

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ENKLEK UNTUK MENGENAL BILANGAN
BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEDANG X
KELAS DIII/C1SLB C PAYAKUMBUH
(*Single Subject Research*)**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa Sebagai
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu
(S1)*



Oleh:

**SISKA PERMATA SARI
03958/2008**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang DIII/C1 SLB C Payakumbuh(*Single Subject Research*)

Nama : Siska Permata Sari

NIM/BP : 03958/2008

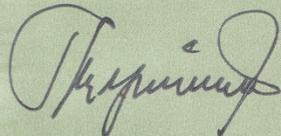
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2015

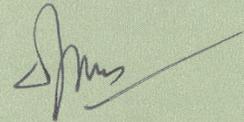
Disetujui Oleh,

Pembimbing I,



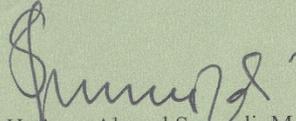
Dra. Kasiyati, M.Pd
NIP. 195802021987102001

Pembimbing II,



Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd
NIP. 195411031985032001

Diketahui
Ketua Jurusan PLB FIP UNP



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Siska Permata Sari
NIM : 03958/2008

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Luar Biasa
Jurusan Pendidikan Luar Biasa
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
dengan judul

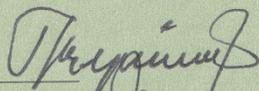
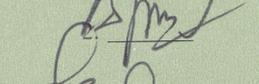
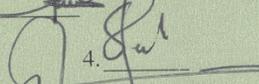
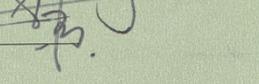
**Efektivitas Permainan Engklek untuk Mengenal Bilangan Bagi Anak Tunagrahita
Sedang Kelas DIII/C1 SLB C Payakumbuh(Single Subject Research)**

Padang, Januari 2015

Tim peguji

1. Ketua : Dra. Kasiyati, M. Pd
2. Sekretaris : Dra. Hj Yarmis Hasan, M.Pd
3. Anggota : Drs. Ardisal, M.Pd.
4. Anggota : Drs. Damri, M.Pd.
5. Anggota : Dr. Marlina S.Pd. M. Si

Tanda tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

ABSTRAK

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul "Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas DIII/C1 SLB C1 Payakumbuh", adalah asli karya saya sendiri;
2. karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing;
3. di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepastakaan;
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2015

Yang membuat pernyataan



Siska Permata Sari

NIM 2008/03958

ABSTRAK

Siska Permata Sari. 2014: Efektifitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang X Kelas DIII/C1 Slb C Payakumbuh (Single Subject Research)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan di SLB C Payakumbuh, seorang anak tunagrahita sedang dikelas DIII/C1 belummengenalbilangan. Darihasilpengamatan yang peneliti lakuk anak tersebut belum mengenal bilangan 1 sampai 10 kalau ditanya, anak suka menebak angka. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan permainan engklek.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research*(SSR) dengan desain A-B-A. kondisi *baseline* sebelum diberikan perlakuan data dikumpulkan dengan menggunakan alat pengumpul data kemampuan mengenal bilangan satu sampai 10 yaitu dengan cara menghitung jumlah bilangan yang bisa ditujuk dan disebutkan anak. Pada kondisi *intervensi* saat diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan engklek untuk mengenal bilangan yang dapat disebutkan anak. Kemudian pada kondisi *baselineII* anak bias menyebutkan bilangan pada permainan engklek tanpa bantuan.

Data dianalisis dengan menggunakan analisis data visual yang digambarkan melalui sebuah grafik. Analisis data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bilangan melalui permainan engklek yang mana permainan ini disetiap kotak diberi angka. Hal ini dilihat dari hasil analisis yang menunjukkan jumlah persentase pada kondisi baseline I menunjukkan jumlah persentase10% dan pada kondisi Intervensi menunjukkan jumlah persentase100%. Sedangkan pada kondisi Baseline II menunjukkan jumlah persentase 80%. Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh yang kuat dari pemberian Intervensi (melalui permainan engklek) terhadap perubahan target behavior yakni peningkatan kemampuan mengenal bilangan bagi anak tunagrahita sedang.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan bagi anak tunagrahita sedang X. Oleh karena itu disarankan kepada guru kelas supaya dapat menggunakan permainan engklek sebagai permainan untuk meningkatkan mengenal bilangan anak tunagrahita sedang.

