

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN EDUKATIF “PANCING ANGKA” PADA ANAK
AUTIS KELAS VII DI SLB AUTISMA DIAN AMANAH**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Hikmatul Lathifah
NIM. 12103241009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2016**

PERSETUJUAN

Artikel yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN EDUKATIF “PANCING ANGKA” PADA ANAK AUTIS KELAS VII DI SLB AUTISMA DIAN AMANAH” yang disusun oleh Hikmatul Lathifah, NIM 12103241009 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk dipublikasikan.



Yogyakarta, 2 Mei 2016
Pembimbing

Dra. N. Praptiningrum, M. Pd
NIP. 19590908 198601 2 001

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN EDUKATIF “PANCING ANGKA” PADA ANAK AUTIS KELAS VII DI SLB AUTISMA DIAN AMANAH

THE IMPROVEMENT OF ABILITY TO KNOWING THE NUMBERS THROUGH EDUCATIONAL GAME “NUMBER FISHHOOK” IN CHILD WITH AUTISTIC GRADE VII IN SLB AUTISMA DIAN AMANAH

Oleh: hikmatul lathifah, pendidikan luar biasa, fakultas ilmu pendidikan, universitas negeri yogyakarta
hikmatul.latifa@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil kemampuan mengenal lambang bilangan anak autis melalui permainan pancing angka pada kelas VII di SLB Autisma Dian Amanah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes unjuk kerja dan observasi. Subjek penelitiannya adalah siswa autis berjumlah 1 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan kegiatan permainan pancing angka maka kemampuan mengenal lambang bilangan anak mengalami peningkatan. Pada siklus 1 subyek RAM mengalami peningkatan pencapaian nilai sebesar 64,42. Setelah dilakukan perbaikan, pada siklus II subyek RAM mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 34,61 dengan perolehan nilai sebesar 82,70 dari kriteria baik menjadi sangat baik. Adapun peningkatan proses dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui permainan pancing angka yaitu subyek menjadi lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, terjadinya komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, subyek mampu berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lebih lama dan subyek mampu menyelesaikan tugasnya secara mandiri.

Kata kunci: anak autis, lambang bilangan, permainan pancing angka

Abstract

This research aimed to improve the ability to knowed the process and result of symbol number in child with autistic through game fishhook numbers on a grade VII in SLB Autisma Dian Amanah. This type of research was classroom action research. Data collection techniques used are tested and observed. Subject of this research was a child with autistic. The results of this research showed that after game activities conducted fishing numbers then the ability to knowed the symbol number of the children has increased. In the first cycle, subject of RAM have elevated the value of achievement 64.42. After repaired, in the second cycle subject of RAM experienced a significant increased of 34.61 with acquisition value of 82.70 from the criteria good become very good. As for the process improvement in learning to knowed the symbol numbers through game fishhook numbers of subject become more active followed the process of learning, the occurred of communication between teacher and student in the learning process, subject was able to concentrate in a period that is longer and the subject was able to complete its task independently.

Keywords: child with autistic, coat of numbers, game fishhook numbers

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan gejala semesta dan berlangsung sepanjang hayat manusia, dimanapun manusia berada. Pendidikan tidak hanya diperuntukkan bagi anak normal tetapi juga untuk

anak berkebutuhan khusus, salah satunya adalah anak autis.

Berdasarkan pendapat Pamuji (2007: 2) anak autis adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang ditandai dengan adanya kesulitan pada kemampuan interaksi

sosial, komunikasi dengan lingkungan, perilaku dan adanya keterlambatan pada bidang akademis. Anak autis seringkali tidak mampu berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lama sehingga pencapaian hasil belajar tidak maksimal. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Yusuf (Pamuji, 2007: 13) bahwa salah satu karakteristik anak autis adalah sulit konsentrasi pada aktivitas/obyek tertentu. Oleh sebab itu sudah menjadi kewajiban pendidik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, salah satunya melalui permainan edukatif yakni bermain pancing angka.

Menurut Nelva Rolina (2012: 4) alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak. Dengan alat permainan edukatif, anak akan lebih nyaman dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik.

