

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MEMBILANG 1-10
MELALUI METODE PERMAINAN LEMPAR DADU HEBAT**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Peserta Didik Tunarungu kelas I di SLB B/C Dian
Kahuripan Jakarta Timur)



Oleh :

Supriatin Kuat Yuliyani

1335121124

Pendidikan Luar Biasa

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

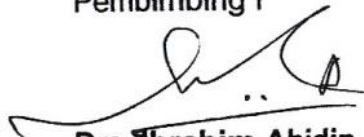
2016

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Membilang 1-10 Melalui Metode Permainan Lempar Dadu Hebat (Penelitian Tindakan Kelas Pada Peserta Didik Tunarungu Kelas 1 di SLB B/C Dian Kahuripan Jakarta Timur)

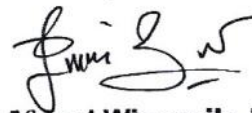
Nama Mahasiswa : **Supriatin Kuat Yuliyani**
Nomor Registrasi : 1335121124
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Tanggal Ujian : 20 Januari 2016

Pembimbing I




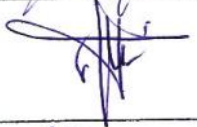
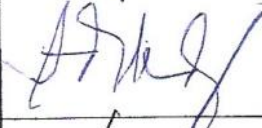
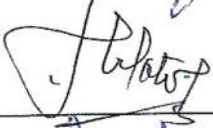
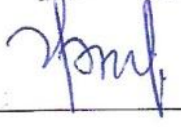
Drs. Ibrahim Abidin, M.Pd
NIP.19570712 198811 1 001

Pembimbing II



Dr. Murni Winarsih, M.Pd
NIP.19731123 200112 2 001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)		9-2-2016
Dr. Gantina Komalasari, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)		9-2-2016
Dr. Indina Tarjiah, M.Pd (Ketua Penguji)		2-2-2016
Dra. Ety Hasmayati, M.Pd (Anggota)		2/2-2016
M. Arief Taboer, M.Pd (Anggota)		2-2-2016

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MEMBILANG 1-10
MELALUI PERMAINAN LEMPAR DADU HEBAT**

**(Penelitian Tindakan Kelas Pada Peserta Didik Tunarungu kelas I di SLB
B/C Dian Kahuripan Jakarta Timur)**

Supriatin Kuat Yuliyani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika membilang 1-10 pada peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2015 sampai bulan Desember 2015. Subjek penelitian adalah peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan yang berjumlah tiga peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang pada setiap siklusnya menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument tes berupa lembar instrument kemampuan membilang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan lempar dadu hebat dapat meningkatkan hasil belajar membilang 1-10 pada peserta didik tunarungu kelas I. Diharapkan guru dapat melakukan peningkatan matematika menggunakan media permainan lempar dadu hebat dan media lainnya yang variatif.

Kata kunci: media permainan, matematika, tunarungu.

**IMPROVING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN COUNTING 1-10
THROUGH DICE GAME METHOD
(A Classroom Action Research toward Hearing Impaired Students of
Grade 1
at SLB B/C Dian Kahuripan, East Jakarta)**

Supriatin Kuat Yuliyani

ABSTRACT

This study aims at improving Mathematics learning outcomes in counting 1-10 toward hearing impaired students of grade 1 at SLB B/C Dian Kahuripan. The study was carried out in August 2015 until December 2015 involving three hearing impaired students of grade 1 at SLB B/C Dian Kahuripan who were selected as the subject. This study was conducted in two cycles in which employed a classroom action research design consisting of four steps: planning, action, observation, and reflection. Data was collected by means of a test instrument namely counting sheets. Findings reveal that dice game can promote Mathematics learning outcomes in counting 1-10 for hearing impaired students of grade 1. It is expected that teacher will be able to improve Mathematics learning outcomes by means of dice game and other varied media.

