

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan paparan tentang data-data yang diperoleh setelah dilakukannya penelitian tindakan. Hasil penelitian ini merupakan uraian jawaban dari permasalahan yang dimunculkan atau ditetapkan pada rumusan masalah. Sedangkan pembahasan merupakan hasil kajian terhadap data-data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas sehingga menghasilkan temuan-temuan penelitian. Paparan data hasil pembelajaran tentang kemampuan memahami lambang bilangan melalui metode permainan kartu angka diperoleh berdasarkan hasil pengamatan dan pencatatan pada saat kegiatan pembelajaran matematika. Data tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang telah dilaksanakan sebagai rangkaian kegiatan penelitian tindakan kelas.

Sebelumnya telah dilakukan pengumpulan data awal melalui observasi tentang kemampuan siswa. Pada umumnya kemampuan ketiga siswa tunagrahita ringan dalam membaca lambang bilangan, minat, kemandirian, keseriusan, rasa percaya diri, keaktifan dan kerjasama dalam permainan kartu angka rata-rata masih sangat kurang.

## 1. Deskripsi kondisi awal

Pembelajaran pemahaman lambang bilangan bagi siswa tunagrahita ringan di kelas dua SLB YDBA Purwakarta dengan 3 siswa, kelas dalam suasana kurang tenang saat pembelajaran pemahaman lambang bilangan akan dimulai. Hal ini dikarenakan perilaku siswa MD yang tidak bisa duduk dengan tenang dan siswa MA yang selalu bicara atau menyanyi. Materi pemahaman lambang bilangan pada kondisi awal disusun oleh guru dengan alokasi 1 x 30 menit. Guru mengawali pembelajaran dengan mengatur siswa, mengadakan presensi atau mengisi daftar hadir dilanjutkan dengan apersepsi guna mengetahui kemampuan awal dan mengarahkan pada materi pelajaran pada siswa.

Guru dalam memberikan materi banyak menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan pemberian tugas. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan tentang bilangan satu sampai sepuluh. Membilang sampai sepuluh. Membandingkan jumlah himpunan sampai sepuluh. Membaca lambang bilangan sampai sepuluh. Suasana kelas pada saat pembelajaran kurang tenang karena siswa MD sifatnya tidak bisa duduk tenang, berlalu lalang ke tempat duduk temannya, sehingga membuat siswa lain merasa terganggu dengan ulahnya. Siswa MA selalu bicara apa saja yang tidak ada hubungannya dengan materi atau menyanyi-nyanyi sehingga materi yang disampaikan kurang dapat diterima oleh siswa, yang berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah. Siswa belum tertarik pada permainan kartu

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

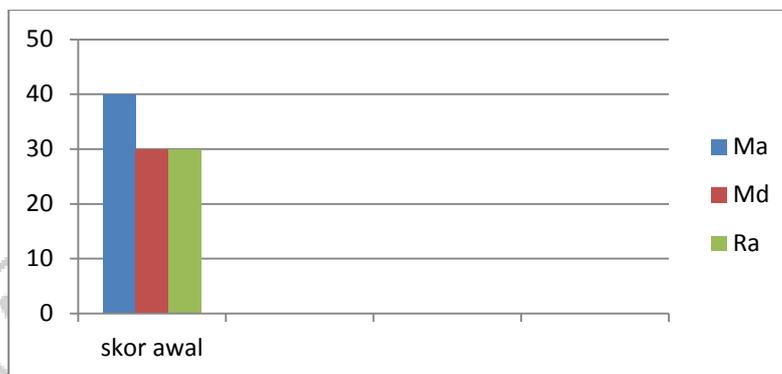
angka yang akan dicobakan guru, siswa belum aktif dan kurang serius dalam permainannya, masih banyak bercanda. Guru memerlukan ekstra strategi untuk membawa siswa pada situasi belajar yang tenang agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita ringan yang salah satu diantaranya dialami siswa-siswa ini, sulit konsentrasi.

Kemudian guru memberikan tugas tentang lambang bilangan sampai dengan 10. Ketiga siswa ini tidak langsung menjawab soal-soal yang diberikan malah seperti kebingungan untuk menjawabnya. Siswa selalu minta pertegasan dari guru kalau bilangan satu itu seperti apa penulisannya? sambil membuat tulisan bilangan satu di udara. Mereka seperti tidak percaya diri sehingga setiap mau menjawab soal pasti selalu minta bantuan guru untuk menyetujui apa yang dipikirkan, sehingga sangat mengganggu temannya yang lain.

Tabel 4.1 Hasil Kemampuan Awal

No	Inisial	Skor	Ket
1.	Ma	40	Rendah
2.	Md	30	Rendah
3.	Ra	30	Rendah

Grafik 4.1 Hasil Kemampuan Awal



Berdasarkan data hasil belajar pemahaman lambang bilangan yang masih rendah, maka peneliti berusaha mencari dan melakukan perbaikan pembelajaran agar pemahaman siswa pada lambang bilangan dapat ditingkatkan. Kemudian dicobalah dengan menggunakan suatu metode yang melibatkan siswa didalamnya, sehingga siswa dapat merasakan dalam kegiatan pembelajaran secara langsung, yaitu dengan metode permainan kartu angka. Dengan metode ini siswa diharapkan merasa senang dan dapat dengan mudah menerima materi lambang bilangan ini. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang menekankan pada bagaimana siswa dapat memahami lambang bilangan melalui metode permainan kartu angka.

## 2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

### a. Pertemuan ke-1

#### Tahapan Perencanaan

Siti Julaeha, 2012

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Perencanaan kegiatan penelitian siklus I meliputi hal-hal sebagai berikut: menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Matematika yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, kegiatan pembelajaran, media/alat dan sumber, evaluasi, format penilaian, dan lembar observasi pembelajaran. Penelitian ini bermaksud untuk dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami lambang bilangan.

### **Tahapan Pelaksanaan**

Tahapan pelaksanaan mengacu pada skenario pembelajaran yang tertulis pada RPP. Skenario yang disusun pada siklus I difokuskan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dapat diuraikan seperti di bawah ini:

- 1) Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun yaitu mengenai lambang bilangan 1-10. Guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab mengenai lambang bilangan. Beberapa pertanyaan dilontarkan oleh siswa seperti, "bu, lima itu seperti ini ya jarinya?" (sambil mengangkat kelima jari tangan kanannya). Guru pun menjawab, "iya, benar!" lima itu seperti ini jarinya. (guru sambil mengangkat kelima jari tangan kanannya untuk mempertegas pertanyaan sekaligus jawaban dari siswa MA). Kemudian guru melanjutkan pertanyaan tadi, kalau jari tangan seperti ini 5, bagaimana menulis lambangnya?". Coba siapa yang bisa menulis lambang bilangan 5?" siswa MA: begini ya bu angka 5

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- (sambil menulis di udara lambang lima dengan benar). Coba MD, bilangan 5 seperti apa menulisnya?. Dengan kurang percaya diri siswa MD menulis bilangan 5 dengan lambang bilangan 4. Kemudian guru beralih pada siswa RA, “coba RA, kalau 5 lambangnya seperti bagaimana?”. Seperti biasa RA, sebelum menjawab tentang lambang bilangan, dia selalu menghitung jarinya dulu, kemudian bertanya pada guru; bu, 5 seperti ini ya jarinya?”(sambil menghitung dan mengangkat kelima jari tangannya) iya jawab guru, sekarang tulis lambangnya RA!”, RA, menulis lambang bilangan 5 dengan lambang bilangan 4, sama dengan siswa MD. Hal ini menunjukkan bahwa siswa MD dan siswa RA belum memahami lambang bilangan 5 dan 4 dengan benar. Lalu peneliti mengarahkan suasana kelas menuju kondisi yang diinginkan untuk mendengarkan penjelasan guru tentang permainan kartu angka. “Ya, anak-anak. Sekarang ibu mempunyai suatu permainan. Yang mau tahu mari kita dengarkan ceritanya. Bu guru mau cerita!”
- 2) Siswa mendengarkan penjelasan dan cerita guru tentang permainan kartu angka yang akan dimainkan pada pertemuan ini. Adapun intisari dari penjelasan dan cerita guru tentang permainan kartu angka, yaitu:
    - a) Permainan kartu angka ini sejenis dengan kartu domino hanya berbeda dari gambar dan bentuk kartunya.