Pengenalan konsep lambang bilangan yaitu angka sangat penting dikuasai oleh anak termasuk pada anak-anak autis. Sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006: 4).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada anak dengan gangguan autis kelas VII di SLB Autisma Dian Amanah, kenyataannya kemampuan subyek dalam memahami konsep angka masih rendah dilihat dari nilai prestasi belajar dibawah kriteria ketuntasan minimal. Subyek masih sering melakukan kesalahan dalam menunjuk dan mengurutkan angka 1-10, ketika guru memberikan tugas untuk mengurutkan angka 1-10 anak masih sering ragu-ragu dan hanya menebak-nebak dalam menyelesaikannya, hal ini dikarenakan anak belum memahami konsep angka dengan baik sehingga masih banyak

mendapat bantuan verbal maupun non verbal dari guru. Demikian pula pada saat subyek diminta untuk menunjuk lambang bilangan, subyek masih sering mengalami kesalahan, misalnya, saat guru memberi instruksi untuk menunjuk angka "lima", tetapi tangan anak menunjuk pada angka "tujuh". Selain itu, anak masih melakukan kesalahan saat mengerjakan lembar kerja dalam menghubungkan lambang bilangan dengan gambar sampai 10, sebagai contoh pada saat anak menghubungkan dengan garis untuk gambar bintang yang berjumlah enam, anak justru menghubungkan gambar tersebut dengan angka tiga bukan angka enam.

Anak seringkali tidak percaya diri dan menunda-nunda pekerjaan atau tugas yang diberikan sehingga membutuhkan waktu lama dalam menyelesaikan tugas tersebut. Hal ini disebabkan masih terbatas dan kurang bervariasi dalam penggunaan media maupun metode pembelajaran, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan disukai oleh anak, salah satunya pembelajaran menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) seperti permainan pancing angka. Permainan pancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang terbuat dari plastik yang berbentuk pancing dan ikan-ikan yang dimodifikasikan menjadi angka-angka yang diberi magnet sehingga anak mudah dalam memancing (Afnita Usti, 2013: 480)

Masalah lain yang ditemukan peneliti ketika anak menggunakan buku tulis, anak diminta untuk menebalkan tulisan angka 1, 2, 3, dan seterusnya di dalam kotak-kotak besar yang terdapat pada buku itu. Misalnya, pada kotak baris pertama guru memberikan contoh menuliskan angka 1 dengan bantuan garis putus-putus dan meminta siswa untuk menebalkan. Selanjutnya anak diminta untuk menuliskan angka 1 pada kotak baris ke dua dan seterusnya hingga baris terakhir dalam lembar buku tersebut. Dalam kegiatan ini, anak terkadang cepat merasa bosan. Sebab kegiatannya hanya menebalkan angka hingga memenuhi buku. Selain itu anak menjadi kurang paham apa makna dari angka-angka yang ditebalkan tersebut.

Pengenalan konsep lambang bilangan/angka kepada anak sebaiknya melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna, sehingga anak tidak bosan dan memahami makna dari simbol angka tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti memilih permainan edukatif “pancing angka” untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak autis di SLB Autisma Dian Amanah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka identifikasi dari permasalahan ini adalah kemampuan anak dalam mengenal konsep angka masih rendah sehingga anak belum mampu mengidentifikasi angka dengan benar. Selain itu, anak masih sering melakukan kesalahan dalam menunjuk dan mengurutkan angka 1- 10 sehingga anak belum paham makna dari simbol-simbol lambang bilangan tersebut.

Anak belum percaya diri dan sering menunda pekerjaan yang diberikan oleh guru sehingga masih banyak mendapatkan bantuan dari guru, anak masih melakukan kesalahan mengerjakan saat menghubungkan angka dengan jumlah sampai 10 sehingga anak seringkali gagal dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Berdasarkan pengamatan peneliti, metode yang diterapkan dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak masih banyak memiliki keterbatasan, sehingga perlu adanya metode yang bervariasi.

Berdasarkan identifikasi masalah nomor 1 dan 2, maka peneliti memfokuskan pada permasalahan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan pancing angka pada anak autis kelas VII di SLB Autisma Dian Amanah. Berdasarkan batasan masalah yang telah disampaikan di atas, diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana peningkatan hasil dan proses kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan pancing angka pada anak autis kelas VII di SLB Autisma Dian Amanah?”. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil dan proses kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan pancing angka pada anak autis kelas VII di SLB Autisma Dian Amanah.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan desain Kemmis dan Mc Taggart dan dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Autisma Dian Amanah yang beralamat Jl. Sumberan no 22, Dusun Sumberan Rt 01, Rw 78 Kelurahan Sariharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Penetapan lokasi penelitian dilaksanakan dengan pertimbangan bahwa di SLB Autisma Dian Amanah terdapat siswa yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan masih rendah, selain itu belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama seperti yang diajukan oleh peneliti. *Setting* penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas VII dan ruang keterampilan dengan mempertimbangkan waktu subjek penelitian.