ABSTRACT

Siska Permata Sari. 2014: Efektivenes Hopscotch Game to Know the Number of Children With Intelektual Challenges Being X D.III Class C1 SLB C (*Single Subject Research*)

This research is motivated by problems that researchers have found in SLB C Payakumbuh, a mentally retarded child is sitting in class DIII / C1 are not familiar with the numbers. From the observation that researchers do not yet know the child tersebut anak numbers 1 to 10 and if the children were asked to guess angka. Berdasarkan like that this research aims to improve the ability to recognize numbers 1 to 10 using engklekgame.

Type of research is experimental approach in the form of Single Subject Research (SSR) with ABA design. baseline condition before the treatment is given the data collected using the data collection tool is the ability to know numbers 1-10 by counting the number of numbers mentioned ditujuk and children properly. the intervention condition when treatment is given using a data collection tool capabilities can recognize numbers mentioned children with benar. kemudian on baselineII after given treatment conditions using a game engklek bias mention bilanga children without help.

Data were analyzed using analysis of visual data which is illustrated by a graph. Analysis of the data showed an increased ability to recognize numbers through which engklek game this game is numbered every box. It is seen from the results of the analysis showed that the amount of data overlape percentage of 0% for comparison with the baseline condition first intervention condition. As for the comparison condition Intervention and Baseline II shows the amount of data overlape percentage of 0%. It is proved that the existence of the strong influence of administration intervention (through games engklek) to changes in the target behavior, the increasing ability to know the number of children being mentally retarded.

Based on data analysis that has been done, it can be concluded that through engklek games can improve children's ability to recognize numbers X mental retardation was therefore suggested that classroom teachers can use the game as a game engklek to improve mentally retarded children recognize numbers are

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil a'lamin, segala puji dan syukur yang tak terhingga kehadirat Allah SWT, penguasa alam semesta, yang telah melimpahkan Taufiq dan Inayah-Nya, sehingga denganNya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul ” **Efektifitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang X DIII/C1 di SLB C Payakumbuh (*Single Subject Research*)**”, dan tak lupa pula sholawat serta salam senantiasa kita sampaikan keharibaan junjungan kita Nabiullah Muhammad SAW, yang telah membawa kita kepada jalan yang lurus penuh dengan keridhaan-Nya.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Srata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini berjudul ” Efektifitas permainan engklek untuk mengenal bilangan bagi Anak Tunagrahita Sedang X DIII/C1 di SLB C Payakumbuh. ”. Skripsi ini dipaparkan dalam beberapa BAB dengan mempedomani penulisan karya ilmiah dari UNP. BAB I berupa Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian. BAB II terdapat kajian teori tentang Permainan , Bilangan, Hakekat permainan engklek, Hakekat Tunagrahita sedang, Penelitian Yang Relevan, Kerangka Konseptual dan Hipotesis Penelitian. BAB III berisi tentang Metodologi Penelitian, yaitu Jenis Penelitian, Variabel Penelitian, Definisi Operasional Variabel, Subjek Penelitian, Teknik

Pengumpulan Data, Instrumen Pengumpulan Data, Kriteria Penelitian dan Teknik Analisis Data. BAB IV hasil penelitian yang terdiri dari Deskripsi Data, Analisis Data, Pembuktian Hipotesis, Pembahasan Hasil Penelitian, Keterbatasan Penelitian. Pada BAB V penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Apa yang penulis sampaikan di dalam skripsi ini hanyalah merupakan sebagian kecil dari ilmunya Allah yang Maha Mengetahui, apabila kita kiaskan bagaikan setetes air dari jari yang kita masukan kedalam samudra. Dalam penulisan skripsi inipun tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan, untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini sangat penulis harapkan. Namun demikian, harapan penulis dari penulisan skripsi yang serba terbatas dan jauh dari kesempurnaan ini, mudah-mudahan sedikit banyak membawa manfaat khususnya kepada penulis dan para pembaca pada umumnya.

