

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA-SISWI TUNAGRAHITA RINGAN KELAS II MELALUI *GAME* EDUKASI MEMANCING DI SLB DARUL HIDAYAH

Nia Ratniasih

SLB Darul Hidayah

Email: niaratniasih123@gmail.com

Artikel Info

Received: 13 Oktober 2023

Accepted: 3 November 2023

Published: 24 November 2023



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2023 by Author. Published by CV Arthamara Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa-siswi tunagrahita kelas II di SLB Darul Hidayah melalui penerapan *game* edukasi memancing. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan melibatkan siswa-siswi sebagai partisipan utama. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, di mana siklus dilakukan pengukuran prestasi belajar matematika siswa sebelum dan setelah penerapan *game* edukasi. Selain itu, observasi terhadap tingkat partisipasi dan minat belajar siswa juga dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada prestasi belajar matematika siswa-siswi tunagrahita setelah menerapkan *game* edukasi memancing. Tingkat partisipasi dan minat belajar siswa juga mengalami peningkatan. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pendekatan pembelajaran melalui *game* edukasi dapat menjadi alternatif yang efektif dan memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan prestasi belajar matematika pada siswa-siswi tunagrahita di SLB.

Kata Kunci: *matematika, tunagrahita, game edukasi, observasi*

PENDAHULUAN

Pada Undang-Undang 1945, pasal 31 ayat 1 -5 membahas mengenai setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan dan pemerintah wajib untuk membiayai, menyelenggarakan system Pendidikan dengan memprioritaskan anggaran pendidikan dengan tujuan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai penunjang kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia. Setiap Individu memiliki keinginan untuk menjadi individu yang bisa mengetahui banyak hal atau sering disebut dengan berpengetahuan luas. Dan untuk menjadi individu dengan pengetahuan luas, seseorang harus melalui beberapa jenjang Pendidikan.

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu untuk mengembangkan potensi dirinya. Belajar adalah suatu proses transfer ilmu, dimana seorang pendidik menyalurkan ilmu yang diketahuinya kepada siswa-siswi. Belajar juga dapat diartikan sebagai kegiatan atau aktivitas psikis yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan perubahan baik itu dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta nilai positif. Hal ini juga berlaku pada anak dengan kebutuhan khusus.

Anak Berkebutuhan Khusus didefinisikan sebagai anak yang mengalami keterbatasan, keterbatasan tersebut dapat mencakup keterbatasan fisik, mental-intelektual, sosial maupun emosional yang berpengaruh secara signifikan dalam proses perkembangan dan pertumbuhan dibandingkan dengan anak lain seusianya. Salah satu kategori anak berkebutuhan khusus adalah anak tunagrahita. Tunagrahita adalah istilah penyebutan bagi anak yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata disbanding dengan teman-teman lain seusianya.

Dalam proses pembelajaran, siswa-siswi tunagrahita mengalami hambatan dalam menangkap atau memahami materi-materi pembelajaran. Siswa-siswi tunagrahita cenderung lama dalam

memahami materi pembelajaran, mereka juga sulit untuk fokus dalam pembelajaran dan cepat lupa dengan materi yang telah di ajarkan. Dalam proses pembelajaran untuk anak tunagrahita biasanya digunakan media yang bisa menarik perhatian siswa-siswi. Dengan permasalahan intelegensi yang rendah mengakibatkan anak tunagrahita sedang menghadapi masalah yang kompleks di kehidupan sehari-harinya contohnya masalah yang berhubungan dengan mata pelajaran matematika yang merupakan mata pelajaran penopang pemecahan masalah yang paling sering ditemui. Oleh sebab itu salah satu cara untuk menarik dan meningkatkan pemahaman siswa tunagrahita dapat menggunakan inovasi berupa perangkat digital yang dimana inovasi perangkat digital yang cepat juga bis membawa perubahan dalam penyampaian materi pembelajaran serta meningkatkan kemampuan pemahaman suatu materi pembelajaran (Setiawan, Praherdhiono, and Sulthoni 2019).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang dimana metode ini dilakukan guru di dalam kelas. Penelitian tindak kelas alah pendekatan yang cukup efektif untuk mengidentifikasi masalah di dalam kelas, merumuskan solusi yang tepat dan menguji efektivitas dari pembelajaran langsung di dalam kelas. Media adalah alat yang dapat membantu guru untuk memudahkan pemberian materi pada siswa-siswi. Pada penelian ini, peneliti memakai *game* edukasi, dan permainan yang di pilih adalah permainan memancing. Dalam pembelajaran ini ikan akan diberi angka dan siswa-siswi akan memancing ikan sesuai dengan angka dari jawaban pertanyaan yang diberikan.

Penelitian ini dilakukan di kelas II SLB Darul Hidayah dengan 4 siswa-siswi kategori tunagrahita ringan pada tahun ajaran 2022-2023. Teknik pengumpulan data dilakukan adalah dengan melakukan tes. Tes akan dilakukan sebanyak 3 kali siklus setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Kemudian data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan uji deskriptif komperatif yang dibantu dengan grafik dan diagram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pembelajaran matematika dengan menggunakan *game* edukasi memancing sebagai media pembelajaran cukup membantu dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa-siswi tunagrahita rungan kelas II di SLB Darul Hidayah.

