

**Efektivitas Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan
Kemampuan Penjumlahan Deret Kesamping
Bagi Anak Tunagrahita Ringan**
(Single Subjec Research kelas DIII/C di SLB Negeri 2 Padang)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Starta Satu (S1)



Nova Mardiana Yr
72189/2006

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**Efektivitas Penggunaan Media Power Point untuk Meningkatkan Kemampuan
Penjumlahan Deret Kesamping bagi Anak Tunagrahita Ringan
(Single Subjec Research kelas DIII/C di SLB Negeri 2 Padang)**

**Nama : Nova Mardiana YR
Nim/ Bp : 72189/2006
Jurusan : Pendidikan Luar biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan**

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dra. Hj. Yarmis Hasan, M. Pd.
NIP. 19541103 1985032 001**

**Drs. Damri, M. Pd.
NIP. 19620818 1961121 001**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan PLB**

**Drs. Tarmansyah, Sp.Th, M. Pd.
NIP.19490423 197501 1 002**

PENGESAHAN

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

**Judul : Efektivitas Penggunaan Media Power Point Untuk
Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Deret Kesamping
Bagi Anak Tunagrahita Ringan
(Single Subjec Research kelas DIII/C di SLB Negeri 2 Padang)**

**Nama : Nova Mardiana YR
Nim : 72189
Jurusan : Pendidikan Luar biasa
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan**

Padang, Januari 2011

Tim penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Yarmis Hasan, M. Pd.	1_____
2. Sekretaris : Drs. Damri, M. Pd.	2_____
3. Anggota : Drs. Amsyaruddin, M. Ed.	3_____
4. Anggota : Drs. Ardisal, M. Pd.	4_____
5. Anggota : Drs. Markis Yunus, M. Pd.	5._____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2010

**Yang membuat
pernyataan,**

Nova Mardiana YR

ABSTRAK

Nova Mardiana YR. 2011. Efektivitas Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Deret Kesamping Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Single Subject Research kelas DIII/C di SLB Negeri 2 Padang) Skripsi: PLB FIP Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan pada seorang anak tunagrahita ringan kelas Dasar III. Dalam belajar matematika terutama penjumlahan deret kesamping di kelas anak sering mendapatkan nilai yang rendah atau kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 65. Maka dari itu peneliti ingin meningkatkan kemampuan mengoperasikan penjumlahan deret kesamping menggunakan media power point bagi anak tunagrahita ringan. Tujuannya adalah agar anak dapat menyelesaikan soal penjumlahan deret kesamping.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* dengan desain A-B. Data dikumpulkan dengan pengamatan langsung. Data direkam menggunakan persentase analisis visual grafik yang terdiri dari analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Setelah data dianalisis, diperoleh hasil: panjangnya kondisi *Baseline* adalah enam kali pengamatan, selama enam hari. Sedangkan panjang kondisi *treatment* delapan kali pengamatan selama delapan hari. Arah kecenderungan data *baseline* yang menunjukkan kemampuan penjumlahan deret kesamping anak naik (+) turun (-) dan mendatar (=), sedangkan pada kondisi *treatment* menunjukkan kemampuan penjumlahan deret kesamping anak lebih meningkat (+). Pada kondisi *baseline* level perubahan kemampuan penjumlahan deret kesamping anak adalah (+20) menit, untuk *treatment* level perubahannya adalah (+30) menit. Hasil analisis antar kondisi menunjukkan: Jumlah variabel yang dirubah adalah satu yaitu kemampuan penjumlahan deret kesamping anak, dengan persentase *overlap* adalah 0%, artinya terdapat peningkatan kemampuan penjumlahan deret kesamping anak menggunakan media power point bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 2 Padang. Jadi disarankan kepada bapak/ ibu guru yang mengajar di SLB Negeri 2 Padang dapat menggunakan media power point dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam diucapkan pula kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah mendidik ummatnya dengan hasil cemerlang.

Penulis membuat skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (PLB FIP UNP).

Skripsi ini dipaparkan kedalam beberapa Bab, yaitu; Bab I berupa pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian serta manfaat penelitian. Pada Bab II mengetengahkan kajian teori mengenai Media pembelajaran, Media Power Point, Penjumlahan deret kesamping dan Anak Tunagrahita Ringan kerangka konseptual dan hipotesis. Berikutnya Bab III membahas metodologi penelitian yang memuat tentang jenis penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, subjek penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, serta teknik analisis data. Sedangkan pada Bab IV mengolah tentang Analisis data dengan menggunakan analisis visual grafik Phase baseline dan phase intervensi (treatment), pembahasan hasil penelitian serta keterbatasan penelitian. Terakhir Bab V berupa penutup yang berisi kesimpulan penelitian, saran dan kata penutup.

Peneliti telah berusaha melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi ini sebaik-baiknya, namun karena keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman peneliti, mungkin masih banyak terdapat kekurangan dan kekeliruan. Maka dari itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Demikianlah skripsi ini penulis buat, semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin...

Padang, Januari 2011

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan sebuah karya kecil ini. Shalawat beriring Salam penulis sampaikan kepada Rasulullah junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai contoh tauladan acuan dalam berbuat dan bertindak di kehidupan ini.

Keberhasilan dan kesuksesan tidak dapat penulis raih tanpa pertolongan yang diwujudkan dalam bentuk bimbingan, bantuan materi, motivasi dan do'a yang diberikan kepada penulis. Maka untuk semua itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat yang sedalam-dalamnya dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu, yaitu:

1. Drs. Tarmansyah, Sp.Th, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (PLB FIP UNP) yang telah memberikan dorongan, motivasi dan bantuan kepada penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Drs. Damri, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan pengorbanan waktu, tenaga, gagasan, petunjuk serta kemurahan hati dalam membimbing penulis sampai selesainya skripsi ini. "Buk..., Pak..., terima kasih Dian ucapkan atas segala bantuan yang telah Ibu dan Bapak berikan. Dian hanya mampu membalas dengan memunajatkan do'a kepada Allah SWT, agar Ibu dan Bapak selalu diberikan

kebahagian hidup dunia – akhirat, dimurahkan rezeki dan dibalas segala kebaikan dengan berlipat ganda oleh Allah SWT. Buk, Pak..., maafkan atas segala kesalahan Dian selama kuliah di Jurusan PLB FIP UNP”.

3. Bapak/Ibu Dosen PLB yang telah menuangkan wawasan ilmu pengetahuan selama penulis menuntut ilmu di Jurusan PLB. Khususnya kepada Pak Ardisal, Pak Markis, dan Pak Amsyaruddin selaku Dewan Penguji yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Karyawan Jurusan PLB (Pak Uyun, Buk Neng, Pak Cun, Ni sur dll) yang telah berbagi cerita dan memberikan bantuan serta motivasi kepada Dian.
5. Kutekukkan lutut, kurapatkan kedua telapak tangan, dan kutundukkan kepala disertai air mata yang membendung untuk meluapkan segenap rasa hormat dan cintaku kepada kedua orang tua, Ayah (Rukmana) dan Mama (Hj Yesti Darni). Terima kasih yang tiada terhingga atas semua curahan cinta kasih sayang dan pengorbanan yang takkan ternilai dengan limpahan materi apapun yang ada di dunia ini. Ya Allah.... lindungilah kedua orang tua hamba, senangkan akhir usianya, lapangkan kuburnya kelak dan perkenankanlah kami menempati syurga-Mu dengan orang-orang yang hamba kasihi. Amin...
6. Bapak Mul Mulyadi S.Pd, sebagai Kepala Sekolah SLB Negeri 2 Padang, Buk Dasneli (Buk nel), selaku guru kelas dan Bapak/Ibu guru serta karyawan/karyawati SLB Negeri 2 Padang . “Terima kasih atas jiwa kekeluargaan dan bantuan yang diberikan selama Dian berada di sekolah. Dian menyadari

banyaknya kesalahan yang telah diperbuat, semoga Allah SWT membukakan pintu hati kita untuk saling memaafkan. Amin...”.

