

PENGARUH PROGRAM PEMBELAJARAN INDIVIDUAL BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN DAKON TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK KELAS III TUNAGRAHITA SEDANG SLB C1 NEGERI DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Ni Wayan Kertu, Nyoman Dantes, Ni Ketut Suarni

Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Indonesia

e-mail: {wayan.kertu, nyoman.dantes, ketut.suarni}@pasca.undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Program Pembelajaran Individual Berbantuan media Permainan Dakon dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berhitung siswa kelas III SDLB C1 Negeri Denpasar. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pra – eksperimental dengan rancangan *One Group Pre-test Post-test Design*. Metode penentuan subyek penelitian menggunakan metode study sensus dengan populasi penelitian adalah siswa kelas III SDLB C1 Negeri Denpasar tahun pelajaran 2014/2015 sejumlah 8 orang, yang juga digunakan sebagai sampel penelitian. Data yang dikumpulkan adalah minat belajar dengan kuesioner dan kemampuan berhitung menggunakan tes. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa : (1) Terdapat pengaruh program pembelajaran individual berbantuan media permainan dakon terhadap minat belajar. (2) Terdapat pengaruh program pembelajaran individual berbantuan media permainan dakon terhadap kemampuan berhitung.

Kata Kunci: kemampuan berhitung, minat belajar, program pembelajaran individual berbantuan media permainan dakon.

ABSTRACT

This research aims at finding the effect of individual teaching program assisted with dakon game media to improve learning interest and arithmetic competence of third class intermediate mentally-disabled students in SLB C1 Negeri Denpasar. This is a pre-experiment research of One Group Pre-Test Post-Test Design. The research population and sample was chosen by using census study of which the population was 8 students of class III SDLB C1 Negeri Denpasar in academic year 2014/2015. The data of learning interest were collected by using questionnaire and the data of arithmetic competence were collected by using test. Based on data analysis, it is found that: (1) there is an effect of individual teaching program assisted with dakon game media on learning interest, (2) there is an effect of individual teaching program assisted with dakon game media on arithmetic competence.

Keywords : arithmetic competence, individual teaching program assisted with dakon game media, learning interest.

PENDAHULUAN

Salah satu bagian dalam mata pelajaran yang perlu menjadi pusat perhatian dalam hal penguasaan siswa adalah matematika (berhitung) karena konsep ini merupakan konsep dasar yang masih sulit dikuasai oleh siswa sehingga memerlukan perhatian khusus dalam pembelajarannya di sekolah, terutama di sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena sekolah dasar merupakan basis yang sangat menentukan dalam pembentukan tingkah laku, kecerdasan, dan kepribadian peserta didik. Dalam rangka untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki pandangan dan pemahaman tentang konsep berhitung, maka mata pelajaran matematika sebagai pendidikan dan pembelajaran nilai di sekolah mempunyai misi dan tujuan yang strategis dalam upaya mengoptimalkan penghayatan dan pengamalan nilai-nilai sosial dikalangan peserta didik. Sebagai pendidikan mata pelajaran matematika (berhitung) juga berperan dalam upaya membina peserta didik menjadi anggota masyarakat yang cerdas yang tahu dan dapat melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sebagai makhluk sosial berdasarkan nilai-nilai budaya bangsa dan tatanan masyarakat Pancasila.

Menurut Piaget dalam Eka (2010:2) pendidikan berarti menghasilkan, menciptakan, sekalipun tidak banyak, sekalipun suatu penciptaan dibatasi oleh perbandingan. Pendidikan sebagai penghubung dua sisi, disatu sisi individu yang sedang tumbuh dan di sisi lain nilai sosial, intelektual, dan moral yang menjadi tanggung jawab pendidik untuk mendorong individu tersebut. Individu berkembang sejak lahir dan terus berkembang dan perkembangan ini bersifat klausal. Namun terdapat komponen normatif, juga karena pendidikan menuntut nilai. Nilai itu adalah norma yang berfungsi sebagai penunjuk dalam mengidentifikasi apa yang diwajibkan, dan apa yang dilarang. Jadi pendidikan adalah hubungan normatif antara individu dan nilai.

Dalam pencapaian tujuan PBM tidak pernah terlepas dari suatu seni atau kiat mendidik. Sebab konsep-konsep pendidikan itu tidak selalu pas

dilaksanakan dilapangan. Pendidikan sering kali mencari suatu strategi, pendekatan, atau siasat baru untuk mencapai cita-citanya. Strategi, pendekatan, siasat, atau taktik itu sering kali itu diciptakan sendiri oleh pendidik berdasarkan pengetahuan, logika dan pengalamannya. Inilah disebut kiat, setiap pendidik memiliki kiat-kiat sendiri, yang sudah tentu tidak sama satu dengan yang lain, sehingga kiat sering disebut dengan seni mendidik (Pidarta,1997).