Keywords: game media, Mathematics, hearing impaired students.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Supriatin Kuat Yuliyani
No. Registrasi : 1335121124
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Membilang 1-10 Melalui Metode Permainan Lempar Dadu Hebat (Penelitian Tindakan Kelas Pada Peserta Didik Tunarungu Kelas 1 di SLB B/C Dian Kahuripan Jakarta Timur**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian bulan September 2015 sampai dengan November 2015.
2. Bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan hasil karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia bertanggung jawab akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 13 Januari 2016

Pembuat pernyataan



Supriatin Kuat Yuliyani

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan karya skripsi ini untuk orang yang kukasihi dan kusayangi:

Papah dan Mamah Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada Papah dan Mamah yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Papah dan Mamah bahagia, karna kusadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Papah dan Mamah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik, dan terimakasih sudah menjadi panutan untuk ku agar tetap terus berusaha dan tak kenal lelah dalam menghadapi kehidupan. Terimakasih Papah... Terimakasih Mamah 😊

My Brother's

Untuk adik-adikku, tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama. Walaupun kita sering bertengkar dengan masalah sepele tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan tergantikan. Terimakasih atas doa dan support kalian untuk kakak, hanya karya kecil ini yang dapat aku persembahkan, semoga ini menjadi motivasi kalian untuk kedepannya. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi kakak akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian semua...

My Best Friend's

Terimakasih untuk Intan, Ines, Rizka, Dian, Lulu, Zein, Renigia, Uilly, Vitia, Abel, Sari, Sofi, Ade, Rezha, Didiet, Deri, Imam, Yudha, Arifin, Pandu, Rahmat, atas semangat, dan motivasi kalian selama ini yang terus-menerus mengingatkan ku untuk mengerjakan skripsi ini.

☺ "YOUR DREAMS TODAY, CAN BE YOUR FUTURE TOMORROW" ☺

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penelitian ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya penelitian ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan penelitian ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya ke pada berbagai pihak.

Pertama, kepada Bapak Drs. Ibrahim Abidin, M.Pd selaku pembimbing I, serta Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing serta memeriksa dan mengarahkan penelliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Kedua, kepada Ketua Program Studi Ibu Dr. Indina Tarjiah, M.Pd yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Membilang 1-10 Melalui Media Permainan Lempar Dadu Hebat.

Ketiga, kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Luar Biasa yang telah membimbing serta memberikan berbagai ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat kepada seluruh staff karyawan yang sudah banyak membantu dalam pengurusan berkas-berkas skripsi.

Kelima, kepada mahasiswa-mahasiswi Program Studi Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan semangat dan masukan yang bermanfaat selama proses dan penyusunan skripsi.

Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima Kasih

Jakarta, Januari 2016

Peneliti

SKY

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	5
C. Pembatasan Fokus Penelitian	5
D. Perumusan Masalah Penelitian	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian	6
BAB II ACUAN TEORITIK	
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	8
1. Hakikat Hasil Belajar Matematika	8
a. Pengertian Hasil Belajar	8
2. Hakikat Matematika	11
a. Pengertian Matematika	11
b. Manfaat Matematika	13
c. Ruang Lingkup Matematika	15
d. Pengertian Bilangan	15
e. Hasil Belajar Matematika	17

3. Hakikat Tunarungu	17
a. Pengertian Tunarungu.....	17
b. Klasifikasi Tunarungu	19
c. Karakteristik Tunarungu	20
B. Acuan Intervensi Tindakan.....	23
1. Hakikat Metode Permainan	23
a. Pengertian Bermain dan Permainan.....	23
b. Permainan Lempar Dadu Hebat dalam Pembelajaran Matematika.....	27
c. Langkah-langkah Bermain dalam Metode Permainan Lempar Dadu Hebat	30
C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan	32
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan	36
D. Subjek dan Partisipan dalam Penelitian	41
E. Tahapan Intervensi Tindakan.....	42
F. Hasil Intervensi yang Diharapkan.....	48
G. Data dan Sumber Data	49
H. Instrument Pengumpulan Data	50
I. Teknik Pengumpulan Data.....	55
J. Analisa Data dan Interpretasi Hasil Analisa.....	56
K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	58

BAB IV	DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN	
A.	Deskripsi Data	59
B.	Analisis Data	103
C.	Temuan/Hasil Penelitian.....	108
D.	Interpretasi Hasil Analisis	109
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A.	Kesimpulan.....	113
B.	Implikasi.....	114
C.	Saran.....	115
	DAFTAR PUSTAKA.....	117
	LAMPIRAN.....	119
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	158

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Pelaksanaan Tahapan Siklus I.....	45
Tabel 3.2 Pelaksanaan Tahapan Siklus II.....	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument.....	53
Tabel 4.1 Kemampuan Awal Peserta Didik Tunarungu.....	59
Tabel 4.2 Hasil Tindakan Siklus I.....	78
Tabel 4.3 Perbandingan Kemampuan Awal dan Setelah Siklus I.....	82
Tabel 4.4 Hasil Tindakan Siklus II.....	99
Tabel 4.5 Kemampuan Membilang Awal, Siklus I dan Siklus II.....	103
Tabel 4.6 Perbandingan Kemampuan Awal dan Siklus I.....	110
Tabel 4.7 Perbandingan Kemampuan Awal dan Siklus II.....	111

