

BAB 5

PEMBAHASAN

5.1 Tingkat Kemampuan Berhitung Terhadap Tuna Grahita Ringan Sebelum Dilakukan Metode Pembelajaran Dengan Bermain Kartu Remi.

Berdasarkan hasil penelitian di SDLB/C AKW Kumara II, dari 30 responden dengan menggunakan lembar observasi penilaian kemandirian dengan didapatkan hasil yaitu sebagian besar sebanyak 20 anak (67%) berada dalam klasifikasi kurang.

Maramis (2006) mengemukakan bahwa latihan untuk anak tunagrahita ringan lebih sukar daripada anak normal karena perhatian mereka mudah sekali tertarik pada hal-hal lain, sehingga diperlukan usaha untuk menarik perhatian mereka dengan merangsang panca indera. Misalnya dengan alat permainan yang berwarna, berbunyi, dan semuanya harus konkrit yang artinya dapat dilihat.

Hidayat (2009) mengemukakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktekkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan ketrampilan, kognitif, dan afektif maka sepatutnya diperlukan suatu bimbingan mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya seperti kebutuhan makan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan rasa kasih sayang, dan lain-lain.

Klasifikasi kurang pada anak tunagrahita sebagian besar pada kelas 1-4 yang berusia antara 7-13 tahun. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa kelas 1-4 baru diajarkan perhitungan 1-10. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadillah Putri mahasiswa FIP UNP Padang (2013), yang menyatakan bahwa anak tunagrahita kelas 3 mengalami kesulitan untuk berhitung angka 1-10. Hal ini disebabkan beberapa faktor yaitu, subjek mengalami masalah dalam intelektual yang disebut tunagrahita, sehingga kelas 3 yang seharusnya bisa berhitung 1-10, namun pada anak tunagrahita mengalami kesulitan untuk berhitung angka 1-10.

Penelitian dengan hasil serupa juga dilakukan oleh Eza YUSDIAL (2014), yang menyatakan bahwa anak tunagrahita pada kelas 4 di SDLB/C Perwari Padang. Sesuai kompetensi belajar pada tunagrahita kelas 2 yang seharusnya mampu berhitung sampai angka 20 namun masih belum tercapai namun pada level kelas 4 anak tersebut belum mampu mencapai standard tersebut yang seharusnya sudah tercapai pada kelas 2.

Penelitian yang dilakukan oleh Cintami (2010) mahasiswa psikologi IAIN Sunan Ampel menyatakan hasil yang sama bahwa anak tunagrahita di SDLB/C AKW Kumara II Surabaya mengalami kesulitan berhitung, pada kelas 1-6, yang seharusnya pada kelas 1 mereka sudah bisa berhitung angka 1-10 sesuai standar kompetensi belajar berhitung.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut kurangnya kemampuan berhitung pada anak yaitu, seharusnya anak mampu untuk berhitung angka 1-10 dengan mudah di usianya dan mampu memenuhi standar kompetensi belajar berhitung untuk tunagrahita pada tingkat level kelas 1-6, metode yang digunakan guru yaitu

metode ceramah namun pada anak tunagrahita tersebut mengalami kesulitan berhitung dengan metode ceramah karena metode ceramah mempunyai kelemahan yaitu, 1). Materi yang dikuasai siswa dari hasil ceramah akan terbatas pada yang dikuasai guru. 2). Ceramah yang tidak disertai peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme. 3). Guru yang tidak memiliki tutur ceramah yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan. 4). Dan sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa belum tentang apa yang dijelaskan guru (Wina Sanjaya, 2006).

5.2 Tingkat Kemampuan Berhitung Terhadap Tuna Grahita Ringan Sesudah Dilakukan Metode Pembelajaran Dengan Bermain Kartu Remi.

Hasil pengukuran tingkat kemampuan berhitung setelah diberikan intervensi metode pembelajaran dengan bermain kartu remi yang menggunakan alat ukur lembar kuesioner sebagian besar 26 tuna grahita ringan (53%) mengalami peningkatan kemampuan berhitungnya, intervensi dilakukan 7x pertemuan dalam sebulan termasuk *pre-test*.

Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Arritia (2011) Untuk mengetahui implementasi pembelajaran dalam membilang bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan kartu remi, juga untuk mengetahui respon anak terhadap pembelajaran dalam membilang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran kartu remi dan untuk mengingat sekaligus menghafal bilangan 1 sampai 10.

Adityasari (2013) menyatakan bahwa kartu remi dapat digunakan untuk mengenal konsep berhitung, mengelompokkan dan menyusun pola. Kartu remi merupakan salah satu kartu yang digunakan dalam permainan. Selain untuk permainan kartu remi juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia TK dan sekolah dasar.

Taufik Asbi (2010) Bermain kartu remi merupakan permainan kartu yang dimainkan berpasangan dan menggunakan satu pak kartu bermain. Dalam pelaksanaan metode pembelajaran dengan bermain kartu dapat membuat tuna grahita tertarik dengan gambar dan warna-warna yang telah didesain oleh peneliti dengan baik.