Berdasarkan analisis diatas, maka isu yang sering muncul di media masa dan media elektronik tentang rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dewasa ini, secara kualitatif diduga disebabkan karena teknik pembelajaran yang dianut oleh guru didasarkan atas asumsi tersembunyi bahwa matematika adalah suatu pengetahuan yang bisa dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa. Atas dasar asumsi tersebut mungkin guru sudah merasa mengajar dengan baik tetapi siswanya tidak belajar sehingga terjadi miskomunikasi antara pemahaman guru dalam mengajar dengan target dan misi dari matematika sebagai mata pelajaran yang mengacu pada pembekalan pengetahuan dan pembentukan sikap kepribadian siswa yang nantinya dapat diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat terutama dalam memberikan sumbangsuhnya dalam kehidupan sosial berbangsa dan bernegara sebagai warga negara yang baik.

Model pembelajaran Individual akan menawarkan sejumlah solusi kepada guru untuk menjadikan pembelajaran itu menarik, berkualitas baik secara proses maupun produk dan bermanfaat untuk siswa, seperti : bagaimana merancang pembelajaran yang berorientasi pada siswa, bagaimana mengelola kelas yang kondusif agar pembelajaran berlangsung kreatif dan interaktif, bagaimana memberikan layanan belajar, dan bagaimana melakukan evaluasi yang komprehensif sehingga mampu "*invite*" bukan "*gifted*" keberhasilan siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Sebenarnya belajar dan membelajarkan adalah dua sisi yang saling melengkapi satu sama lainnya dalam penerapan

model Pembelajaran Individual. Artinya dalam PBM yang menjadi titik tolaknya adalah bagaimana guru mampu membelajarkan siswa dan siswa itu sendiri juga dapat belajar dan sekaligus membelajarkan diri dari siswa lainnya. Dengan pola pembelajaran seperti itu maka titik sentral pembelajaran bukan lagi pada guru (*guru sentris*) melainkan pada siswa itu sendiri. Untuk melakukan dan mencapai hal tersebut maka guru harus mampu merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum dan keadaan siswa.

Salah satu program/model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita adalah program pembelajaran individual. Model Pembelajaran Individual sebagai model pembelajaran yang akan dikembangkan oleh pemerhati *civic education* di kawasan Amerika dan Eropa barat menawarkan suatu rancangan *intrucation planning* yang sarat dengan “*chance*” dan “*promise*” agar siswa dapat belajar secara maksimal dan bermanfaat. Model ini akan membantusiswa untuk belajar sesuai dengan porsi atau kemampuan yang dimilikinya dan para guru Matematika diharapkan lebih kreatif dalam pengelolaan kelas, bagaimana merancang rencana pelaksanaan pembelajaran oleh guru sehingga menjadikan kelas itu menyerupai suatu masyarakat riil sebagaimana yang dialami dan dilakoni oleh siswa dalam kehidupannya sehari-hari. Melalui pengajuan masalah dalam bentuk simulasi dan kesempatan untuk belajar sambil bermain, siswa akan memiliki kesempatan untuk belajar yang luas dan mendalam dibawah arahan dan fasilitas guru. Guru bukan lagi memainkan peran secara otoritas tunggal dalam pembelajaran tetapi lebih banyak sebagai mediator dan fasilitator pembelajaran bagi siswa. Pola pembelajaran yang demikian akan menjadikan PBM berlangsung dengan aktif-kreatif, sehingga hasil-hasil belajar siswa juga akan lebih baik, karena siswa merasa dihargai dan diperhatikan.

Pembelajaran individual merupakan suatu strategi pembelajaran, hal ini dijelaskan oleh Rowntree (1974) dalam

Sanjaya (2008 : 128) membagi strategi pembelajaran ke dalam strategi penyampaian-penemuan atau *exposition-discovery learning strategy* dan strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual atau *groups-individual learning strategy*.

Menurut Wina Sanjaya (2008:128) strategi pembelajaran individual dilakukan oleh siswa secara mandiri. Kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu yang bersangkutan. Bahan pembelajaran serta bagaimana mempelajarinya didesain untuk belajar sendiri.

