

## **KEEFEKTIFAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-5 PADA SISWA TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB YAPENAS YOGYAKARTA**

### ***EFFECTIVENESS OF FLASH CARD MEDIA ON IMPROVING THE ABILITY TO KNOW THE SYMBOL OF THE NUMBERS IN TUNAGRAHITA STUDENTS IN SLB YAPENAS YOGYAKARTA***

Oleh : Latifa Norma Anoraga, plb, fip uny  
Latifa Norma Anoraga@yahoo.co.id

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *flash card* terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada siswa tunagrahita sedang di SLB Yapenas Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: pedoman tes kemampuan mengenal lambang bilangan dan pedoman observasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SLB Yapenas Yogyakarta. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian Eksperimen dengan *Single Subject Research* (SSR) yaitu menggunakan statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan setelah diberi perlakuan menggunakan media *flashcard* diketahui aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran 87,5% dan hasil tes kemampuan mengenal bilangan pada tahap Baseline-1 diperoleh nilai 50, sedangkan pada Baseline-2 diperoleh 83,33, dengan hasil tersebut menunjukkan ada peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak. Hasil penelitian tersebut disimpulkan ada keefektifan media *flash card* terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa tunagrahita sedang di SLB Yapenas Yogyakarta.

Kata kunci: media *flash card*, lambang bilangan, siswa tunagrahita

#### **Abstract**

*This study aims to determine the effectiveness of flash card media on improving the ability to recognize the number symbol on mentally disabled students in SLB Yapenas Yogyakarta. The research method used in this study is an experimental method with single subject research (SSR). The instruments used in this study are: guidelines for the ability to recognize number symbols and observation guidelines. Subjects in this study were fourth grade students of SLB Yapenas Yogyakarta. Data analysis used in the Experimental research with Single Subject Research (SSR) is using descriptive statistics. Based on the results of the study and discussion after being treated using flashcard media, it was known that the students' activities in participating in the study were 87.5% and the results of the ability to recognize numbers at Baseline-1 stage was 50, while at Baseline-2 it was obtained 83.33, with the results showing there is an increase in the ability to recognize child numbers. The results of this study concluded that the effectiveness of flash card media on improving the ability to recognize the number symbol on mentally retarded students was in SLB Yapenas Yogyakarta.*

Keywords: *flash card media, number symbol, mentally disabled students*

## PENDAHULUAN

Layanan pendidikan yang bermutu telah menjadi komitmen, tanggung jawab dan kewajiban pemerintah sekaligus hak setiap warga negara. Setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan layanan pendidikan yang layak termasuk anak berkebutuhan khusus (ABK) yang khususnya mencakup pendidikan untuk anak tunagrahita.

Apriyanto (2012: 21) menjelaskan “anak tunagrahita yaitu anak yang secara signifikan memiliki kecerdasan di bawah rata-rata anak pada umumnya dengan disertai hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitar”. Hal itu disebabkan adanya kerusakan dalam jaringan susunan saraf pusat yang menyebabkan tidak berfungsinya susunan saraf itu sehingga proses kerjanya tidak berjalan dengan baik.

Anak tunagrahita pada dasarnya mengalami kesulitan dan mempunyai banyak karakteristik salah satunya mudah bosan dan pelupa. Mereka dapat menerima pelajaran tetapi dalam waktu yang lama dan perlu pengulangan sesering mungkin dalam hal menyebutkan, menunjukkan, menulis, membilang dan mengurutkan angka.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan studi pendahuluan dalam bentuk observasi yang telah dilakukan di kelas IV SLB YAPENAS Condongcatur, diperoleh siswa mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5, kemampuan siswa baru tahap membilang benda secara hafalan. Selama ini guru dalam mengajar telah menggunakan metode yang bervariasi dan menggunakan media kongkret seperti jari tangan, lidi dan tulisan lambang bilangan di papan tulis tetapi hasil evaluasi belajar belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran siswa masih

mengalami kesulitan dalam menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangan. Hal tersebut dikarenakan guru pada saat pembelajaran khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan tersebut hanya menggunakan tulisan di papan tulis. Siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan kumpulan benda dengan lambang bilangan yang sesuai, selama ini guru dalam menunjukkan kumpulan benda dengan menggunakan jari tangan atau lidi yang dihubungkan dengan lambang bilangan yang tertulis di papan tulis. Selama ini pada saat pembelajaran mengenal lambang bilangan, guru masih kurang efektif dalam penggunaan media yang ada.