Semoga Allah SWT dengan kasih sayang-Nya, senantiasa melimpahkan Rahmat dan Bimbingan-Nya keatas kita semua, sehingga kita dapat menggapai apa yang kita cita-citakan bersama, yaitu kebahagiaan dunia dan di akhirat serta keridhaan-Nya. Amin yaa rabbal'alam.

Padang, Januari 2015

Siska Permata Sari
03958 / 2008

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, motivasi dan doa yang diberikan kepada penulis. Untuk itu penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada YTH:

1. Teristimewa untuk kedua orang tuaku, yang jauh disana semoga beliau berdua selalu dalam lindungan Allah SWT, yaitu Papa Syafruddin (Dt Mangkutak Alam) dan mama Rosmayelli, tiada kata yang dapat ku ucapkan selain ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Terimakasih papa atas semua yang papa lakukan buatku. Terimakasih mama atas cinta dan kasih sayang mama buatku, semua pengorbanan telah mama berikan buatku kuliah. Semua ini untuk papa dan mamaku tercinta. Papa dan mama adalah orang tua yang sangat hebat bagiku, yang selalu memberi kasih sayang dan motifasi dalam megejar mimpi-mimpiku menjadi orang yang sukses. Hanya ini lah yang baru bisa ku berikan kepada papa dan mama. Semoga ini semua bisa memberikan kebanggaan, kebahagiaan dan kesenangan buat Papa dan Mama.

2. Bapak Drs H Ahmad Asep Sopandi. Mpd selaku ketua jurusan dan , Dra. Hj. Zulmiyetri M. Pd selaku sekretaris jurusan PLB FIP UNP yang telah banyak memberikan kemudahan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibuk Dra. Kasiyati. M. Pd selaku pembimbing I penulis yang telah membimbing penulis sampai selesainya skripsi ini. “Terimakasih ya buk, atas segala nasehat, motivasi dan bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini”.
4. Dra. Yarmis Hasan M. pd selaku pembimbing II, yang telah banyak membantu penulis sampai selesainya skripsi ini. Terimakasih atas segala waktu, bimbingan, arahan dan pikiran, ilmu dan pengalaman yang telah banyak ibuk berikan
5. Buat uda-udaku tersayang terimakasih banyak atas apa yang uda berikan buatku selama ini, buat uda pio charley terimakasih atas pengertian uda buatku selama kuliah, buat uda Sefli Diko Wendri terimakasih uda semenjak papa sakit uda lah orang tua keduaku, uda telah banyak berkorban buatku kuliah, uda telah menyemangatiku untuk menyelesaikan semua ini , Buat uda anggi alex Candra terimakasih atas celoteh mu uda walau seperti itu ku tau itu semua demi kebaikan aku, terimakasih uda atas semua pengorbanan yang uda berikan untuk ku selama ini. uda-udaku adalah pangeran yang selalu menyemangatiku selama ini, terimakasih banyak my brother semoga aku bisa melanjutkan apa yang menjadi keinginan kedua orang tua kita.