Pada strategi pembelajaran individual ini siswa dituntut dapat belajar secara mandiri, tanpa adanya kerjasama dengan orang lain. Sisi positif penggunaan strategi ini adalah terbangunnya rasa percaya diri siswa, siswa menjadi mandiri dalam melaksanakan pembelajaran, siswa tidak memiliki ketergantungan pada orang lain. Namun di sisi lain terdapat kelemahan strategi pembelajaran ini, diantaranya jika siswa menemukan kendala dalam pembelajaran, minat dan perhatian siswa justru dikhawatirkan berkurang karena kurangnya komunikasi belajar antar siswa, sementara enggan bertanya kepada guru, tidak membiasakan siswa bekerjasama dalam sebuah team.

Sedangkan menurut Sudjana (2009 : 116) pengajaran individual merupakan suatu upaya untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, kecepatan dan caranya sendiri.

Menurut Sudjana, perbedaan-perbedaan individu dapat dilihat dari: perkembangan intelektual, kemampuan berbahasa, latar belakang pengalaman, gaya belajar, bakat dan minat, kepribadian.

Pembelajaran individu berorientasi pada individu dan pengembangan diri. Pendekatan ini memfokuskan pada proses dimana individu membangun dan mengorganisasikan dirinya secara realitas bersifat unik (Hamzah B. Uno, 2008 : 16).

Menurut Muhammad Ali (2000 : 94) strategi belajar mengajar individual

disamping memungkinkan setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan potensinya, juga memungkinkan setiap siswa menguasai seluruh bahan pelajaran secara penuh. "*mastery learning*" atau belajar tuntas.

Pengajaran yang menganut konsep belajar tuntas, sangat mementingkan perhatian terhadap perbedaan individual. Atas dasar ini sistem penyampaian pengajaran dilakukan dengan mengarah kepada siswa belajar secara individual, Muhammad Ali (2000 : 99).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran individual merupakan suatu upaya untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, kecepatan dan caranya sendiri.

Model pembelajaran individual sangat mudah diterapkan oleh guru dalam PBM dikelas, karena pembelajaran bukan lagi didominasi oleh guru, melainkan pada peserta didik sebagai sentral pembelajaran. Pembelajaran yang dikembangkan oleh guru akan membuat siswa termotivasi untuk belajar. Kondisi ini terjadi karena siswa bukan lagi dianggap sebagai obyek pembelajaran tetapi sebagai subyek sekaligus sebagai sentral dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran individual yang berbantuan Media Permainan Dakon, sebagai model pembelajaran dalam pembelajaran matematika dikelas 3 sangat relevan digunakan, karena memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode konvensional yaitu dengan pola *peers tutoring*, siswa bukan hanya dapat mempelajari materi pelajaran secara maksimal, tetapi juga secara otomatis melatih dan mengembangkan ketrampilan-ketrampilan sosial karena sebelum mengajar guru telah mengadakan pengukuran kemampuan siswa dengan melakukan asesmen terhadap setiap siswa di kelas dan suasana selama pembelajaran berlangsung akan menyenangkan dan bermakna melalui permainan yang disepakati bersama. Pembelajaran seperti ini tentu sangat sesuai dan menjanjikan suatu solusi praktis untuk memecahkan

masalah yang ada dalam pembelajaran matematika pada saat ini.

Model pembelajaran individual didasari atas kajian konseptual diatas merupakan salah satu model pembelajaran yang layak untuk diuji secara lebih mendalam dan ilmiah, khususnya berkaitan dengan pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), maupun SLB, terutama dikelas yang memiliki tingkat heterogenitas yang cukup tinggi terutama dari keragaman input siswanya, kondisi ekonomi, letak geografis dan agama.

Perkembangan pendidikan matematika saat ini menekankan pada pentingnya pengembangan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah akan memberikan bekal kemampuan bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya maupun untuk menghadapi kehidupan di masyarakat. Demikian pentingnya peranan kemampuan berhitung dengan bantuan media dakon, sehingga pemecahan masalah dengan pembelajaran individual dipandang sebagai tujuan utama dalam pembelajaran Matematika pada anak tunagrahita sedang di SDLB C1 Negeri Denpasar kelas 3.

Paradigma guru mengajar tidak dapat lagi dipertahankan dalam pembelajaran matematika di sekolah. Sudah saatnya paradigma guru mengajar diganti dengan paradigma belajar. Dalam paradigma belajar siswa diposisikan sebagai subjek. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, tetapi suatu proses yang harus dipraktikkan, dipikirkan dan dikonstruksikan siswa, tidak dapat ditransferkan kepada mereka yang hanya menerima secara pasif. Salah satu metode pembelajaran yang akan digunakan untuk memecahkan paradigma belajar dimana peserta didik memiliki potensi untuk belajar dan berkembang sehingga minat dan kemampuan peserta didik dapat ditingkatkan pada anak tunagrahita sedang adalah dengan program pembelajaran individual (PPI) berbantuan media permainan dakon.