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 1 Media Lempar Dadu Hebat	29
Gambar 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Mc Taggart.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

	HALAMAN
Lampiran 1 RPP Siklus I.....	119
Lampiran 2 RPP Siklus II.....	130
Lampiran 3 Instrument Pemantauan Tindakan	141
Lampiran 4 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	151
Lampiran 5 Daftar Hadir dan Tanggal Pelaksanaan	152
Lampiran 6 Dokumentasi Foto.....	153
Lampiran 7 Surat Penelitian Skripsi.....	156
Lampiran 8 Surat Keterangan Sekolah	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang dikembangkan dan dipelajari oleh peserta didik dari tingkat sekolah dasar sampai dengan menengah atas dan juga di tingkat pendidikan tinggi.

Matematika juga merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap orang untuk menjalani kehidupan yang berkualitas karena kehidupan seseorang tidak lepas dengan matematika. Pada umumnya salah satu bahasan dalam matematika dasar yang biasa ditemui di sekolah dasar adalah membilang. Kemampuan membilang merupakan kemampuan dalam mengenal dan memahami lambang bilangan serta menpendidiktkan lambang bilangan.

Mempelajari ilmu matematika penting bagi kehidupan peserta didik tunarungu agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam kurikulum Sekolah Dasar Luar Biasa Tunarungu, salah satu materi pembelajaran matematika yang wajib diberikan pada peserta didik tunarungu yaitu membilang banyak benda. Bilangan merupakan simbol dalam matematika yang menyatakan suatu himpunan atau kelompok. Membilang merupakan dasar dari pelajaran matematika.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada proses pembelajaran matematika dalam membilang di SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta Timur di peroleh informasi dari pendidik bahwa hasil belajar matematika dalam membilang pada peserta didik kelas I masih mengalami hambatan dilihat dari hasil belajarnya. Peserta didik belum mengetahui lambang bilangan 1-10. Peserta didik masih kesulitan untuk membedakan bilangan satu dengan bilangan lainnya. Peserta didik masih keliru saat menunjuk bilangan yang diperintahkan.

Kesulitan dan hambatan lainnya yang dapat dilihat dari peserta didik kurang ikut serta aktif dalam pembelajaran, peserta didik terlihat lebih banyak duduk diam dan kurang memperhatikan perintah dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan pendidik di kelas I mungkin kurang tepat dalam mengajar pembelajaran matematika. Pendidik juga menyadari bahwa metode yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang dan mengakibatkan peserta didik lambat dalam menerima pelajaran. Selama ini pendidik menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab dalam mengajar peserta didik . Metode ini menjadikan pembelajaran kurang aktif karena peserta didik banyak yang kurang memperhatikan ada yang duduk sambil melamun dan ada yang jalan-jalan mengganggu temannya. Sehingga pemahaman

peserta didik menjadi kurang optimal dalam memahami konsep bilangan. Terkait belum adanya kemampuan peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/c Dian Kahuripan, Jakarta Timur dalam membilang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian melalui permainan lempar dadu hebat. Pengajuan metode permainan lempar dadu hebat ini berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru kelas, peneliti dan guru kelas berasumsi bahwa metode permainan lempar dadu hebat merupakan metode yang diduga dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-10.

Permainan lempar dadu hebat memungkinkan diterapkan ke dalam sebuah pembelajaran. Permainan lempar dadu hebat merupakan metode yang menggabungkan antara permainan lempar dadu hebat itu sendiri dengan tujuan pembelajaran matematika yang ingin dicapai. Di mana metode ini merupakan penggabungan antara bermain dan belajar. Peserta didik tunarungu diajak untuk fokus dan tertarik dengan permainan lempar dadu hebat namun tidak melupakan esensi pembelajaran matematika itu sendiri. Bahwa pembelajaran semestinya bersifat menyenangkan dan mengasyikan serta tidak menjadi beban peserta didik .