- b) Aturan permainan kartu angka ini lebih disederhanakan dari bermain domino orang dewasa biasanya.
- c) Sebelum memulai permainan, kartu harus dikocok dahulu, setelah kartu dibagikan pada pemain sebanyak 4 buah maka dari sisa kartu diambil 1 kartu sebagai kartu buangan yang pertama.
- d) Cara memainkan kartunya adalah sebagai berikut : Misalnya pada kartu buangan ruas kanan gambar bulatannya berjumlah tiga dan ruas kiri tertera lambang bilangan 4, maka pemain/siswa yang akan menutup kartu buangan ruas kanan harus ditutup dengan kartu yang mempunyai lambang bilangan 3 dan bila ingin menutup kartu yang ruas kirinya maka pemain/siswa harus menutup kartu tersebut dengan kartu yang memiliki gambar bulatannya berjumlah 4. Begitu seterusnya sampai kartu habis ditangan.
- e) Permainan dimulai searah jarum jam
- f) Siswa yang duluan habis kartunya, maka dia lah pemenangnya
- g) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya, siapa yang belum jelas tentang permainan kartu angka jenis ini.
- h) Kegiatan diarahkan pada siswa agar mampu memainkan kartu angka ini dan mampu mematuhi aturan yang diterapkan.
- i) Secara bersama-sama (guru dan siswa) mendeskripsikan hasil dari permainan kartu angka jenis domino ini.

- j) Mencatat hasil diskusi dan menghafal cara-cara memainkan kartu angkanya.
- k) Guru dan siswa membahas hasil diskusi berdasarkan materi yang telah disampaikan
- l) Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan isi materi permainan kartu angka jenis domino ini

### **Tahapan Pengamatan/Observasi**

Setelah tahapan pelaksanaan, tahapan berikutnya adalah tahapan pengamatan atau tahapan observasi. Pada tahap ini dilakukan observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi yang telah ada.

Pada proses pembelajaran berlangsung, *observer* melakukan pengamatan dan kegiatan yang terjadi baik terhadap apa yang dilakukan siswa saat mengikuti pembelajaran maupun terhadap kegiatan peneliti dalam menyampaikan materi di kelas. Pengamatan berpatokan pada format yang tersedia. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh peneliti dalam menyampaikan materi.

Rekapitulasi Hasil yang diperoleh pada pertemuan ke-1 Siklus I

Tabel 4.2 Hasil skor pertemuan ke-1

		Skor
--	--	------

No.	Soal	MA	MD	RA
1.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara urut dari yang terkecil sampai yang terbesar	10	10	10
2.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara urut dari yang terbesar sampai yang terkecil	5	3	4
3.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara acak	6	4	3
4.	Membilang banyak benda dalam suatu himpunan	10	10	10
5.	Melengkapi urutan bilangan	5	2	1
6.	Menuliskan jumlah benda yang dihitung dalam suatu himpunan	5	3	3
7.	Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangannya	7	4	3
8.	Melingkari lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda	5	3	3
Jumlah skor		53	39	37
prosentase		66,25%	48,75%	46,25%

Aktivitas Guru yang diamati pada pertemuan ke-1 Siklus I

Tabel 4.3 Hasil observasi kegiatan guru pert 1

No.	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Pengamatan
1.	Penguasaan Bahan Pelajaran	Guru belum menguasai materi
2.	Penyampaian Materi	Materi belum tersampaikan dengan baik
3.	Penggunaan Metode	Belum terlihat menggunakan metode yang diterapkan karena baru mulai memperkenalkan metode yang akadigunakan
4.	Peorganisasian Siswa	Belum terlihat adanya pengorganisasian siswa
5.	Penciptaan Situasi Yang Kondusif	Situasi belum dapat dikondisikan sehingga suasana kelas ribut, tidak tenang
6.	Penguasaan Media	Media kartu belum digunakan baru berupa cerita dan gambar kartu yang ditulis di papan tulis
7.	Bimbingan Terhadap Siswa	Bimbingan kepada siswa berupa saran dan nasihat

Siti Julaeha, 2012

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

8.	Semangat Kerja Guru	Berusaha untuk semangat menghadapi siswa yang tidak dapat duduk diam, berbicara terus dan mengupayakan untuk situasi kondusif
9.	Cara Mengadakan Evaluasi	Evaluasi diberikan dalam bentuk tanya jawab dan pemberian soal
10.	Pemberian Umpan Balik	Memberikan acungan jempol pada siswa yang berkelakuan baik

Aktivitas Siswa yang diamati pada pertemuan ke-1 Siklus 1

Tabel 4.4 Hasil Observasi kegiatan siswa pert 1

No.	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Pengamatan
1.	Kesiapan siswa	Siswa belum siap untuk belajar
2.	Minat belajar siswa	Minat siswa belum terlihat, masih bercanda
3.	Tanggung jawab terhadap tugas	Belum mengerjakan tugas, masih acuh
3.	Keterampilan Menggunakan media	Belum terampil dan belum pernah memainkan kartu
4.	Kemandirian belajar	Masih ketergantungan pada guru
5.	Keseriusan dan kepercayaan	Masih bercanda

Siti Julaeha, 2012

Penggunaan Metode Permainan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	diri	
6.	Kerjasama dalam kelompok	Belum adanya kerjasama, belum bisa diatur
7.	Penggunaan waktu untuk mencapai ketuntasan belajar	Waktu banyak digunakan untuk bercanda dan bermain-main sehingga untuk belajar masih kurang sekali
8.	Bimbingan terhadap siswa	Bimbingan kepada siswa berupa saran, arahan dan nasihat, memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan
9.	Penguasaan materi pemahaman lambang bilangan 1-10	Masih seperti kemampuan awal walau ada belum dapat dipahami betul materinya
10.	Aplikasi materi secara kontekstual	Belum dapat diaplikasikan

### Tahapan refleksi

Tahap akhir dari Siklus I Pertemuan ke-1 adalah tahapan refleksi.

Pada tahap refleksi peneliti menganalisis dan mengolah skor yang terdapat pada lembar observasi berdasarkan beberapa indikator:

- 1) situasi yang kondusif dari materi permainan kartu angka yang dijelaskan guru. Situasi kelas belum kondusif, suasana kelas kurang

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

tenang karena ulah siswa MD yang suka membuat ulah dengan menjahili temannya, siswa MA yang selalu berisik dengan ocehannya. Sehingga guru masih perlu membimbing siswa agar lebih serius, semangat dan siap dalam menerima materi.

Kegiatan pembelajaran ini belum menampilkan gambar apalagi contoh konkret, sehingga belum mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Guru baru mengenalkan permainan kartu angka berdasarkan cerita, sehingga ketiga siswa belum dapat menyimak dan memperhatikan penjelasan guru secara aktif.

- 2) Perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan materi membilang 1-10 bisa dilihat dari ketiga siswa ini yang belum mampu membaca dan menuliskan lambang bilangan 1-10 berdasarkan hasil tes yang diberikan pada akhir kegiatan.
- 3) Aspek keterampilan menggunakan media. Aspek ini dilihat dari kemampuan siswa dalam memainkan kartu yang dijelaskan guru belum mampu melakukannya.
- 4) Belum adanya pemanfaatan waktu yang berarti, sehingga pembelajaran selalu melebihi waktu yang ditentukan karena ulah siswa yang belum serius.

Berdasarkan uraian singkat pada data di atas dapat disimpulkan bahwa pencapaian target yang ditentukan belum tercapai. Target minimal yang diharapkan memiliki kemampuan memahami lambang bilangan 80%. Kendala yang dihadapi adalah siswa MD masih belum bisa duduk tenang di tempat duduknya, siswa MA masih suka mengoceh, dan siswa RA masih suka bengong ketika di dalam kelas sehingga pembelajaran belum kondusif. Peneliti belum mengelola kelas secara maksimal, sehingga suasana kelas belum kondusif dan guru belum memberikan bimbingan pada siswa.