Karena penerapan program pembelajaran individual berbantuan media

permainan dakon dirasakan cocok diterapkan kepada siswa yang tergolong tunagrahita. Karena sesuai dengan pemaparan di atas dimana pembelajaran individual membuat siswa yang memiliki tingkat intelektualitas yang tergolong rendah terus berlatih, dan bukan lagi bersifat *teacher centered*. Ini menjadikan siswa lebih aktif dan merasa terlibat dan dihargai di dalam pembelajaran. Apalagi dalam pembelajaran dibantu dengan media permainan dakon, sehingga membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya meningkatnya minat belajar siswa di dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Kartono (1980:78) menyatakan minat merupakan momen dari kecenderungan-kecenderungan yang terarah, secara intensif terhadap sesuatu objek yang dianggap penting. Pada minat ini selalu terdapat elemen-elemen efektif (perasaan, emosional) yang kuat. Mapiare mengemukakan bahwa minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari campuran perasaan, harapan, penderitaan, prasangka, rasa takut atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu (Mappiare, 1982:62).

Kesalahan didalam memilih strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi bagi siswa akan menjadi acuh tak acuh karena suasana belajar yang dilalui oleh siswa tidak menyenangkan bahkan sering kali siswa tidak memahami isi pembelajaran karena hanya memperhatikan penjelasan guru yang abstrak. Hal ini dapat dilihat saat guru menerangkan materi, perubahan siswa saat materi-materi yang y6ang diberikan oleh guru diharapkan positif sehingga pada diri siswa akan timbul minat untuk belajar atau mempelajarinya (Ekasari, 2013)

Sejalan dengan itu Syah (2007) menyimpulkan belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Berdasarkan pengertian minat dan pengertian belajar di atas, dapat

disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan jiwa seseorang yang relatif menetap terhadap obyek atau kegiatan belajar yang ditandai oleh perasaan tertarik terhadap kegiatan belajar, terdorong untuk melakukan kegiatan berkaitan dengan belajar, ketekunan dalam belajar, memiliki harapan atau cita-cita untuk sukses dalam belajar, adanya perasaan senang dan puas dalam belajar, suka mengulang-ulang kegiatan belajar.

Selain peningkatan minat belajar dengan penerapan program pembelajaran individu berbantuan media permainan dakon, berdasarkan uraian di atas juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal ini didasari bahwa dengan penerapan pembelajaran individual siswa dilatih untuk bisa menyelesaikan permasalahannya dengan sendiri, guru hanya sebagai fasilitator. Apalagi pembelajaran yang dibantu dengan media permainan dakon, sehingga siswa dibuat mengikuti pembelajaran tetapi seperti permainan. Sehingga siswa merasa nyaman di dalam mengikuti pembelajaran dan bermuara meningkatnya kemampuan berhitung dari siswa itu sendiri.

Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, guru mempunyai tugas untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang di sampaikan demi tercapainya tujuan pendidikan (Zaharah, 2012).

Hasan Alwi (2003:140) berpendapat bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber- akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalikan dan sebagainya (Ekasari, 2013).

Pada anak Tunagrahita kemampuan yang akan dikembangkan diantaranya: (a) mengenali atau membilang angka; (b) menyebut urutan bilangan; (c) menghitung benda; (d) menghitung himpunan dengan nilai bilangan benda; (e) memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda; (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan

konsep dari konkret ke abstrak. (Ahmad Susanto, 2011:62)

Salah satu faktor penentu keberhasilan belajar matematika bagi anak tuna grahita adalah pemilihan dan penggunaan media belajar yang sesuai dan tepat. Dalam pembelajaran matematika banyak sekali media yang bisa digunakan, mengingat cakupan dari pembahasan matematika itu sendiri sangatlah luas. Namun didalam menggunakan media belajar ini, tidak bisa digunakan begitu saja, tanpa melihat keadaan anak dan kedalaman materi itu sendiri. Disamping pemilihan media yang tepat, guru harus pandai menyampaikan materi dengan penggunaan media belajar (Yarta, I Ketut. 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah suatu kegiatan atau sebuah cara menyenangkan untuk belajar memahami konsep bilangan. Dalam penelitian ini kemampuan berhitung yang dimaksud adalah kemampuan yang termasuk dalam standar kompetensi (SK): memahami pengetahuan membilang banyak benda dengan cara mengurutkan banyak benda berdasarkan kerja keras, disiplin, dan mandiri; dengan kompetensi dasar (KD) membilang banyak benda; dan indikator pencapaian sebagai berikut: (a) mengenali atau membilang angka; (b) menyebut urutan bilangan; (c) menghitung benda; (d) menghitung himpunan dengan nilai bilangan benda; (e) memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda; (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak. (Susanto, Ahmad. 2011:62).

