

Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Benda Konkrit “Boneka Doraemon” pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas 1 SLB Karya Asih Surabaya Semester 2 Tahun Pelajaran 2017-2018

Hindun Diah Muninggar

SLB Karya Asih Surabaya
Email: muninggar.123@gmail.com

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SLB Karya Asih Surabaya yang dilaksanakan dalam bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2018 pada bidang pengembangan kognitif. Sedangkan kelas yang dijadikan obyek dalam *Classroom Action Research* ini adalah siswa tunagrahita sedang kelas 1 SLB Karya Asih Surabaya Semester 2 Tahun Pelajaran 2017-2018 yang siswanya berjumlah 4 anak. Berdasarkan langkah-langkah yang diterapkan dalam 3 siklus pada penelitian tindakan ini dapat disimpulkan

sebagai berikut: (1) Pemanfaatan media benda konkrit “Boneka Doraemon” dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa. Hal tersebut diindikasikan dari perolehan sebelum siklus diperoleh nilai rata-rata: 57.5, siklus I diperoleh nilai rata-rata: 60 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi: 70 kemudian siklus III mengalami peningkatan menjadi: 82.5. (2) Pemanfaatan media benda kongrit “Boneka Doraemon” mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut diindikasikan dari rata-rata nilai setiap siklus penelitian yang menunjukkan peningkatan cukup signifikan. Pemanfaatan melalui media benda konkrit “Boneka Doraemon” dalam proses pembelajaran terjadi interaksi multi arah, yakni adanya keterlibatan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa.

Tersedia online di
<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>
Sejarah artikel

Diterima pada : 10-07-2022

Disetujui pada : 25-07-2022

Dipublikasikan pada : 01-08-2022

Kata kunci:

Kemampuan Mengenal Lambang

Bilangan, Benda Konkrit, Boneka Doraemon

DOI: <https://doi.org/10.28926/jpip.v2i3.494>

PENDAHULUAN

Memahami gambar angka adalah salah satu sudut pandang yang diciptakan dalam pembelajaran sains untuk anak-anak dengan gangguan intelektual yang wajar. Salah satu hasil belajar yang ingin dicapai adalah anak dapat mengkoordinasikan gambar bilangan dengan ragam soal 1-5. Pada umumnya, siswa berharap bahwa berhitung itu merepotkan, sehingga menjadi momok bagi siswa tertentu yang akhirnya mempengaruhi hubungan antara pengalaman mengajar dan pendidikan. Memahami ide di kelas dasar adalah kemampuan penting untuk menangani masalah tambahan, jadi menonjol sejak awal sangat pas.

Di SLB Karya Asih Surabaya, latihan perolehan pra-kegiatan masih jauh dari tujuan normal. Hal ini dikarenakan sebagian besar strategi pembelajaran pendidik menggunakan teknik tugas dan tidak memberikan media pembelajaran. Anak-anak hanya memanfaatkan bantuan jari dalam berhitung. Padahal sebenarnya anak-anak mengalami kesulitan dalam membaca dan mengartikan tanda/gambar dalam aritmatika. Anak tunagrahita belum siap mengenal citra dengan baik, maka citra tersebut harus disemen. Untuk menanamkan citra pada siswa, pencipta menumbuhkan ide-ide dengan memanfaatkan hal-hal penting untuk meneliti hubungan dan model pemikiran konseptual. Selama pengamatan lapangan, keadaan anak-anak dalam pengalaman mendidik dan pendidikan menunjukkan bahwa mereka dengan mudah gagal mengingat materi yang diajarkan, menghabiskan sebagian besar hari dan anak-anak tampak kelelahan. (Pradana et al., 2022).