Adityasari (2013) mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat yang dapat dilakukan dengan kartu remi, yaitu: 1). Mengurutkan beberapa kartu, mulai dari angkanya kecil hingga besar. 2). Mengelompokkan kartu-kartu berdasarkan bentuknya (wajik, sekop, keriting dan hati), berdasarkan warnanya (merah dan hitam) dan berdasarkan. 3). Untuk anak TK bisa juga dikenalkan dengan penjumlahan angka kecil.

Kartu remi yang sudah didesain oleh peneliti juga bisa digunakan belajar saat di rumah bukan hanya di sekolah, karena mudah dibuat, tidak mahal, bisa dibuat dari karton, kardus atau folio bekas yang ada di rumah sehingga bisa mempermudah para orang tua untuk membantu anak belajar di rumah.

Dari data di atas (penelitian dan beberapa teori) menyatakan bahwa kartu remi bisa menjadi bahan atau media dalam proses pembelajaran yang baik untuk anak normal dan anak tunagrahita meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10, dikarenakan memiliki banyak manfaat yang ada pada kartu remi, bukan hanya

meningkatkan berhitung angka 1-10 pada anak, kartu remi ini juga mampu mengajarkan warna dan bentuk serta gambar yang ada pada kartu remi tersebut.

5.3 Pengaruh Metode Pembelajaran Dengan Bermain Kartu Remi Pada Tuna Grahita Ringan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah 6 kali diberikan intervensi (2 kali dalam seminggu) sebagian besar tuna grahita sebagian besar mengalami peningkatan kemampuan berhitung. Hal ini diperkuat dengan hasil uji statistic Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui perbandingan tingkat kemampuan berhitung tuna grahita sebelum dan sesudah diberi perlakuan melalui intervensi metode pembelajaran dengan bermain kartu remi di dapatkan hasil signifikan menunjukkan $p = 0,002 < \alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh metode pembelajaran dengan bermain kartu remi pada tuna grahita di SDLB/C AKW Kumara II Surabaya.

Kartu remi yang telah didesain oleh peneliti membuat anak tunagrahita tertarik. Hal tersebut serupa dengan teori Maramis (2006), latihan untuk anak tunagrahita ringan lebih sukar daripada anak normal karena perhatian mereka mudah sekali tertarik pada hal-hal lain, sehingga diperlukan usaha untuk menarik perhatian mereka dengan merangsang panca indera. Misalnya dengan alat permainan yang berwarna, berbunyi, dan semuanya harus konkrit yang artinya dapat dilihat.

Arritia (2011) mengemukakan kartu remi merupakan suatu media yang berbentuk gambar yang diperlihatkan kepada anak. Dengan kartu remi anak dapat mengetahui atau mengenal suatu bilangan serta dapat membilang bahkan menulis

suatu bilangan berdasarkan gambar yang ditampilkan. Selain itu dengan menggunakan kartu remi ada keasyikkan tersendiri dalam belajar sehingga anak akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru.

Kartu remi tersebut berwarna warni yang mencolok sehingga membuat anak tunagrahita tertarik untuk memainkannya, bukan hanya warna yang mencolok, peneliti juga memberikan gambar hewan yang lucu, gambar tersebut sejumlah dengan angka yang ada pada kartu remi, misalnya pada kartu remi angka 4 warna merah terdapat gambar kelinci 4 ekor sehingga selain tertarik dengan warna yang mencolok anak tunagrahita juga mampu dengan mudah untuk menghitung jumlah kelinci yang ada pada kartu tersebut. Serta juga bisa mengingat, berhitung, mengingat, dan menulis angka 4 seperti yang ada pada kartu remi tersebut.

Intervensi yang dilakukan oleh peneliti tersebut serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Eza Yusdial (2014) yang menyatakan bahwa kartu remi dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak tunagrahita kelas 4, intervensi dilakukan 10x pertemuan.

Kemampuan numerik pada anak yang belum dapat berhitung kemampuan numerik dapat distimulasi dengan memancingnya dengan sebutan angka yang tidak utuh. Optimalisasi daya konsentrasi ada di 15 menit pertama, setelah itu konsentrasi akan split dengan perhatian ke berbagai hal.

Perbandingan kemampuan berhitung responden sebelum dan sesudah diberi perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.5 sebelum diberikan metode pembelajaran bermain kartu remi kemampuan berhitung sebagian besar responden

berada dalam klasifikasi kurang. Sedangkan setelah diberi perlakuan metode pembelajaran bermain kartu remi kemampuan responden mengalami peningkatan 12 anak berada dalam klasifikasi cukup dan 4 anak berada dalam klasifikasi baik. Kemampuan berhitung responden dalam kurun waktu 1 bulan meningkat setelah diberi perlakuan metode pembelajaran bermain kartu remi yang dapat menstimulasi kemampuan anak tunagrahita ringan.

Perbedaan ini disebabkan karena sebelum diberi metode pembelajaran bermain kartu remi anak tunagrahita ringan kurang tertarik terhadap metode belajar yang dipakai oleh guru saat mengajar. Faktor lingkungan sekolah pun dapat mempengaruhi konsentrasi belajar anak, dimana lingkungan sekitar sekolah yang seringkali ricuh menyebabkan konsentrasi anak terganggu. Selain itu faktor dukungan keluarga juga berpengaruh pada minat belajar anak, beberapa orang tua anak merupakan pekerja sehingga jarang mendampingi dan mengawasi anak saat belajar di rumah.