Pembelajaran berhitung yang tepat adalah pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman siswa sehari-hari dengan menggunakan pendekatan pembelajaran individual. Betapa kompleks dan dinamisnya persoalan ketidakpekaan, ketidaktanggapan dan ketidakmampuan anak Tunagrahita untuk memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran matematika sehingga penelitian ini akan difokuskan pada beberapa aspek berikut ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka masalah-masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat pengaruh program pembelajaran individual berbantuan media dakon terhadap minat belajar matematika siswa Kelas 3 SDLB C1 Negeri Denpasar?
- 2) Apakah terdapat pengaruh program pembelajaran individual berbantuan media dakon terhadap kemampuan berhitung siswa Kelas 3 SDLB C1 Negeri Denpasar?

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen. Menurut Sugiyono (2013 : 6), penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan atau *treatment*, sehingga dengan kata lain penelitian eksperimen adalah rancangan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Menurut Dantes (2012 :95) menyatakan terdapat beberapa bentuk desain penelitian eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu : Pre-Experimental, *True-Experimental*, *Factorial-Experimental* dan Quasi-Experimental. Desain penelitian eksperimen yang digunakan disini adalah Pre-Experimental dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, yang ditandai dengan tidak adanya kelompok pembandingan dan randomisasi.

Dengan metode tersebut komponen persyaratan dalam kemampuan berhitung dan minat belajar akan diketahui melalui pelaksanaan *pre-test*, melakukan *treatment* dari hasil *pre-test* dan kemudian menguji hasil *treatment* dengan menggunakan *post-test* yang penekanannya melalui kegiatan tes dan inventori kepada siswa Kelas 3 SLB.C1 Negeri Denpasar Tahun Pelajaran 2014/2015.

Subjek penelitian ini adalah semua siswa Kelas 3 SLB.C1 Negeri Denpasar Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 8 orang.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: (1) minat belajar siswa dan (2) kemampuan berhitung. Data minat belajar diperoleh dengan menggunakan kuesioner dan kemampuan berhitung diperoleh dengan menggunakan tes tertulis. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis I diperoleh hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,688, hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,688$ lebih besar dari pada nilai $t_{tabel} = 2,365$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) ini artinya bahwa pengujian hipotesis telah berhasil menolak H_0 dan H_1 diterima. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh program pembelajaran individual berbantu media permainan dakon terhadap minat belajar.

Penelitian untuk meningkatkan minat belajar juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sardini, dimana hasil dari penelitiannya terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa yaitu t_{hitung} sebesar $-2,859 > t_{tabel}$ sebesar

$-1,975$. Jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh antara minat belajar dengan hasil belajar (Sardini, 2013).

Pengujian hipotesis II diperoleh hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,086$ lebih besar dari pada nilai $t_{tabel} = 2,365$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) ini artinya bahwa pengujian hipotesis telah berhasil menolak H_0 dan H_1 diterima. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh program pembelajaran individual berbantu media permainan dakon terhadap kemampuan berhitung.

Pengujian hipotesis di atas didukung oleh penelitian tentang pengaruh penerapan permainan dakon dalam pembelajaran matematika yang dilakukan oleh Prisintia Wahyu Utami.

Dalam penelitiannya metode permainan dakon dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa didukung uji perbedaan hasil tes formatif dengan menggunakan t-tes untuk membuktikan hipotesis alternatif, t_{hitung}

mencapai 3,343 dengan t_{tabel} sebesar 2,021 pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan ketentuan tersebut, maka $t_{hitung} = 3,343$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,021$. dengan ini maka hipotesis alternatif berhasil yaitu apabila dalam pembelajaran matematika guru menggunakan metode permainan dengan memperhatikan langkah-langkah penerapannya, maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV D SD Kartika II-5 Bandar Lampung (Utami, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut ini. Hipotesis **pertama**, telah berhasil menolak H_0 yang menyatakan terdapat pengaruh program pembelajaran individual berbantu media permainan dakon terhadap minat belajar anak tunagrahita. Hal ini sesuai dengan hasil pengujian hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} = 3,688$ dengan $t_{tabel} = 2,365$. Ini menunjukkan harga t_{hitung} adalah signifikan pada taraf signifikansi 5% (0,05).