#### **b. Pertemuan ke-2**

##### **Tahapan Perencanaan**

Tahapan perencanaan pada pertemuan ke-2 ini mencakup persiapan RPP yang memuat indikator, materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran dan lembar penilaian.

##### **Tahapan Pelaksanaan**

Pada tahap penerapan tindakan atau pelaksanaan yang mengacu pada skenario pembelajaran yang tertulis pada RPP disusun pada pertemuan kedua adalah peneliti menampilkan gambar kartu angka. Kegiatan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Guru memperlihatkan kartu angka pada siswa
- 2) Guru membagikan kartu pada siswa untuk ditelaah
- 3) Guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab mengenai kartu yang

diamatinya, seperti, “Bu, ini apa bu?”, tanya siswa MA. Sebelum guru

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menjawab pertanyaan yang dilontarkan MA, siswa MD juga bertanya, "Bu, ini gambar apa bu?", sambil menunjuk gambar yang tertera pada kartu. Lalu peneliti mengarahkan suasana kelas pada kondisi yang diinginkan, siswa MD diarahkan untuk selalu duduk di tempat duduknya, siswa MA untuk diam tidak selalu berbicara atau menyanyi yang tidak jelas arahnya, dan siswa RA diarahkan agar siap mengikuti pembelajaran di kelas. Berdasarkan munculnya pertanyaan-pertanyaan tadi, nampaknya sudah ada perhatian dari siswa. Guru menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa-siswa tadi. "Baiklah anak-anak, ini (sambil memegang sebuah kartu) adalah namanya kartu sejenis dengan kartu domino. Biasanya kartu domino (ditunjukkan sebagai perbandingan) dimainkan oleh orang dewasa, mungkin ada diantara orangtua kalian, bapak-bapaknya yang suka bermain kartu domino seperti ini. nah, untuk kalian ibu membuat kartu yang seperti ini. sekarang siapa yang mau bermain kartu angka?". Semua siswa menjawab mau sambil mengacungkan tangannya dengan serempak.

- 4) Guru mengatur tempat duduk siswa secara melingkar. Guru menjelaskan cara memainkan kartu dengan mempraktekkannya, ruas kanan kartu gambar yang berjumlah 4 maka ditutup dengan kartu yang ruas kirinya tertera lambang bilangan 4, begitu juga sebaliknya kartu ruas kiri tertera lambang bilangan 5 maka ditutup dengan kartu ruas kanan yang jumlah gambarnya 5.

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 5) Guru mengocok kartu dan membagikannya pada setiap siswa sebanyak 4 buah dan memberi kesempatan untuk menelaahnya. Guru membuang satu kartu dari sisa kartu.
- 6) Permainan dimulai searah jarum jam, dari siswa sebelah kiri ke siswa sebelah kanan. Siswa yang tidak mempunyai kartu sesuai dengan kartu buangan dianjurkan untuk mencangkul dari tumpukan kartu sisa sampai menemukannya.
- 7) Diakhir pembelajaran siswa yang telah habis kartunya, dialah pemenangnya.

#### **Tahapan pengamatan/observasi**

Sama dengan pengamatan yang dilakukan pada pertemuan pertama Siklus ke-1 yang dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung hingga saat pembelajaran berakhir, observer mencatat kegiatan siswa dan guru. Dalam pertemuan yang kedua ini, aspek yang diamati hampir sama pada pertemuan ke-1 karena belum adanya perkembangan yang berarti:

Rekapitulasi Hasil yang diperoleh pada pertemuan ke-2

Tabel 4.5 Hasil Skor pertemuan ke-2

No.	Soal	Skor		
		MA	MD	RA

1.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara urut dari yang terkecil sampai yang terbesar	10	10	10
2.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara urut dari yang terbesar sampai yang terkecil	6	4	3
3.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara acak	6	5	4
4.	Membilang banyak benda dalam suatu himpunan	10	8	10
5.	Melengkapi urutan bilangan	6	3	2
6.	Menuliskan jumlah banyak benda yang dihitung dalam suatu himpunan	7	5	4
7.	Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangannya	7	4	5
8.	Melingkari lambang bilangan sesuai	8	6	5
	dengan jumlah benda			
	jumlah	60	45	43
	Prosentase	75%	56,25%	53,75%

Aktivitas Guru yang diamati pada pertemuan ke-2 Siklus I

Tabel 4.6 Hasil Observasi Kegiatan guru pertemuan ke-2

No.	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Pengamatan

Siti Julaeha, 2012

Penggunaan Metode Permainan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1.	Penguasaan Bahan Pelajaran	Guru mulai menguasai materi secara baik
2.	Penyampaian Materi	Materi mulai tersampaikan dengan baik
3.	Penggunaan Metode	Mulai menggunakan metode permainan
4.	Peorganisasian Siswa	Belum terlihat adanya pengorganisasian siswa
5.	Penciptaan Situasi Yang Kondusif	Situasi mulai dapat dikondisikan sehingga keributan sedikit berkurang
6.	Penguasaan Media	Media kartu mulai diperkenalkan dan cara memainkannya.
7.	Bimbingan Terhadap Siswa	Mulai memberikan bimbingan kepada siswa berupa saran, arahan dan nasihat
8.	Semangat Kerja Guru	Berusaha untuk semangat menghadapi siswa yang tidak dapat duduk diam, berbicara terus dan mengupayakan untuk situasi kondusif
9.	Cara Mengadakan Evaluasi	Evaluasi diadakan berbentuk tanya jawab dan pemberian soal
10.	Pemberian Umpan Balik	Memberikan acungan jempol pada siswa yang berkelakuan baik dan ditepuk bahunya supaya bangga

Aktivitas Siswa yang diamati pada pertemuan ke-2 Siklus 1

Tabel 4.6 Hasil Observasi kegiatan siswa

No.	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Pengamatan
1.	Kesiapan Siswa	Siswa mulai dapat disiapkan untuk belajar
2.	Minat Belajar Siswa	Minat siswa mulai terlihat, memperhatikan apa yang dijelaskan guru
3.	Tanggung Jawab Terhadap Tugas	Mulai mengerjakan tugas walau belum sempurna
4.	Keterampilan Menggunakan Media	Mulai belajar memainkan kartu angka dengan cara domino
5.	Kemandirian belajar	Masih ketergantungan pada guru
6.	Keseriusan dan	Terlihat mulai serius namun masih belum percaya pada kemampuan dirinya sendiri

Siti Julaeha, 2012

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	kepercayaan diri	
7.	Kerjasama dalam kelompok	Masih berebut kartu seolah-olah dia tidak akan diberi, belum bisa diatur
8.	Penggunaan waktu untuk mencapai ketuntasan belajar	Waktu masih belum optimal digunakan untuk belajar karena siswa masih mendahulukan ke egoisannya sehingga banyak bentrok dengan siswa yang lainnya
9.	Penguasaan materi pemahaman lambang bilangan 1-10	Penguasaan materi ada sedikit peningkatan namun masih belum mantap memahaminya, masih suka lupa, apal cangkem.
10.	Aplikasi materi secara konstektual	Belum dapat diaplikasikan

### Tahapan Refleksi

Tahapan akhir dari Sikus I pada Pertemuan ke-2 adalah refleksi. Tidak berbeda dengan kegiatan pertemuan ke-1, menganalisa dan mengolah skor yang terdapat pada lembar observasi yang ada.