Penelitian ini berlangsung selama empat bulan. Pada bulan pertama peneliti akan menyusun laporan proposal penelitian serta melakukan beberapa revisi proposal, peneliti menyebutnya sebagai tahap persiapan. Bulan kedua, peneliti akan menyusun rencana pra penelitian dan pra observasi, menyusun rencana pengajaran termasuk didalamnya ada instrumen, mengambil data penelitian dan mengevaluasi penelitian. Pada bulan ketiga, peneliti akan melakukan olah data serta menganalisis dan membahas data penelitian yang telah diperoleh. Pada bulan keempat, peneliti akan mulai menyusun laporan tugas akhir. Pada bulan ini, peneliti menyebutnya sebagai tahap akhir dalam waktu pelaksanaan kegiatan penelitian.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa autis kelas VII SMP yang berinisial RAM dan berjumlah 1 orang. Alasan pemilihan subjek adalah karena subjek memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yang masih rendah dibandingkan dengan teman-temannya yang lain

sehingga kemampuan subjek penting untuk ditingkatkan.

Prosedur

Prosedur penelitian dalam penelitian ini terdiri dari dua tahap yaitu perencanaan penelitian dan pelaksanaan penelitian. Tahap perencanaan meliputi beberapa langkah, yaitu sebagai berikut menyusun soal tes kemampuan awal dan mendiskusikan soal tes kemampuan awal dengan guru kolaborator. Soal tes kemampuan awal ini akan dijadikan sebagai awal untuk mengetahui prestasi belajar kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebelum diberikan tindakan, mengukur kemampuan awal anak dengan melakukan tes kemampuan awal tentang kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada siswa, menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan serta berdiskusi dengan guru tentang penggunaan permainan pancing angka dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10, menetapkan kriteria keberhasilan tindakan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sampai adanya peningkatan, menyusun lembar tes dan observasi untuk mengamati kinerja guru serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran

Tahap kedua adalah pelaksanaan penelitian. Dalam tahap ini, penelitian yang dilaksanakan terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan pra tindakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa autis dalam pembelajaran pengenalan lambang bilangan. Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan satu pertemuan selama 2 jam pembelajaran dan satu jam pembelajaran selama 35 menit. Pada setiap akhir kegiatan dilakukan tes pasca tindakan untuk mengukur kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 siswa autis. Pada tahap tindakan ini guru berkolaborasi dengan peneliti yaitu guru memberikan materi latihan sedangkan peneliti melakukan pengamatan. Pada dasarnya pemberian tindakan yang dilaksanakan pada setiap pertemuan tersebut sama

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan di sekolah berlangsung dalam tiga kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua, sedangkan pada pertemuan ketiga dilaksanakan pasca tindakan siklus I. Pemberian tindakan yang dilaksanakan pada setiap pertemuan adalah berbeda, perbedaan tersebut terletak pada materi yang akan diajarkan. Pada pertemuan pertama, materi yang akan diajarkan adalah menunjuk lambang bilangan dan mengurutkan lambang bilangan. Pada pertemuan kedua materi yang diajarkan yaitu memasangka lambang bilangan sesuai jumlah gambar dan memasangkan lambang bilangan sesuai jumlah benda. Tahap ketiga adalah observasi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi kemampuan mengenal lambang bilangan, observasi partisipasi siswa dan kinerja guru. Tahap terakhir yaitu refleksi. Pada tahap ini peneliti bersama guru kelas merefleksikan proses pembelajaran yang telah terlaksana dan mengevaluasi hasil selama pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi dan tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja pada penelitian ini dilakukan ketika sebelum diberikan tindakan atau pra tindakan dan sesudah diberikan tindakan atau pasca tindakan. Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Observasi yang dilakukan adalah observasi kemampuan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan observasi kinerja guru. Metode observasi digunakan untuk mengetahui partisipasi siswa selama proses pembelajaran dan untuk mengetahui kinerja guru dalam menyampaikan pembelajaran. Teknik observasi dalam penelitian ini menggunakan instrumen panduan observasi berupa *checklist* (√)