6. Terima kasih buat cayank ku (Muhamad Renaldi) yang selalu memberiku semangat, selalu memberi motivasi buatku supaya cepat menyelesaikan skripsi ini, makasih ya cayank. ku yang selalu bandel, bawel, yang selalu membuat mu marah, padahal ku tau kamu marah karna kebaikan ku. dirimu mau mengalah demi aku, mau mendengarkan keluh kesah ku selama ini, sudah menjadi sandaran ku selama menulis skripsi ini, Makasih my love atas cerewet mu selama ini, semoga yang hal itu ku dapatkan untuk selamanya (sekali lagi thank you ya by.)
7. Terima kasih Kepada bapak ibuk tim penguji yang telah banyak memberi saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Terimakasih buat sahabat-sahabat ku di galo-galo dulu (Esi, Mega, Iis dan Desni) terima kasih teman-teman atas nasehat kalian semua. Buat ecy kamil terima kasih atas suka duka yang telah kita lalui, walaupun kamu cerewet ku tau kamu baik banget, nggak tau lagi kapan semua itu bakal kita lakukan lagi. Buat teteh lalan makasih atas semuanya teh, suka duka telah kita lalui semoga apa yang kita rangkai dari awal bersama sama sampai akhir juga sama semoga sampai selamanya,
9. Bapak ibuk dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan dan mengajarkan kepada kami nilai-nilai kebaikan dan kebenaran dalam pendidikan di Jurusan PendidikanLuarBiasa, semoga apa yang diberikandapat kami terapkalammembinadanmelayanianakberkebutuhankhusus.

10. Bapak, Khaironda S. Pd, selaku kepala sekolah SLB C Payakumbuh, yang telah memberikan izin kepada penulis dan juga telah memberikan bantuan serta kemudahan untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
11. Terima kasih buat uni Meti dan da Al terima kasih uni, uda atas pengertian uni dan uda selama ku menyelesaikan skripsi ini, dan uni telah membimbingku selama ini.
12. Terima kasih buat uni Deni dan keluarga yang telah banyak membantu ku selama kuliah, terima kasih uni, ku yang selalu membuat uni repot.
13. Terima kasih buat icik Elisnawati SH yang telah mengarahkan ku selama ini, terima kasih cik yang sudah memberikan ku perhatian selama ini. terima kasih buat pak icik Drs. Syanil (Alm) terima kasih pak atas apa yang bapak berikan buat ku sela kuliah ini
14. Buat uni iece dan bang ronal terima kasih uni semua bantuan yang uni berikan buat ku selama kuliah ini. makasih bang atas semuanya bang.
15. Terima kasih buat Ronalis, Ricki Marta Putra, Sari Kurniawati, atas kekocakan nya selama kita sama-sama menyelesaikan skripsi ini.
16. Untuk adek-adek 2009, 2010 terima kasih telah bersedia menjadi teman selama kakak selama ini, terimakasih atas kebersamaan yang telah kita lalui selama ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu penulis, yang mungkin belum penulis sebutkan namanya. Semoga usaha

dan pengorbanan yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Dan mohon maaf bila ada tingkah laku dan kata-kata yang kurang berkenan selama ini

Padang. Agustus 2014

Penulis

SiskaPermata Sari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	v
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Batasan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakekat Permainan	8
1. Pengertian Permainan	8
2. Indikator Permainan.....	9
3. Manfaat Permainan	10
4. Tujuan Permainan	10
B. Hakekat Permainan Engklek.....	11
1. Pengertian Permainan Engklek.....	11
2. Sejarah Permainan Engklek.....	12
3. Tujuan Permainan Engklek.....	13