Hasilnya diperoleh sebagai berikut:

- 1) Guru sudah dapat mengkondisikan siswa untuk belajar sehingga siswa sedikit tertarik dan berminat untuk belajar memahami lambang bilangan melalui metode permainan kartu angka.
- 2) Guru memberikan bimbingan pada siswa agar mereka dapat duduk tenang, bekerjasama, serius dalam mempelajari materi melalui permainan kartu angka.
- 3) Siswa sudah sedikit dapat dikondisikan untuk siap belajar dan berminat untuk menerima materi yang disampaikan guru.
- 4) Siswa belum bisa bekerjasama dalam kelompok ketika kartu dibagikan, siswa masih berebut, seolah-olah dia tidak akan dibagi kartu, sehingga guru merasa kewalahan dalam melerai perilaku mereka.
- 5) Siswa tidak sabar dalam menunggu giliran untuk memainkan kartu angkanya.
- 6) Siswa belum menguasai materi sesuai harapan karena suasana kelas belum mendukung untuk belajar sehingga hasil belajar siswa masih rendah berdasarkan hasil tes yang diberikan di akhir kegiatan.

### c. Pertemuan ke-3

#### Tahapan Perencanaan

Tahapan perencanaan pada Pertemuan ke-3 ini, yaitu; menyiapkan RPP, menyiapkan materi, menyiapkan media pembelajaran kartu angka, menyiapkan materi yang akan diberikan, mengatur tempat duduk siswa

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

agar dapat duduk secara berhadapan-hadapan dengan temannya, menyiapkan instrumen, lembar kerja siswa dan menciptakan suasana kelas yang kondusif.

### **Tahapan Pelaksanaan**

Setelah semuanya siap, pelaksanaan tindakan selanjutnya adalah:

- 1) Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun bersama antara peneliti dengan observer
- 2) Guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab mengenai kartu domino yang akan dipakai. Kegiatan ini sama dengan kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua.
- 3) Guru menjelaskan cara permainan kartu angka. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan memperhatikan kartu domino. Akhir cerita siswa memahami cara memainkan kartu domino. Permainan dimulai
- 4) tidak searah jarum jam kebalikan dari pertemuan yang ke-2, mulai dari pemain sebelah kiri dulu memutar ke pemain sebelah kanan.
- 5) Guru mengajak siswa mengulang permainan kartu angka agar siswa lebih mahir lagi memainkan kartu angka dan memahami aturan-aturan yang dipakai sehingga siswa tidak nampak kebingungan ketika memainkan kartunya. Permainan kartu ini sama seperti pertemuan ke-1 dan ke-2.
- 6) Siswa mengamati dan membaca gambar dan lambang bilangan yang ada pada kartu dengan melakukan kerjasama dengan guru dan

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

rekannya. Guru berkeliling untuk memotivasi siswa dan terus memberi bimbingan pada siswa yang masih mengalami kesulitan.

- 7) Bila telah siap maka permainan kartu angka dimulai dengan permainan tidak searah dengan jarum jam.
- 8) Siswa yang berhasil adalah siswa yang terdahulu habis kartu yang ada ditangannya.
- 9) Siswa yang telah memenangkan permainan dan sesuai dengan cara dan aturannya maka diberi hadiah oleh guru.
- 10) Siswa diberi tugas untuk dikerjakan dengan pemberian soal yang lebih bervariasi.
- 11) Guru dan siswa menyimpulkan isi materi melalui permainan kartu angka

### **Tahapan Pengamatan/Observasi**

Pada dasarnya tahapan pengamatan pada Siklus I Pertemuan ke-3 ini juga sama dengan tahapan pengamatan pada siklus pertama dan kedua, yaitu dilaksanakan pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung hingga pembelajaran berakhir. Observer mengamati dan mencatat kegiatan siswa dan guru dalam hal ini adalah untuk melihat perkembangan dari indikator-indikator yang sesuai dan ada pada lembar observasi.

Aspek yang diamati pada pertemuan ketiga sama dengan indikator yang diamati pada pertemuan pertama dan kedua yaitu mengacu pada:

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Rekapitulasi Hasil yang diperoleh pada pertemuan ke-3

Tabel 4.7 hasil skor pertemuan ke-3

No	Soal	Skor		
		MA	MD	RA
1.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara urut dari yang terkecil sampai yang terbesar	10	10	10
2.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara urut dari yang terbesar sampai yang terkecil	7	6	5
3.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara acak	7	6	4
4.	Membilang banyak benda dalam suatu himpunan	10	7	8
5.	Melengkapi urutan bilangan	7	4	3
6.	Menuliskan jumlah banyak benda yang dihitung dalam suatu himpunan	7	6	5
7.	Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangannya	8	6	5
8.	Melingkari lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda	8	7	7
Jumlah		64	52	47
Prosentase		80%	65%	58,75%

Aktivitas Guru yang diamati pada pertemuan ke-3 Siklus I

Tabel 4.8 grafik hasil observasi keg guru pert ke-2

--	--	--

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

No.	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Pengamatan
1.	Penguasaan Bahan Pelajaran	Guru menguasai materi
2.	Penyampaian Materi	Materi tersampaikan dengan
3.	Penggunaan Metode	Menggunakan metode yang diterapkan
4.	Peorganisasian Siswa	Sudah terlihat adanya pengorganisasian siswa, duduk dikursinya masing-masing
5.	Penciptaan Situasi Yang Kondusif	Situasi mulai dapat dikondisikan, dikendalikan sehingga suasana kelas sedikit tenang
6.	Penguasaan Media	Mulai memainkan media kartu domino yang digunakan
7.	Bimbingan Terhadap Siswa	Bimbingan kepada siswa berupa saran, arahan dan nasihat, memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa
8.	Semangat Kerja Guru	Semangat guru mulai meningkat seiring dengan kondisi siswa yang mulai tertarik dengan permainan kartu ini
9.	Cara Mengadakan Evaluasi	Evaluasi diadakan berbentuk tanya jawab dan pemberian soal

Siti Julaeha, 2012

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

10.	Pemberian Umpan Balik	Memberikan tepuk tangan apabila siswa melakukan hal-hal yang positif dan pengerjaan tugasnya benar
-----	-----------------------	--

Aktivitas Siswa yang diamati pada pertemuan ke-3 Siklus 1

Tabel 4.9 observasi kegiatan siswa pert ke-3 siklus 1

No.	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Pengamatan
1.	Kesiapan Siswa	Siswa siap untuk belajar
2.	Minat Belajar Siswa	Minat siswa bagus dalam merespon permainan kartu angka ini, malah semangat tinggi dan selalu ingin mengulanginya lagi
3.	Tanggung Jawab Terhadap Tugas	Mengerjakan tugas dengan baik walau belum benar semua
4.	Keterampilan	Mulai belajar memainkan kartu

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	Menggunakan Media	angka sendiri
5.	Kemandirian belajar	Mulai mandiri tidak ketergantungan lagi pada guru
6.	Keseriusan dan kepercayaan diri	Semangat tinggi karena sudah masuk pada tahap serius memainkan kartu angka
7.	Kerjasama dalam kelompok	Dapat bekerjasama dengan teman , sabar menunggu giliran bermain
8.	Penggunaan waktu untuk mencapai ketuntasan belajar	Serius berakibat pada penggunaan waktu sebaik mungkin
9.	Penguasaan materi pemahaman lambang bilangan 1-10	Mulai memahami materi yang disampaikan karena situasi sudah dapat dikondisikan sehingga perhatian siswa tertuju pada penjelasan guru
10.	Aplikasi materi secara konstektual	Belum dapat diaplikasikan

### Tahapan Refleksi

Tahap akhir dari pertemuan ketiga adalah tahapan refleksi sama dengan siklus pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada tahap

Siti Julaeha, 2012

**Penggunaan Metode Permainan...**

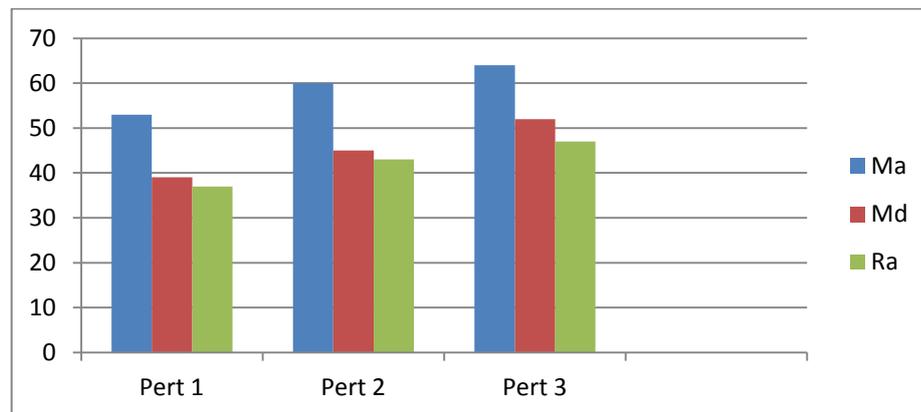
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

refleksi pertemuan ketiga ini peneliti dan observer juga menganalisis dan mengolah nilai yang terdapat pada lembar observasi yang ada.