7. Subjek penelitian (A) dan Neneknya yang telah banyak membantu sehingga penulis dapat melakukan penelitian dengan baik dan lancar.
8. Teristimewa buat Adik-adik kandungku Noviana Futri (Pu2t), Rendra Rukmana Putra (Iren) dan Luqman Nul Hakim (Hakim) “ Put, Ren,Kim..., terima kasih atas kemurahan hati adik-adik uni yang telah mempercayai uni untuk menyelesaikan kuliah uni. Uni berharap Pu2t, Iren dan Hakim bisa mendapatkan gelar yang lebih dari uni dan bisa membahagiakan kedua orang tua kita serta menjadi anak yang sholeh. Amin... "Terimakasih telah mendo'akan untuk keberhasilan Uni serta memberikan motivasi yang sangat berharga sehingga Uni bisa menyandang gelar S.Pd”. Buat seseorang yang jauh di mata tapi dekat di hati (D Jup) yang secara tidak langsung telah memberikan motivasi dalam pembuatan skripsi ini. Terimakasih telah mau mendengarkan semua keluhan kesah dek, sabar dalam menghadapi semua sikap dek yang mut mutan. Terimakasih atas pengertiannya sayang....
9. Sahabatku yang paling berjasa, berbagi suka dan duka (Reni/ Anyank). “Buk gw banyak hutang budi sama Lu, tapi Gw tidak pernah bisa membalasnya. Maaf Gw malah sering menyakiti Lu dan gak bisa selalu ada Lu butuh. Akhirnya kita sama-sama S.Pd buk.... Tidak lupa pula Dian ucapkan terimakasih untuk Ama, Apa, Pak uwo, Mak uwo, Aciak. Ma..., Pa..., Pak wo..., Mak wo... Aciak. makasih sudah mau menampung Dian saat Dian butuh pertolongan dan sudah mau

mengaanggap Dian Sebagai anak. Budi baik Ama ,Apa ,Pak wo, Mak wo, Aciak.. mungkin tidak dapat balas dengan apapun. Ma... Pa... Pak wo... Mak wo... Aciak Maafin semua kesalahan Dian selama Bersama Ama... Apa... Pak wo.. Mak Wo.... Aciak Dan keluarga (Resa, Aldo, Aldi, Mintuo, dll). Seterusnya buat teman-teman angkatan 2006 (Kak Nur, Yola, Desi Y, Desi A, Kiki, Jo, Luki, Deni, Mita, Dll). “Teman-teman Dian yang cantik dan ganteng, Insyaallah kita semua akan bergelar S.Pd, hanya waktu saja yang membedakan masing-masing kita untuk menyandang gelar itu. Hal terpenting tetap semangat dalam berjuang! Satu lagi yang perlu diingat untuk saudariku, dunia adalah perhiasan dan sebaik-baik perhiasan adalah wanita sholehah”.

10. Warga Murai 4 (Munda Alihandro, I kentetut lesut Zahara Lestari.../ lesut, Rai, Nte Cila, BB Ucuk-ucuk, Pepita Alihandro, Budez, Nte Cili, Tek Nonov n Cumi2) terimakasih atas kebersamaan, bantuan dan motivasi yang telah diberikan walaupun sebentar kenangan manis di Murai 4 tidak dapat dilupakan . Nte Cila, Pepita... senang rasanya bisa sama-sama wisuda. Lesut... BB ucuk-ucuk.... Cumi2.... Insyaallah kita semua akan bergelar S.Pd, hanya waktu saja yang membedakan masing-masing kita untuk menyandang gelar itu tetap semangat dan terus berjuang, buat Munda yang mengambil S2, Nte cili, Rai, Budez, Tek Nonov n yang lain cepat semoga cepat wisuda juga ya Dian yakin kalian bisa...”. Dian mohon maaf apabila ada kesalahan Dian selama di murai 4.

11. Terima kasih untuk semua keluarga besar PLB angkatan 2006, 2007, 2008, 2009 dan 2010 serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu. Tanpa bantuan dan do'a dari semua mungkin karya ini belum ada.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat kepada penulis sendiri khususnya dan bagi semua pembaca pada umumnya. Apabila terdapat kesalahan pada skripsi ini, peneliti mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberkati segala bentuk pengorbanan dan usaha yang kita lakukan.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	7

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	8
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	9
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	10
B. Media Berbasis Komputer	
1. Pengertian Berbasis Komputer	10
2. Komponen Komputer	13
3. Media Power Point	16
C. Penjumlahan Deret Kesamping	20
D. Anak Tunagrahita	
1. Pengertian Anak Tunagrahita	22
2. Karakteristik Anak Tunagrahita	23
3. Penyebab Anak Tunagrahita	24
E. Penelitian Yang Relevan	26
F. Kerangka Konseptual	26
G. Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Variabel Penelitian	30
C. Definisi Operasional Variabel	31
D. Subjek dan Tempat Penelitian	32
E. Teknik dan Alat pengumpulan data	32
F. Teknik Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	40
B. Analisis Data	56
C. Pembuktian Hipotesis	72
D. Pembahasan Penelitian	73
E. Keterbatasan Penelitian	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Format Level Perubahan Data	35
3.2 Format Analisis Visual Antar Kondisi	35
3.3 Format Variabel Yang Berubah	35
3.4 Format Analisis Visual Antar Kondisi	37
4.1 Kemampuan Awal Subjek (Baseline)	43
4.2 Perkembangan Kemampuan Subjek (Intervensi)	49
4.3 Estimasi Kecenderungan Arah	54
4.4 Pesentase stabilitas Data Baseline	57
4.5 Persentase Stabilitas Data intervensi	59
4.6 Persentase Stabilitas Data Kondisi Baseline (A) dan Intervensi (B)	59
4.7 Jejak Data	61
4.8 Level Stabilitas Dan Rentang	62
4.9 Selisih Data Kondisi A	62
4.10 Selisih Data Kondisi B	63
4.11 Level Perubahan Data	63
4.12 Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi	63
4.13 Jumlah Variabel yang Berubah	64
4.14 Perubahan Kecenderungan Arah	65
4.15 Perubahan Kecenderungan Stabilitas	66
4.16 Persentase Overlap	67
4.17 Rangkuman Analisis Antar Kondisi	67

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1. Panjang Kondisi <i>Baseline</i>	43
4.2. Panjang Kondisi Intervensi	50
4.3. Panjang Kondisi Baseline Dan Intervensi	51
4.4. Estimasi Kecenderungan Arah	54
4.5. Stabilitas Kecenderungan	60

DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1. Kerangka Konseptual.	26
3.1 Phase <i>Baseline</i> dan Phase Intervensi	29

DAFTAR GAMBAR

	Halaman 2.1
2.1 Monitor.....	13
2.2 Keyboard	13
2.3 Mouse	14
2.4 CPU	14
2.5 Tampilan Awal	15
2.6 Contoh Tampilan Pembelajaran	18
2.7 Contoh Penjumlahan melaui kumpulan	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Asesmen	74
II. Kisi-kisi Penelitian	75
III. Program Pembelajaran Individual	76
IV. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	78
V. Format Penilaian	83
VI. Pengumpulan Data pada Kondisi Baseline	84
VII. Pengumpulan Data pada Kondisi Intervensi	85
VIII. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi <i>Baseline</i>	87
IX. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi Intervensi	89
X. Dokumentasi	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang bermutu adalah harapan semua bangsa oleh karena itu upaya untuk meningkatkan mutu tersebut diperlukan kerja keras dan komitmen yang kuat oleh pemerintah dan semua pihak seperti guru, siswa, orang tua dan masyarakat. Untuk menyiapkan tuntutan diatas diperlukan penyempurnaan dan perbaikan kurikulum , sistem penilaian , manajemen pendidikan dan media pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Dalam meningkatkan proses belajar pembelajaran banyak yang perlu dilakukan guru untuk mencapai tujuan dari pembelajaran seperti memilih dan menentukan metode pembelajaran yang tepat, menciptakan suasana kelas yang kondusif dan memilih media pengajaran yang tepat dan relevan dan menarik bagi siswa sehingga dapat memotivasi anak untuk belajar dengan dengan baik .sebenarnya ada beberapa media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran terutama zaman sekarang ini yang dipenuhi dengan perkembangan teknologi yang pesat, sehingga guru juga tidak boleh ketinggalan untuk penggunaan media. Salah satu media yang cocok untuk pembelajaran pada saat sekarang ini yaitu komputer.

Komputer merupakan salah satu alat bantu yang bisa digunakan dalam pembelajaran seperti pembelajaran IPA, IPS, matematika maupun mata pelajaran lainnya. Komputer memiliki beberapa program yang bisa

digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal seperti membuat Power Point. Power point merupakan media merupakan media tiga dimensi yang dapat digunakan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran termasuk untuk anak tunagrahita.

Anak tunagrahita ringan atau anak mampu didik merupakan anak luar biasa yang kemampuan intelektualnya dibawah rata-rata, kemampuan berfikirnya rendah, perhatian dan daya ingatannya lemah dan cepat bosan. Tetapi sebagai warga Negara Indonesia mereka juga membutuhkan pembelajaran matematika untuk kehidupan sehari-harinya dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan hitungan. Mengingat berbagai kondisi atau hambatan yang dialami anak tunagrahita ringan tersebut, maka pendidikan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing. Adapun Upaya untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam belajar matematika diperlukan strategi belajar mengajar, media atau alat bantu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik anak agar pelaksanaan proses belajar mengajar berjalan lebih efektif, efisien, sehingga membawa hasil yang optimal.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara observasi dan asesmenyang dilakukan kepada anak, peneliti melihat ada seorang anak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika terutama mengenai penjumlahan. Apabila diminta mengerjakan soal tentang penjumlahan 1-20 deret kesamping dari 10 soal yang diberikan

anak hanya mampu menjawab beberapa soal dan hasilnya dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 65) atau nilai anak selalu rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil rapor dan latihan sehari-hari. Dalam pembelajaran apabila disuruh ke depan kelas mengerjakan soal matematika anak sering mengatakan tidak bisa dan malas sedangkan didalam kelas anak hanya diam dan tidak mau memperhatikan guru menerangkan materi pembelajaran, selain itu anak sering keluar kelas dalam proses pembelajaran berlangsung, tetapi apabila melihat komputer atau tayangan animasi seperti bermain games anak tidak bisa diam dan susah berhenti menggunakan computer. Ini terlihat pada saat jam istirahat anak sering diruangan computer bermain game dengan kakak kelasnya hingga lupa untuk masuk jam pelajaran berikutnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas pada umumnya anak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan penjumlahan, sehingga nilai matematika anak selalu rendah. Sedangkan tuntutan pada kurikulum yang digunakan saat ini yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk anak tunagrahita kelas III SDLB, anak diharapkan mampu menjumlah 1-50. Namun dalam pembelajaran anak masih belum bisa menyelesaikan penjumlahan deret kesamping dari 1-20. Guru juga sudah berusaha menggunakan media yang relevan dalam pembelajaran agar anak tertarik dan mampu menyelesaikan soal yang diberikan seperti batu dan lidi, apabila menggunakan lidi atau batu anak sering memainkan dan melemparkan batu tersebut kepada temannya

sehingga mengganggu proses belajar di kelas. Guru mengatakan sudah capek dengan tingkah laku anak dan sudah berusaha untuk memberikan yang terbaik terutama dalam pembelajaran mengenai penjumlahan untuk anak tetapi anak masih tidak bisa menjumlahkan bilangan.

Berdasarkan fenomena yang telah dikemukakan di atas maka dibutuhkan media yang efektif agar dapat menumbuhkan motivasi dan semangat anak dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Salah satu cara yang dipakai dalam meningkatkan pemahaman anak tentang penjumlahan terutama penjumlahan 1-20 deret kesamping adalah menggunakan media power point. Media ini diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai penjumlahan deret kesamping karena dapat merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji selain itu penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto. Oleh karena itu penulis tertarik membahas mengenai penggunaan dan pemanfaatan media power point ini, melalui penelitian single subject research dengan judul “ Efektivitas Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Deret Kesamping Bagi Anak Tunagrahita Ringan kelas DIII/C di SLB Negeri 2 Padang ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahannya dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika yang berhubungan dengan penjumlahan
2. Dalam belajar anak hanya diam, malas dan mudah bosan
3. Anak lebih tertarik bermain komputer dan animasi
4. Media power point belum pernah digunakan guru sebagai media pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Agar proses penelitian dapat terarah, maka peneliti membuat batasan masalah yaitu : Efektivitas Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan kemampuan Mengoperasikan Penjumlahan 1-20 Deret Kesamping Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas DIII/C di SLB Negeri 2 Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat dikemukakan pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

“Apakah Penggunaan Media Power Point Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan 1-20 Deret Kesamping Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas DIII/C di SLB Negeri 2 Padang ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat diberikan tujuan dalam penelitian ini, yaitu untuk membuktikan Efektivitas Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan 1-20 Deret Kesamping Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas DIII/C di SLB Negeri 2 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik untuk peneliti dan pihak lainnya.

1. Manfaat bagi peneliti.
 - 1) Menerapkan ilmu yang telah didapat dalam perkuliahan
 - 2) Menambah wawasan peneliti di lapangan agar ilmu yang di dapat dalam perkuliahan bisa diterapkan.
2. Manfaat bagi guru
 - 1) Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk guru dalam optimalisasi peran pemanfaatan media pembelajaran
 - 2) Dapat membantu guru dalam pemilihan media dan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika mengenai penjumlahan.
3. Manfaat bagi siswa

Meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga prestasi belajar matematika dapat ditingkatkan

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief Sadiman,2002:6).

Azhar arsyad, (2007:3) mengutarakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan , keterampilan atau sikap. Dengan demikian teknologi tidak lepas dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman study dan observasi. Sementara itu secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tipe recorder, kaset , video camera, video recorder,film, slide (gambar bingkai) foto, gambar grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran merupakan sebuah alat peraga atau sarana penunjang yang bermanfaat dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media yang baik dapat memberikan manfaat dan kegunaan dalam pembelajaran baik bagi guru, siswa maupun sekolah. Menurut Sudjana dan Rivai (2001:5) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas

lain seperti mengamati , melakukan , mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Jadi dapat disimpulkan mamfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Teknologi yang pertama yang berkembang dalam proses belajar pembelajaran percetakan yang bersifat mekanis. Menurut Azhar Arsyad (2007 : 29-32) media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok yaitu :

1. Media hasil teknologi cetak
2. Media teknologi audio-visual
3. Media teknologi yang berdasarkan komputer
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Sadiman (2009 : 34) jenis media yang sering dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di indonesia adalah :

1. Media grafis
2. Media audio
3. Media proyeksi diam

4. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan saran penunjang dalam pembelajaran, oleh karena itu seorang guru harus selektif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Azhar Arsyad (2007 : 75-77) mengemukakan beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi.
3. Praktis, luwes dan bertahan lama
4. Guru harus terampil menggunakannya
5. Pengelompokkan sasaran.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

B. Media Berbasis Komputer

1. Pengertian Media Berbasis Komputer

Pada beberapa belakangan ini komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Komputer dapat digunakan sebagai alat mengajar utama untuk memberi penguatan belajar awal, merangsang dan memotivasi

belajar, atau untuk berbagai jenis kemungkinan lainnya. Menurut I Gde Wawan Sudatha dalam <http://docs.google.com/> menyatakan bahwa *computer based instruction (CBI)* merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan materi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan merespon aktivitas peserta didik. Istilah *computer based instruction (CBI)* umumnya menunjuk pada semua *software* pendidikan yang diakses melalui komputer dimana peserta didik dapat berinteraksi dengannya. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pengajaran kepada peserta didik baik berupa informasi maupun latihan soal untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu dan peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer adalah penggunaan komputer sebagai media penyampaian informasi pembelajaran, latihan soal, umpan balik, dan skor jawaban peserta didik. Komputer berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. program *CBI* yang baik haruslah meliputi empat aktivitas, yaitu:

- 1) Informasi (materi pelajaran) harus diberikan,
- 2) Peserta didik harus diarahkan,
- 3) Peserta didik diberi latihan-latihan,
- 4) Pencapaian belajar peserta didik harus dinilai.

Berbagai hasil penelitian eksperimen menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan alat bantu computer ternyata lebih efektif

dibanding dengan alat bantu lainnya. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001: 137 – 138) ada beberapa keuntungan dalam mendayagunakan komputer dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi kepada peserta didik dalam belajar,
- 2) Warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme,
- 3) Menghasilkan penguatan yang tinggi,
- 4) Kemampuan memori memungkinkan penampilan peserta didik yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya di kemudian hari,
- 5) Berguna sekali untuk peserta didik yang lamban,
- 6) Kemampuan daya rekamnya memungkinkan pengajaran individual bisa dilaksanakan,
- 7) Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah yang diatur oleh guru, dan membantu pengawasan lebih dekat kepada kontak langsung dengan para peserta didik.

Prinsip-prinsip dari teori belajar tersebut dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran berbasis komputer. I Gde Wawan Sudatha dalam <http://docs.google.com/> menyatakan bahwa beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang desain visual, yaitu:

- 1) Kejelasan tampilan visual,
- 2) Energi yang diperlukan untuk menginterpretasikan pesan,
- 3) Keterlibatan keaktifan peserta didik dalam belajar, dan

4) Fokus perhatian pada bagian penting dari pesan.

2. Komponen Komputer

Menurut Riwuds (<http://riwuds.wordpress.com/kegiatan/presentasi-diklat/2-komponen-utama-komputer>) Komponen utama penyusun sistem komputer ada 3 yaitu :

1. Hardware (perangkat keras/fisik)
2. Software (perangkat lunak)
3. Brainware (pelaksana/operator, dlm hal ini manusia).

Ketiga komponen tersebut merupakan satu kesatuan dan tidak bisa terpisahkan dalam sistem komputer. Ibarat sebuah kendaraan, maka bentuk fisik kendaraannya adalah hardware, mesinnya adalah software, sedangkan sopir adalah brainware. Bila salah satu tidak ada, maka bus tidak akan bisa digunakan untuk mengangkut penumpang. Begitu juga dengan ketiga komponen komputer, harus ada agar komputer bisa digunakan dengan maksimal.

1. Hardware

Merupakan perangkat keras/perangkat fisik dari computer perangkat ini terdiri dari perangkat tertentu dan mempunyai tugas tertentu dalam membangun sebuah sistem kerja komputer. Ciri-ciri dari hardware adalah terlihat/nampak fisiknya berupa barang, sehingga bisa dipegang. Hardware Pokok dari komputer adalah :



Gambar 2.1: Monitor



Gambar 2. 2 : Keyboard



Gambar2. 3: Mouse



Gambar 2. 4: CPU.

Hardware CPU yang dimaksud berisi minimal Motherboard, Processor, Memori, Harddisk. Dengan hardware pokok tersebut,

komputer sudah bisa dijalankan bersama software dan Brainware. Hardware tambahan bisa berupa : Stavolt, Sound card, Speaker aktif, dan Printer. Hardware tambahan ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan dari komputer.

2. Software

Software atau perangkat lunak adalah sekumpulan program atau perintah-perintah digital untuk mengkoordinasikan kerja dari hardware. Software sebenarnya dibagi dalam beberapa bagian menurut fungsi/kerjanya. Software yang digunakan untuk mengatur kerja hardware sampai dengan siap digunakan lebih lanjut, sering disebut dengan Operating System (OS). Contoh di monitor pada saat bekerja seperti Microsoft Windows type XP :



Gambar 2.5: Tampilan awal saat OS pada monitor

Software yang digunakan untuk kerja tertentu. Software ini bekerja setelah OS siap. Software ini sering disebut dengan Aplikasi / Program Aplikasi. Misalnya bekerja untuk membuat persentasi yaitu aplikasi MS Power Point.

3. Brainware

Brainware atau perangkat otak / pelaksana, dalam hal ini adalah manusia. Manusia sebagai brainware terdiri dari beberapa tingkatan. Tingkatan paling rendah adalah operator (hanya mampu menjalankan saja/menggunakan program). Tingkatan yang lain adalah programing dan analis.

3. Media Power Point

a. Pengertian Power Point

Menurut Lusi Endang dan Bayu Pratama (2008 : 5-7) PowerPoint atau Microsoft Office PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi. PowerPoint berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows . Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer untuk presentasi.

b. Pembuatan Power Point

Microsoft PowerPoint memberikan kemudahan bagi Anda untuk membuat *file* presentasi dengan berbagai cara. Untuk membuat persentasi yang baik dibutuhkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Langkah awal jalankan *microsoft powerpoint*
2. Klik tombol *drop down* di *task pane* tepat disebelah *new presentation*

3. Pilih dan klik *layout slide*

4. Klik dua kali *layout slide* yang anda inginkan

Anda juga bisa mengubah desain dengan memanfaatkan *design template* di *task pane*. Setelah Anda memilih maka secara otomatis tampilan *slide* Anda akan berubah sesuai dengan *design* yang anda pilih.

5. Klik pada *click to add title* untuk membuat judul dari presentasi demikian juga dengan *subtitle* selanjutnya , Misalnya pembelajaran matematika

6. Menambahkan *slide*

Untuk melengkapi *slide* presentasi, kita tinggal menambahkan beberapa halaman *slide* berikutnya.

- 1.) klik menu *insert*

- 2.) Setelah Anda mengetikkan *title* dan *subtitle* maka akan tampil slide persentasi

7. Menyimpan persentasi

Setelah pembuatan *slide* selesai maka langkah berikutnya adalah menyimpan *file* tersebut, dengan langkah-langkah;

- 1.) Klik *file*

- 2.) Klik *save*

- 3.) Kemudian tentukan lokasi penyimpanannya

c. Penyajian Power Point dalam penelitian ini

Adapun langkah-langkah penggunaan media power point dalam penelitian ini adalah :

1. Sediakan seperangkat komputer beserta CD/ Flasdisk tempat penyimpanan data.
2. Masukkan CD/ Flasdisk ke bagian CPU computer
3. Klik kanan star pada monitor, kemudian klik kiri explore sehingga terbuka jendela exsplore lalu cari file persentasi yang akan diajarkan dengan cara double klik
4. Setelah tampil file persentasi terbuka, pembelajaran siap di mulai



Gambar 2. 6: Contoh tampilan pembelajaran yang akan diberikan

5. Setelah tampil slide seperti di atas guru menjelaskan seperti soal cerita dan anak memperhatikan sampai tampilan angka, kemudian anak

diminta menghitung berapa jumlah benda yang ada dengan cara menekan tanda enter sebanyak benda yang ada.

Jadi di sini tugas anak hanya memperhatikan gambar dan menghitung jumlah gambar yang diminta dengan cara menekan enter sebanyak jumlah benda yang ada. sementara yang mengoperasikan komputer yang lebih banyak adalah peneliti. Pada akhir pelajaran anak akan diberi latihan pada buku latihan tentang apa yang telah dipelajari anak.

d. Kelebihan Media Power point

Penggunaan Power point dalam media pembelajaran memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
2. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
3. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
4. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
5. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang
6. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Disket / Flashdisk), sehingga paraktis untuk di bawa ke mana-mana.

e. Keterbatasan media power point

Selain keunggulan yang telah dikemukakan program aplikasi ini mempunyai beberapa keterbatasan. Keterbatasan utamanya ialah pembelajar tidak bisa berinteraksi langsung untuk menuliskan komentar ataupun menjawab pertanyaan yang ada. Fasilitas yang ada hanya memfasilitasi tanggapan dalam bentuk pilihan.

C. Penjumlahan Deret Kesamping

Pengerjaan penjumlahan merupakan operasi hitung yang pertama kali dikenal siswa. Hal ini bukan dikenal disekolah saja tetapi juga dirumah, dan dimasyarakat sebelum anak sekolah misalnya di ladang, di kebun, di pasar dan tempat-tempat lain. Tetapi anak pada umumnya pertama kali memperoleh pembelajaran penjumlahan pada dikelas satu SD. Yang dikenal dengan mata pelajaran matematika , matematika adalah mata pelajaran yang terstruktur, sistematis, logis, dan tentunya "pasti" walau terkadang kalau mempelajari lebih dalam sepertinya terdapat ketidakpastian juga. Jadi taraf berfikir anak masih operrasional konkret. Oleh sebab itu penanaman konsep penjumlahan akan lebih dipahami apabila disajikan dengan menggunakan media yang menarik bagi anak serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari misalnya dalam bentuk soal cerita.

Ada tiga pendekatan untuk menanamkan konsep penjumlahan kepada anak yaitu:

1. Penjumlahan melalui kumpulan

Penjumlahan melalui kumpulan didasarkan pada pengabungan dua kumpulan lepas. Penjumlahan ini menggunakan cara deret kesamping untuk mendapatkan hasilnya. Mengingat dunia anak-anak masih real maka kumpulan yang diambil harus kumpulan anggota real atau gambar asli contohnya:



Gambar 2.7: Contoh penjumlahan melalui kumpulan

2. Penjumlahan melalui pengukuran

Penjumlahan dengan pengukuran yang dijumlahkan itu bukan bilangan kardinal dari kumpulan-kumpulan tetapi ukuran panjangnya. Penjumlahan dengan pengukuran dapat diperagakan dengan garis bilangan, timbangan, batang Cuisenaire.

3. Penjumlahan dengan cara bersusun pendek dan bersusun panjang

Dalam hal ini dapat dimulai dengan bilangan yang terkecil sampai bilangan yang terbesar. Begitu juga dengan penjumlahan tanpa menyimpan sampai ke bentuk menyimpan.

Dari ketiga konsep tersebut semuanya menggunakan penjumlahan deret kesamping untuk menyelesaikan tahapan berikutnya seperti penjumlahan dengan cara bersusun panjang.

D. Anak Tunagrahita

1. Pengertian Anak Tunagrahita

Anak tunagrahita adalah anak yang mempunyai kekurangan atau keterbatasan dari segi mental intelektualnya, dibawah rata-rata normal, sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi, maupun sosial, dan karena memerlukan layanan pendidikan khusus. Mohammad Effendi berpendapat seseorang dikatakan tunagrahita jika :

- a. Secara sosial tidak cakap
- b. Secara mental dibawah normal
- c. Kecerdasannya terlambat sejak lahir atau pada usia muda
- d. Kematangannya terlambat

Anak tunagrahita ringan merupakan bagian anak tunagrahita yang memiliki kelainan intelegensi ringan dibandingkan anak tunagrahita lainnya. Moh. Amin (1995:22) mengemukakan bahwa anak tunagrahita ringan adalah bagian dari anak tunagrahita yang meskipun kecerdasan dan adaptasinya terhambat, namun masih mempunyai kemampuan untuk

berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan kerja.

2. Karakteristik anak tunagrahita ringan.

Setiap anak tunagrahita memiliki karakteristik yang berbeda. Tergantung pada jenis kelainan yang dimilikinya. Berdasarkan Moh. Amin (1995:37) anak tunagrahita ringan itu masih lancar bicara tapi kurang perbendaharaan katanya. Mereka sulit berpikir abstrak, tapi masih bisa mengikuti pelajaran akademik. Anak tunagrahita ringan pada umumnya tampang atau kondisi fisiknya tidak berbeda dengan anak normal lainnya, mereka mempunyai IQ antara kisaran 50 s/d 70. Mereka juga termasuk kelompok mampu didik, mereka masih bisa dididik (diajarkan) membaca, menulis dan berhitung, anak tunagrahita ringan biasanya bisa menyelesaikan pendidikan setingkat kelas IV SD Umum.

Karakteristik atau ciri-ciri anak tunagrahita dapat dilihat dari segi :

a. Fisik (Penampilan)

- 1) Hampir sama dengan anak normal
- 2) Kematangan motorik lambat
- 3) Koordinasi gerak kurang

b. Intelektual

- 1) Sulit mempelajari hal-hal akademik.
- 2) Anak tunagrahita ringan, kemampuan belajarnya paling tinggi setaraf anak normal usia 12 tahun dengan IQ antara 50 – 70.

c. Sosial dan Emosi

- 1) Bergaul dengan anak yang lebih muda.
- 2) Suka menyendiri
- 3) Mudah dipengaruhi
- 4) Kurang dinamis
- 5) Kurang konsentrasi
- 6) Mudah dipengaruhi
- 7) Tidak dapat memimpin dirinya maupun orang lain.

Menurut Mohammad Efendi (2006: 90) kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan anak tunagrahita ringan antara lain :

1. Membaca, menulis, mengeja, dan berhitung
2. Menyesuaikan diri dan tidak menggantungkan diri pada orang lain
3. Keterampilan yang sederhana untuk kepentingan kerja dikemudian hari.

3. Penyebab Anak Tunagrahitaan

Menurut Amin (1995:62) mengemukakan bahwa tunagrahita dapat disebabkan oleh faktor endogen maupun dari lingkungan. Faktor tersebut adalah :

- a) Faktor keturunan,
- b) Gangguan metabolisme dan gizi,
- c) Infeksi dan keracunan,
- d) Trauma dan zat radwaktif,
- e) Masalah pada kelahiran,

f) Faktor lingkungan (sosial budaya).

Agar lebih jelasnya faktor-faktor penyebab ketunagrahitaan dapat dikelompokkan sebagai berikut :

a. Pada masa anak dalam kandungan (prenatal)

Akibat dari kelainan kromosom ataupun kelainan gene dapat menyebabkan anak cacat sejak dalam kandungan. Kelainan kromosom tersebut dapat berupa kegagalan kromosom mencari pasangannya dan adapula kromosom yang patah. Penyebab lain adalah penyakit-penyakit yang diderita ibu seperti syphilis, campak jerman (rubella). Kecenderungan alkohol dan keracunan.

b. Pada masa kelahiran (natal)

Ibu yang melahirkan dengan menggunakan alat bantu tang akan menyebabkan pendarahan pada otak, sehingga terjadi kecacatan. Penggunaan alat bantu tang (vakum) ini biasanya dilahirkan pada kelahiran yang sulit.

c. Pada masa setelah lahir (postnatal)

Perlakuan yang diberikan orangtua pada masa perkembangan dapat mempengaruhi intelegensi anak. Moh. Amin (1995:69) mengemukakan bahwa kurangnya rangsang intelektual yang memadai dapat mengakibatkan timbulnya hambatan dalam perkembangan intelegensi, sehingga anak dapat berkembang menjadi anak retardasi mental.

E. Penelitian yang relevan

1. Lilya Sefni Anita , tahun 2009

Judul : Meningkatkan kemampuan mengoperasikan penjumlahan melalui Media gambar bagi anak tuna grahita ringan kelas D6/C Di SLB 2 Padang.

Hasil : Ternyata dengan menggunakan media gambar kemampuan mengoperasikan penjumlahan deret ke samping mengalami peningkatan. Oleh karena itu, peneliti ingin meningkatkan kemampuan mengoperasikan penjumlahan anak tuna grahita ringan melalui media power point.

2. Putri Maila Frantika, tahun 2010

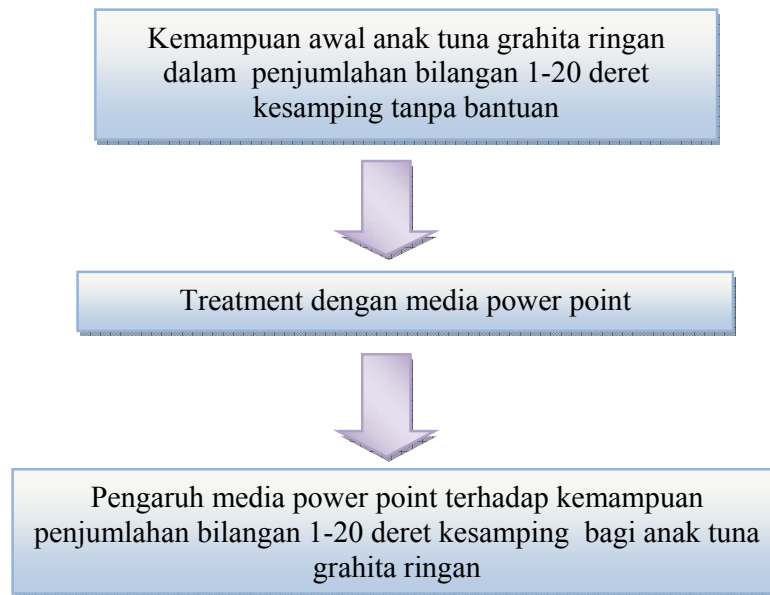
Judul : Efektivitas software power point untuk meningkatkan pengucapan huruf konsonan pada anak tunarungu x kelas DII/B di SLB Wacana Asih Padang.

Hasil : Ternyata software power point dapat digunakan untuk meningkatkan pengucapan huruf konsonan yang terbukti dengan adanya peningkatan terhadap anak dalam pengucapan b dan p.

F. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka fikir penulis tentang pelaksanaan penelitian , seperti yang telah dijelaskan dalam latar belakang bahwa subjek penelitian ini adalah anak tuna grahita ringan yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan penjumlahan . Kemudian

penelitian memberikan perlakuan dengan menggunakan media power point. Hasil penelitian ini akan mengatasi kesulitan anak yang dialami. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak menyelesaikan soal penjumlahan 1-20 untuk memperjelas penelitian ini, maka penulisan membuat kerangka konseptual sebagai berikut :



Bagan 2.1 : Kerangka konseptual

G. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2005 : 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “ Media

Power Point dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan 1-20 bagi anak tuna grahita ringan kelas DIII/ C Di SLB Negeri 2 Padang.

Hipotesis diterima apabila meningkatnya kemampuan penjumlahan deret kesamping siswa x melalui media power point. Selanjutnya hipotesis ditolak apabila penjumlahan deret kesamping siswa x melalui power point tidak meningkat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilaksanakan adalah tentang meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan 1-20 deret kesamping melalui media power point bagi anak tunagrahita ringan kelas IIIC di SLBN II Padang. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 8 November sampai dengan tanggal 1 Desember 2010. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua phase, yaitu phase baseline dan phase intervensi. Phase baseline dilaksanakan sebanyak enam kali pengamatan, dan phase intervensi dilaksanakan sebanyak delapan kali pengamatan.

Pada pengamatan pertama sampai pengamatan ke enam phase baseline, kemampuan anak dalam penjumlahan bilangan 1-20 deret kesamping masih terlihat rendah. Pada pengamatan ke tujuh sampai pengamatan ke empat belas phase intervensi, data yang diperoleh belum terlihat meningkat. Pada pengamatan ke sepuluh sampai pengamatan ke empat belas, sudah diperoleh angka yang stabil.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam penjumlahan bilangan 1-20 deret kesamping mengalami peningkatan. Jadi dapat pula disimpulkan bahwa media power point dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan 1-20 deret kesamping bagi anak tunagrahita ringan kelas IIIC di SLBN II Padang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah Peneliti lakukan yaitu meningkatkan kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping bagi anak tunagrahita ringan kelas IIIC di SLBN II Padang, maka Peneliti Memberi saran kepada :

1. Untuk guru kelas, agar dapat mempertimbangkan penggunaan media power point dalam pembelajaran dikelas terutama pembelajaran matematika mengenai penjumlahan karena media ini sangat menarik bagi anak.
2. Untuk orang tua, agar dapat memantau kemajuan anak dalam memantau kemampuan anak dalam mengoperasikan penjumlahan dengan cara berkonsultasi dengan guru kelas.
3. Untuk anak bersangkutan, Agar dapat mempertahankan kemampuan mengoperasikan penjumlahan yang telah didapat selama ini dan agar lebih ditingkatkan lagi.

LAMPIRAN I**INSTRUMEN ASESMEN**

Nama Anak : X
 Jenis kelamin : Perempuan
 Nama sekolah : SLB Wacana Asih Padang

No	Aspek yang diamati	Standar Nilai			Ket
		Bisa	Kadang	Tidak	
1.	a. Menyebutkan angka 1-50	√			
	b. Menuliskan angka 1-50	√			
	c. Menuliskan angka 1-50 dari bawah ke atas		√		
	d. Menuliskan angka 1-100	√			
2.	Mengenali tanda operasi bilangan				
	a. Tanda tambah (+)	√			
	b. Tanda kurang (-)	√			
	c. Tanda bagi (:)	√			
3.	d. Tanda kali (x)	√			
	a. Menuliskan lambang bilangan dari angka	√			
	b. Menuliskan angka dari lambang bilangan	√			
	a. Menjumlahkan angka yang hasilnya 1- 5	√			
4.	b. Menjumlahkan angka yang hasilnya sampai 10		√		
	c. Menjumlahkan angka yang hasilnya sampai 20			√	
	d. Menjumlahkan angka yang hasil sampai 30			√	
	e. Menjumlahkan angka yang hasilnya sampai 40			√	
	f. Menjumlahkan angka yang hasilnya sampai 50			√	

LAMPIRAN II**KISI-KISI PENELITIAN**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Kemampuan penjumlahan deret kesamping	Penjumlahan 1-20	1) Anak mampu menyelesaikan soal penjumlahan 1- 10 deret kesamping 2) Anak mampu menyelesaikan soal penjumlahan 1-20 deret kesamping	Membuat anak mampu menyelesaikan soal penjumlahan 1-20
Media power point	Pengunaan media power point	Pegunaan media power point untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan deret kesamping anak	Meningkatkan kemampuan penjumlahan deret kesamping anak

Lampiran III

PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL (PPI)

Nama Siswa : X
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Nama Sekolah : SLB Negeri 2 Padang
 Kelas : DIII/ C

A. Deskripsi Kemampuan Sekarang

Siswa X mengalami masalah mengoperasikan penjumlahan deret kesamping 1-20.

B. Tujuan Program

1. Tujuan Jangka Pendek

Siswa X bisa menjawab soal-soal tentang penjumlahan deret kesamping sampai bilangan 1- 20 dengan baik.

2. Tujuan Jangka Panjang

Siswa X bisa menjawab soal-soal tentang penjumlahan deret kesamping bilangan 1-20 sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematikanya.

C. Proses Belajar Mengajar

1. Menjawab soal-soal penjumlahan bilangan deret kesamping sampai 10
2. Menjawab soal-soal penjumlahan bilangan deret kesamping sampai 20

D. Alat dan Sumber Belajar

1. Media Power Point
2. Buku sumber yang relevan dengan materi
3. Alat alat tulis

E. Metode

1. Tanya jawab
2. Kooperatif
3. Latihan (drill)

F. Evaluasi

Dalam PBM siswa X diperintahkan menjawab soal-soal tentang penjumlahan bilangan deret kesamping 1-20. Peneliti mengamati proses yang dikerjakan siswa X dalam menjawab soal-soal tersebut. Kemudian peneliti dapat memberikan penilaian dengan melihat kemampuan siswa dalam menjawab soal dengan benar.

Lampiran IV**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : DIII/ C
Waktu : 45 menit (10 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Melakukan perhitungan bilangan sampai 50

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Melakukan penjumlahan sampai 20

C. Indikator

1. Melakukan penjumlahan 1-10 deret kesamping
2. Melakukan penjumlahan 1-20 deret kesamping

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses belajar mengajar berlangsung diharapkan siswa dapat :

- Melakukan penjumlahan 1-10 deret kesamping
- Melakukan penjumlahan 1-20 deret kesamping
- Menyelesaikan soal penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari

E. Materi Pokok

Penjumlahan 1-20 deret kesamping

F. Metode/ Strategi Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. Tanya jawab
3. Latihan (drill)

G. Alat/ Sumber Belajar

1. Media Power Point
2. Buku sumber yang relevan
3. Alat-alat tulis

H. Kegiatan Pembelajaran**1. Kegiatan awal**

- a. Salam
- b. Mengkondisikan siswa untuk siap belajar
- c. Berdo'a
- d. Apersepsi

2. Kegiatan inti

- a. Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi tentang Penjumlahan 1-20 deret kesamping
- b. Siswa dan guru menghitung jumlah benda yang terdapat pada power point sesuai penjumlahan yang ada.
- c. Siswa melakukan penjumlahan 1-20 deret kesamping menggunakan power point dengan cara menekan enter sesuai soal yang diminta.

3. Kegiatan akhir

- a Guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan
- b Evaluasi

I. Penilaian

Bentuk Tes : tertulis

Petunjuk soal: Jawablah soal-soal penjumlahan di bawah ini menggunakan dengan benar !

Pertemuan I

1. $1+1 = ..$
2. $5+4 = ...$
3. $7+3 = ..$
4. $4+4 = ...$
5. $3+5 = ...$
6. $10+2 = ...$
7. $11+ 6 =$
8. $7+5 = ...$
9. $15+4 = ...$
10. $15+5 = ...$

Kunci jawaban

1. 2
2. 9
3. 10
4. 8
5. 8
6. 12
7. 17
8. 12
9. 19
10. 20

Pertemuan II

1. $15+4 = ...$
2. $15+5 = ...$
3. $11+5 = ...$
4. $13+2 = ...$
5. $14+5 = ...$
6. $16+4 = ...$
7. $1+13 = ...$
8. $15+2 = ...$
9. $7+11 = ...$
10. $8+10 = ...$

Kunci jawaban

1. 19
2. 20
3. 16
4. 15
5. 19
6. 20
7. 14
8. 17
9. 18
10. 18

Pertemuan III

1. $3+4 = ...$
2. $2+6 = ...$

Kunci Jawaban

1. 7
2. 8

- | | |
|-------------------|-------|
| 3. $7+1 = \dots$ | 3. 8 |
| 4. $4+5 = \dots$ | 4. 9 |
| 5. $5+5 = \dots$ | 5. 10 |
| 6. $1+9 = \dots$ | 6. 10 |
| 7. $2+2 = \dots$ | 7. 4 |
| 8. $7+3 = \dots$ | 8. 10 |
| 9. $3+5 = \dots$ | 9. 8 |
| 10. $1+1 = \dots$ | 10. 2 |

Pertemuan IV

- | | |
|--------------------|--------|
| 1. $5+1 = \dots$ | 1. 6 |
| 2. $7+2 = \dots$ | 2. 8 |
| 3. $8+6 = \dots$ | 3. 13 |
| 4. $5+5 = \dots$ | 4. 10 |
| 5. $10+3 = \dots$ | 5. 13 |
| 6. $4+15 = \dots$ | 6. 19 |
| 7. $10+8 = \dots$ | 7. 18 |
| 8. $4+4 = \dots$ | 8. 8 |
| 9. $5+8 = \dots$ | 9. 13 |
| 10. $12+5 = \dots$ | 10. 17 |

Kunci Jawaban

Pertemuan V

- | | |
|-------------------|-------|
| 1. $4+1 = \dots$ | 1. 5 |
| 2. $10+2 = \dots$ | 2. 12 |
| 3. $11+9 = \dots$ | 3. 20 |

Kunci Jawaban

4. $7+8 = \dots$	4. 15
5. $8+6 = \dots$	5. 13
6. $9+2 = \dots$	6. 11
7. $16+1 = \dots$	7. 17
8. $14+4 = \dots$	8. 18
9. $10+3 = \dots$	9. 13
10. $4+15 = \dots$	10. 19

Pertemuan VI

Kunci Jawaban

1. $11+5 = \dots$	1. 16
2. $12+5 = \dots$	2. 17
3. $6+6 = \dots$	3. 12
4. $13+1 = \dots$	4. 14
5. $17+1 = \dots$	5. 18
6. $10+9 = \dots$	6. 19
7. $8+3 = \dots$	7. 11
8. $7+5 = \dots$	8. 12
9. $2+10 = \dots$	9. 12
10. $3+4 = \dots$	10. 7

Pertemuan VII

Kunci Jawaban

1. $2+3 = \dots$	1. 5
2. $4+7 = \dots$	2. 11
3. $10+2 = \dots$	3. 12
4. $4+5 = \dots$	4. 9
5. $7+7 = \dots$	5. 14

- | | |
|--------------------|-------|
| 6. $10+10 = \dots$ | 6. 20 |
| 7. $4+8 = \dots$ | 7. 12 |
| 8. $6+11 = \dots$ | 8. 17 |
| 9. $12+4 = \dots$ | 9. 16 |
| 10. $5+2 = \dots$ | 10. 7 |

Pertemuan VIII

Kunci Jawaban

- | | |
|-------------------|--------|
| 1. $5+6 = \dots$ | 1. 11 |
| 2. $7+5 = \dots$ | 2. 12 |
| 3. $8+6 = \dots$ | 3. 13 |
| 4. $9+7 = \dots$ | 4. 16 |
| 5. $8+8 = \dots$ | 5. 16 |
| 6. $10+1 = \dots$ | 6. 11 |
| 7. $3+13 = \dots$ | 7. 16 |
| 8. $14+5 = \dots$ | 8. 19 |
| 9. $9+9 = \dots$ | 9. 18 |
| 10. $7+3 = \dots$ | 10. 10 |

Penskoran:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Lampiran V**FORMAT PENILAIAN**

Nama Siswa : X
 Kelas : DIII/C
 Sekolah : SLB Negeri 2 Padang

No.	Soal	Aspek yang di Nilai	Penilaian
1.	1. 4+1	Jumlah jawaban yang benar	$\frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$ = nilai
2.	2. 10+2		
3.	3. 11+9		
4.	4. 7+8		
5.	5. 8+6		
6.	6. 9+2		
7.	7. 16+1		
8.	8. 14+4		
9.	9. 10+3		
10.	10. 4+15		

Lampiran VI

HASIL PENGUMPULAN DATA PADA KONDISI BASELINE

Nama Siswa : X
 Kelas : DIII/C
 Sekolah : SLB Negeri 2 Padang

No.	Hari/ Tanggal	Sub Variabel	Persentase Jawaban yang Benar
1.	Senin/ 8-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	30 %
2.	Rabu / 10-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	50 %
3.	Kamis/ 11-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	30 %
4.	Jumat / 12-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	50 %
5.	Sabtu/ 13-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	40 %
6.	Senin / 15-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	40 %

Lampiran VII

**HASIL PENGUMPULAN DATA PADA KONDISI
INTERVENSI**

Nama Siswa : X
 Kelas : DIII/C
 Sekolah : SLB Negeri 2 Padang

No.	Hari/ Tanggal	Sub Variabel	Persentase Jawaban yang Benar
1.	Jumat / 19-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	60 %
2.	Senin/ 22-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	70 %
3.	Rabu/ 24-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	80 %
4.	Jumat/ 26-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	80 %
5.	Sabtu / 27-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	90 %
6.	Senin / 29-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret	90 %

		kesamping dengan menjawab 10 soal	
7.	Selasa /30-11-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	90 %
8.	Rabu / 1-12-2010	Kemampuan mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping dengan menjawab 10 soal	90 %

Lampiran VIII

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN DALAM KONDISI BASELINE (A)

No.	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Senin/ 8-11-2010	09.00-09.45	Pada hari pertama dalam kondisi <i>baseline</i> , Peneliti melakukan pengamatan pada kemampuan siswa X dalam mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping . Soal telah peneliti sediakan pada lembaran HVS sebanyak 10 buah, kemudian siswa X tinggal mengisi jawaban dari soal yang diberikan tersebut.
2.	Rabu / 10-11-2010	09.00-09.45	Pada hari ke- dua dalam kondisi <i>baseline</i> , Peneliti melakukan pengamatan pada kemampuan siswa X dalam mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping . Soal telah peneliti sediakan pada lembaran HVS sebanyak 10 buah, kemudian siswa X tinggal mengisi jawaban dari soal yang diberikan tersebut.
3.	Kamis/ 11-11-2010	09.00-09.45	Pada hari ke- tiga dalam kondisi <i>baseline</i> , Peneliti melakukan pengamatan pada kemampuan siswa X dalam mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping . Soal telah peneliti sediakan pada lembaran HVS sebanyak 10 buah, kemudian siswa X tinggal mengisi jawaban dari soal yang diberikan tersebut.
4.	Jumat/ 12-11-2010	08.45-09.30	Pada hari ke- empat dalam kondisi <i>baseline</i> , Peneliti melakukan pengamatan pada

			kemampuan siswa X dalam mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping . Soal telah peneliti sediakan pada lembaran HVS sebanyak 10 buah, kemudian siswa X tinggal mengisi jawaban dari soal yang diberikan tersebut.
5.	Sabtu / 13-11-2010	09.00-09.45	Pada hari ke- lima dalam kondisi <i>baseline</i> , Peneliti melakukan pengamatan pada kemampuan siswa X dalam mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping . Soal telah peneliti sediakan pada lembaran HVS sebanyak 10 buah, kemudian siswa X tinggal mengisi jawaban dari soal yang diberikan tersebut.
6.	Senin/ 15-11-2010	09.00-09.45	Pada hari ke enam dalam kondisi <i>baseline</i> , Peneliti melakukan pengamatan pada kemampuan siswa X dalam mengoperasikan penjumlahan 1-20 deret kesamping . Soal telah peneliti sediakan pada lembaran HVS sebanyak 10 buah, kemudian siswa X tinggal mengisi jawaban dari soal yang diberikan tersebut.

Lampiran IX

**JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN DALAM KONDISI
INTERVENSI (B)**

No.	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
7.	Jumat/ 19-11-2010	08.45-09.30	Pada hari ke- tujuh pada kondisi intervensi, peneliti melakukan pengamatan dan memberikan perlakuan dengan menggunakan Media power point dimana anak diminta memperhatikan guru dalam menjelaskan materi setelah itu anak diminta mengerjakan 10 soal yang telah disediakan guru mengenai penjumlahan 1-20 deret kesamping, pada pertemuan ke tujuh ini, anak sudah ada peningkatan tetapi masih belum bisa menjawab seluruh soal dengan benar.
8.	Senin/ 22-11-2010	09.00-09.45	Pada hari ke- delapan pada kondisi intervensi, peneliti melakukan pengamatan dan memberikan perlakuan dengan menggunakan Media power point dimana anak diminta memperhatikan guru dalam menjelaskan materi setelah itu anak diminta mengerjakan 10 soal yang telah disediakan guru mengenai penjumlahan 1-20 deret kesamping. pada pertemuan ini, anak kembali lagi melihatkan peningkatan yang cukup baik
9.	Rabu/ 24-11-2010	09.00-09.45	Pada hari ke- sembilan pada kondisi intervensi, peneliti melakukan pengamatan dan memberikan perlakuan dengan menggunakan Media power point dimana anak diminta memperhatikan guru dalam

			menjelaskan materi setelah itu anak diminta mengerjakan 10 soal yang telah disediakan guru mengenai penjumlahan 1-20 deret kesamping. Pada pertemuan ini kemampuan anak mengalami peningkatan lagi
10.	Jumat / 26-11-2010	08.45-09.30	Pada hari ke- sepuluh pada kondisi intervensi, peneliti melakukan pengamatan dan memberikan perlakuan dengan menggunakan Media power point dimana anak diminta memperhatikan guru dalam menjelaskan materi setelah itu anak diminta mengerjakan 10 soal yang telah disediakan guru mengenai penjumlahan 1-20 deret kesamping. Pada pertemuan ini anak tidak mengalami peningkatan nilai yang didapat anak masih sama dengan pertemuan sebelumnya.
11.	Sabtu/ 27-11-2010	09.00-09.45	Pada hari ke- sebelas pada kondisi intervensi, peneliti melakukan pengamatan dan memberikan perlakuan dengan menggunakan Media power point dimana anak diminta memperhatikan guru dalam menjelaskan materi setelah itu anak diminta mengerjakan 10 soal yang telah disediakan guru mengenai penjumlahan 1-20 deret kesamping . kemajuan anak pada pertemuan kali ini kembali meningkat, anak sudah bisa menyelesaikan soal penjumlahan dengan baik dan benar walaupun tidak maksimal
12.	Senin/ 29-11-2010	09.00-09.45	Pada hari ke- dua belas pada kondisi intervensi, peneliti melakukan pengamatan dan memberikan perlakuan dengan menggunakan Media power point dimana

			anak diminta memperhatikan guru dalam menjelaskan materi setelah itu anak diminta mengerjakan 10 soal yang telah disediakan guru mengenai penjumlahan 1-20 deret kesamping. Kemampuan anak pada hari ke dua belas ini masih sama dengan pertemuan hari ke sebelas
13.	Selasa /30-11-2010	09.00-09.45	Pada hari ke- tiga belas pada kondisi intervensi, peneliti melakukan pengamatan dan memberikan perlakuan dengan menggunakan Media power point dimana anak diminta memperhatikan guru dalam menjelaskan materi setelah itu anak diminta mengerjakan 10 soal yang telah disediakan guru mengenai penjumlahan 1-20 deret kesamping. Kemampuan anak pada hari ke dua belas ini masih sama dengan pertemuan hari ke sebelas dan kedua belas
14.	Rabu / 1-12-2010	09.00-09.45	Pada hari ke- tempat belas pada kondisi intervensi, peneliti melakukan pengamatan dan memberikan perlakuan dengan menggunakan Media power point dimana anak diminta memperhatikan guru dalam menjelaskan materi setelah itu anak diminta mengerjakan 10 soal yang telah disediakan guru mengenai penjumlahan 1-20 deret kesamping. Karena kemampuan anak pada hari ke dua belas ini masih sama dengan pertemuan hari ke sebelas, dua belas dan tiga belas maka peneliti menghentikan penelitian

Lampiran X**Dokumentasi Intervensi**

Guru dan siswa menghitung jumlah benda yang terdapat pada Media Power Point



Anak menghitung jumlah benda yang diminta pada Media Power point

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Sadiman S,Dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta : PT. Raja Granfindo Persada
- I Gde Wawan Sudatha.(2001). *Media Pembelajaran Berbasis Komputer*. Terdapat dalam <http://docs.google.com/>. Diakses tanggal 1 Agustus 2010
- Juang Sunanto, Dkk. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung : UPI Press
- Joula Ekaningsih Paimin. (1998). *Agar Anak Pintar Matematetika*. Jakarta : Puspa Swara
- Lumbantobing. (2001). *Anak dengan Mental terbelakang*. Jakarta : Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Lusi Endang, Bayu Pratama (2008). *Buku Pelajaran Teknologi Informatika Kelas XII* . Jakarta : Departemen pendidikan nasional
- Moh. Amin. (1995). *Orthopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta : Depdikbud
- Mohammad Effendi. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mursal Dalais. (2007). *Kiat Mengajar Matematika Di Sekolah Dasar*. Padang: UNP Press
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Riwuds. (2007). *Komponen Utama Komputer*. Terdapat dalam <http://riwuds.wordpress.com/kegiatan/presentasi-diklat/2-komponen-utama-komputer>. Diakses tanggal 1 Agustus 2010
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sulaiman, Hamzah Amir. (1988). *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan Dan Penyuluhan*. Jakarta : PT Gramedia
- Syarifuddin. (2009). *Pembelajaran Matematika Sekolah*. Terdapat dalam <http://syarifartikel.blogspot.com/>. Diakses tanggal 31 Juli 2010.
- Yuwie.(2005). *Anak Tunagrahita dan Karatkeristiknya*. Terdapat dalam <http://ww8.yuwie.com/blog/entry>. Diakses tanggal 31 Juli 2010