pihak terutama bagi pihak yang berhubungan dengan pendidikan luar biasa yaitu:

1. Bagi guru dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran matematika khususnya berhitung
2. Bagi sekolah dapat melengkapi alat peraga dalam pembelajaran berhitung
3. Bagi siswa permainan ular tangga dijadikan alat bantu untuk mengenal konsep bilangan 1 – 10 dalam pembelajaran berhitung
4. Bagi peneliti hasil penelitiannya dapat dikembangkan bagi anak berkebutuhan khusus lainnya.