Dari hasil analisis diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Suasana kelas sudah sedikit lebih tenang sehingga guru dapat menyampaikan materi lebih baik dari pertemuan sebelumnya dan siswa dapat sedikit memahami penjelasan guru untuk memainkan kartu angka ini.
- 2) Siswa dapat dikondisikan dalam memainkan kartu angka sesuai dengan cara dan aturan yang ditentukan.
- 3) Siswa sudah mampu dikendalikan perilaku-perilaku yang dapat menghambat permainan seperti lebih tidak lagi berebut kartu ketika dibagikan, lebih sabar menunggu ketika gilirannya tiba untuk membuang kartu yang ada ditangannya.
- 4) Kemampuan memahami lambang bilangan sedikit ada peningkatan setahap lebih maju dari kemampuan awal yang dimiliki setiap siswa walau belum sesuai dengan target yang diharapkan.

Grafik 4.2 Hasil siklus 1



Berdasarkan uraian grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pencapaian target kemampuan siswa tunagrahita ringan kelas dua SLB YDBA Purwakarta ternyata masih belum tercapai dengan target minimal 80%. Peneliti dan observer akhirnya berdiskusi untuk merencanakan dan melakukan perbaikan tindakan yang lebih baik yang akan dilakukan untuk Siklus yang ke-II.

### 3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

#### a. Pertemuan ke-1

##### Tahapan Perencanaan

Dalam tahapan perencanaan pada pertemuan ke-1 Siklus II ini, dipersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran matematika yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar,

Siti Julaeha, 2012

Penggunaan Metode Permainan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

indikator, tujuan pembelajaran, materi, kegiatan pembelajaran, evaluasi, format penilaian, dan lembar observasi pembelajaran. Untuk lebih menarik, materi dalam penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami lambang bilangan 1-10 melalui permainan kartu angka. Pada Siklus I, gambar yang ada pada ruas kanan kartu hanya berupa bulatan-bulatan seperti halnya pada kartu domino umumnya. Pada siklus II ini gambar yang ada pada kartu dominonya berupa gambar yang sering ditemui sehari-hari, seperti gambar buah-buahan, gambar kendaraan, gambar kebersihan diri yang ditempel pada kartunya dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik dan minat siswa untuk bermain kartu angka ini.

### **Tahapan Pelaksanaan**

Tahapan Pelaksanaan mengacu pada skenario pembelajaran yang tertulis pada RPP. Skenario yang disusun pada Siklus II ini difokuskan pada kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Yang berbeda pada pertemuan ini permainan kartu dilakukan dengan duduk di lantai dan permainan dilakukan searah jarum jam pemain mulai dari pemain kanan dulu memutar ke arah kiri.

Kegiatan ini dapat diuraikan seperti dibawah ini:

- 1) Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun yaitu mengenai permainan kartu angka jenis domino. Peneliti

dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab atau diskusi mengenai permainan kartu.

- 2) Beberapa pertanyaan diajukan oleh siswa seperti, “Bu, sekarang kartunya berbeda dengan yang kemarin ya bu?”. Sebelum menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa MA, siswa RA bertanya lagi. “Iya ya bu, sekarang kartunya ada gambar sepedanya, bagus!”. Dan siswa MD ikut menilai kartu yang sekarang, “iya bu bagus, tidak seperti kemarin bulat-bulat doang!”. Selanjutnya peneliti menjelaskan untuk menjawab pertanyaan mereka, “Ya, memang benar, sekarang kita akan memainkan kartu lagi seperti yang kemarin, hanya kartunya berbeda, sekarang gambar kartunya sama ibu dibuat lebih bagus lagi yang lebih menarik biar kalian tambah semangat bermain kartunya, ya!”.
  - 3) Kemudian peneliti mengarahkan suasana kelas menuju kondisi yang diinginkan untuk mengikuti kegiatan yang telah direncanakan dan disusun. Peneliti mengatakan, “Sekarang kalian akan belajar dengan bermain kartu angka lagi seperti kemarin. Cara dan aturannya juga sama, hanya sekarang kita melakukan permainan ini tidak duduk dikursi, melainkan kita duduk dibawah lantai dan yang memulai permainan searah jarum jam seperti pada pertemuan kedua Siklus I, dari sebelah kanan dulu lalu kesebelah kiri. Kemarin yang memulai permainan siswa MA, lalu ke RA dan terakhir ke siswa MD. Nah, sekarang permainan dimulai dari siswa MD dulu, baru RA dan

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

diakhiri oleh siswa MA. Caranya sama seperti permainan kartu angka yang lalu, kalian membuang kartu sesuai dengan jumlah gambar atau lambang bilangan yang ada pada ruas kartu buangan yang ada.

- 4) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan yang mesti dilakukan berdasarkan arahan tadi.
- 5) Adapun kegiatan yang mesti mereka lakukan sama dengan kegiatan yang dilakukan mereka pada waktu Siklus I, hanya sekarang permainannya dimulai dengan melawan arah jarum jam.
- 6) Siswa melakukan permainan kartu angka jenis domino ini sesuai dengan cara dan aturan yang telah ditentukan seperti pada Siklus I.
- 7) Kegiatan diarahkan agar siswa dapat lebih memahami lambang bilangan 1-10 sesuai dengan indikator yang diharapkan.
- 8) Secara bersama-sama (guru dan siswa) mendiskusikan atau mendeskripsikan tentang permainan kartu angka ini. Guru melakukan interaksi pada siswa satu persatu secara lebih dekat.
- 9) Mencatat hasil diskusi dan menghafal lambang bilangan yang tertera pada kartu angka.
- 10) Guru dan siswa membahas hasil diskusi berdasarkan materi yang telah disampaikan
- 11) Pada akhir pembelajaran guru dan siswa menyimpulkan isi materi permainan kartu angka.

#### **Tahapan Pengamatan/Observasi**

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tahapan berikutnya adalah pengamatan atau tahapan observasi. Pada tahapan ini observer melakukan pengamatan mengacu pada aspek yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi yang telah ada.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, observer melakukan pengamatan dan kegiatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan fungsinya sebagai peneliti dan siswa yang mendapatkan bimbingan dari guru. Pengamatan mengacu pada format yang tersedia. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan atau perubahan yang dicapai.