Hasil

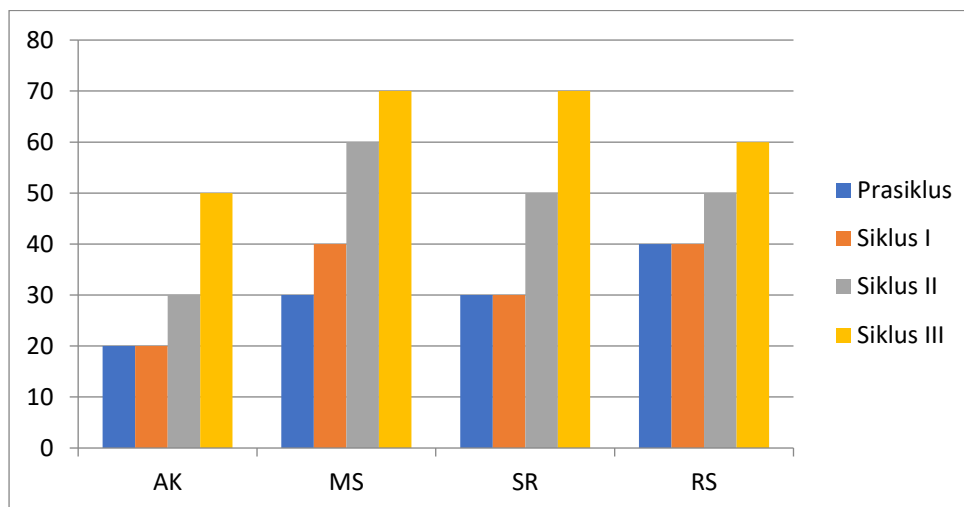
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa-siswi tunagrahita sedang pada mata pelajaran Matematika dalam materi menjodohkan angka yang sama.

Tabel 1. Perolehan data prasiklus, siklus I, siklus II, dan Siklus III

No.	Nama Siswa-siswi	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	AK	20	20	30	50
2.	MS	30	40	60	70
3.	SR	30	30	50	70
4.	RS	40	40	50	60
	Total	120	130	190	250
	Rerata	30	32,5	47,5	62,5

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pada prasiklus sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media nilai rerata nilai siswa-siswi tunagrahita di kelas II SLB Darul Hidayah adalah sebesar 30. Setelah melakukan penelitian menggunakan permainan memancing ini, pada siklus I nilai rerata siswa-siswi meningkat menjadi 32,5. Kemudian pada siklus ke-II nilai siswa-siswi rerata meningkat menjadi 47,5. Dan pada siklus ke-III nilai rerata siswa-siswi meningkat menjadi 62,5. Berdasarkan hasil diatas, permainan memancing ini cukup berhasil untuk meningkatkan prestasi belajar siswa-siswi. Peningkatan prestasi ini dapat dilihat dari digram prsentasi kenaikan nilai siswa-siswi.



Grafik 1. Kenaikan Nilai Siswa-siswi Kelas II SLB Darul Hidayah

Grafik di atas menunjukkan prestasi yang meningkat dan menjadi bukti hipotesis yang telah direkomendasikan. Grafik yang tertera diatas membuktikan bahwa dengan memilih *game* edukasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan prestasi yang dimiliki siswa-siswi-siswi di SLB Darul Hidayah.

Tindakan kelas dengan memilih media *game* edukasi telah dilakukan sebanyak 3 siklus adapun siklusnya adalah; siklus 1, siklus 2, hingga siklus 3 dan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa-siswi-siswi tunagrahita ringan kelas II SLB Darul Hidayah. Karena menggunakan media *game* edukasi dalam pembelajaran sangat berpengaruh, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa-siswi-siswi sebelum menggunakan media *game* edukasi. Menurut Ismail (2009), *game* edukasi adalah suatu kegiatan yang mendidik yang sifatnya menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan berpikir, meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah. Menerapkan *game* edukasi dalam pembelajaran adalah hal yang sangat membantu dalam menarik perhatian siswa-siswi. Karena dalam *game* edukasi ini, siswa-siswi-siswi bukan hanya bermain tetapi juga ada pelajaran yang didapatkan.

SIMPULAN

Penelitian ini menyoroti efektivitas penerapan *game* edukasi memancing sebagai strategi untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa-siswi tunagrahita kelas II di SLB Darul Hidayah. Melalui tiga siklus penelitian tindakan kelas, terlihat bahwa intervensi ini berhasil mencapai peningkatan yang signifikan dalam pencapaian matematika siswa-siswi. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa game edukasi memancing bukan hanya memberikan tantangan yang menyenangkan tetapi juga merangsang minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Adanya peningkatan prestasi tidak hanya tercermin dalam peningkatan nilai tes, tetapi juga dalam perubahan positif pada tingkat partisipasi dan minat belajar siswa.

Implikasi dari penelitian ini memberikan pandangan positif terhadap pemanfaatan teknologi edukasi, khususnya *game*, sebagai sarana pembelajaran yang inklusif. Strategi ini dapat menjadi alternatif yang bermanfaat dalam meningkatkan pembelajaran matematika bagi siswa-siswi tunagrahita ringan di SLB. Diharapkan bahwa temuan ini dapat memberikan inspirasi bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk mempertimbangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan kualitas pendidikan inklusif di sekolah-sekolah khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M., & Darwis, D. (2018). Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa Tunagrahita. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhakti*, 3(1), 23-29.
- Arikunto, S. (2017). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Lutfi, M., & Marwan, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Tunagrahita Ringan SDLB Melalui Media Pop Up Book pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 7(2).
- Setiawan, Andri, Henry Praherdhiono, and Suthoni Sulthoni. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 6(1):39–44. doi: 10.17977/um031v6i12019p039.
- Susanto, H., & Rahmawati, L. (2017). *Edukasi Inklusif: Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, E., Ferianto, A. N., Damarratih, R., & Sugiman, S. (2021, February). Potensi Alat Peraga Fun Fraction Set dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Tunagrahita. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, Vol 4,160-166.
- Viorika, E. (2019). Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika sebagai Media Latihan Soal Materi Bilangan. *Digital Library. UIN Sunan Ampel*.
- Yunianto, I. S. (2019). Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(4), 163-175.