Berkaitan dengan itu, penting untuk memperhatikan bagian dari media pembelajaran dan teknik yang digunakan untuk mengatasi hambatan dalam menangkap gagasan bilangan dengan kekhasan di lapangan, sehingga siswa dapat memahami gagasan bilangan dengan energi karena diselesaikan dengan bermain. Salah satunya bisa memanfaatkan boneka Doraemon. Jenis permainan ini sangat sederhana. Anak tinggal

memasangkan antara lambang bilangan dengan jumlah wayang boneka doraemon yang sesuai dengan bilangan. wayang boneka doraemon merupakan alat Bantu untuk berlatih dan memperkuat kemampuan mengenal lambang bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal bilangan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik dan merasa perlu untuk memecahkan masalah tersebut. Untuk itu penulis memilih judul “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Benda Konkrit “Boneka Doraemon” Pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas 1 SLB Karya Asih Surabaya Semester 2 Tahun Pelajaran 2017-2018*”.

METODE

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SLB Karya Asih, yang bertempat di Jalan Margorejo Sawah 59-E Surabaya, Kode pos 60238 Telp. (031) 8415980. Penelitian dilakukan pada siswa Tunagrahita sedang kelas 1 yang dilaksanakan pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2017- 2018 selama tiga bulan sejak bulan Maret sampai Mei 2018.

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan														
		Maret					April					Mei				
		I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V
1	Tahap Studi Awal	√	√													
2	Tahap Perencanaan Tindakan			√	√	√										
3	Pelaksanaan Tindakan						√	√	√							
4	Pelaksanaan Observasi						√	√	√							
5	Tahap Analisis dan Reflektif									√	√					
6	Penyusunan Laporan PTK											√	√	√		

Yang menjadi subyek dalam kegiatan penelitian ini adalah siswa Tunagrahita Sedang Kelas 1 SLB Karya Asih Surabaya Semester 2 Tahun Pelajaran 2017-2018 yang berjumlah 4 siswa (L. 1 siswa, P. 3 siswa).

Adapun instrument penelitian adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur dan supervisi.

Lembar Tes Tertulis

Lembar tes yang disusun adalah sebagai tes hasil belajar sebagai keputusan penggambaran. Tes digunakan untuk mendapatkan gambaran hasil belajar setelah terjadi penyesuaian gerak selama pengalaman pendidikan. Tes selesai menjelang akhir setiap siklus..

2. Dokumen Siswa

Dokumen siswa berupa catatan siswa saat proses pembelajaran Dokumen ini diperlukan dengan asumsi, bahwa dokumen siswa yang baik menunjukkan minat siswa yang tinggi terhadap mata pelajaran matematika, khususnya materi mengenal lambing bilangan 1-5 yang berakibat prestasi belajar siswa meningkat.

3. Daftar nilai

Untuk daftar nilai terdiri dari angka dari hasil pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis keberhasilan siswa dalam belajar perlu dilakukan analisis data, dengan menggunakan rumus statistic sederhana yaitu:

$$\sum x$$

$$\sum N$$

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Rancangan Penelitian

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Pada penelitian ini terdapat 3 siklus yang masing-masing memiliki kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap Studi Awal

Pada tahap peninjauan yang mendasarinya, spesialis memperhatikan pengalaman pendidikan menghadirkan ide angka 1-5 di wali kelas, sehingga ditemukan kualitas dan kekurangan. Dari persepsi tersebut, ditemukan beberapa hal terkait dengan pengalaman yang berkembang untuk melihat gambar angka 1-5:

- a. Jumlah siswa yang tidak secara efektif dikaitkan dengan pengalaman pendidikan.
- b. Tidak ada korespondensi, misalnya menjawab/memperhatikan segala sesuatu yang disampaikan oleh pendidik, menawarkan sudut pandang, dll.
- c. Hasil belajar mengenal lambang bilangan 1-5 rata-rata kurang dari 6 (observasi tanggal 2 – 4 Januari 2018).

Dari pengamatan tersebut diketahui pembelajaran di SLB Karya Asih Surabaya belum tuntas. Dengan berdasar penemuan tersebut peneliti menganalisis, bahwa penerapan media pembelajaran yang kurang tepat/sesuai dengan materi akan berdampak pada hasil belajar siswa kurang maksimal.