Rekapitulasi Hasil yang diperoleh pada Siklus II pertemuan ke-1

Tabel 4.10 Hasil skor siswa pada pert ke-1 siklus 2

No.	Soal	Skor		
		MA	MD	RA
1.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara urut dari yang terkecil sampai yang terbesar	10	10	10
2.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara urut dari yang terbesar sampai yang terkecil	8	6	5
3.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara acak	8	6	6
4.	Membilang banyak benda dalam suatu himpunan	10	8	8

5.	Melengkapi urutan bilangan	9	7	6
6.	Menuliskan jumlah banyak benda yang dihitung dalam suatu himpunan	10	8	8
7.	Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangannya	10	8	7
8.	Melingkari lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda	8	7	7
Jumlah		73	60	57
Prosentase		91,25 %	75%	71,25 %

Aktivitas Guru yang diamati pada pertemuan ke-1 Siklus II

Tabel 4.11 Hasil Obserasi kegiatan guru pert ke-1 siklus 2

No.	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Pengamatan
1.	Penguasaan Bahan Pelajaran	Guru menguasai materi
2.	Penyampaian Materi	Materi tersampaikan dengan baik karena siswa sudah siap dan berminat untuk belajar
3.	Penggunaan Metode	menggunakan metode yang diterapkan

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4.	Peorganisasian Siswa	Ada pengorganisasian siswa
----	----------------------	----------------------------

5.	Penciptaan Situasi Yang Kondusif	Situasi dapat dikondisikan sehingga suasana kelas tidak ribut, sedikit tenang
6.	Penguasaan Media	Media kartu baru digunakan
7.	Bimbingan Terhadap Siswa	Bimbingan kepada siswa berupa saran dan nasihat dan memperbaiki kesalahan-kesalahan siswa
8.	Semangat Kerja Guru	Berusaha untuk semangat menghadapi siswa yang tidak dapat duduk diam, berbicara terus dan mengupayakan untuk situasi kondusif
9.	Cara Mengadakan Evaluasi	Evaluasi diadakan berbentuk tanya jawab dan pemberian soal
10.	Pemberian Umpan Balik	Memberikan acungan jempol pada siswa yang berkelakuan baik

Aktivitas Siswa yang diamati pada pertemuan ke-1 Siklus II

Tabel 4.12 Hasil Observasi kegiatan siswa pert ke-1 Siklus 2

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

No.	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Pengamatan
1.	Kesiapan Siswa	Siswa siap untuk belajar
2.	Minat Belajar Siswa	Semakin tertarik dengan permainan kartu angka

3.	Tanggung jawab terhadap tugas	Mengerjakan tugas yang diberikan guru
4.	Keterampilan Menggunakan Media	sedikit terampil memainkan kartu angka walaupun lambat
5.	Kemandirian belajar	Ketergantungan pada guru mulai berkurang
6.	Keseriusan dan kepercayaan diri	Semakin serius memperhatikan dan mengerjakan permainan kartu angka
7.	Kerjasama dalam kelompok	Dapat bekerjasama, saling mengingatkan, saling menghargai
8.	Penggunaan waktu untuk mencapai ketuntasan belajar	Waktu mulai optimal digunakan sehingga permainan dapat selesai sesuai dengan jadwal pelajaran
9.	Penguasaan materi pemahaman lambang bilangan 1-10	Semakin meningkat dalam memahami lambang bilangan dilihat dari hasil tes yang diberikan
10.	Aplikasi materi secara konstektual	Belum sedikit dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari hari

### Tahapan Refleksi

Siti Julaeha, 2012

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Selanjutnya tahap akhir dari kegiatan pada Siklus II Pertemuan ke-1 adalah tahapan refleksi. Pada tahap refleksi peneliti menganalisis dan mengolah hasil pengamatan dan skor yang terdapat pada lembar observasi.

Hasil analisis sebagai berikut:

- 1) Suasana kelas sudah dapat dikondisikan, siswa sudah mulai dapat duduk tenang, dapat diarahkan sesuai dengan yang diinginkan, mulai benar-benar siap untuk memulai belajar sehingga guru nampak semangat untuk memberikan materi pelajaran.
- 2) Pada saat kegiatan inti siswa sudah tidak kaku lagi memainkan kartu angka jenis domino ini, hanya masih banyak kekeliruan dalam mengaplikasikan materinya terhadap gambar/lambang bilangan pada ruas kartu sehingga guru harus lebih banyak lagi membimbing siswa untuk membetulkan kekeliruan yang diperoleh mereka.
- 3) Siswa sudah mulai mandiri, serius dan percaya diri serta sabar dalam mengerjakan tugasnya secara individual, tidak lagi banyak bertanya setiap permasalahan pada guru untuk meyakinkan kemampuan diri mereka masing-masing.
- 4) Penyampaian materi oleh guru sudah dapat diterima siswa sehingga sedikit-sedikit sehingga siswa mengalami peningkatan setahap lebih maju dibandingkan sebelumnya dalam hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan uraian singkat data yang diperoleh di atas dapat disimpulkan bahwa pencapaian target yang diharapkan sudah mulai

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menunjukkan peningkatan yang lebih baik lagi sesuai dengan target yang ditentukan minimal 80% yang diperoleh siswa. Namun masih ada beberapa kendala yang dihadapi, seperti dalam pengaplikasian siswa terhadap materi sehingga peneliti dan observer merencanakan untuk melanjutkan pada pertemuan yang ke-2 agar hasil yang diperoleh lebih baik lagi.

#### **a. Pertemuan ke-2**

##### **Tahapan perencanaan**

Rencana pelaksanaan sesuai dengan yang tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada Siklus II Pertemuan ke-2 ini disusun untuk lebih menyempurnakan hasil analisis dan refleksi pada Siklus I dan Siklus II Pertemuan ke-1. Siklus II Pertemuan ke-1 peneliti telah menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Dengan demikian pada pertemuan yang kedua ini kembali peneliti menggunakan peniruan, pengulangan dan penugasan. Alat tes yang digunakan adalah berupa soal.

##### **Tahapan Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan belajar pada Siklus II Pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2012, diruang kelas dua yang biasa digunakan siswa tunagrahita ringan sehari-hari di SLB YDBA Purwakarta dengan jumlah siswa 3 orang. Adapun proses belajar mengajar ini mengacu pada skenario pembelajaran di

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pertemuan sebelumnya yang tertuang pada RPP yang telah disempurnakan.

Pelaksanaan pada siklus II Pertemuan ke-2 ini sama dengan pelaksanaan pada pertemuan ke-1 Siklus II hanya ada beberapa indikator yang harus lebih ditingkatkan, seperti cara mengadakan evaluasi dan pemberian umpan balik dan yang perlu dipertahankan lagi agar hasil yang diperoleh lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan adalah indikator , seperti penciptaan situasi yang kondusif, penyampaian materi, bimbingan terhadap siswa dan semangat kerja guru.

Dari aspek siswa yang perlu ditingkatkan adalah indikator peningkatan penguasaan materi dan aplikasi materi secara kontekstual. Sedangkan yang perlu dipertahankan adalah indikator seperti, kemandirian, keseriusan, kepercayaan diri dalam menyelesaikan tugas masing-masing individu.

Kegiatan ini dapat diuraikan seperti dibawah ini:

- 1) Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun yaitu mengenai permainan kartu angka jenis domino. Peneliti dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab atau diskusi mengenai permainan kartu.
- 2) Peneliti menjelaskan pada siswa bahwa pada pertemuan ini, permainan dilakukan sama seperti pada pertemuan ke-1 Siklus II, yaitu dengan duduk dilantai.

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 3) Kemudian peneliti mengarahkan suasana kelas menuju kondisi yang diinginkan untuk mengikuti kegiatan yang telah direncanakan dan disusun. Peneliti mengatakan, “Sekarang kalian akan belajar dengan bermain kartu angka lagi seperti kemarin. Cara dan aturannya juga sama, hanya sekarang yang memulai permainan tidak searah jarum jam, dari sebelah kiri dulu lalu kesebelah kanan. Kemarin yang memulai permainan siswa MA, lalu ke RA dan terakhir ke siswa MD. Nah sekarang yang permainan dimulai dari siswa MD dulu, baru RA dan diakhiri oleh siswa MA. Caranya sama seperti permainan kartu angka yang lalu, kalian membuang kartu sesuai dengan jumlah gambar atau lambang bilangan yang ada pada ruas kartu buangan yang ada.
- 4) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan yang mesti dilakukan berdasarkan arahan tadi.
- 5) Adapun kegiatan yang mesti mereka lakukan sama dengan kegiatan yang dilakukan mereka pada waktu Siklus I, hanya sekarang permainannya dimulai dengan melawan arah jarum jam.
- 6) Siswa melakukan permainan kartu angka jenis domino ini sesuai dengan cara dan aturan yang telah ditentukan seperti pada Siklus I.