Permainan lempar dadu hebat yang dikolaborasikan dengan pembelajaran matematika diharapkan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik tunarungu dalam pembelajaran matematika. Karena dengan adanya kolaborasi antara permainan yang disenangi oleh peserta didik dengan pembelajaran matematika, diharapkan peserta didik dapat menerima pelajaran dan juga tidak lagi menganggap matematika sebagai hal yang menakutkan, sehingga hasil belajar peserta didik tunarungu dapat meningkat. Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan lempar dadu hebat dapat dijadikan salah satu alternatif sebuah pembelajaran matematika yang menyenangkan. Karena peserta didik akan diajak untuk lebih aktif dalam bermain serta belajar matematika.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian bagaimana peningkatan hasil belajar matematika membilang 1-10 melalui metode permainan lempar dadu hebat untuk peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta Timur.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar matematika peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan Jakarta Timur?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan metode permainan permainan lempar dadu hebat pada siswa kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan Jakarta Timur?
3. Apakah dengan penggunaan metode permainan lempar dadu hebat dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan Jakarta Timur?

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah area yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah untuk mempermudah peneliti sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran matematika dibatasi pada membilang 1-10.
2. Subyek penelitian adalah peserta didik tunarungu kelas I SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta Timur.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Dari pembatasan masalah di atas, peneliti dapat merumuskan masalah yang berbunyi “Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar matematika membilang 1-10 melalui metode permainan lempar dadu hebat untuk peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta Timur.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika serta diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas pendidik.

2. Peserta didik

Diharapkan dengan adanya permainan lempar dadu hebat peserta didik akan lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran matematika terkesan menyenangkan.

3. Sekolah

Sebagai informasi dan dapat dijadikan masukan dalam memberikan pelayanan pendidikan bagi peserta didik tunarungu guna meningkatkan hasil belajar matematika khususnya dalam materi membilang.

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Hasil Belajar

Salah satu tugas pendidik adalah menilai dan mengevaluasi berhasil atau tidaknya rencana pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Maka dari itu untuk melihat sejauh mana keberhasilan kegiatan pembelajaran pada peserta didik secara tepat dan benar, pendidik memerlukan informasi serta data-data yang objektif dan mencukupi tentang tingkah laku individu peserta didik selama kegiatan proses pembelajaran.

Pada hakikatnya ada empat unsur utama proses belajar mengajar, yakni: tujuan, bahan metode, dan alat penilaian. Keempat unsur tersebut melebur menjadi baik atau tidak. Proses adalah kegiatan yang dicapai peserta didik dalam mencapai tujuan pengajaran. Setelah melalui proses belajar

mengajar, tentunya terdapat hasil belajar yang dicapai peserta didik. Hasil belajar peserta didik menentukan tercapai atau tidaknya tujuan dari pengajaran tersebut.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.¹ Sedangkan hasil belajar menurut Purwanto adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar.² Hasil suatu interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar maupun perubahan perilaku akibat belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Syah hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi pengetahuan juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.³

Menurut Hamdani, tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut, 1). Tujuan umum: a. menilai pencapaian

¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), h. 3

² Puwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 34

³ Darwyan Syah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Diadit Media, 2009), h. 43

kompetisi siswa, b. memperbaiki proses pembelajaran, c. sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa. 2). Tujuan khusus: a. mengetahui kemajuan dan hasil belajar peserta didik, b. mendiagnosis kesulitan belajar, c. memberikan umpan balik atau perbaikan proses belajar, d. mengajar, e. menentukan kenaikan kelas, f. memotivasi belajar peserta didik dengan cara mengenal dan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan. Dan menurut Hamdani, fungsi dari penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut: 1). bahan pertimbangan dalam menentukan kenaikan kelas, 2). umpan balik dalam perbaikan proses belajar mengajar, 3). meningkatkan motivasi belajar siswa, 4). Evaluasi diri terhadap kinerja siswa.⁴

Sedangkan menurut Bloom yang dikutip oleh Syah mengatakan tipe-tipe belajar meliputi: 1) tipe hasil belajar kognitif yang terdiri dari enam aspek yaitu: ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi; 2) tipe hasil belajar psikomotor yang terdiri dari tujuh aspek yaitu: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan kompleks,

⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), h. 302

penyesuaian pada pola dan kreatifitas; 3) tipe hasil belajar afektif yang terdiri dari lima aspek yaitu: penerimaan, partisipasi, penilaian, mengorganisasikan, dan karakteristik.⁵

2. Hakikat Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika pada dasarnya adalah ilmu pasti atau ilmu hitung yang mempelajari tentang perhitungan, tentang sejumlah lambang bilangan, penjumlahan, pengurangan dan sederet rumus-rumus perhitungan yang kompleks. Matematika merupakan ilmu yang tidak pernah lepas dari kehidupan sehari-hari.