2. Perencanaan Tindakan

Penyusunan kegiatan, khususnya sebagai pengembangan dari tahap yang mendasarinya, bagaimana cara yang tepat untuk menangani masalah metode yang terlibat dalam mempelajari cara membersihkan gigi. Hal ini dinyatakan sebagai penilaian aktivitas kelas.

3. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan merupakan pelaksanaan susunan yang telah disusun, khususnya melakukan penumbuhan pengalaman untuk mempersepsikan gambar angka melalui permainan angka.

a. Implementasi Tindakan Siklus I

- Persiapan

1. Peneliti memperkenalkan media kartu bilangan.
2. Membaca lambang bilangan 1-5

- Proses bermain :

1. Mengurutkan Lambang bilangan 1-5
2. Menjodohkan nama bilangan dengan lambang bilangan

- Evaluasi

Peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan pembelajaran bersama guru kelas untuk menemukan tingkat keberhasilan yang mengacu pada indikator keberhasilan yang ditetapkan serta menemukan kekurangan selama pembelajaran berlangsung. Kemudian dilakukan evaluasi sebagai bahan pertimbangan perbaikan pada siklus selanjutnya

b. Implementasi Tindakan Siklus II

- Persiapan

1. Menjelaskan tentang cara-cara membilang benda konkrit "Boneka Doraemon" dengan kartu bilangan 1-5.
2. Menjelaskan tentang cara-cara membaca lambang bilangan 1-5.
3. Mendemonstrasikan cara memasang kartu bilangan dengan Boneka Doraemon yang sesuai.
4. Peneliti mempersiapkan siswa untuk bermain dengan Boneka Doraemon.
5. Setiap siswa memperagakan membilang banyak benda dengan menggunakan boneka Doraemon.
6. Menjelaskan cara menyimpulkan konsep lambang bilangan.

- Evaluasi

Peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan pembelajaran bersama guru kelas untuk menemukan tingkat keberhasilan yang mengacu pada indikator keberhasilan yang ditetapkan serta menemukan kekurangan selama pembelajaran berlangsung. Kemudian dilakukan evaluasi sebagai bahan pertimbangan perbaikan pada siklus selanjutnya.

c. Implementasi Tindakan Siklus III

- Persiapan
 1. Mendemonstrasikan cara memasang kartu bilangan dengan Boneka Doraemon yang sesuai.
 2. Peneliti mempersiapkan siswa untuk bermain dengan kartu bilangan.
 3. Setiap siswa memperagakan membilang banyak benda dengan menggunakan Boneka Doraemon.
 4. Menjelaskan cara menyimpulkan konsep lambang bilangan.
- Evaluasi

Peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan pembelajaran bersama guru kelas untuk menemukan tingkat keberhasilan yang mengacu pada indikator keberhasilan yang ditetapkan serta menemukan kekurangan selama pembelajaran berlangsung. Kemudian dilakukan evaluasi sebagai bahan pertimbangan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya.
- 4. Pelaksanaan Observasi

Peneliti melakukan observasi pada pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran lambang bilangan.
- 5. Tahap Analisis dan Reflektif

Menganalisis data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif.

Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila:

- a. Hasil belajar matematika siswa tunagrahita sedang kelas 1 SLB Karya Asih Surabaya pada pokok bahasan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 nilai rata-ratanya ≥ 7 dan ketuntasan kelas (banyaknya siswa yang mendapat nilai ≥ 7) sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa (Mulyasa, 2003: 99).
- b. Berdasarkan lembar pengamatan siswa maka keaktifan siswa meningkat.