Matematika perlu dipelajari karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya dalam mengenal bilangan dan banyaknya peserta didik mengalami kesulitan belajar matematika disebabkan karena rendahnya keterampilan dirinya untuk memahai konsep-konsep matematika terutama mengenal bilangan. Mengetahui bilangan merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Mengetahui bilangan merupakan hal yang abstrak. Proses penggunaannya biasanya dikaitkan dengan jumlah yang menunjukkan banyak benda atau peristiwa yang dihitung. Richardson (dalam Runtukahu, 1996: 85) menjelaskan bahwa “mengetahui bilangan berhubungan dengan kemampuan persepsi visual dan tugas mengingat”. Kemampuan persepsi memegang peranan penting dalam membedakan angka satu dengan angka lainnya. Keterampilan persepsi dengan kombinasi motorik dapat membantu anak mengetahui bilangan.

Mengetahui lambang bilangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa mampu membilang, menunjukkan,

menyebutkan dan memasang kumpulan benda dengan lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pelaksanaan dan efektifitas penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan. Mengetahui lambang bilangan merupakan salah satu materi yang perlu diberikan bagi siswa tunagrahita sedang di kelas IV SLB Yapenas Condongcatur dengan berpedoman Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dalam pembelajaran Matematika. Berdasarkan Permen DikNas No. 41 tahun 2007 bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Asrori (2007: 6) menjelaskan bahwa pengertian pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dimaknai bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang telah direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi. Keberhasilan dalam belajar ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa baik dalam afeksi, kognisi dan psikomotorik. Anitah (2010: 5) menjelaskan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Media adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa demikian rupa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan

efisien sesuai dengan yang diharapkan (Sanaky, 2013: 6). Media adalah sarana untuk menuju kesuatu tujuan. Salah satu media yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif adalah media *flash card*. Peneliti terdorong untuk memperbaiki cara guru dalam mengenalkan lambang bilangan dengan menggunakan media *Flash card*. Media ini memiliki kelebihan praktis, menarik dan mudah diingat. Diharapkan dengan menggunakan media *Flash card* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bilangan. Yusuf (2011: 41) menjelaskan *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambar dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Media *flashcard* itu sendiri adalah media yang menggunakan kartu bergambar untuk meningkatkan proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan dan mengenal angka (Susanto, 2011: 108). Mencermati terkait dengan media *flashcard* dan kemampuan mengenal bilangan, maka peneliti mengangkat topik penelitian tentang pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal bilangan anak tunagrahita sedang kelas IV SLB Yapenas Condongcatur. Dari hasil pengamatan pada anak tunagrahita sedang kelas IV SLB Yapenas Condongcatur menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran matematika masih rendah.

Senada dengan pendapat di atas, Satriana (2013) menyatakan bilangan adalah banyak benda, satuan jumlah, ide bersifat abstrak, yang memberikan keterangan mengenai banyak anggota himpunan.

Pendapat lain menyatakan bahwa lambang bilangan adalah simbol atau kata yang digunakan untuk menyatakan suatu jumlah tertentu. Untuk menyatakan suatu jumlah, kita menggunakan lambang dan nama bilangan. Bilangan juga merupakan elemen dasar matematika yang digunakan untuk menghitung dan pengukuran (Syukur, 2005: 72). Berdasarkan pengertian di atas dapat dimaknai pengertian lambang bilangan adalah sistem matematika yang abstrak atau berupa simbol untuk menyatakan jumlah tertentu atau lambang bilangan yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran.