- 7) Kegiatan diarahkan agar siswa dapat lebih memahami lambang bilangan 1-10 sesuai dengan indikator yang diharapkan.
- 8) Secara bersama-sama (guru dan siswa) mendiskusikan atau mendeskripsikan tentang permainan kartu angka ini. Guru melakukan interaksi pada siswa satu persatu secara lebih dekat.
- 9) Mencatat hasil diskusi dan menghafal lambang bilangan yang tertera pada kartu angka.
- 10) Guru dan siswa membahas hasil diskusi berdasarkan materi yang telah disampaikan
- 11) Pada akhir pembelajaran guru dan siswa menyimpulkan isi materi permainan kartu angka.

#### **Tahapan Pengamatan**

Observasi dilaksanakan secara langsung dan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, seperti yang dilakukan pada pertemuan ke-1

Rekapitulasi Hasil yang diperoleh pada Siklus II pertemuan ke-2

Tabel 4.13 Hasil skor siswa pada pert ke-2 Siklus 2

No.	Soal	Skor		
		MA	MD	RA
1.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara urut dari yang terkecil sampai yang terbesar	10	10	10
2.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara urut dari yang terbesar sampai yang terkecil	10	9	8
3.	Membaca lambang bilangan 1-10 secara acak	10	9	8
4.	Membilang benda dalam suatu himpunan	10	10	10
5.	Melengkapi urutan bilangan	10	9	8
6.	Menuliskan jumlah banyak benda yang dihitung dalam suatu himpunan	10	9	8
7.	Mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangannya	10	9	8
8.	Melingkari lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda	10	10	10

Jumlah	80	75	70
Prosentase	100 %	93,7 5%	87,5 %

Siti Julaeha, 2012

Penggunaan Metode Permainan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Aktivitas Guru yang diamati pada pertemuan ke-2 Siklus II

Tabel 4.14 Hasil Observasi Kegiatan guru pert ke-1 Siklus 2

No	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Pengamatan
1.	Penguasaan Bahan Pelajaran	Guru menguasai materi
2.	Penyampaian Materi	Materi tersampaikan dengan baik
3.	Penggunaan Metode	menggunakan metode yang diterapkan
4.	Peorganisasian Siswa	pengorganisasian siswa cukup baik
5.	Penciptaan Situasi Yang Kondusif	Situasi dapat dikondisikan sehingga suasana kelas tenang dapat diatur sesuai dengan yang diharapkan
6.	Penguasaan Media	Media kartu dapat digunakan sesuai prosedur
7.	Bimbingan Terhadap Siswa	Bimbingan kepada siswa berupa saran, arahan dan nasihat, memperbaiki kesalahan yang dilakukan siswa
8.	Semangat Kerja Guru	Tambah semangat melihat siswa-siswanya merasa senang, tenang dan mengalami

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		peningkatan dalam hasil belajar setelah belajar menggunakan permainan kartu
9.	Cara Mengadakan Evaluasi	Evaluasi diadakan berbentuk tanya jawab dan pemberian soal
10.	Pemberian Umpan Balik	Memberikan hadiah berupa makanan kecil kepada siswa yang berkelakuan baik dapat diatur sesuai dengan yang diharapkan

Aktivitas Siswa yang diamati pada pertemuan ke-2 Siklus II

Tabel 4.15 Hasil Observasi kegiatan siswa pert ke-2 Siklus 2

No.	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Pengamatan
1.	Kesiapan Siswa	Siswa siap untuk belajar
2.	Minat Belajar Siswa	Minat siswa tinggi terbukti dengan selalu meminta untuk bermain kartu lagi
3.	Tanggung Jawab Terhadap Tugas	Mengerjakan tugas sesuai dengan petunjuk
4.	Keterampilan Menggunakan Media	Cukup terampil memainkan kartu

5.	Kemandirian belajar	Tidak ketergantungan pada guru
6.	Keseriusan dan kepercayaan diri	Cukup serius dan percaya pada kemampuan sendiri
7.	Kerjasama dalam kelompok	Mampu bekerja kerjasama dengan teman yang lain tanpa adanya saling rebut kartu
8.	Penggunaan waktu untuk mencapai ketuntasan belajar	Waktu digunakan sesuai dengan jadwal
9.	Penguasaan materi pemahaman lambang bilangan 1-10	Penguasaan materi ada peningkatan terbukti dengan melihat hasil belajarnya
10.	Aplikasi materi secara konstektual	Mampu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

### Tahapan Refleksi

Siti Julaeha, 2012

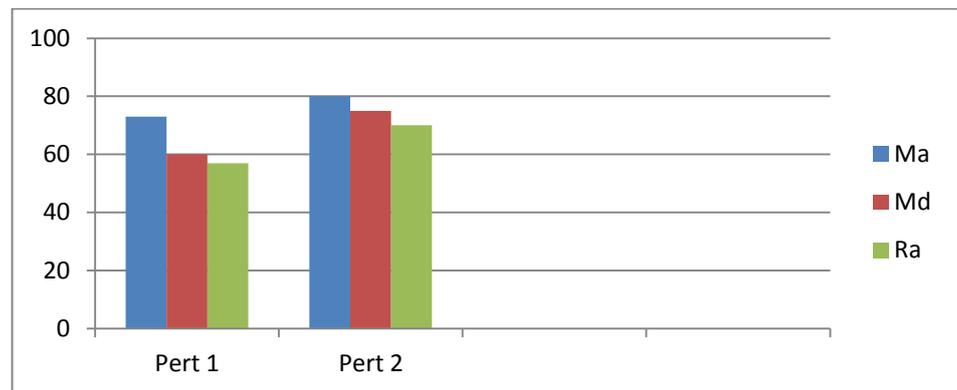
Penggunaan Metode Permainan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Siklus ini merupakan penyempurnaan dari siklus sebelumnya. Peningkatan penguasaan pemahaman membaca dan menulis lambang bilangan diupayakan sampai optimal, variasi soal lebih kompleks lagi mencongak dan soal cerita sederhana penerapan penguasaan memahami lambang bilangan secara kontekstual dan melatih siswa menciptakan soal dari situasi sekitar (untuk melatih kreativitas)

Pada akhir siklus II keseluruhan tindakan direfleksi sehingga disimpulkan bahwa tujuan penelitian tindakan sudah tercapai. Hasil maksimal penguasaan pemahaman lambang bilangan baik dengan cara membaca maupun menuliskannya, yaitu: MA mampu menguasai sampai lambang bilangan 10, MD mampu menguasai sampai lambang bilangan 9, dan siswa RA mampu menguasai sampai lambang bilangan 8.

Grafik 4.3 Hasil Kemampuan Siklus II



Grafik 4.3 di atas menunjukkan bahwa hasil skor siklus II siswa tunagrahita ringan kelas dua SLB YDBA Purwakarta mengalami peningkatan sampai batas yang ditentukan.

Dari hasil yang diperoleh individu dalam setiap siklus dapat dibuat perbandingan sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Perbandingan setiap siklus

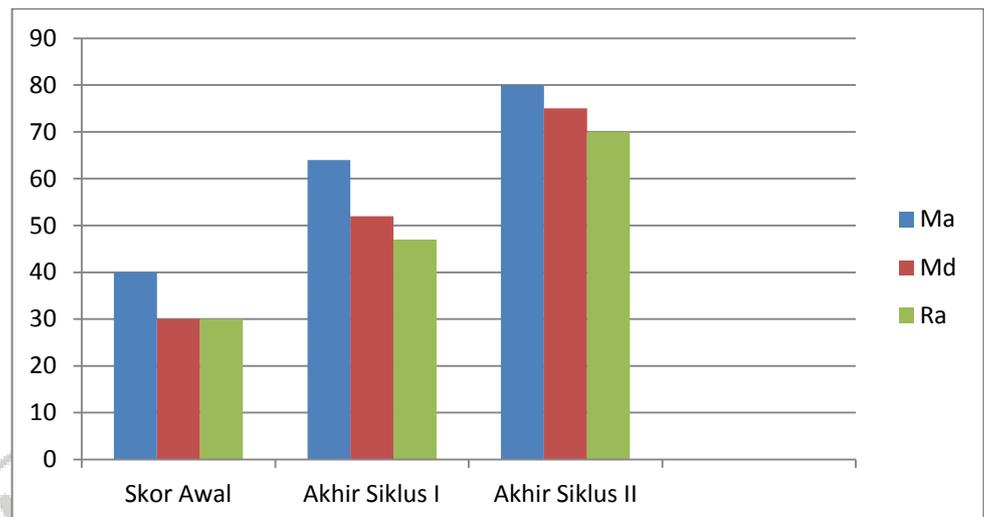
No.	Inisial	Skor Awal	Skor Akhir Siklus I	Skor Akhir Siklus II
1.	Ma	40	64	80
2.	Md	30	52	75
3.	Ra	30	47	70