Adapun kriteria penilaian tingkat keberhasilan pembelajaran peneliti tentukan sebagai berikut :

Nilai 86-100	A (sangat mampu)	★★★★
Nilai 70 - 85	B (mampu)	★★★
Nilai 55 - 69	C (mampu dengan bantuan)	★★★
Nilai < 55	D (tidak mampu)	★★★

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus Pertama

Refleksi Awal

Peneliti bersama mitra guru sebagai pengamat mengidentifikasi permasalahan yang ada pada siswa tunagrahita sedang kelas 1 SLB Karya Asih Surabaya, yaitu tentang rendahnya prestasi belajar siswa pada materi Mengenal Lambang Bilangan.

Perencanaan (Planning)

- Mempersiapkan perangkat pembelajaran, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan alat peraga (benda konkrit), yaitu Boneka Doraemon.
- Mempersiapkan instrumen penelitian, yaitu lembar observasi guru dan siswa dan catatan lapangan yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa.
- Guru mempersiapkan alat tes.
- Membuat perangkat sistem penilaian yang digunakan untuk menilai siswa.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Pada Siklus I

No.	Tanggal Pelaksanaan	Keterangan
1	02 April 2018	<u>Siklus I</u>
2	05 April 2018	Pelaksanaan tes evaluasi

Pelaksanaan (Action)

- Guru memperkenalkan angk 1-5 sebelum menjelaskan materi Mengenal

Lambang Bilangan.

- Guru menerangkan dan memberi contoh Mengenal Lambang Bilangan dengan menulis di papan tulis.
- Guru menggunakan dan menjelaskan alat peraga yang berupa wayang boneka Doraemon dalam pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan
- 2-3 orang siswa diberi kesempatan untuk maju ke depan kelas.
- Siswa menghitung benda yang ditancapkan dengan tangan.
- Siswa menancapkan hasil penghitungannya di alat peraga.
- Guru bersama-sama siswa lain mengadakan evaluasi hasil belajar salah satu siswa, jika benar diberi bintang dan salah diberi lingkaran berwarna hitam.
- Guru memberikan selamat jika benar.
- Guru melakukan penilaian hasil kerja kelompok berdasarkan keaktifan dan kecakapan siswa.
- Di akhir pembelajaran, ketika berlangsung diskusi kelas, guru membuat pengamatan dan kesimpulan.

Pengamatan (Observation)

Dari hasil observasi yang dilakukan kepada guru, siswa dan juga tes akhir diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siklus I

No	Nama	Bintang	Skor	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Anastasia	★ ★ ★	70		TT
2	Fikri	★ ★	50		TT
3	Nabila	★ ★	60		TT
4	Nadila	★ ★	60		TT
Jumlah			240	-	4
% Rata-rata			60	0	100

Refleksi

Berdasarkan hasil pantauan guru peneliti maka pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat direfleksikan sebagai berikut :

- a. Semua tindakan efektif yang direncanakan dapat terlaksana meskipun belum efektif
- b. Guru sebagai peneliti menyadari adanya kekurangan-kekurangan yang timbul saat proses pembelajaran.

Siklus Kedua

Perencanaan (planning)

- a. Pembelajaran pada tindakan II difokuskan, agar siswa memahami langkah-langkah penggunaan alat peraga dengan memanfaatkan benda konkrit. Tindakan pembelajaran sebagai upaya pemahaman siswa dengan pemanfaatan alat peraga.
- b. Menunjukkan kepada setiap siswa untuk bersiap-siap menggunakan alat peraga kegiatan sebagaimana yang petunjuknya.

Tabel 4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Pada Siklus II

No.	Tanggal Pelaksanaan	Keterangan
1	09 April 2018	Siklus II
2	12 April 2018	Pelaksanaan tes evaluasi

Pelaksanaan (Action)

- a. Guru membimbing siswa dalam menggunakan alat peraga.
- b. Siswa sudah terampil belajar Mengenal Lambang Bilangan dengan menggunakan alat peraga.
- c. Guru bersama-sama siswa lain mengadakan evaluasi hasil belajar salah satu

- siswa, jika benar diberi jempol dan salah diberi jentik.
- Guru memberikan selamat jika benar.
 - Guru melakukan penilaian hasil kerja kelompok berdasarkan keaktifan dan kecakapan siswa.
 - Di akhir pembelajaran, ketika berlangsung diskusi kelas, guru membuat pengamatan dan kesimpulan.