Selain itu berdasarkan analisis data hasil penelitian ditemukan bahwa minat belajar siswa sebelum dilakukan tindakan termasuk kategori sedang, yakni pada skor $110,00 \leq C < 116,00$, dan sesudah perlakuan termasuk kategori tinggi, yakni pada skor $131,25 \leq B < 132,75$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah mendapatkan program pembelajaran individual berbantu media permainan dakon minat belajar anak tunagrahita meningkat.

Tinggi rendahnya minat siswa tunagrahita mengikuti pembelajaran matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, secara garis besar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1. Faktor Intern yaitu: kondisi fisik/jasmani siswa saat mengikuti pelajaran dan pengalaman belajar dijenjang pendidikan sebelumnya.
2. Faktor Ekstern yaitu : metode dan gaya guru Matematika, situasi dan kondisi lingkungan.

Jadi dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi di atas, maka dalam meningkatkan minat belajar siswa harus bisa memilih metode pembelajaran

yang sesuai dengan keadaan fisik siswanya, memanfaatkan pengalaman belajar sebelumnya, guru yang demokratis, dan situasi lingkungan yang diseting senyaman mungkin seperti sedang bermain. Sehingga program pembelajaran individual berbantuan media permainan dakon merupakan salah satu jawaban yang tepat untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa kelas 3 SDLB C1 Negeri Denpasar yang *notabene* tergolong anak tunagrahita.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran individual juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sumiyantari dimana dalam penelitiannya pembelajaran dilakukan dengan model individual dan model pembelajaran langsung dengan harapan minat belajar siswa bisa meningkat dalam pembelajaran Agama Hindu.

Model pembelajaran Individual akan menawarkan sejumlah solusi kepada guru untuk menjadikan pembelajaran itu menarik, berkualitas baik secara proses maupun produk dan bermanfaat untuk siswa, seperti: bagaimana merancang pembelajaran yang berorientasi pada siswa, bagaimana mengelola kelas yang kondusif agar pembelajaran berlangsung kreatif dan interaktif, bagaimana memberikan layanan belajar, dan bagaimana melakukan evaluasi yang komprehensif sehingga mampu "*invite*" bukan "*gifted*" keberhasilan siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Sebenarnya belajar dan membelajarkan adalah dua sisi yang saling melengkapi satu sama lainnya dalam penerapan model Pembelajaran Individual. Artinya dalam PBM yang menjadi titik tolaknya adalah bagaimana guru mampu membelajarkan siswa dan siswa itu sendiri juga dapat belajar dan sekaligus membelajarkan diri dari siswa lainnya. Dengan pola pembelajaran seperti itu maka titik sentral pembelajaran bukan lagi pada guru (*guru sentris*) melainkan pada siswa itu sendiri. Untuk melakukan dan mencapai hal tersebut maka guru harus mampu merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum dan keadaan siswa.

Model pembelajaran individual sangat mudah diterapkan oleh guru dalam PBM dikelas, karena pembelajaran bukan lagi didominasi oleh guru, melainkan pada peserta didik sebagai sentral pembelajaran. Pembelajaran yang dikembangkan oleh guru akan membuat siswa termotivasi untuk belajar. Kondisi ini terjadi karena siswa bukan lagi dianggap sebagai obyek pembelajaran tetapi sebagai subyek sekaligus sebagai sentral dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran individual yang berbantuan Media Permainan Dakon, sebagai model pembelajaran dalam pembelajaran matematika dikelas 3 sangat relevan digunakan, karena memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode konvensional yaitu dengan pola *peers tutoring*, siswa bukan hanya dapat mempelajari materi pelajaran secara maksimal, tetapi juga secara otomatis melatih dan mengembangkan ketrampilan-ketrampilan sosial karena sebelum mengajar guru telah mengadakan pengukuran kemampuan siswa dengan melakukan asesmen terhadap setiap siswa di kelas dan suasana selama pembelajaran berlangsung akan menyenangkan dan bermakna melalui permainan yang disepakati bersama. Pembelajaran seperti ini tentu sangat sesuai dan menjanjikan suatu solusi- praktis untuk memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran matematika pada saat ini.

Model pembelajaran individual didasari atas kajian konseptual di atas merupakan salah satu model pembelajaran yang layak untuk diuji secara lebih mendalam dan ilmiah, khususnya berkaitan dengan pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD).