4. Syarat Bermain Engklek	14
5. Langkah-langkah Permainan Engklek	14
6. Manfaat Permainan Engklek.....	16
C. Hakekat Bilangan.....	18
1. Pengertian Bilangan.....	18
2. Langkah-langkah Mengenal Bilangan	19
D. Hakekat Tunagrahita	20
1. Pengertian Tunagrahita	20
2. Klasifikasi Tunagrahita.....	20
3. Pengertian Tunagrahita Sedang	22
4. Karakteristik Tunagrahita Sedang	23
5. Prinsip Pembelajaran Anak Tunagrahita Sedang.....	24
6. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Engklek bagi Anak Tunagrahita Sedang	25
E. Penelitian yang Relevan	27
F. Kerangka Konseptual.....	27
G. Hipotesis.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Variabel Penelitian.....	31
C. Defenisi Operasional Variabel.....	33
D. Subjek Penelitian	34
E. Setting Penelitian	35
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	38
H. Kriteria Pengujian Hipotesis	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	44
B. Analisis Data.....	52
C. Pembuktian Hipotesis.....	76
D. Pembahasan Penelitian.....	77
E. Keterbatasan Peneliti.....	78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik4. 1 Panjang Kondisi Baseline (A)	45
Grafik4. 2 Panjang Kondisi Intervensi (B)	47
Grafik4. 3 Panjang Kondisi BaselineII (A II).....	49
Grafik4. 4 Perbandingan Antara Hasil Basline dengan data Intervensi dan Baseline II	51
Grafik4. 5 Estimasi Kecendrungan Arah (A) intervensi (B) dan Baseline II (A2)...	57
Grafik 4. 6 Stabilitas Kecenderungan kemampuan mengenal bilangan 1-10	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Format Pencatatan Data	37
Tabel 4. 1 Kemampuan Awal Subjek (<i>Baseline.</i>)	46
Tabel 4. 2 Perkembangan Kemampuan anak pada Kondisi <i>Intervensi</i>	48
Tabel 4. 3 Perkembangan Kemampuan Anak Pada Kondisi <i>BaselineII</i>	50
Tabel 4. 4 Panjang Kondisi	52
Tabel 4. 5 Estimasi Kecendrungan Arah.....	58
Tabel 4. 6 Persentase Stabilitas Kondisi <i>Baseline (A)</i>	61
Tabel 4. 7 Persentase Stabilitas Kondisi <i>Intervensi (B)</i>	64
Tabel 4. 8 Persentase Stabilitas Kondisi <i>Baseline (A II)</i>	66
Tabel 4. 9 kecenderungan stabilitas.....	66
Tabel 4. 10 Kecendrungan Jejak Data.....	68
Tabel 4. 11 Level Stabilitas Dan Rentang.....	69
Tabel 4. 12 Level Perubahan data	70
Tabel 4. 13 Rangkuman Analisis Visual dalam kondisi.....	71
Tabel4. 14 Jumlah Variabel Yang Berubah	72
Tabel 4. 15 Perubahan Kecendrungan Arah.....	72
Tabel 4. 16 Perubahan Kecendrungan Stabilitas.....	73
Tabel 4. 17 Level Perubahan.....	74
Tabel 4. 18 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Bermain Engklek.....	16
2. Kerangka Konseptual.....	28
3. Prodesur Desain A-B-A.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Identifikasi Dan Asessmen Aspek Kemampuan Akademik.....	81
Lampiran 2 Kisi-kisi Penelitian Upaya Mengenalkan Bilangan 1-9 Bagi Anak Tunagrahita Sedang	86
Lampiran 3 Instrument penelitian	87
Lampiran 4 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	89
Lampiran 5 Format Pengumpulan Data <i>Baseline</i> Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10.....	93
Lampiran 6 Hasil Pengumpulan data <i>Intervensi</i> Kemampuan mengenal bilangan 1-10	103
Lampiran 7 Format pengumpulan data <i>baseline II</i> Kemampuan mengenal bilangan 1-10	123
Lampiran 8 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Dalam Kondisi <i>Baseline</i>	129
Lampiran 9 Jadwal pelaksanaan Penelitian Dalam Kondisi <i>Intervensi</i>	131
Lampiran 10 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Dalam Kondisi <i>Baseline II</i>	135
Lampiran 11 Program Pengajaran Individual (PPI)	137
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian	140
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian Fakultas	144
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	145
Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	146

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap anak memiliki hak untuk memperoleh pendidikan, baik bagi anak normal maupun anak yang mengalami kelainan atau berkebutuhan khusus. Pendidikan adalah hak seluruh warga Negara tanpa membedakan asal-usul, status sosial, ekonomi, maupun keadaan fisik seseorang termasuk anak-anak yang mempunyai kelainan. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB IV bagian kesatu tentang hak dan kewajiban warga negara yang terdapat pada pasal 5 ayat (1) yang berbunyi setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu, hak anak untuk memperoleh pendidikan dijamin penuh tanpa adanya diskriminasi termasuk anak-anak yang mempunyai kelainan atau anak berkebutuhan khusus.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Anak berkebutuhan khusus (ABK) memperoleh kesempatan yang lebih luas dalam memperoleh layanan pendidikan. Pelaksanaan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus diharapkan mampu membawa anak untuk belajar dan memahami pelajaran dengan sebaik mungkin.

Salah satu yang masuk dalam klasifikasi anak berkebutuhan khusus adalah tunagrahita. Tunagrahita yaitu anak yang mempunyai tingkat kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Anak tunagrahita dapat diklasifikasikan menjadi empat yaitu: tunagrahita ringan, sedang, berat dan sangat berat. Tunagrahita sedang merupakan bagian dari anak tunagrahita yang perlu mendapatkan pendidikan khusus.

Anak tunagrahita sedang ini memiliki intelegensi di bawah rata-rata, sehingga mereka mengalami hambatan dalam bidang akademik, dan bersosialisasi dengan keadaan sekelilingnya. Tunagrahita sedang disebut juga dengan *imbisil* (mampu latih) yang memiliki IQ 30 sampai 50, dapat diajak berbicara dan dapat bermain yang sederhana, mereka masih dapat dididik, melindungi diri sendiri dari bahaya serta dapat melakukan tugas-tugas rutin dengan pengawasan yang ketat. Salah satu kendala akademik yang sering dialami tunagrahita sedang adalah mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, agar dapat belajar mengenal bilangan, berhitung, menjumlah, membagi, atau mengoperasikan pembelajaran matematika yang lainnya.

Mengenal bilangan dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu hal yang sangat penting karena melalui penglihatan dan pendengaran, bilangan sering ditemukan baik dalam kegiatan bermain, berbelanja, dan juga belajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran berhitung. Mengenal bilangan merupakan tahap awal dari pembelajaran berhitung. Pembelajaran berhitung

merupakan bagian dari matematika yang tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja namun juga kesiapan mental, sosial dan emosional anak, oleh karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran berhitung harus dilakukan dengan menarik, bervariasi dan menyenangkan sehingga anak termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SLB C Payakumbuh pada bulan November 2013, yang mana peneliti melakukan observasi kekelas yang berisi lima orang siswa yang terdiri dari tiga orang perempuan dan dua orang laki-laki, dari kelima orang siswa tersebut ditemukan seorang anak tunagrahita sedang.

Anak ini masuk diawal tahun pelajaran, diawal diamasuk kesekolah anak sudah di asesmen dengan hasil bahwa anak ini adalah seorang anak tunagrahita sedang, dari hasil observasi tersebut penulis menemukan kesulitan yang dialami anak adalah tentang mata pelajaran matematika dalam mengenal bilangan, hasil tersebut dibuktikan dari hasil yang dilaporkan oleh sekolah dari nilai rapor. dalam hal ini anak belum bisa menyebutkan dan menunjukkan bilangan satu sampai sepuluh dan juga disuruh menyebutkan bilangan satu sampai sepuluh anak belum bisa melakukannya.

Penelitipun melakukan observasi secara berulang tetapi anak belum juga bisa menyebutkan bilangan yang diperintahkan oleh peneliti. Berdasarkan hal itu peneliti melakukan wawancara dengan guru, guru juga mengatakan bahwa anak ini belum mengenal bilangan. Beberapa upaya yang dilakukan oleh guru disekolah yaitu mengenal bilangan dengan jari, mengenal bilangan dengan kartu

angka tetapi anak belum juga mengenal bilangan tersebut, agar hasil observasi dan wawancara terlihat jelas peneliti melakukan tes perbuatan yaitu peneliti meminta siswa untuk menyebutkan bilangan satu sampai sepuluh. Agar hasil observasi dan wawancara lebih jelas dan lengkap yang dilakukan disekolah penelitipun melakukan asesmen melalui tes perbuatan pertama peneliti meminta anak untuk menyebutkan dan menunjukkan bilangan satu sampai sepuluh tetapi anak belum bisa menyebutkan dan menunjukkan bilangan tersebut, selanjutnya peneliti menyuruh anak menunjukkan bilangan satu sampai sepuluh tetapi hasilnya tetap sama anak belum bisa menunjukkan bilangan tersebut.

