

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGENAL BILANGAN MELALUI PEMANFAATAN MEDIA KARTU DOREMI PADA SISWA TUNAGRAHITA KELAS II

Agung Wijaya*¹

Tomas Irianto*²

¹Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

E-mail: agungwijaya0904@gmail.com

ABSTRACT: The result of mathematics learning recognizing numbers for students with intellectual disabilities in the class II was relatively low. The purposes of this researches are to describe: (1) the process of utilization the doremi card media, (2) the increasing of number recognizing learning outcomes through the utilization of the doremi card media. This research used a Classroom Action Research (CAR). The results showed that: (1) the utilization of doremi card media can increase students actively in learning process, (2) through the utilization of doremi card media can increase of number recognizing learning outcomes for students with intellectual disabilities in the class II.

ABSTRAK: Hasil belajar matematika mengenal bilangan pada siswatunagrahita kelas II masih relatif rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) proses pemanfaatan media kartu doremi, (2) peningkatan hasil belajar mengenal bilangan melalui pemanfaatan media kartu doremi. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) pemanfaatan media kartu doremi dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (2) melalui pemanfaatan media kartu doremi dapat meningkatkan hasil belajar mengenal bilangan pada siswa tunagrahita kelas II.

Kata kunci: Hasil Belajar Mengenal Bilangan, Media Kartu Doremi, Tunagrahita

Pendidikan sangat penting untuk menunjang keterampilan hidup semua anak, baik anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. Cara penyampaian pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus berbeda dengan anak normal. Seperti pada anak tunagrahita, mereka sulit menerima penjelasan materi pelajaran secara menyeluruh. Bratanata (dalam Efendi, 2006:88) menyatakan “seseorang dikategorikan berkelainan mental subnormal atau tunagrahita, jika ia memiliki kecerdasan yang sedemikian rendahnya (dibawah rata-rata), sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik, termasuk dalam program pendidikan”. Sependapat dengan pengertian tersebut Amin (dalam Juwita, 2013) memaparkan “Anak tunagrahita ringan adalah mereka yang kecerdasan dan adaptasi sosialnya terlambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja”.

Anak tunagrahita dapat dikenali dengan adanya karakteristik yang mereka dimiliki. Amin (dalam Jumiaty, 2012) mengemukakan karakteristik anak tunagrahita sebagai berikut: “(a) kapasitas belajarnya sangat terbatas, terutama untuk hal-hal yang abstrak,

(b) dalam pergaulan, mereka tidak dapat mengurus, memelihara dan memimpin diri (c) kesukaran dalam memusatkan perhatian (d) struktur maupun fungsi organisme pada umumnya kurang dari anak normal.”

Berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari anak tunagrahita juga sering menggunakan matematika, meskipun kadang tidak mereka sadari. Pembelajaran matematika yang sangat berperan dalam kehidupan anak tunagrahita saat bermasyarakat salah satunya adalah mengenal angka. Karena angka merupakan dasar untuk pembelajaran materi ke tahap selanjutnya. Pada kenyataan yang terjadi di sekolah, anak tunagrahita masih belum mampu menerima materi pengenalan angka dengan baik. “Salah satu kendala keterampilan akademik yang sering menjadi kendala bagi tunagrahita sedang adalah keterampilan mengenal bilangan” (Andriyani, 2012)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDLB Negeri Kendalrejo Blitar, terdapat 6 siswa tunagrahita yang mengalami kesulitan menulis dan mengurutkan bilangan dengan benar. Mereka terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Saat jam pelajaran guru mengajarkan membilang dan berhitung secara lisan maupun tertulis di papan tulis.

Kemudian memberikan contoh membilang dengan menggunakan jari-jari anak sendiri. Guru menulis bilangan 1 sampai 10 di papan tulis, kemudian menanyakan angka yang ditunjuk oleh guru kepada siswa secara bergantian. Seperti guru menunjuk pada bilangan 5, lalu menanyakan kepada salah satu murid. “Adit ini yang ibu tunjuk angka berapa?” Anak kesulitan untuk menjawab, nampaknya anak belum hafal dengan angka itu. Lalu setelah diajak guru untuk menghitung lagi dari 1 dan sampai pada bilangan 5, Adit mengerti bahwa bilangan 5 itu dibaca “lima”.

Dari hasil observasi yang dilakukan, secara umum terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi, yaitu (1) pada saat proses pembelajaran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (2) kurangnya alat atau media peraga pembelajaran (3) kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, menyebabkan anak kesulitan menerima materi. Sesuai fakta di kelas, menunjukkan bahwa pembelajaran yang disampaikan guru sedikit kurang menarik dan kurang kreatif. Hal ini menyebabkan siswa tunagrahita tidak antusias dan kesulitan menangkap materi pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus memang berbeda dari anak normal. Pembelajaran harus didesain menyenangkan dan menarik, sehingga anak belajar serasa bermain. Menurut Delphie (2006:28) menyatakan ”permainan dalam pembelajaran sangat penting karena adanya unsur-unsur utama bermain, yaitu: (1) melepas ketegangan-ketegangan yang menghimpit hatinya, (2) melatih keterampilan melalui panca inderanya atau sensori motorik, (3) dilakukan dengan gembira, bahagia dengan fantasinya dapat berkembang”.

Dari temuan observasi di kelas harus secepatnya diberikan solusi untuk mengatasi permasalahan hasil belajar siswa. Peneliti memberi solusi dengan memanfaatkan media kartu doremi yang disertai gambar benda yang ada di lingkungan anak seperti buah jeruk, apel dan lain-lain. Sudjana (dalam Yusmaneli, 2012) memaparkan bahwa “media pengajaran dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai”. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman anak dan menumbuhkan ketertarikan anak dalam pembelajaran mengenal bilangan dan lambang bilangan 1-10. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu tersampainya pesan itu kepada siswa. Arsyad (dalam Rahmanita, 2014:5) menyatakan “media adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam

pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran”.

Pemanfaatan media kartu doremi adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat diberikan kepada anak tunagrahita. Kartu doremi adalah pemberian pengalaman belajar dalam bentuk permainan agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan antusias. Kartu doremi berukuran 5cm x 10cm, pada gambarnya ada dua sisi dengan ada pembatas tengah seperti kartu domino. Desain gambar kartu doremi adalah benda atau makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar. Kartu domino berguna untuk mengajari berhitung juga mengenalkan nama benda kepada anak tunagrahita.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan proses pemanfaatan media kartu doremi yang dapat meningkatkan hasil belajar mengenal bilangan siswa kelas II SDLB Negeri Kendalrejo Blitar, (2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar mengenal bilangan siswa tunagrahita kelas II SDLB Negeri Kendalrejo Blitar setelah memanfaatkan media kartu doremi.

METODE

Pendekatan penelitian pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu mengutamakan proses dalam penelitian. Pendekatan ini dimaksudkan secara mendalam dapat mengamati tentang proses pembelajaran menggunakan media kartu doremi untuk meningkatkan hasil belajar mengenal bilangan siswa tunagrahita kelas II SDLB Negeri Kendalrejo Blitar. Proses yang diamati meliputi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2010:129) memaparkan penjelasan tentang penelitian tindakan sebagai berikut.

Penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan. Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang “dicoba sambil jalan” dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2014/2015 SDLB Negeri Kendalrejo Blitar

yang beralamat di Jalan Perumnas Desa Kendalrejo Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. Penelitian dilaksanakan di kelas II SDLB yang dilakukan selama 2 bulan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan dan penyusunan laporan yang berkisar antara bulan february sampai dengan april. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas II SDLB Negeri Kendalrejo, Blitar. Subyek dalam penelitian berjumlah 6 siswa, dengan rincian 2 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Nama inisial siswa yang dijadikan subyek penelitian adalah AD, BY, TS, NH, SA, dan FT. Penyebutan inisial bertujuan menyembunyikan identitas sebenarnya subyek penelitian guna menjaga nama baik mereka. Siswa kelas II ini masih mengalami kendala dalam hasil belajar matematika khususnya mengenal bilangan 1-10. “Anak tunagrahita ringan dengan segala kelebihan dan kekurangannya juga berinteraksi dengan lingkungannya. Mereka butuh dihargai dan diterima di masyarakat” (Febrisma, 2013).

Melalui kegiatan penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa langkah dalam teknik mengumpulkan data meliputi observasi, tes (evaluasi), dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa. Dokumentasi yang dibutuhkan berupa foto kegiatan pembelajaran dan nilai tugas siswa terkait pembelajaran matematika.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman observasi, soal tes dan catatan lapangan. Sugiyono (2012:148) memaparkan “Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian”. Analisis data dilakukan setelah pelaksanaan tindakan pada setiap siklus “Secara umum, ada dua macam cara pengumpulan data PTK, yaitu secara kualitatif (berdasarkan pengalaman) dan secara kuantitatif (berdasarkan jumlah)” (Susilo dkk, 2008:57). Data yang dianalisis dengan deskriptif kualitatif adalah data yang terdapat pada lembar observasi aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran matematika mengenal bilangan 1-10 dengan memanfaatkan media kartu doremi. Analisis kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan terhadap hasil belajar siswa tentang mengenal bilangan 1-10. Hasil belajar siswa diukur untuk mengetahui taraf keberhasilan tindakan yang telah dilakukan.

Indikator keberhasilan yaitu apabila telah mencapai standar ketuntasan minimal 65% dengan ketuntasan klasikal 70%. Anak dinyatakan berhasil

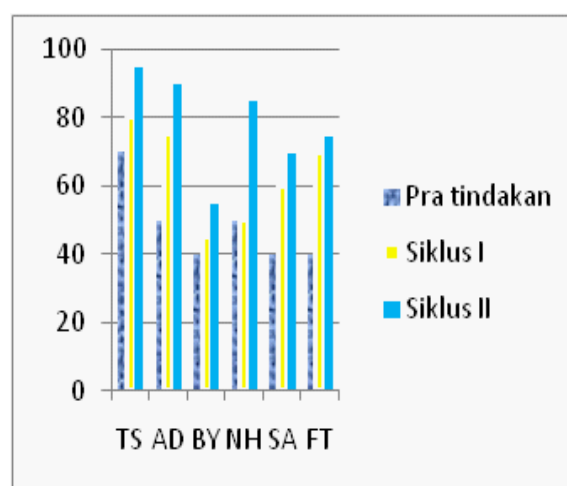
jika mencapai skor ≥ 65 dari tujuan atau nilai yang ditetapkan. Pada tindakan ini skor diperoleh dari jumlah soal evaluasi yang dijawab benar oleh siswa.

HASIL

Penelitian memanfaatkan media kartu doremi untuk meningkatkan hasil belajar mengenal bilangan pada siswa tunagrahita kelas II SDLB Negeri Kendalrejo Blitar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan terlihat dari banyak siswa yang mencapai standar ketuntasan minimal pada siklus I sebanyak 3 siswa atau ketuntasan klasikal sebesar 50% dengan nilai hasil belajar rata-rata kelas 63,33. Hasil belajar pada siklus I telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar pada kegiatan pratindakan. Pada kegiatan pratindakan hanya 1 siswa dari 6 siswa yang mencapai nilai SKM atau ketuntasan klasikal sebesar 16,66% dengan nilai rata-rata kelas 48,33.

Siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan semakin banyak siswa yang mencapai SKM. Pada siklus II terdapat 5 siswa dari 6 siswa yang berhasil mencapai SKM atau sebanyak 83,33% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 78,33. Ada 1 siswa yang mendapat hasil belum tuntas, dikarenakan siswa mengalami kesulitan konsentrasi dan sulit diam sehingga tidak bisa mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal.

Grafik 1.1 Hasil Belajar Siswa



PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media Kartu Doremi Pada Pembelajaran Mengenal Bilangan Siswa Tunagrahita Kelas II SDLB Negeri Kendalrejo Blitar

Media pembelajaran sangat penting dalam penyampaian pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad (2013:4) media adalah “komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Penerapan media kartu doremi pada siswa tunagrahita ringan kelas II di SDLB Negeri Kendalrejo Blitar dilaksanakan sesuai dengan RPP. Setiap pertemuan terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Kegiatan awal dimulai dengan guru menyiapkan media kartu doremi, pada kegiatan inti guru mulai memperkenalkan media kartu doremi terhadap siswa dan menggunakan media kartu doremi. Pembelajaran yang dilakukan meliputi menyebutkan angka (angka pada kartu doremi), mengurutkan kartu doremi (media diacak diletakkan di atas meja), menjodohkan media kartu doremi (jumlah gambar dengan angka yang sesuai), menulis bilangan, menghitung gambar pada media pembelajaran. Pembelajaran dilanjutkan dengan siswa secara bergantian menulis bilangan yang tertera pada media kartu doremi di papan tulis.

Pada pembelajaran penyebutan bilangan pada kartu doremi dilakukan dengan cara guru mengambil kartu doremi lalu meminta siswa untuk menulis bilangan yang ada pada kartu doremi di papan tulis. Pembelajaran mengurutkan bilangan dilakukan dengan cara guru meletakkan media kartu doremi di atas meja dan meminta siswa untuk mengurutkan berdasarkan bilangan yang tertera. Kemudian untuk menulis angka, pelaksanaan pada tahapan ini guru meminta siswa menuliskan angka pada buku tulis siswa sesuai dengan nama bilangan maupun lambang bilangan yang tertera pada media kartu doremi. Untuk latihan kerja siswa guru memberikan soal kemudian meminta siswa untuk menggunakan media kartu doremi dalam menyelesaikan soal. Penyelesaian soal dilakukan dengan cara menyesuaikan soal dengan media, apabila soal sesuai gambar pada kartu doremi berarti itu jawabannya. Untuk menyelesaikan soal berhitung siswa harus menghitung banyak gambar pada soal dan menuliskan lambang bilangannya. Pada kegiatan akhir pembelajaran, media kartu doremi digunakan untuk menyelesaikan soal evaluasi.

Media kartu doremi memiliki warna yang bervariasi, menyerupai bentuk kartu domino. Sehingga serasa belajar sambil bermain, mudah

dibawa, mudah dibuat dan bahan yang digunakan mudah didapatkan serta murah. Siswa tertarik dalam menggunakan media tersebut sehingga siswa aktif dalam pembelajaran. Praktik pemanfaatan media kartu doremi dalam pembelajaran dipandu oleh guru.

Peningkatan Hasil Belajar Mengenal Bilangan Pada Siswa Tunagrahita Kelas II SDLB Negeri Kendalrejo Blitar

Pengertian matematika menurut Hudojo (dalam Rahmanita, 2014:2) adalah “suatu alat untuk mengemukakan cara berfikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada anak sejak SD, bahkan sejak TK”. Pembelajaran harus didesain menyenangkan dan menarik, sehingga anak belajar serasa bermain. Suasana menyenangkan dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa mengerti materi yang disampaikan. Terlebih untuk pelajaran matematika membutuhkan suasana yang sangat menyenangkan untuk mudah mengerti materi. Menurut Rousseau (dalam Delphie, 2006:28) menyatakan bahwa “bermain sambil belajar akan memberi kebebasan dan perkembangan seorang anak”.

Pemanfaatan media kartu doremi dalam pembelajaran didasarkan pada tahap perkembangan siswa, karena siswa SD berada pada tahapan operasional konkrit dengan memiliki ciri-ciri tidak mampu untuk berfikir abstrak. Pembelajaran harus diupayakan menyenangkan dengan membuat media yang menarik bagi siswa. Pembelajaran dengan demikian bisa mudah diterima siswa karena belajar serasa bermain. Pengenalan bilangan dapat dilakukan dengan berorientasi pada obyek-obyek yang berada di sekitar siswa. Pengalaman belajar langsung yang dialami anak masih terikat pada pengalaman pribadi, sehingga diharapkan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan yaitu mengenal bilangan.

Pemanfaatan media kartu doremi pada pembelajaran matematika mengenal bilangan 1-10 dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa sudah mencapai target yang ditentukan. Aktivitas pembelajaran terjadi melalui hubungan timbal balik yang baik antara aktivitas guru dan siswa. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer, diperoleh hasil pengamatan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada siklus I pertemuan I adalah 73,07 dan pada pertemuan II meningkat menjadi 80,76 sehingga rata-rata dari aktivitas pembelajaran guru pada siklus I adalah 76,91

dengan kategori baik. Pada siklus II dilaksanakan dua kali pembelajaran, hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran pada pertemuan I adalah 88,46 sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 92,30 rata-rata pada siklus II adalah 90,38 dengan kategori sangat baik. Peningkatan dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru sudah mampu mengengkonisikan kelas, menyampaikan materi dengan runtut, mampu menyampaikan pemanfaatan media kartu doremi dengan benar sehingga siswa aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dengan berulang-ulang guru melaksanakan pembelajaran dan perbaikan pada setiap pertemuan di setiap siklus maka kemampuan guru dalam mengajar semakin meningkat.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas guru dalam pembelajaran melainkan aktivitas siswa juga mempengaruhi. Dalam melakukan pembelajaran guru mengadakan sistem *reward and punishment* agar memudahkan mengkonisikan kelas. Pengaturan tempat duduk pada tindakan siklus II dibentuk huruf U agar siswa bisa lebih focus. Pembelajaran akan berhasil jika siswa mampu aktif dan mengikuti pembelajaran dengan tertib. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media kartu doremi pada siklus I pertemuan I adalah 61, sedangkan pada pertemuan II meningkat menjadi 68 sehingga diperoleh rata-rata 64,56 dan dalam kategori cukup baik. Pada siklus II hasil pengamatan yang diperoleh pada pertemuan I adalah 77,77 dan pada pertemuan II meningkat menjadi 83,33 sehingga diperoleh nilai aktivitas siswa siklus II adalah 80,54 dengan kategori keberhasilan adalah baik. Aktivitas siswa dalam pembelajaran pada setiap siklus meningkat karena siswa sangat tertarik dengan media kartu doremi yang digunakan dalam pembelajaran.

Adanya media diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan hasil belajar siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada pembelajaran pra tindakan rata-rata nilai kelas yang diperoleh siswa 48,3% meningkat pada siklus I menjadi 63,3%. Berdasarkan hasil pada siklus I masih dibawah 65% sehingga dikatakan belum berhasil. Kemudian dilanjutkan dengan siklus II rata-rata yang diperoleh adalah 78,33% sehingga pada siklus II pembelajaran dikatakan berhasil karena sudah memenuhi kriteria nilai rata-rata kelas lebih dari atau sama dengan 65%. Penentu keberhasilan hasil belajar dikelas juga di tentukan dengan tingkat ketuntasan klasikal kelas. Pada pra kondisi siswa yang tuntas pada pembelajaran mengenal

bilangan 1-10 adalah 16,6%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 50% dan meningkat kembali pada siklus II yaitu 83,4% sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 70%. Dengan hasil pengamatan tersebut mulai dari prakondisi sampai dengan siklus II maka pembelajaran dikatakan telah berhasil karena sudah memenuhi kriteria-kriteria yang telah ditentukan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pemanfaatan media kartu doremi mengikuti langkah persiapan dan pelaksanaan. Pemanfaatan media kartu doremi dalam pembelajaran mengenal bilangan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran matematika materi mengenal bilangan dan lambang bilangan 1-10 dilaksanakan sebanyak 2 siklus pertemuan. Pembelajaran yang dilakukan meliputi menyebutkan angka (angka pada kartu doremi), mengurutkan kartu doremi (media diacak diletakkan di atas meja), menjodohkan media kartu doremi (jumlah gambar dengan angka yang sesuai), menulis bilangan, dan menghitung gambar pada media pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I, pada siklus II diterapkan *reward and punishment* bagi siswa untuk memudahkan mengkonisikan kelas. Pengaturan tempat duduk membentuk huruf U membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Melalui pemanfaatan media kartu doremi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mengenal bilangan 1-10. Peningkatan hasil belajar itu dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang dicapai dan ketuntasan klasikal mulai dari pra tindakan sampai dengan siklus II. Pada pra tindakan rata-rata nilai hasil belajar siswa 48,33 dan ketuntasan klasikal kelas adalah 16,6%. Pada siklus I hasil belajar meningkat dibandingkan dengan prakondisi yaitu rata-rata 63,33 dan ketuntasan klasikal kelas 50%. Pada siklus II hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat dibandingkan dengan siklus I, rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus II yaitu 78,33 dengan ketuntasan klasikal 83,33%.

Saran

Guru hendaknya menggunakan media kartu doremi dalam rangka meningkatkan kemampuan dan hasil belajar materi mengenal bilangan siswa tunagrahita ringan. Terbukti siswa sangat

tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kepala Sekolah sebaiknya menyediakan sarana pengadaan media atau alat peraga matematika yang sesuai dengan karakteristik siswa serta materi yang akan dipelajari agar pembelajaran dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Media kartu doremi dapat menjadi salah satu alternatif

media dalam pembelajaran matematika mengenal bilangan 1-10 untuk siswa tunagrahita ringan. Hal ini dapat menjadi penyelesaian permasalahan pada penelitian yang akan datang. Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian selanjutnya yang terkait dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Reni. 2012. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Asli 1-5 Melalui Permainan Kereta Angka Pada Anak Tunagrahita Sedang*. 1 (1). (Online), (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>), diakses 15 Mei 2015.
- Arikuntoro, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Dhelpie, B. 2006. *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: Refika Aditama.
- Efendi, Mohammad. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Malang: Bumi Aksara.
- Febrisma, Nurliya. 2013. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Upaya Meningkatkan Kosa Kata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (PTK Kelas DV Di SLB Kartini Batam)*. 1 (2). (Online), (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>), diakses 15 Mei 2015.
- Juwita, T. P. 2013. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Efektivitas Doodling Untuk Meningkatkan Kemampuan Pra Menulis Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SDLBN 2 Padang Sarai*. 1(1). (Online), (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>), diakses 15 Mei 2015.
- Jumiati, Intan. 2012. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Benda Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. 1 (2). (Online), (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>), diakses 15 Mei 2015.
- Rahmanita, Farika. 2014. *Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 SDLB B-C Kepanjen Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Pendidikan Luar Biasa UM.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, H., Chotimah, H., dan Sari, Y.D. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Yusmaneli. 2012. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan Bulat Positif/Negatif Menggunakan Lidi Berwarna Pada Siswa Tunagrahita Ringan*. 1 (1). (Online), (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>), diakses 15 Mei 2015.