Dalam proses pembelajaran "dunia nyata" hanya digunakan untuk mengaplikasikan konsep dan kurang mematematisasi "dunia nyata". Apabila dalam pembelajaran di kelas, pengalaman anak sehari-hari dijadikan inspirasi menemukan, mengkonstruksikan konsep (mengaplikasikan pengalaman sehari-hari) dan mengaplikasikan kembali ke "dunia nyata" maka anak akan mengerti konsep dan dapat melihat manfaat

pembelajaran. Paradigma guru mengajar tidak dapat lagi dipertahankan dalam pembelajaran matematika di sekolah. Sudah saatnya paradigma guru mengajar diganti dengan paradigma belajar. Dalam paradigma belajar siswa diposisikan sebagai subjek. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, tetapi suatu proses yang harus dipraktikkan, dipikirkan dan dikonstruksikan siswa, tidak dapat ditransferkan kepada mereka yang hanya menerima secara pasif.

Karena pemaparan dan hasil uji hipotesis pertama di atas dapat diambil kesimpulan terdapat pengaruh program pembelajaran individual berbantuan media permainan dakon terhadap minat belajar siswa kelas 3 SLB C1 Negeri Denpasar.

Hipotesis **kedua**, telah berhasil menolak H_0 yang menyatakan terdapat pengaruh program pembelajaran individual berbantuan media permainan dakon terhadap kemampuan berhitung pada anak tunagrahita. Hal ini sesuai dengan hasil pengujian hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} = 3,086$ dengan $t_{tabel} 2,365$. Ini menunjukkan harga t_{hitung} adalah signifikan pada taraf signifikansi 5% (0,05). Selain itu, kemampuan berhitung sebelum perlakuan skornya sebesar $16,42 \leq B < 18,25$ dan sesudah perlakuan masuk dalam kategori tinggi yakni pada skor $22,50 \leq B < 23,50$. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa setelah mendapatkan program pembelajaran individual berbantuan media permainan dakon kemampuan berhitung anak tunagrahita meningkat.

Secara historis terdapat lima basis yang dapat dijadikan pijakan dalam berhitung siswa tunagrahita masih rendah. Data empiris dilapangan juga menunjukkan gaya belajar siswa tunagrahita sedang sangat bervariasi, ada yang kecenderungan bersifat visual, auditorial maupun kinestetik (Ai Sofiyanti: 2012) (dalam Jurnal Inklusi).

Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan pada anak tunagrahita diperlukan model pembelajaran yang memanfaatkan kecenderungan gaya belajar siswa tunagrahita dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak di masa yang akan datang di rasa sangat penting. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut Munandar (Ahmad Susanto, 2011:97), "kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan".

Senada dengan Munandar, Robin (Ahmad Susanto, 2011:97) menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya. (Hasan Alwi, 2003:145) menyatakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran -an, yang selanjutnya menjadi kata. Kemampuan mempunyai arti menguasai berasal dari nomina yang sifatnya manasuka. Fatkhurohmah (2010) pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau potensi bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan.

Menurut Robbins dari Universitas Kristen Petra menyatakan kemampuan merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktik. Ia mengatakan, bahwa kemampuan (*ability*) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktik dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir dan melalui latihan untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan konsep matematika, merupakan prasarat yang diperlukan peserta didik dalam mengikuti proses

belajar mengajar selanjutnya. Proses Belajar mengajar dan latihan dalam meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dapat menjadi titik tolak untuk membekali peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan berhitung matematika dengan media yang lebih baru.

Program pembelajaran individu berbantuan media permainan dakon menuntut guru agar : 1) Guru-guru dalam pelaksanaan program harus memperhatikan setiap ide atau pendapat anak, menanggapi dan memberikan saran terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak, 2) Untuk meningkatkan kemampuan anak guru seharusnya memberikaan motivasi agar anak merasa bahwa model pembelajaran yang diberikan benar-benar bermanfaat dan berpengaruh terhadap peningkatan minat dan kemampuannya dalam belajar matematika.

Sehingga tidak dipungkiri dengan penerapan program pembelajaran individual yang efektif dan efisien, serta dibantu dengan media permainan dakon tidak dipungkiri kemampuan berhitung siswa tunagrahita meningkat dari sebelumnya.

Pemaparan dan hasil uji hipotesis di atas dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh program pembelajaran individual berbantuan media permainan dakon pada anak tunagrahita.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian selama pelaksanaan tindakan pembelajaran yang menggunakan PPI dan dibantu dengan permainan Dakon, kemudian dilanjutkan dengan analisis data dan refleksi terhadap proses pelaksanaan tindakan maka disimpulkan temuan sebagai berikut:

1. PPI dengan Media Permainan Dakon memiliki pengaruh terhadap minat belajar matematika terutama pada kompetensi dasar membilang, melakukan penjumlahan dan pengurangan. Dengan kata lain PPI dengan Media Permainan Dakon berpengaruh terhadap minat

belajarsiswa kelas kelas III SDLB C1 Negeri Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015.