Dengan melihat kesulitan mengenal bilangansatu sampai sepuluh peneliti ingin membantu anak untuk dapat mengenal, menyebutkan dan menunjukkan bilangan satu sampai sepuluh dengan benar, melalui permainan engklek. Sejalan dengan hal tersebut kurikulum anak kelas DIII C1 dituntut harus dapat menyebutkan bilangan satu sampai sepuluh. Dengan demikian permainan engklek diharapkan dapat membantu siswa dalam mengenal bilangan satu sampai sepuluh, sehingga anak Tunagrahita Sedang bias mengikuti pelajaran terutama pada pelajaran matematika untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyebutkan dan menunjukkan bilangan, Peneliti menggunakan target *behavior* dengan teknik persentase. Dengan Cara yang dilakukan dengan menyuruh anak menyebutkan dan menunjukkan bilangan satu sampai sepuluh, seperti cara yang dilakukan oleh guru kelas kemudian di hitung angka yang bisa disebutkan dan

ditunjukkan anak dengan rumus persentase. Setelah itu diberikan intervensi kepada anak dengan permainan engklek, setelah anak bias melakukan permainan engklek untuk menyebutkan dan menunjukkan bilangan satu sampai sepuluh tanpa diberikan intervensi kemudian kemampuan menyebutkan dan menunjukkan bilangan satu sampai sepuluh dihitung lagi dengan rumus persentase.

Berdasarkan permasalahan di atas mendorong peneliti ingin mendalami permasalahan yang dialami anak dan sekaligus mencari solusi dalam bentuk penelitian dengan judul **“Efektifitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang X DIII/C1 di SLB C Payakumbuh”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yaitu:

1. Anak belum mengenal angka satu sampai 10.
2. Anak tidak mampu menunjukkan angka satu sampai 10.
3. Permainan engklek belum pernah dicoba untuk mengenalkan bilangan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan keterbatasan peneliti dalam segi waktu, tenaga, dan ada ilmu pengetahuan yang dimiliki, maka tidak mungkin untuk meneliti semua masalah yang teridentifikasi. Dengan demikian penelitian ini hanya dibatasi untuk membuktikan agar penelitian ini lebih efektif jelas dan terarah, maka penulis membatasi masalah pada **“Efektifitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang X DIII/C1 di SLB C Payakumbuh”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas dapat di rumuskan permasalahan penelitian yaitu “Apakah permainan engklek efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan satu sampai sepuluh bagi anak tunagrahita sedang X kelas DIII/C1 di SLB C Payakumbuh?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penulis mengadakan penelitian untuk membuktikan permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak tunagrahita sedang X kelas DIII/C1 di SLB C Payakumbuh.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan suasana yang menyenangkan, sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Dengan permainan engklek siswa dapat mengenal bilangan 1 sampai 10 dengan baik.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan acuan dan referensi bagi guru untuk menyediakan dan menerapkan system pengajaran kepada siswa dalam pengenalan bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita, sehingga dapat mengatasi kesulitan yang dialami oleh anak.

3. Penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan/pengetahuan penulis sebagai calon guru penedidikan luar biasa tentang mengenal permainan engklek untuk mengenal bilangan.

4. Peneliti berikutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk permasalahan yang berkaitan erat dengan upaya mengenalkan bilangan untuk anak tunagrahita sedang dengan permainan engklek di lokasi penelitian yang berbeda.