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data-data yang terkumpul dalam penelitian ini diamati secara terus menerus pada setiap tindakannya. Data diperoleh melalui

perhitungan terhadap hasil tes unjuk kerja dan observasi partisipasi siswa serta observasi kinerja guru. Data yang diperoleh menggunakan alat jenis pengumpul data yang digunakan dalam penelitian kemudian diolah dan dianalisis untuk dapat ditarik kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase dalam bentuk naratif dan grafik histogram. Data yang telah dipersentasakan akan disajikan menggunakan grafik histogram. Penyajian ini dimaksudkan untuk mempermudah secara visual perbandingan hasil dari sebelum dilakukan tindakan dan sesudah tindakan.

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan peningkatan pencapaian indikator keberhasilan tiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan pembelajaran pemahaman konsep mengenal lambang bilangan 1-10 pada siswa autis kelas VII di SLB Autisma Dian Amanah melalui permainan edukatif pancing angka. Analisis data kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman konsep dalam mengenal lambang bilangan pada siswa yaitu dengan membandingkan hasil perolehan pembelajaran pengenalan lambang bilangan sebelum tindakan dengan hasil perolehan nilai setelah tindakan. Untuk mengetahui perubahan hasil tindakan jenis data yang bersifat kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi, maka dapat dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Skor pasca tindakan} - \text{Skor pra tindakan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Hasil evaluasi unjuk kerja mengenal lambang bilangan melalui permainan pancing angka siswa kelas VII pada pasca tindakan siklus I subyek RAM memperoleh nilai 64,42 dengan perolehan skor 67 dengan kategori baik. Pada pemberian tindakan pada siklus I guru sudah mampu membuka pembelajaran dengan membimbing siswa untuk berdoa dan mengkondisikan siswa memulai pembelajaran,

menyiapkan alat serta media yang akan digunakan dalam permainan, menyampaikan materi pembelajaran, memberikan instruksi sederhana, membantu siswa secara verbal maupun non verbal apabila mengalami kesulitan, dan menutup pembelajaran dengan baik. Subyek sangat antusias mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Ketika guru memberikan instruksi, subyek sudah mampu melakukannya dengan baik namun terkadang masih mendapatkan bantuan verbal maupun non verbal.

Subyek berpartisipasi dengan baik dalam proses pembelajaran, subyek berdoa sebelum memulai pembelajaran dan menyiapkan alat untuk belajar dengan sedikit bimbingan guru. Subyek mampu mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru dengan sedikit bimbingan guru dan memperhatikan penjelasan serta pesan yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa menjawab pertanyaan guru dengan memberikan respon dan mengulang permainan secara mandiri serta merapikan alat permainan yang sudah digunakan dengan sedikit bantuan dari guru.

Subyek masih sering melakukan kesalahan pada angka enam, tujuh dan angka sembilan, ketika guru memberi instruksi untuk menunjuk angka enam subyek justru menunjuk angka sembilan atau angka tujuh dan sebaliknya. Subyek sudah mampu bekerja sama dengan baik, artinya subyek mampu mengikuti permainan pancing angka sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru dan senang dengan kegiatan bermain sambil belajar yang diberikan. Subyek dapat berkonsentrasi lebih lama dalam mengikuti pembelajaran namun masih sering tidak percaya diri sehingga terlihat ragu-ragu dalam menjawab instruksi yang diberikan oleh guru. Subyek masih sering melihat ke arah guru untuk memastikan jawabannya benar atau salah.

Hasil pasca tindakan siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil tindakan siklus 1

| Subyek | Total Skor | Skor subyek | Nilai subyek | Persentase pencapaian | Kriteria |
|--------|------------|-------------|--------------|-----------------------|----------|
| RAM | 104 | 67 | 64,42 | 64,42 % | Baik |

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan

melalui permainan pancing angka pada subjek mengalami peningkatan dari kemampuan awal subjek dan setelah dilakukannya pasca tindakan siklus I dari kriteria cukup menjadi kriteria baik.