2. PPI dengan Media Permainan Dakon memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Matematika terutama pada kompetensi dasar melakukan penjumlahan dan pengurangan. Dengan kata lain PPI dengan Media Permainan Dakon berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas kelas III SDLB C1 Negeri Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015.

Saran-saran

Berdasarkan simpulan dalam penelitian ini yang telah dipaparkan di atas, beberapa saran yang dapat diajukan mengingat ditemukannya keunggulan dalam Penerapan PPI dan Permainan Dakon yang layak dipertimbangkan sebagai suatu usaha untuk memperbaiki pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Guru hendaknya melaksanakan perubahan cara mengajar. Dalam hal ini guru dituntut untuk memberikan kesempatan dan sarana yang mendukung terjadinya proses pembelajaran, Guru tidak lagi mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah dan menyuruh siswa mengerjakan latihan seperti apa yang dicontohkan oleh guru. Siswa hendaknya didorong untuk belajar dengan memanfaatkan lingkungan dan realitas dalam kehidupan sebagai sumber belajar.
2. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar khususnya di SLBC1 hendaknya menggunakan PPI dan media yang lebih banyak. Sehingga dengan demikian pembelajaran matematika akan lebih bermakna dan menyenangkan.
3. Guru yang mengajar matematika di Sekolah Dasar agar berupaya mengembangkan Media pembelajaran yang menarik dan inopatif, berkreasi dengan benda-benda yang tidak terpakai sehingga menjadi media yang menarik untuk anak.

Penelitian ini dapat juga dilakukan dengan kerjasama atau bimbingan pakar peneliti dibidang pendidikan matematika.

4. Mengingat perkembangan intelektual siswa Sekolah Dasar khususnya siswa kelas III SLB C1 masih tergolong pada tingkat operasional konkret, maka diperlukan pembelajaran Matematika yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SLB C1 Denpasar adalah dengan PPI dan media Dakon. Untuk itu, disarankan kepada guru-guru Sekolah Dasar khususnya di SLBC1 agar mencoba menerapkannya guna menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Matematika sehingga hasil belajarnya bisa meningkat.
5. Perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut dengan subjek yang lebih besar, untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efektivitas PPI yang berbantuan dengan Media Permainan Dakon.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2000. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka Amani.
- Alwi, Hasan. 2003. *Tata Bahasa Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dantes, I Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ekasari, Dyah kartika. 2013. Jurnal Pendidikan Luar biasa. *Pengaruh Value Clarification(Teknik Klarifikasi nilai) Terhadap materi Prilaku Harga Diri pada mata pelajaran PKn Siswa tunarungu Kelas III di SLB.B Siti Hajar Sidoharjo*.
- Fatkhurohmah. 2010. *Model Pembelajaran Kooperatif (NHT)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kartono, Kartini. 1980. *Pengantar Metodologi Research Sosial*. Bandung: Alumni.
- Mappiare, Andi. 1982. *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Usaha Nasional.
- Parwati, Eka Ayu. 2010. *Studi Evaluatif Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Tematik di Sekolah Dasar*. Undiksha: Singaraja.
- Pidarta, I Made. 1997. *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sardini, 2013. Pengaruh Minat belajar terhadap Hasil Belajar Pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS MAN Pontianak, Universitas Tanjungpura. Pontianak.
- Sofiyanti, Ai, 2012, Jurnal Inklusi "Pengembangan Pembelajaran Untuk meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa Tunagrahita di SLBC kota Bandung, P4TK TK Dan PLB. Bandung.
- Sudjana,Nana. 2009.*Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinar Baru Algenso.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Syah, Muhibin. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wahyu Utami, Prisintia. 2014.Penerapan Metode Permainan Untuk meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas IV D Kartika II-5 Bandar Lampung.
- Yarta, I Ketut. 2012, Jurnal pendidikan Dasar.*Meningkatkan Kemampuan Belajar matematika Melalui permainan Memancing pada Anak tunagrahita Sedang (C1) Kelas Dasar V di SLBC1 Kemala Bhayangkari Tabanan*
- Zaharah, Isti. 2012. Jurnal Pendidikan Luar Biasa *.Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan 1 – 20 melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Vidio Compact Disk (VCD) Pada anak tunarungu di SLB Perwari Padang*.