Berdasar dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengujicobakan keefektifan media *flash card* terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa tunagrahita sedang di SLB Yapenas Condongcatur.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Menurut Arifin (2010: 75) eksperimen subjek-tunggal adalah suatu eksperimen di mana analisis datanya bersifat tunggal, subjek bisa satu orang, dua orang atau lebih. Perlakuan atau *treatment* yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah media *flash card*.

Desain eksperimen subjek tunggal yaitu desain A-B, desain, A-B-A, dan desain jamak (Sukmadinata, 2006: 211). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A, yang terdiri dari fase *baseline-1*, *intervensi*, dan *baseline-2*. Sunanto (2006: 60) menjelaskan bahwa desain A-B-A telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB Yapenas Condongcatur yang beralamatkan di Jl. Panuluh, Pringwuluh, Condongcatur, Depok, Sleman. Penelitian ini dilakukan di dalam ruang kelas IV. Waktu penelitian dilakukan selama 1 bulan, dengan jam kunjung 3x dalam seminggu.

**Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Kegiatan Penelitian**

Waktu Penelitian	Kegiatan Penelitian
Minggu I	Pelaksanaan tahap <i>baseline 1</i> sebelum intervensi
Minggu II	Pelaksanaan tahap intervensi selama 3 kali
Minggu III	Pelaksanaan tahap intervensi selama 2 kali
Minggu IV	Pelaksanaan tahap <i>baseline 2</i> setelah intervensi

### Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita sedang di kelas IV SLB Yapenas Condongcatur. Penentuan subjek penelitian ini berdasarkan pada permasalahan yang ada dan kemampuan awal yang dimiliki anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak tersebut masih mengalami kesulitan dalam menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangan 1-5. Adapun penetapan subjek penelitian ini didasarkan atas beberapa kriteria, karakteristik subyek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian merupakan siswa kelas IV di SLB Yapenas Condongcatur.
2. Subjek penelitian merupakan siswa tunagrahita sedang yang mengalami kesulitan dalam menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangan.
3. Kesulitan anak dalam mengenal lambang bilangan terdapat pada menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangan 1-5.
4. Subjek penelitian tidak memiliki gangguan fisik.

## Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Ada berbagai macam teknik pengumpulan data dalam penelitian. Kemudian peneliti dalam penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu teknik pengumpulan data berupa tes dan observasi.

### 1. Tes

Tes yang diberikan adalah untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5 pada saat sebelum diberikan intervensi, pada saat diberikan intervensi, dan setelah diberikan intervensi. Hasil jawaban soal yang telah dikerjakan oleh subjek berupa tes mengenal lambang bilangan merupakan produk permanen.

### 2. Observasi

Metode observasi yang dipergunakan dalam penelitian ini untuk mengamati aktivitas belajar anak pada proses intervensi dalam pembelajaran matematika khususnya pada mengenal lambang bilangan 1-5 menggunakan media *flash card*.

Instrumen penelitian dipergunakan sebagai sarana memperoleh data-data yang digunakan untuk menentukan berhasil tidaknya suatu penelitian. Sehingga dalam penyusunannya berpedoman pada pendekatan yang digunakan agar data yang terkumpul dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: pedoman tes kemampuan mengenal lambang bilangan dan pedoman observasi. Pengembangan instrumen dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

#### 1. Pedoman tes kemampuan mengenal lambang bilangan

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan tes untuk mengetahui kemampuan anak, yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 yang

dilaksanakan pada setiap fase dengan soal yang sama. Tes dilakukan pada semua fase untuk melihat kemampuan awal subjek sebelum diberikan intervensi, kemampuan subjek saat diberikan intervensi, dan kemampuan subjek setelah diberikan intervensi berupa penggunaan media *flash card* dalam mengenal lambang bilangan.

