

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENJUMLAHAN DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE BERMAIN
MEMANCING IKAN PADA SISWA HAMBATAN INTELEKTUAL**

(2019)

Al Shaffaat Ronvy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar penjumlahan dalam pembelajaran Matematika di SLB negeri 4 Jakarta. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 SLB Negeri 4 Jakarta yang berjumlah 4 siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain pancing ikan dapat meningkatkan hasil belajar penjumlahan Matematika oleh siswa dengan hambatan intelektual. Nilai rata-rata kemampuan Matematika siswa pada tes kemampuan awal tercatat sebesar 35. Pada akhir siklus I, setelah diberikan tindakan menggunakan media pancing ikan kemampuan matematika siswa meningkat menjadi 55. Kemampuan Matematika selanjutnya meningkat lagi menjadi 83 pada akhir siklus II. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa menggunakan metode bermain memancing ikan dapat membuat proses pembelajaran mudah, menyenangkan, dan menumbuhkan percaya diri pada siswa dengan hambatan intelektual. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa metode bermain memancing ikan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan pada siswa dengan hambatan intelektual.

Kata kunci : Penjumlahan, metode bermain pancing ikan, hambatan intelektual.

**IMPROVING LEARNING OUTCOMES OF MATHEMATICAL SUMMATION
WITH FISHING GAME METHOD ON STUDENTS WITH INTELLECTUAL
DISABILITY**

(2019)

Al Shaffaat Ronvy

ABSTRACT

This research aims to improve the learning outcomes of summation in mathematics school subject in SLB Negeri 4 Jakarta. The research subjects were grade 3 students of SLB Negeri 4 Jakarta, totaling 4 students. The method used is Class Action Research using the Kemmis and Mc Taggart models. The results showed that fishing game method can improve the learning outcomes of the mathematical summation by students with intellectual disability. The average score of students on the initial ability test was recorded at 35. At the end of the first cycle, after using fishing media, students' mathematical abilities increased to 55. The score then increased again to 83 at the end of cycle II. The observations show that using the method of fishing game can make the learning process easy, fun, and foster confidence in students with intellectual disability. The result of this research imply that the method of fishing game can be used as an alternative in learning to improve the ability of mathematical summation to students with intellectual disability.

Keywords: summation, fishing game, intellectual disability