1. Pengamatan(Observation)

Dari hasil observasi yang dilakukan kepada guru, siswa dan juga tes akhir diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Bintang	Skor	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Anastasia	★ ★ ★	80	T	
2	Fikri	★ ★ ★	60		TT
3	Nabila	★ ★ ★	60		TT
4	Nadila	★ ★ ★	80	T	
Jumlah			280	2	2
% Rata-rata			70	50	50

1, Refleksi

Dari hasil deskripsi siklus II diharapkan siswa mampu memahami dalam mengenal lambang bilangan. Selain itu tindakan pembelajaran diharapkan siswa menggunakan media dalam pembelajaran. Sedangkan guru diharapkan memperbaiki kekurangan yang didapatkan.

Siklus Ketiga

1. Perencanaan (planning)

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II yang dipaparkan di atas, maka guru sebagai peneliti merumuskan rencana tindakan untuk siklus III, dengan beberapa perubahan diantaranya:

- Pembelajaran pada tindakan III difokuskan agar siswa memahami langkah-langkah penggunaan alat peraga dengan memanfaatkan benda konkrit. Tindakan pembelajaran sebagai upaya pemahaman siswa dengan pemanfaatan alat peraga.
- Menunjukkan kepada setiap siswa untuk bersiap-siap menggunakan alat peraga kegiatan sebagaimana yang petunjuknya.

Tabel 4.5 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Pada Siklus III

No.	Tanggal Pelaksanaan	Keterangan
1	16 April 2018	Siklus III
2	19 April 2018	Pelaksanaan tes evaluasi

3. Pelaksanaan (Action)

- Guru membimbing siswa dalam menggunakan alat peraga.
- Siswa sudah terampil belajar Mengenal Lambang Bilangan dengan menggunakan alat peraga.
- Guru bersama-sama siswa lain mengadakan evaluasi hasil belajar salah satu siswa, jika benar diberi jempol dan salah diberi jentik.
- Guru memberikan selamat jika benar.
- Guru melakukan penilaian hasil kerja kelompok berdasarkan keaktifan dan kecakapan siswa.
- Di akhir pembelajaran, ketika berlangsung diskusi kelas, guru membuat pengamatan dan kesimpulan.

2. Pengamatan(Observation)

Dari hasil observasi yang dilakukan kepada guru, siswa dan juga tes akhir diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siklus III

No	Nama	Bintang	Skor	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Anastasia	★★★★★	100	T	
2	Fikri	★★★★★	70	T	
3	Nabila	★★★★★	70	T	
4	Nadila	★★★★★	90	T	
Jumlah			330	4	0
% Rata-rata			82.5	100	0

Refleksi

Dari hasil deskripsi siklus II diharapkan siswa mampu memahami dalam mengenal lambang bilangan. Selain itu tindakan pembelajaran diharapkan siswa menggunakan media dalam pembelajaran. Sedangkan guru diharapkan memperbaiki kekurangan yang didapatkan.

Pembahasan

1. Penggunaan media benda konkrit "Boneka Doraemon" pada Pembelajaran Mengetahui Lambang Bilangan Pada siswa Tunagrahita sedang.

Media yang digunakan dalam pembelajaran aritmatika sangatlah kompleks, salah satunya adalah media materi pokok. Upaya yang dilakukan pendidik untuk lebih mengembangkan prestasi belajar matematika dengan memanfaatkan media artikel substansial merupakan langkah yang tepat. Dengan media ini siswa menjadi serius memahami, karena pembelajaran menjadi lebih konkrit dan masuk akal. Pemanfaatan media artikel yang substansial dapat membantu bagaimana siswa dapat memaknai materi yang diperkenalkan oleh pendidik. Akibatnya, tidak seperti biasanya bahwa dalam pola utama tinjauan terlihat ada peningkatan prestasi siswa.

Maju dengan memanfaatkan media artikel substansial juga melarutkan kesan verbalisme dalam pembelajaran. Pendidik umumnya akan mengurangi korespondensi satu arah, sehingga tugas dinamis siswa dalam pembelajaran diperluas. Salah satu ciri dari gangguan pendengaran adalah sulitnya memahami pemikiran atau ide konseptual, namun masih dipengaruhi oleh visual. Ini menyiratkan bahwa tugas pameran "Boneka Doraemon" sangat penting dalam menangani masalah Gambar Angka Mengetahui yang sebelumnya bersifat konseptual. Mengingat sebelumnya, cenderung dianggap bahwa dengan memanfaatkan Media "Boneka Doraemon" dalam pengalaman pendidikan Persepsi Gambar Angka, akan lebih membangkitkan siswa dalam belajar, tidak menjadi lelah terus-menerus. Media "Boneka Doraemon" tidak hanya membuat siswa tertarik pada topik yang dipahami oleh pendidik, namun media "Boneka Doraemon" berubah menjadi media pembelajaran yang dapat menaklukkan kontras dalam pemahaman siswa sendiri dan meningkatkan kerumitan pembelajaran. bahan. Media "Boneka Doraemon" menjadikan pengalaman pendidikan lebih bermakna sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang berfungsi, imajinatif dan menyenangkan.

Mengenai pergaulan siswa dalam pendidikan dan pengalaman pendidikan, dengan memanfaatkan media "Doraemon Doll" siswa semakin terlibat secara efektif, khususnya siswa menemukan ide, menemukan contoh dan desain baru dan berpikir jernih dalam menangani masalah Mengetahui Gambar Angka, Sehingga pada akhirnya pemahaman siswa yang diperoleh umumnya kuat dan akan meningkat bila dibandingkan dengan siswa yang hanya mendapatkannya dari pendidiknya.

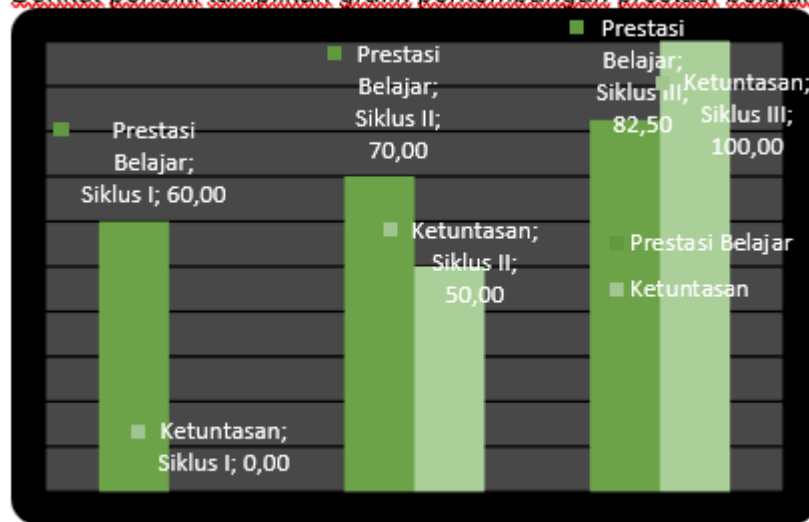
Berdasarkan hasil penelitian dan uraian di atas menunjukkan, bahwa penggunaan media "wayang boneka doraemon" dalam pembelajaran berhitung terbukti lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan Mengetahui Lambang Bilangan siswa Tunagrahita sedang Kelas 1 SLB Karya Asih Surabaya, hal ini dapat dibuktikan dengan :

1. Guru terampil mengelola proses belajar mengajar dengan memanfaatkan alat peraga berupa benda konkrit “Boneka Doraemon”
2. Terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat kondusif, dan
3. 80% siswa SLB Karya Asih Surabaya mampu memahami dan menyelesaikan soal Mengenai Lambang Bilangan dengan menggunakan media berupa benda konkrit (Boneka Doraemon)”, dapat terwujud.

1. Prestasi Belajar Siswa

Dari hasil penelitian (*Classroom Action Research*) di atas dapat disimpulkan, bahwa kemampuan Mengenai Lambang Bilangan sebelum siklus diperoleh nilai rata-rata: 57.5, siklus I diperoleh nilai rata-rata : 60 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi: 70 kemudian siklus III mengalami peningkatan menjadi : 82.5. Hal ini menunjukkan, bahwa penggunaan benda konkrit “wayang boneka Doraemon” dapat meningkatkan kemampuan Mengenai Lambang Bilangan pada siswa Tunagrahita Sedang Kelas 1 SLB Karya Asih Surabaya semester 2 tahun pelajaran 2017-2018.

Berikut peneliti tampilkan grafik perkembangan prestasi belajar siswa:



Grafik 4.1 Peningkatan Hasil Belajar

2. Uji Hipotesis

Dari hasil penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan yaitu **“Jika dalam pembelajaran matematika materi Mengenai Lambang Bilangan menggunakan media benda konkrit “Boneka Doraemon”, maka kemampuan Mengenai Lambang Bilangan siswa Tunagrahita Sedang Kelas 1 SLB Karya Asih Surabaya Semester 2 Tahun Pelajaran 2017-2018 akan mengalami peningkatan”** telah terbukti secara meyakinkan. Dengan demikian, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian yang berhasil

KESIMPULAN

Berdasarkan langkah-langkah yang diterapkan ke dalam 3 siklus pada penelitian tindakan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media benda konkrit “Boneka Doraemon” dalam pembelajaran berhitung dapat meningkatkan kemampuan Mengenai Lambang Bilangan pada siswa. Hal tersebut diindikasikan dari perolehan sebelum siklus diperoleh nilai rata-rata: 57.5, siklus I diperoleh nilai rata-rata: 60 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi: 70 kemudian siklus III mengalami peningkatan menjadi: 82.5.
2. Pemanfaatan media benda konkrit “Boneka Doraemon” mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amien, M. 1995. *Orped Tunagrahita*. Jakarta : Depdikbud
- Arikunto Suharsimi. 1991. *Perosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Aksara Baru.
- Depdikbud 1996, *Teknik Pembelajaran Bidang Studi Matematika*, Jakarta : Depdikbud
- Depdiknas. 2001. *Pedoman Teknis Pelaksanan CAR (Classroom Action Research)*, Jakarta, Depdiknas
- Hadi, Sutrisno. 1986. *Metodologi Research 2*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada Yogyakarta.
- P3M SUP 1999 *Jurnal Gentengkali*, Surabaya : Depdikbud Kanwil Jatim
- P3M SIAT 2002, *Pelangi Pendidikan*, Jakarta : Depdiknas.
- Pradana, H. H., Prastika, S. D., Mudawamah, N., & Yogi, R. (2022). *Kesejahteraan Psikologis pada Pasangan Pernikahan Dini di Kabupaten Blitar*. 12–23.
- Prayitno, Ellida, 1989, *Motivasi Dalam Belajar*, Jakarta : P2LPIK, Depdikbud.
- Soemantri, S. 1996. *Psikologi Belajar Anak Luar Biasa*. Jakarta : Depdikbud
- Suryana, D, 2002, *Belajar Aktif Matematika*, Jakarta : Pusat Perbukuan, Depdiknas.
- Tarjono, 2003. *Pengenalan dan Pemahaman Terhadap Bilangan*. Jakarta : IMB
- Tri Manunggal Kurniajaya, 2006. *Panduan Menghadapi Ulangan Harian*. Solo .
- Winkel, 1987, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta : Gramedia
- Windardi, 1999, *Pengenalan Metode Cooperative Learning*, Malang : PPGIPSI