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Mengenal**

Variabel	Indikator	Kriteria			
		TT	KT	T	ST
Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Menyebutkan lambang bilangan 1-5				
	Menunjukkan lambang bilangan 1-5				
	Membedakan lambang bilangan 1-5				

Keterangan:

<b>Sangat Tepat</b>	<b>: 4</b>
<b>Tepat</b>	<b>: 3</b>
<b>Kurang Tepat</b>	<b>: 2</b>
<b>Tidak Tepat</b>	<b>: 1</b>

#### 2. Pedoman observasi

Pedoman observasi dalam penelitian ini akan mengungkap aktivitas anak dalam pembelajaran matematika khususnya pada mengenal lambang bilangan dengan media *flash card*. Instrumen ini juga berfungsi sebagai instrumen pelengkap dan dijadikan sebagai penguat dalam membuat kesimpulan. Instrumen observasi ini disusun berdasarkan validitas konstrak, agar memenuhi hal tersebut instrumen ini disusun berdasarkan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan definisi. Aktivitas anak merupakan kegiatan timbal balik dalam suatu kegiatan pembelajaran, dalam kegiatan anak komponen yang diobservasi

adalah kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

- b. Menentukan komponen. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa komponen yang diobservasi adalah kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.
- c. Menentukan indikator. Berdasarkan definisi tersebut indikator dalam observasi ini adalah:
  - 1) Anak siap dalam mengikuti pembelajaran
  - 2) Anak antusias pada saat pembelajaran
  - 3) Anak aktif dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari
  - 4) Anak fokus dalam mempelajari penjelasan peneliti mengenai mengenal lambang bilangan menggunakan media *flash card*.
  - 5) Anak termotivasi menerima pembelajaran menggunakan media *flash card*.
  - 6) Anak semangat menerima pembelajaran menggunakan media *flash card*.
  - 7) Anak aktif dalam mengerjakan soal-soal mengenal lambang bilangan dengan media *flash card*.
  - 8) Anak aktif berpartisipasi dalam melaksanakan evaluasi.

#### **Teknik Analisis Data**

Pengolahan dan analisis data merupakan tahap akhir sebelum pengambilan kesimpulan. Menurut Sunanto (2006: 21), bahwa penelitian dengan *Single Subject Research (SSR)* yaitu penelitian dengan subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian Eksperimen dengan *Single Subject Research (SSR)* yaitu menggunakan statistik deskriptif yang sederhana guna memperoleh gambaran mengenai keadaan setelah diberikan perlakuan.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *flash card* terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada siswa tunagrahita sedang di SLB Yapenas Condongcatur. Sebelum melakukan tindakan pembelajaran menggunakan media *flash card* pada siswa tunagrahita sedang di SLB Yapenas Condongcatur, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5. Proses pelaksanaan hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

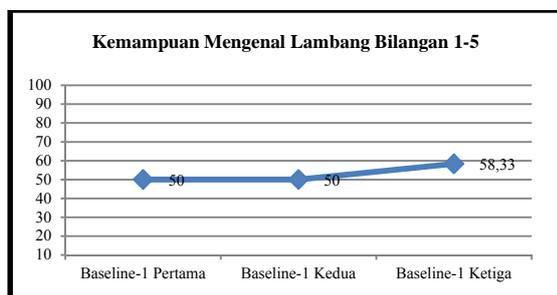
##### **1. Baseline-1 / A (Kemampuan Awal Subjek sebelum diberikan Intervensi)**

Pelaksanaan Baseline-1 / A dilaksanakan selama tiga kali hingga data yang diperoleh stabil. Fase ini dilakukan untuk melihat kemampuan awal subjek sebelum diberikannya intervensi menggunakan media *flash card*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5 tergolong anak masih masuk dalam kategori kurang sekali, baik dalam menyebutkan lambang bilangan 1-5, menunjukkan lambang bilangan 1-5 dan membedakan lambang bilangan 1-5. Pada tes awal mengindikasikan dalam menyebutkan bilangan 1-5 anak masih kurang tepat, serta dalam proses pembelajaran anak masih selalu dibimbing dan dingatkan oleh gurunya. Dalam menunjukkan lambang bilangan 1-5 anak hanya bisa bilangan 1, 2, 3, saat 4 dan 5 anak masih salah menunjuk. Pada indikator membedakan lambang bilangan 1-5 anak juga masih salah, ketika membedakan angka 2 dengan angka 5. Berdasarkan hasil pada tes kemampuan bilangan 1-5 pada Baseline-1 / A menunjukkan jika perlu adanya perlakuan

atau metode pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa tersebut. Hasil pada kemampuan mengenal bilangan 1-5 pada anak diketahui hanya bernilai 50, nilai tersebut menunjukkan jika anak mempunyai kemampuan mengenal bilangan 1-5 sangat kurang. Dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk meningkatkan kemampuan bilangan 1-5 menggunakan media *flashcard*.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