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil tindakan siklus II yaitu guru sudah mampu mampu mengkondisikan siswa untuk berkonsentrasi mengikuti pembelajaran, guru menyampaikan pelajaran dengan baik, menjelaskan tentang langkah-langkah dalam permainan dan memberikan instruksi pada siswa. Apabila siswa mengalami kesulitan guru membantu dengan bantuan verbal maupun non verbal. Selain kegiatan yang dilakukan oleh guru, subyek juga sudah berpartisipasi dengan sangat baik, ketika guru memberikan instruksi subyek selalu berusaha melakukannya secara mandiri dan tidak melihat ke arah gurunya. Subyek juga selalu menyiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam permainan secara mandiri dan merapikan alat permainan yang sudah digunakan. Pada tindakan siklus II guru dan subyek sudah mampu bekerja sama dengan sangat baik. Hasil evaluasi tes unjuk kerja kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa autis setelah tindakan siklus II dapat dilihat berdasarkan hasil pasca tindakan siklus II pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil pasca tindakan siklus II

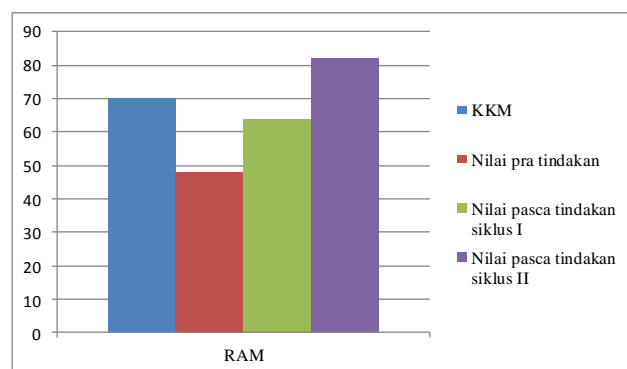
| Subyek | Total Skor | Skor subyek | Nilai subyek | Persentase pencapaian | Kriteria |
|--------|------------|-------------|--------------|-----------------------|-------------|
| RAM | 104 | 86 | 82,70 | 82,70 % | Sangat baik |

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada tindakan siklus II, diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada siswa autis kelas VII mengalami peningkatan dibandingkan kemampuan awal dan pasca tindakan siklus I. Peningkatan tersebut juga telah mencapai kriteria keberhasilan (KKM) yang ditentukan yaitu 70. Nilai yang diperoleh RAM mengalami peningkatan dari 48,07 pada kemampuan awal menjadi 82,70 pasca tindakan siklus II dengan peningkatan sebesar 34,61 dari kemampuan awal. Nilai yang diperoleh subyek telah memenuhi kriteria keberhasilan minimal atau KKM sebesar 70.

Tabel 3. Data pasca tindakan siklus I dan pasca tindakan siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa autis kelas VII

| No | Nama | KKM | Nilai maks | Nilai pasca tindakan I | Kriteria | Nilai pasca tindakan II | Kriteria | Peningkatan dari pasca tindakan I |
|----|------|-----|------------|------------------------|----------|-------------------------|-------------|-----------------------------------|
| 1 | RAM | 70 | 100 | 64,42 | Baik | 82,70 | Sangat baik | 18,28 |

Data kemampuan mengenal lambang bilangan mulai dari pra tindakan, pasca tindakan siklus I, dan pasca tindakan siklus II disajikan dalam grafik di bawah ini agar lebih mudah dipahami :



Gambar 1. Grafik nilai pra tindakan, pasca tindakan siklus I dan pasca tindakan siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 siswa autis kelas VII

Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh berasal dari data yang berupa lembar instrument tes unjuk kerja, lembar observasi partisipasi siswa, dan lembar observasi kinerja guru yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa autis. Penelitian dilakukan pada siswa autis kelas VII di SLB Autisma Dian Amanah menggunakan permainan edukatif yakni permainan pancing angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan (angka) 1-10. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan belum tercapai secara optimal disebabkan karena beberapa hal yaitu gangguan komunikasi verbal siswa yang belum optimal, sering menunda-nunda tugas yang diberikan,

belum mampu berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lama serta masih terbatasnya penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Pamuji (2007: 2) anak autis adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan fungsi otak yang ditandai dengan adanya kesulitan pada kemampuan interaksi sosial, komunikasi dengan lingkungan, perilaku dan adanya keterlambatan pada bidang akademis. Oleh karena itu, siswa autis harus mendapat pelayanan pendidikan yang tepat dan sesuai dengan karakteristiknya.