Grafik 4.4 Hasil Perbandingan kondisi awal dan kondisi akhir

Siti Julaeha, 2012

Penggunaan Metode Permainan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Grafik ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami lambang bilangan 1-10 melalui metode permainan kartu angka. siswa Ma meningkat 50% kemampuan memahami lambang bilangan 1-10 yang semula hanya memahami 50% setelah diberi tindakan dengan menggunakan permainan kartu angka meningkat menjadi 100%. Siswa Md yang semula memiliki kemampuan memahami lambang bilangan 37,5% setelah diberi tindakan melalui permainan kartu angka meningkat menjadi 93,75% dan siswa Ra pada kondisi semula memiliki kemampuan sama dengan siswa Md sekitar 37,5% setelah diberi tindakan permainan kartu angka meningkat menjadi 87,5%. Semua siswa mencapai target yang diharapkan minimal 80%.

## B. Pembahasan Penelitian

Siti Julaeha, 2012

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## 1. Kondisi awal

Kondisi awal pembelajaran materi kemampuan memahami lambang bilangan 1-10 anak tunagrahita ringan SLB YDBA Purwakarta dilakukan model pengajaran berpusat pada guru, kegiatan pembelajaran masih didominasi dengan dengan metode ceramah dan penugasan. Siswa hanya memperhatikan penjelasan guru dan mengerjakan tugas yang diberikan guru sehingga pembelajaran berjalan searah. Maka siswa sangat pasif selama mengikuti pembelajaran.

Keadaan kondisi akhir kegiatan pembelajaran sambil bermain, siswa kurang dapat berkonsentrasi, kurang minat dan perhatiannya, sehingga siswa kurang menguasai materi memahami lambang bilangan sampai dengan 10. Kondisi ketiga siswa masih rendah dibawah rata-rata, jauh dari yang diharapkan minimal 80%.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga orang siswa yang diamati, yaitu:

### a. Kemampuan awal Ma

Berdasarkan hasil yang didapat pada MA, dapat dikemukakan bahwa MA mempunyai kemampuan memahami lambang bilangan sedikit lebih baik dibandingkan dengan temannya yang lain, MD dan RA. MA sudah mampu membaca dan menuliskan lambang bilangan 1-5 baik secara urut maupun secara acak dalam variasi soal. Penghambat MA dalam memahami materi kemungkinan karena MA mudah terganggu konsentrasinya dan cepat bosan, kesenangannya adalah mengoceh di

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dalam kelas, apa saja dia bicarakan tanpa ada rasa cape atau lelah berbicara. Setelah dilakukan tes awal siswa MA mendapatkan skor 40 dari 80 yang diberikan.

b. Kemampuan awal Md

Berdasarkan hasil pegamatan dan pengalaman sehari-hari peneliti ketika di dalam kelas, siswa MD mempunyai kemampuan memahami lambang bilangan baru sampai dengan 1-3 baik dengan cara membaca maupun menulis lambang bilangan secara acak maupun berurutan dalam variasi soal. Selain itu siswa MD perilakunya tidak bisa duduk tenang suka jahil dengan mengganggu temannya, mudah beralih perhatiannya, tidak mandiri dan cepat bosan. Hal ini yang mengakibatkan MD tidak bisa menerima materi dengan baik yang berakibat pada hasil belajarnya yang rendah.

c. Kemampuan awal RA

Kemampuan awal RA tidak jauh berbeda dengan kemampuan awal MD, RA baru mampu memahami lambang bilangan 1-3 baik secara acak maupun berurutan dalam variasi soal. Karakteristik siswa RA sebenarnya anak yang baik, penurut namun RA lebih banyak melamun/bengong ketika pembelajaran berlangsung sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh RA dan berakibat pada hasil belajarnya yang rendah.

Berdasarkan paparan kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa dan dengan melihat hasil pengolahan nilai pada tes kemampuan awal,

maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan siswa dalam memahami lambang bilangan 1-10 masih rendah namun dengan melihat segala kemungkinan yang teramati siswa-siswa ini masih memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan memahami lambang bilangan sampai dengan 10 melalui bermain kartu angka. ketiga siswa sudah dapat membedakan antara lambang bilangan yang satu dengan yang lainnya, tidak tertukar lagi antara membaca dan menulis lambang bilangannya. Pada kemampuan awal misalnya, membaca lambang bilangan 3 (tiga) dan dituliskannya dengan lambang bilangan 4 (empat). Setelah belajar dengan menggunakan kartu angka melalui permainan, siswa tidak lagi keliru antara membaca dan menulis lambang bilangannya.

## 2. Deskripsi Siklus I

Pada siklus I menggambarkan kegiatan atau proses pembelajaran menggunakan metode kartu angka belum dapat dikatakan berjalan baik. Aktifitas guru dan siswa belum maksimal. Guru belum dapat mengkondisikan siswa pada situasi belajar yang menyenangkan sehingga guru dituntut untuk lebih baik lagi dalam mengkondisikan siswa agar minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran permainan kartu angka lebih besar lagi.

Kegiatan belajar mengajar sambil bermain pada siklus I menunjukkan adanya proses kegiatan belajar mengajar yang berjalan belum maksimal.

Siswa belum secara aktif melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

isebabkan karena siswa Md belum bisa diam ditempat, masih suka usil dengan kartu kepunyaan temannya sehingga situasi kelas kurang tenang, sehingga aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran belum berhasil. Berdasarkan hasil tes kemampuan memahami lambang bilangan 1-10 diketahui masih rendah, jauh dari yang diharapkan dari prosentase 80%. Hanya siswa Ma yang baru dapat mencapai target 80 %,sedangkan siswa Md baru 65 % dan siswa Ra 58,75 %.

Berdasarkan data tersebut, secara klasikal belum mencapai target yang diharapkan, baru satu orang, sehingga perlu ditindaklanjuti dengan siklus II, yang perlu diperhatikan pada siklus II sebagai tindak lanjut dari siklus I adalah mengkondisikan siswa pada situasi siap belajar agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan hasil belajar yang diperoleh dalam memahami lambing bilangan ada peningkatan.

### 3. Deskripsi Siklus II

Pada tahap siklus II guru telah dapat mengkondisikan siswa dengan lebih baik. Aktivitas siswa pada siklus II dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, minat dan perhatian siswa lebih baik malah siswa merasa ketagihan dengan permainan kartu angka dengan jenis domino ini. Mereka berlomba agar dapat menghabiskan kartunya atau dengan cepat menutup kartu permainan.

Berdasar hasil tes yang diberikan siswa Ma sudah dapat melebihi target maksimal, siswa ini sudah dapat memahami lambang bilangan 1-10 baik dengan cara membaca maupun menuliskan lambang bilangannya, dia

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

memperoleh skor maksimal 80 dengan prosentase 100%. Siswa Md tidak mau ketinggalan, dia juga mengalami peningkatan walau tidak seperti siswa Ma tapi siswa Md sudah dapat melebihi target,yaitu 93,75% begitu juga dengan siswa Ra mengalami peningkatan melebihi target yang diharapkan, Ra mencapai skor 70 dengan prosentase 87,50%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui metode permainan kartu angka dapat meningkatkan pemahaman lambang bilangan 1-10 bagi siswa tunagrahita ringan kelas dua di SLB YDBA Purwakarta tahun 2011/2012.