**Grafik 1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 Baseline-1 / A**

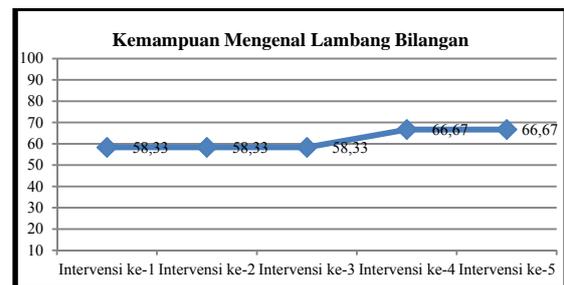
Grafik tersebut menjelaskan mengenai nilai keberhasilan subjek dalam mengerjakan tes kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5. Berdasarkan grafik di atas dapat terlihat bahwa terjadi kecenderungan arah yang stabil. Kecenderungan arah yang stabil dimaknai bahwa arah grafik stabil dari sesi *baseline-1* pertama sampai *baseline-1* kedua pada kategori kurang sekali, pada *baseline-1* ketiga nilai mengalami kenaikan yaitu sebesar 58,33 dengan kategori kurang.

## 2. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi / B (Saat Pemberian *Treatment*)

Pelaksanaan intervensi terdiri dari lima kali pertemuan, satu kali pertemuan berlangsung selama kurang lebih 60 menit. Pelaksanaan kegiatan intervensi dilakukan pada saat jam sekolah pada mata pelajaran matematika. Intervensi yang dilakukan adalah pelaksanaan pembelajaran mengenal lambang

bilangan 1-5 dengan menggunakan media *flash card*.

Sebagai upaya dalam memperjelas hasil yang diperoleh subjek dalam menjalani tes kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada intervensi fase 1 sampai dengan fase 5, berikut disajikan *display* data nilai keberhasilan dan grafik persentase keberhasilan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5.



**Grafik 2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 Baseline-1 / A**

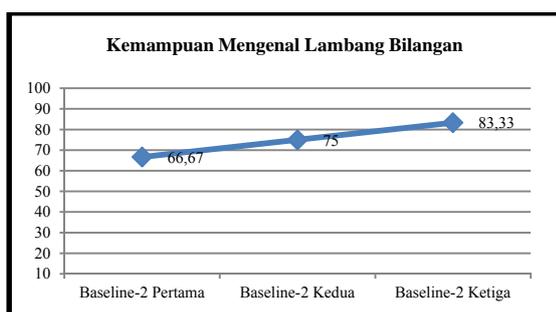
Berdasarkan pada grafik nilai keberhasilan tes kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada fase intervensi terlihat bahwa perolehan persentase keberhasilan siswa dalam menjalani tes semakin meningkat. Nilai persentase keberhasilan tertinggi diperoleh pada fase intervensi ke-5, yaitu 66,67. Sedangkan persentase keberhasilan paling sedikit diperoleh pada fase intervensi 1 yaitu 58,33.

## 3. Baseline 2 (Kemampuan Subjek Setelah Diberikan Intervensi)

Pelaksanaan Baseline-2 / A2 dilaksanakan selama tiga kali hingga data yang diperoleh stabil. Fase ini dilakukan untuk melihat kemampuan awal subjek setelah diberikannya intervensi menggunakan media *flash card*. Pelaksanaan baseline-2 sebanyak 3 sesi, materi tes dimulai dengan menyebutkan lambang bilangan 1-5 yang ada pada media *flash card*.

Setelah dilakukan tindakan pembelajaran kepada anak dengan menggunakan media *flash card*, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan tes untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5. Berdasarkan hasil penelitian pada tes kemampuan mengenal bilangan 1-5 pada tabel di atas menunjukkan jika ada peningkatan pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5. Anak dalam menyebutkan lambangan bilangan 1-5 sudah sangat tepat, menunjukan lambang bilangan 1-5 juga sudah tidak keliru. Dalam membedakan bilangan 1-5 juga sudah bisa dan benar, meskipun dalam pelaksanaannya siswa dalam pertama masih salah tetapi untuk selanjutnya setelah dibimbing anak sudah bisa dalam membedakan bilangan 1-5. Selain melakukan tes kemampuan mengenal bilangan 1-5 peneliti juga melakukan observasi dalam proses pembelajaran. Hasil tes kemampuan mengenal bilangan 1-5 anak diperoleh nilai 83,33, hasil tersebut menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-5 adalah baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



**Grafik 3. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 Baseline-2 / A**

Berdasarkan pada data di atas dapat terlihat bahwa terjadi peningkatan pada *baseline* II dibandingkan dengan *baseline* I. Data dan grafik di atas juga menunjukkan bahwa nilai keberhasilan pada *baseline* II

semakin meningkat pada setiap sesi tes, meskipun peningkatan tidak terlalu signifikan.

### Pembahasan

Anak tunagrahita adalah seseorang yang memiliki fungsi intelektual dibawah normal sehingga menyebabkan kesulitan dalam perilaku adaptif dan berlangsung selama periode perkembangan. Untuk membedakan seseorang tersebut merupakan tunagrahita atau tidak, dilihat dari fungsi intelektual dan perilaku adaptifnya. Perilaku adaptif merujuk pada kemampuan untuk melakukan berbagai hal dan mengikuti aturan sosial sesuai dengan usia dan jenis kelamin. Perilaku adaptif yang dapat diamati seperti kemampuan anak kecil dalam mengontrol buang air atau berpakaian sendiri, untuk orang yang lebih dewasa misalnya saja dapat bekerja secara mandiri. tunagrahita memiliki kecerdasannya di bawah rata-rata normal, mengalami keterbelakangan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan, dan kurang cakap dalam memikirkan hal-hal yang abstrak, sehingga memerlukan layanan dan bimbingan khusus dari seorang guru atau pembimbing. Oleh karena itu dalam memberikan pembelajaran kepada anak tunagrahita tidaklah sama dengan memberikan pembelajaran dibandingkan anak normal lainnya.

Dalam proses pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar anak tidak bosan dan jenuh. Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang harus dibuat sekreatif mungkin dalam meningkatkan kemampuan anak. Media pembelajaran adalah alat yang membantu menyalurkan pesan pembelajaran kepada peserta didik, menstimulasi pikiran peserta didik, serta menarik minat belajar peserta didik dalam kegiatan belajarnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan

baik. media yang dirasa tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 adalah media *flash card*.

Media *flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang menguatkan serta menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, bentuk dan ukurannya dapat disesuaikan dengan besar kelas yang dihadapi. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan besar kelas yang dihadapi.

Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui jika kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5 masihlah sangat kurang, rata-rata kemampuan mengenal bilangan 1-5 masih sekitar 25 – 50. Hal tersebut disebabkan karena anak kadang kurang fokus dalam pembelajaran, anak cenderung malas dalam belajar, mereka bosan dan kurang tertarik terhadap pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik harus diterapkan khususnya bagi siswa anak tunagrahita. *Flashcard* merupakan media yang berupa kartu bergambar yang disertai dengan tulisan sebagai penjelas gambar tersebut. Ukuran *flashcard* dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gambar yang disediakan bisa berupa gambar cetak, gambar tangan maupun gambar yang ditempel pada kartu.

Setelah diberi perlakuan menggunakan media *flashcard* diketahui hasil observasi pada saat pembelajaran diketahui bahwa persentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran 87,5 %. Artinya bahwa media *flashcard* membuat anak menarik dalam mengikuti pembelajaran. Hasil tersebut diartikan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan pengenalan membaca pada siswa. Media *flashcard* ini dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat anak

dalam mengenal lambang bilangan 1-5, ditambah lagi dengan menempelkan gambar pada *flashcard*. Dengan ketertarikan anak dalam menggunakan media *flashcard* anak akan diajarkan untuk menghafal dan mengingat, menunjukkan lambang bilangan 1-5. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang dengan kata yang berbeda maka anak akan terbiasa untuk mengingat kata dan huruf sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 akan terlatih dengan baik.

Proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* disertai gambar akan merangsang otak untuk selalu mengingat huruf dalam merangkai kata. Pembelajaran menggunakan media *flashcard* mempunyai beberapa kelebihan antara lain mudah dibawa, praktis dalam pembuatan dan penggunaan, mempermudah mengingat materi, serta dapat digunakan dalam bentuk permainan. Kelebihan media *flashcard* antara lain mudah dibawa dan praktis dalam pembuatan serta penggunaan. Penggunaan media *flashcard* dapat melalui permainan yang membuat anak senang dan tertarik. Kelebihan lain dari media *flashcard* adalah dapat membuat anak mudah mengingat materi karena gambar dan tulisan yang disajikan berwarna-warni.

Berdasarkan kelebihan tersebut diartikan bahwa media *flashcard* merupakan media yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Dikarenakan media *flashcard* selain menarik, juga mudah dibawa kemana saja, sehingga anak tidak hanya belajar di sekolah tetapi juga bisa belajar di rumah.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas anak pada saat pembelajaran menggunakan media *flashcard* diketahui bahwa persentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran 87,5 %. Artinya bahwa media *flashcard* membuat anak menarik dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian dalam

proses pembelajaran berlangsung anak kadang kurang fokus. Hal ini dikarenakan anak jika ada hal yang menarik perhatian anak membuat anak gagal fokus. Tentu saja hal ini membuat perhatian guru untuk selalu mengingatkan anak

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Setelah diberi perlakuan menggunakan media *flashcard* diketahui aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran 87,5 % dan hasil tes kemampuan mengenal bilangan 1-5 pada tahap Baseline-1 diperoleh nilai 50, sedangkan pada Baseline-2 diperoleh 83,33, dengan hasil tersebut menunjukkan ada peningkatan kemampuan mengenal bilangan 1-5 anak. Hasil penelitian tersebut disimpulkan ada keefektifan media *flash card* terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 pada siswa tunagrahita sedang di SLB Yapenas Condongcatur.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh saran yang diberikan oleh penulis diantaranya :

#### 1. Bagi Siswa

Siswa yang masih mempunyai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 rendah, dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *flashcard*.

#### 2. Bagi Sekolah

- a. Media *flashcard* dapat dijadikan sebagai alternatif media untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang khususnya pada siswa tunagrahita.
- b. Dengan hasil penelitian diketahui jika media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5, alangkah baiknya jika media *flashcard*

di buat lebih banyak lagi sebagai media pembelajaran.

#### 3. Bagi Guru

- a. Guru harus aktif dan kreatif untuk menciptakan berbagai macam media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-5, salah satunya menggunakan media *flashcard*.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat melakukan penelitian dengan media pembelajaran yang berbeda sehingga media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 dapat teridentifikasi lebih luas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anitah, S. ( 2010). *Media pembelajaran*. Surakarta Yuma Pustaka.
- Apriyanto, N. (2012). *Seluk beluk tunagrahita & strategi pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.
- Arifin, Z. (2010). *Penelitian pendidikan metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asrori, M. (2007). *Psikologi pembelajaran*, Bandung, CV. Wacana Prima.
- Sanaky, H. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovaktif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Satriana. (2013). Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 melalui media *flash card* bagi siswa tunagrahita sedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Volume 1 Nomor 2.
- Sunanto, J. (2006). *Penelitian dengan subjek tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Syukur, A. (2005), *Eksklopedi umum untuk pelajar*, Jakarta: PT Ichtiar Baru Van Houve.

Yusuf, M. (2011). *Modul pendidikan dan latihan profesi guru (plbg) model, media dan evaluasi pembelajaran guru kelas sdb*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.