Kemampuan awal siswa dan pelaksanaan siklus I apabila dibandingkan terlihat sudah ada peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti, sehingga dilakukan tindakan siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I sehingga perlu diadakan perbaikan dalam siklus II agar indikator keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu suatu proses memperkenalkan dan mengajarkan kemampuan menunjuk lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan sesuai jumlah gambar dan menghubungkan lambang bilangan sesuai jumlah benda. Hal ini sesuai dengan pendapat Diah Hartati (1994: 77-78) bawa pengenalan lambang bilangan meliputi mengenalkan konsep bilangan, menunjuk lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan bilangan.

Permainan pancing angka dalam penelitian ini digunakan untuk membangkitkan semangat dan motivasi anak dalam mengenal lambang bilangan dengan kegiatan yang menyenangkan dan mempunyai nilai edukatif. Hal ini didukung oleh pendapat Andang Ismail (2006: 119) Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik, salah satunya mempunyai tujuan dalam mengembangkan aspek kognitif.

Prinsip pembelajaran pada siswa autis sama dengan pembelajaran pada sekolah formal biasa, hanya saja pada pembelajaran siswa autis dibutuhkan beberapa pra syarat dalam pembelajaran yaitu penanaman kontak dan komunikasi antara guru dan siswa, kemampuan meningkatkan ketahanan konsentrasi siswa autis, mengupayakan kepatuhan dari siswa autis dan pemahaman bahasa reseptif (Yozfan Azwandi, 2005: 158).

Permainan pancing angka merupakan permainan yang dapat membantu anak dalam mengenal angka-angka dengan menggunakan alat pancing bermagnet sebagai media bermain. Kegiatan dilakukan dengan cara meminta anak untuk memancing satu ikan buatan yang bertuliskan angka kemudian meminta anak mengidentifikasinya sesuai dengan indikator. Permainan pancing angka adalah suatu kegiatan bermain yang dapat meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung, sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan (Rosi Meri Irawati, 2012: 44).

Peningkatan yang terlihat yaitu siswa menjadi lebih senang dan termotivasi dalam belajar, selain itu siswa lebih berkonsentrasi dan lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa sangat tertarik dengan kegiatan mengenal lambang bilangan melalui permainan pancing angka dengan selalu menyelesaikan tugasnya secara mandiri. Setelah pasca tindakan siklus II, Peneliti mengambil keputusan bahwa penelitian ini dianggap sudah berhasil dan dihentikan karena peningkatan sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan pancing angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak autis kelas VII di SLB Autis Dan Amanah. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus 1 subyek RAM mengalami peningkatan pencapaian nilai sebesar 64,42. Setelah dilakukan perbaikan, pada siklus II subyek RAM mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 34,61 dengan perolehan nilai

sebesar 82,70 dari kriteria baik menjadi sangat baik. Adapun peningkatan proses dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui permainan pancing angka yaitu subyek menjadi lebih aktif dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran, terjadinya komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, subyek mampu berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lebih lama dan subyek mampu menyelesaikan tugasnya secara mandiri.

Saran

Bagi guru diharapkan kegiatan permainan pancing angka hendaknya dapat dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan siswa, tidak hanya pada pengenalan lambang bilangan. Selain itu guru hendaknya dapat memberikan dan menyediakan media dan bahan yang mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan permainan edukatif. Bagi siswa hendaknya siswa lebih percaya diri dalam melakukan tugas yang diberikan oleh guru pada pembelajaran pengenalan lambang bilangan. Bagi kepala sekolah hendaknya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pembuatan kebijakan dalam pembelajaran, khususnya yang terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita Usti. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekh/article/viewFile/976/827>
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media
- Diah Hartanti (1994). *Program kegiatan belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Nelva Rolina (2012) *Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Penerbit Ombak
- Pamuji (2007) *Model Terapi Terpadu Bagi Anak Autisme*. Jakarta : DIKTI
- Rosi Meri Irawati. (2012) *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Memancing Angka di Taman Kanak-Kanak Sangrina Bunda Pasar Tiku*. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1658/1427>
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yosfan Azwandi (2005) *Mengenal dan Membantu Penyandang Autisme*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional