

PENGGUNAAN MEDIA PAPAN FLANEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGENAL BILANGAN 1 SAMPAI 10 SISWA KELAS I SDLB

Dharma Patria^{*1}

Tomas Iriyanto^{*2}

¹Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
E-mail: patriadharna@yahoo.com

Abstract: Flannel board media is a clipboard tool designed in such a way to be able to put pictures or symbols in presenting a message or learning materials. Focus this research is to improve learning outcomes by using a flannel board media in trum of numbers 1 to 10 recognizing. This research using a qualitative descriptive approach and design of Classroom Action Research. This classroom action research using 2 cycles consisting of planning, implementation, observation and reflection. The subjects were first grade mental retardation SDLB Negeri Kedungkandang Malang, amounting to 4 students. The data was collected using observation, test, documentation, and field notes. The data was collected were analyzed descriptively. Conclusion of the study of the use of class actions flannel board can improve student learning outcomes tunagrahita class I SDLB Kedungkandang in recognizing the numbers 1 to 10.

Abstrak: Media papan flanel sebuah alat tempel yang didesain sedemikian rupa untuk dapat meletakkan gambar atau simbol dalam penyajian suatu pesan atau pembelajaran. Focus penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar dalam penggunaan media papan flanel dalam mengenal bilangan 1 sampai 10. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 2 siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I tunagrahita SDLB Negeri Kedungkandang Malang, sejumlah 4 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tas, dokumentasi, catatan lapangan. Pengumpulan data analisis deskriptif kualitatif. Kesimpulan hasil penelitian tindakan kelas berupa penggunaan papan flanel dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunagrahita kelas I SDLB Negeri Kedungkandang dalam mengenal bilangan 1 sampai 10.

Kata Kunci: Media Papan Flanel, Hasil Belajar, Mengenal Bilangan 1 Sampai 10

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD sampai SMA dan bahkan juga perguruan tinggi. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika. Cornelius (dalam Abdurrahman, 2003) mengemukakan lima alasan perlu belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana yang logis dan jelas (2) sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari (3) sarana pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi bagi siswa tunagrahita apabila diajarkan dengan ceramah akan menjadi materi abstrak (tidak nyata). Indikator kemampuan anak atau tingkat perkembangan anak terdapat dalam SK KD matematika Depdiknas tahun 2006 aspek kognitif kelas I semester 1 khususnya

untuk belajar mengenal bilangan 1 sampai 10 yaitu membilang banyak benda 1-10, menghitung benda sampai 10, menulis lambang bilang sampai 10, menyelesaikan benda sampai 10. Bilangan itu bersifat abstrak sehingga penyajian materi harus diperhatikan agar pemahaman anak tunagrahita tentang bilangan menjadi lebih mudah. Penyajian yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran

Pengamatan pembelajaran yang dilakukan peneliti pada hari Selasa tanggal 4 Februari 2014 terhadap materi mengenal bilangan 1 sampai 10 kelas I tunagrahita di SDLBN Kedungkandang Kota Malang, belum sepenuhnya menunjukkan kondisi yang sesuai dan memuaskan. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas I secara umum sudah baik. Guru menggunakan metode klasikal dan penugasan. Guru memulai pembelajaran dengan didahului salam, do'a, dan presensi. Pada

kegiatan awal guru melakukan apersepsi dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Pada saat kegiatan inti, guru dalam menyampaikan materi hanya mengandalkan buku cetak serta papan tulis. Guru belum menggunakan media yang inovatif dalam pembelajaran.

Selain mengamati aktivitas guru, peneliti juga mengamati aktivitas siswa. Pada saat pembelajaran terdapat 4 siswa, ada 1 siswa yang berlari di dalam kelas dan 1 siswa sering menangis ingin pulang. Ketika guru bertanya kepada siswa, hanya satu-dua siswa yang menanggapi pertanyaan guru sedangkan yang lain hanya diam dan bermain.

Fakta lain menunjukkan, hasil mengenal bilangan yang diperoleh siswa kelas I tunagrahita ringan SDLB N Kedungkandang kota Malang rendah. Hasil lembar kerja mengenal bilangan 1 sampai 10 menunjukkan hanya ada 1 siswa (25%) dan ada 3 siswa (75%) yang memperoleh nilai di bawah 50 padahal kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh SDLB Kedungkandang kota Malang adalah 60. Nilai rata-rata yang dicapai siswa kelas I mencapai 50 nilai rata-rata yang jauh di bawah kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan fakta-fakta, serta ijin dari Kepala Sekolah, peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menenal Bilangan 1 Sampai 10 Siswa Kelas I Tunagrahita SDLB Negeri Kedungkandang Kota Malang".

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang akan dibahas adalah (1) Bagaimanakah penerapan media papan flanel yang dapat meningkatkan hasil belajar mengenal bilangan 1 sampai 10 pada siswa tunagrahita kelas I SDLB Negeri Kedungkandang Kota Malang? (2) Adakah peningkatan hasil belajar mengenal bilangan 1 sampai 10 setelah menggunakan papan flanel pada siswa tunagrahita kelas I SDLB Negeri Kedungkandang Kota Malang?

Menurut Johnson dan Myklebust (dalam Abdurrahman, 2003), matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan kuantitas dan keruangan sedangkan fungsi teoristisnya adalah untuk memudahkan pikitrn. Lerner (dalam Abdurrahman, 2003) mengemukakan bahwa matematika disamping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa unuversal yang memungkinkan manusia memikir, mencatat, dan mengko-

munikasikan ide yang kuantitas.

Ide manusia tentang matematika berbeda-beda tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing-masing. Ada yang mengatakan bahwa matematika hanya perhitungan yang mencakup tambah, kurang, bagi, kali; tetapi juga ada yang melibatkan topik-topik seperti aljabar, geometri, dan trigonometri. Banyak yang beranggapan bahwa matematika mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan berfikir logis. Menurut Paling (dalam Abdurrahman, 2003) matematika adalah Suatu cara untuk menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan untuk berhitung, dan yang paling oenting memikirkan dalam diri sendiri itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan. Berdasarkan pendapat paling tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menemukan jawaban atas tiap masalah yang dihadapinya, manusia akan menggunakan (1) informasi yang berkaitan dengan masalah yang diadapi; (2) pengetahuan tentang bidang, bentuk, dan ukuran; (3) kemampuan untuk berhitung; dan (4) kemampuan untuk meningkatkan dan menggunakan hubungan-hubungan.

Dari berbagai pendapat tentang pengertian matematika lebih ditekankan pada metodenya dari pada pokok personalan itu sendiri. Bidang studi matematika yang diajarkan pada SDLB mencakup tiga cabang, yaitu arematika, aljabar, dan geometri.

Tujuan matematika adalah untuk membantu manusia memecahkan permasalahan sehari-hari. Sedangkan tujuan pembelajaran matematika menurut Cornelius (dalam Abdurrahman, 2003) mengemukakan lima tujuan pentingnya kenapa matematika harus diberikan kepada siswa: (a) Sebagai sarana yang logis dan jelas; (b) Sebagai sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari; (c) Sebagai sarana pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman; (d) Sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas; (e) Sebagaisarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Sedangkan menurut Cockroft (dalam Abdurrahman, 2003) mengemukakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa kerena: (a) Selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (b) Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (c) Merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (d) Dapat juga untuk mengajikan informasi dalam berbagai cara; (e) Meningkatkan kemampuan berfikir logis, teliti, dan kesadaran; (f) Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masa-

lah yang menantang

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan matematika di SDLB adalah untuk menjadikan manusia yang memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan untuk mengembangkan kemampuan dalam berfikir kreatif inovatif.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Ada berbagai jenis bilangan. Bilangan-bilangan yang paling dikenal adalah bilangan bulat 0, 1, -1, 2, -2, ... dan bilangan-bilangan asli 1, 2, 3, ..., keduanya sering digunakan untuk berhitung dalam aritmatika. Bilangan cacah adalah himpunan bilangan bulat yang bukan negatif, yaitu $\{0, 1, 2, 3, \dots\}$. Dengan kata lain himpunan bilangan asli ditambah 0. Jadi, bilangan cacah harus bertanda positif. Himpunan.

Mengenal Bilangan adalah upaya untuk mengetahui sebuah konsep matematika yang digunakan untuk memecahkan dan pengukuran atau suatu kumpulan benda (dalam Abdurrahman, 2003). Pada materi mengenal bilangan ini menggunakan bilangan asli (1, 2, 3,...) untuk memecahkan dan mengukur kumpulan benda seperti membilang benda, menghitung jumlah banyak benda dengan jumlah maksimal 10, menulis lambang bilangan dari 1 sampai 10.

Mengenal bilangan merupakan materi dasar dalam matematika, kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak tunagrahita untuk berhitung. Dengan pengenalan bilangan ini diharapkan anak tunagrahita memiliki dasar untuk melakukan kegiatan berhitung. Sebagai dasar kemampuan anak tunagrahita untuk dapat membilang benda-benda disekitar mereka dari 1 sampai 10 benda, dapat menghitung banyak benda di sekitar mereka sampai 10, dapat menulis lambang bilangan dari 1 sampai 10, dan menyelesaikan masalah atau soal tentang bilangan 1 sampai 10. Hal ini sesuai dengan no. 24 tahun 2006 tentang standar isi pendidikan, standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran matematika SDLB kelas I semester 1 yang dapat dilihat pada tabel 2.1

Media adalah sebuah sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi. Moedjiono dalam Efendi (2009:84) mengatakan "pengertian media secara definitif adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, gambar, film, kaset, modul". "Istilah media digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya

menjadi media pendidikan atau media pengajaran" (Sanjaya, 2006:163). Media pendidikan atau media pengajaran disebut juga dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu guru menyampaikan pesan (materi) kepada siswa dalam pembelajaran. "Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak dan lingkungannya, memungkinkan anak belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya" (Efendi, 2009:85).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu mempermudah siswa didalam memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Papan flanel adalah sebuah alat papan tempel yang didesain sedemikian rupa untuk dapat meletakkan gambar-gambar atau simbol-simbol dalam menyajikan suatu pesan atau bahan pembelajaran.

Papan Flanel sebagai salah satu macam media tanpa proyeksi tiga dan empat dimensi yang memiliki tujuan penggunaan dalam pembelajaran yaitu: (a) Memperjelas keterangan pengajar dalam menerangkan materi; (b) Mempermudah dalam penyusunan materi; (c) Praktis didalam penggunaannya dibandingkan dengan gambar dinding. Penggunaan papan flanel dapat mencapai tujuan yang maksimal jika dalam proses pembelajaran terjadi interaksi dua arah antara pengajar (guru) dan pembelajar (siswa)

Setiap guru dituntut untuk menguasai cara penggunaan media. Baik media yang sederhana maupun media yang rumit. Menurut Ibrahim dkk. (2006:40) petunjuk dalam menggunakan Papan Flanel terbagi menjadi delapan tahap yaitu: (a) Letakkan papan flanel setengah garis mata anak, agar anak dapat melihat dengan jelas; (b) Items hendaknya dibuat cukup besar untuk dapat dilihat murid yang duduk di belakang; (c) Jangan terlalu banyak menempel items pada saat pembelajaran, agar tidak membingungkan murid; (d) Letakkan item yang penting saja dan letakkan secara sistematis; (e) Siapkan item-item itu sebelum pelajaran dalam urutan yang teratur, sesuai dengan urutan sajian yang akan di berikan; (f) Cobakan item itu satu-persatu, agar segera dapat diketahui apakah items dapat menempel dengan baik; (g) Warna alas papan flanel hendaknya

warna muda dengan items menggunakan warna tua agar terjadi kontras yang setinggi-tingginya; (h) Sebaiknya papan sedikit dicondongkan kebelakang dan pada waktu menempelkan items hendaknya sedikit ditekan dan geser kebawah agar menempel dengan kokoh.

Media papan flanel merupakan jenis media yang tergolong ke dalam media tiga dimensi non-proyeksi. Dikatakan media non-proyeksi karena dalam penyajiannya tidak memerlukan alat untuk memproyeksikannya. Sedangkan dikatakan media tiga dimensi meskipun gambar termasuk media dimensi, dikarenakan tempat meletakkan papan flanel berupa kotak berbentuk persegi panjang.

Media papan flanel terdiri dari dua bagian yang meliputi: (1) papan flanel, berfungsi sebagai alas dasar tempat meletakkan item-item flanel, (2) items flanel, yang berfungsi sebagai alat penyampai berbentuk simbol dan gambar.

Media papan flanel mudah dalam pembuatannya. Bahan yang digunakan bisa dari kertas karton, kain flanel, dakron, benang dan jarum. Pembuatannya bisa membuat sendiri atau meminta bantuan teman sejawat.

Media papan flanel tentang berhitung penjumlahan yang peneliti gunakan, terbuat dari kain flanel. Adapun cara pembuatannya adalah: 1) Papan Flanel terbuat dari kertas karton yang terlapisi oleh kain flanel, papan flanel 100 cm x 60 cm. 2) simbol-simbol atau items terbuat dari kain flanel yang di bentuk seperti simbol dan gambar dengan ukuran 8 cm x 5 cm, kemudian item-item diberi rekatan agar dapat ditempel pada papan flanel.

Pembuatan media papan flanel, peneliti meminta bantuan teman sejawatnya untuk membuat papan flanel dan items flanelnya. Peneliti sengaja membuat dari kertas karton selain dari segi biaya yang murah kertas karton cukup kuat sebagai alas media papan flanel.

Media sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran. Setiap media yang ada tentu memiliki kelebihan dibandingkan dengan media yang lain. Adapun kelebihan media papan flanel menurut Ibrahim dkk (2006: 41), antara lain:(a) Dapat dibuat sendiri oleh guru bersama murid, item-item dapat diletakkan menurut kedudukan yang dihendaki oleh guru (fleksibel); (b) Dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti. Item-item yang sudah dibuat dapat digunakan berkali-kali, sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga; (c) Memungkinkan guru dapat menyiapkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan murid pada suatu saat; (d) Menghemat waktu dan tenaga, karena guru hanya menerangkan hal-hal tertentu saja.

Adapaun kelebihan lain dari media papan flanel, antara lain: (a) Tidak memerlukan energi listrik karena media ini bersifat manual; (b) Bahan dan alatnya mudah didapat disekitar kita; (c) Merangsang minat dan perhatian siswa dengan warna dan gambar menarik; (d) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Kelemahan media papan flanel sebenarnya tidak terlalu pada peralatan fisiknya, tetapi lebih banyak pada kurangnya persiapan dan kurangnya keterampilan guru dalam menggunakannya.

Hasil belajar memiliki peran penting dalam pembelajaran. Penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui berbagai kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Sudjana (2010:22) berpendapat "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Mulyasa (2008:212) menyatakan "hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan". Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diukur pada aspek kognitif.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dibagi ke dalam tiga, yaitu: a) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi; (b) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi; (c) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Hasil belajar pada penelitian ini hanya terfokus pada ranah kognitif untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan media papan flanel.

Pembelajaran mengenal bilangan di sekolah dasar luar biasa bertujuan untuk membentuk kemampuan dalam berfikir anak tunagrahita hingga mampu dalam memecahkan masalah dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Namun kenyataannya pelajaran matematika sekarang ini dimata siswa kurang diminati, dikarenakan pelajaran matematika dianggap membosankan sehingga hasil belajarnya kurang maksimal.

Guru sebagai fasilitator, harus mampu menyediakan fasilitas yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penyediaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Banyak sekali media pembelajaran matematika yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar. Jika siswa aktif dalam belajar, hasil belajar yang dicapai juga akan meningkat. Media pembelajaran contohnya diorama, boneka, papan flanel, ritatoon, dan sebagainya.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap pembelajaran matematika, terlihat guru menggunakan media yang bersifat umum dan kegiatan pembelajarannya hanya sebatas pemberian tugas sehingga seringkali terjadi kebosanan diantara para siswa. Guru belum menggunakan media-media pembelajaran yang saat ini tengah berkembang. Oleh karena itu peneliti akan berusaha merubah anggapan siswa dengan menggunakan media pembelajaran papan flanel pada pembelajaran matematika. Media papan flanel adalah media tiga dimensi yang didalamnya ada gambar-gambar. Gambar-gambar yang ada merupakan bentuk pengkonkritan materi dan berfungsi untuk memperjelas serta mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Selain itu, dengan gambar anak lebih tertarik untuk belajar sehingga keterlibatan anak lebih kompleks. Keterlibatan anak juga akan mempengaruhi hasil belajar yang diperolehnya.

Tunagrahita bisa diartikan sebagai kelainan-mental subnormal dimana seseorang memiliki kecerdasan di bawah anak normal selain itu pola pikir dan kemampuan mereka tingkat anak kelas sekolah dasar. Menurut Bratanata (dalam Efendi, 2006: 88) Seseorang dapat dikatakan tunagrahita, jika ia memiliki kecerdasan yang sedemikian rendahnya dibawah anak normal, sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik, termasuk program pendidikan. Sedangkan menurut AAMD (*American Association of Mental Deficiency*) adalah keterbelakangan mental menunjukkan adanya keterbatasan dalam fungsi, yang mencakup fungsi intelektual di bawah rata-rata, dimana berkaitan dengan keterbatasan pada dua atau lebih dari keterampilan adaptif serta komunikasi, merawat diri sendiri, keterampilan sosial, dll. (Mangunson: 102)

Berdasarkan uraian di atas tunagrahita merupakan suatu kondisi dimana perkembangan kecerdasan seseorang mengalami hambatan sehingga tidak mencapai perkembangan optimal, atau dengan kata lain tunagrahita adalah individu yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata orang

normal yaitu memiliki IQ di bawah 70 sejak lahir, sehingga berpengaruh pada perkembangan kognitif, bahasa, emosi, dan penyesuaian sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Model pelaksanaan PTK ini menggunakan model guru sebagai peneliti dengan acuan model siklus PTK dalam (Arikunto, 2007:74). Penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus, yang setiap siklusnya terdapat 4 tahapan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas I tunagrahita ringan tahun ajaran 2013/2014 SDLB Negeri Kedungkandang Kota Malang yang beralamat di jalan H. Ali Nasrudin Kedungkandang Kota Malang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Juni 2014. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I tunagrahita ringan SDLBN Kedungkandang kota Malang semester 1 tahun ajaran 2013/2014. Jumlah siswa kelas sebanyak 4 siswa dengan 1 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah: (1) Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dalam menggunakan media papan flanel (2) dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan bahan seperti foto setiap pertemuan pada masing-masing siklus dalam pembelajaran Mengenal Bilangan 1 sampai 10 (3) Tes yang diberikan setelah tindakan pada setiap akhir pertemuan dalam siklus I dan siklus II. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media papan flanel (4) Catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal yang tidak diduga muncul ketika pelaksanaan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I

Hasil belajar menunjukkan bahwa anak mengalami perkembangan kognif dengan menggunakan media papan flanel. Secara terinci dari 4 siswa yang mengerjakan tes evaluasi diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 77,5 dengan ketuntasan belajar secara klasikal lebih dari sama dengan 60. Adapun data observasi hasil tes (soal evaluasi) di tentang mengenal bilangan di SDLB N Kedung-

kandang dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No Siswa	Hasil Tes Evaluasi	Tidak Tuntas	Tuntas
1	50	TT	
2	70		T
3	90		T
4	100		T
Jumlah	310		4
Rata-rata	77,5		
Presentase		25%	75%

Berdasarkan tabel 1, Secara terinci dari 4 siswa yang mengikuti tes evaluasi diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 77,5 dengan ketuntasan belajar secara klasikal lebih dari sama dengan 60 sebesar 75% yaitu sebanyak 3 siswa. Ketidaktuntasan belajar secara klasikal dibawah skor 60 sebesar 25% yaitu sebanyak 1.

Siklus II

Hasil belajar menunjukkan perkembangan kognif dengan menggunakan media papan flanel. Secara terinci dari 4 siswa yang mengerjakan tes evaluasi diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 89,5 dengan ketuntasan belajar secara klasikal lebih dari sama dengan 60. Adapun data observasi hasil tes (soal evaluasi) di tentang mengenal bilangan di SDLB Negeri Kedungkandang dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Siklus II

No siswa	Hasil Tes Evaluasi	Tidak Tuntas	Tuntas
1	88		T
2	94		T
3	94		T
4	82		T
Jumlah	358		4
Rata-rata	89,5		
Presentase			100%

Berdasarkan tabel 2, Secara terinci dari 4 siswa yang mengikuti tes evaluasi diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 77,5 dengan ketuntasan belajar secara klasikal lebih dari sama dengan 60 sebesar 100% yaitu sebanyak 4 siswa.

Pembahasan

Penerapan media papan flanel pada siswa tunagrahita kelas I di SDLB Negeri Kedungkandang dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Berdasarkan paparan data pada hasil penelitian diketahui bahwa penerapan pembelajaran operasi mengenal bilangan melalui alat peraga media papan flanel dilaksanakan melalui tahap siklus I dan siklus II. Dari hasil pengamatan mulai

tahap pembelajaran tahap siklus I dan siklus II hasil belajar siswa tunagrahita kelas I SDLB Negeri Kedungkandang kota Malang mengalami peningkatan.

Penerapan media papan flanel ini berhasil karena penguasaan penggunaan atau persiapan materi dan media papan flanel. Jika saja persiapan materi dan media papan flanel kurang maka hasil belajar siswa tidak akan memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim dkk (2006:40) tentang kelemahan penggunaan papan flanel yaitu permasalahan penggunaan papan flanel sebenarnya tidak terlalu pada peralatan fisiknya, tetapi lebih banyak pada kekurangan persiapan dan kurang terampilnya guru dalam menggunakannya

Dua siklus penelitian ini dilakukan masing-masing 1 pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk setiap satu pertemuan. Pertempertama pada siklus I guru sudah melakukan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media papan flanel serta hasil belajar siswa sudah menunjukkan peningkatan, namun ada beberapa kekurangan yang timbul antara lain penggunaan media yang masih kurang dan terbatasnya waktu untuk melaksanakan pembelajaran indikator menulis lambang bilangan dan menyelesaikan permasalahan benda 1 sampai 10.

Pada siklus II guru berupaya untuk melakukan perbaikan terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus I pertemuan pertama. Guru mereview kembali materi di siklus I secara singkat agar siswa dapat mengingat materi sebelumnya lalu di lanjutkan dengan menjelaskan materi selanjutnya.

Pembelajaran matematika yang berlangsung pada saat penelitian sudah baik pada siklus I maupun siklus II secara keseluruhan dapat dikatakan berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Penggunaan papan flanel meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi mengenal bilangan1 sampai 10. Peningkatan hasil belajar dikarenakan siswa tertarik dengan media yang digunakan yaitu media papan flanel. Siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran dengan menggunakan media papan flanel

Berdasarkan hasil temuan penelitian, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada aspek kognitif yang diperoleh siswa mengalami peningkatan. Pada saat dilakukan observasi (pre-tas) diketahui rata-rata nilai siswa pada materi mengenal bilangan mencapai 50. Namun setelah digunakannya media papan flanel dalam pembelajaran matematika materi mengenal bilangan, nilai

rata-rata siswa pada siklus I sebesar 83,5 dengan ketuntasan belajar sebesar 87,5%.

Peningkatan hasil belajar siswa pada keseluruhan siklus berpengaruh terhadap ketuntasan belajar yang didapatkan. Pada saat observasi diperoleh data nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mendapat nilai rata-rata 77,5 dan siklus II nilai rata-rata 89,5. Ketuntasan belajar secara klasikal lebih dari sama dengan 60 mencapai 75% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Ini berarti ada 1 siswa yang mendapat nilai di atas atau sama dengan KKM yang ditentukan yaitu 60 pada siklus I pertemuan pertama. Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua, semua siswa yang mendapat nilai di atas atau sama dengan KKM. Ini berarti hasil belajar siswa setelah penggunaan media papan flanel meningkat.

Peningkatan hasil belajar siswa, tidak lain karena media yang digunakan guru saat pembelajaran mengenal bilangan. Karena pada dasarnya hasil belajar merupakan prestasi peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan perubahan perilaku yang bersangkutan (Mulyasa 2008:212) dan media papan flanel yang digunakan guru disesuaikan dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2006.

KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan

Penerapan media papan flanel dalam mengenalkan bilangan 1 sampai 10 dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelum. Pelaksanaan pembelajaran materi mengenal bilangan berlangsung sangat baik dan sudah memenuhi KKM sehingga dilaksanakan pada II siklus dengan 1 pertemuan di setiap siklusnya dengan alokasi

waktu 2 x 35 menit disetiap pertemuannya.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media papan flanel. Peningkatan yang terjadi dilihat dari nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata mencapai 77,5 dengan ketuntasan belajar sebesar 75%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 89,5% dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 100%. Secara klasikal sudah dapat dikatakan tuntas karena ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai > 60% dari siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 .

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai, maka bagian ini dikemukakan beberapa saran. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut: *Kepala Sekolah*, memberikan solusi dan pertimbangan terhadap sarana dan prasarana yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif. Hal ini berkaitan dengan meningkatkan kualitas guru dan pembelajaran di sekolah. *Guru*, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika khususnya mengenal bilangan, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih aktif dan menarik. Selain itu penggunaan media konkrit sangat penting karena siswa akan mudah memahami dan pembelajaran akan bermakna. *Siswa*, siswa dapat menerapkan media papan flanel dalam belajar mengenal bilangan agar hasil belajar siswa dapat meningkat. *Peneliti Lain*, Saran untuk peneliti lain yang mengambil penelitian serupa dapat menambahkan fokus penelitian tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media papan flanel.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Efendi, M. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Efendi, M. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran: Pengantar ke Arah Pemahaman KBK, KTSP, dan SBI*. FIP: Universitas Negeri Malang.
- Depdiknas. 2006. *PERMEN No. 24 Tahun 2006: Standar Isi, Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi Satuan Pendidikan Dasar SDLB-C* Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ibrahim, dkk. 2006. *Media Pembelajaran*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Mangunsong, F, dkk. 1998. *Psikologi dan Pendidikan Anak Luar Biasa*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) UI
- Mulyasa. 2008. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan : Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.