Seperti yang telah di pahami sebagian besar orang, matematika tidak sama dengan aritmatika. Matematika tidak hanya mengandung berbagai simbol matematik atau berbagai bentuk geometri. Matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna pernyataan yang ingin di sampaikan.

⁵ Darwyan Syah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Diadit media), hh.44-46

Menurut Sumantri seperti yang dikutip oleh Jamaris, lambang-lambang matematika bersifat artifisial yang baru mengandung arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya. Matematika adalah cara berpikir yang bersifat deduktif, yakni berkaitan dengan proses pengambilan keputusan berdasarkan premis-premis yang kebenarannya telah ditentukan.⁶

Menurut Lerner dalam Abdurrahman mengemukakan bahwa matematika disamping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan komunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas.⁷

Menurut Kline dalam Abdurrahman mengemukakan bahwa matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.⁸

Berdasarkan pengertian-pengertian sebelumnya, maka matematika dapat disimpulkan sebagai ilmu pasti yang

⁶ Jamaris Martini, *Kesulitan Belajar*, (Jakarta: Yayasan Penamas Murini, 2009), h.238

⁷ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012), h.202

⁸ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 252

mempelajari bilangan, bangun dan konsep-konsep yang berkenaan dengan kebenarannya menggunakan logika atau penalaran. Matematika perlu dipelajari peserta didik tunarungu, untuk memudahkan anak tunarungu dalam proses pembelajaran maka perlu adanya modifikasi pembelajaran menggunakan media ataupun permainan untuk memudahkan peserta didik tunarungu dalam belajar matematika.

b. Manfaat Matematika

Bentuk matematika sederhana dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari sangatlah mudah, seperti menghitung jumlah benda, menghitung uang, sampai menghitung berat badan dan lainnya. Penggunaan matematika memang mencakup banyak aspek kehidupan. Dan setiap manusia secara langsung dan tidak langsung sudah mengaplikasikan matematika baik secara langsung ataupun tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan ilmu pasti dan konkret, artinya matematika menjadi ilmu yang riil yang bisa diaplikasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, dalam berbagai bentuk.

Bahkan, tanpa disadari ilmu matematika sering kita tetapkan untuk menyelesaikan setiap masalah kehidupan.

Menurut Cockroft dalam Abdurrahman mengemukakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada peserta didik karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan; dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.⁹

Matematika telah dipelajari dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi tidak lepas dari pelajaran matematika. Begitu juga anak berkebutuhan khusus, perlu mendapatkan pembelajaran matematika agar mereka dapat bermanfaat dan mengaplikasikannya dalam berhitung. Matematika merupakan ilmu dasar yang bermanfaat di segala aspek kehidupan, baik di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal.

⁹ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012), h.204

c. Ruang Lingkup Matematika

Kemampuan dalam bidang matematika berkaitan dengan berbagai konteks nyata yang ada di dalam lingkungan. Fakta dan konsep matematika menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir matematis anak. Berdasarkan keputusan NCTM 2000 ruang lingkup matematika adalah sebagai berikut:

- a. Konsep angka,
- b. Pola dan hubungan-hubungan,
- c. Geometri dan orientasi spasial,
- d. Pengukuran,
- e. Pengumpulan, organisasi dan penyajian data.¹⁰

Menurut BNSP (Badan Nasional Standar Pendidikan) 2006 mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan Sekolah Dasar Luar Biasa Tunarungu (SSDLB-B) meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1. Bilangan, 2. Geometri dan Pengukuran, 3. Pengolahan Data.

d. Pengertian Bilangan

Bilangan merupakan bagian dari ilmu matematika. Bilangan digunakan untuk berhitung dan menentukan jumlah dalam suatu himpunan tertentu yang telah disepakati bersama.

¹⁰ Op.Cit. h.247

Bilangan merupakan suatu symbol banyaknya benda, bilangan meliputi 1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya. Menurut Shamsudin, bilangan adalah jumlah atau kuantitas anggota suatu himpunan benda yang tertentu atau hasil jawaban dari pertanyaan yang menyangkut jumlah tertentu.¹¹ Dan lambang bilangan asli merupakan bilangan yang digunakan untuk menghitung atau membilang anggota suatu benda. Bilangan ini terdiri dari rangkaian bilangan yang dimulai dari 1, yaitu 1, 2, 3, 4, 5, 6 7, Dan seterusnya.

Belajar huruf dan angka merupakan pembelajaran penting bagi keberhasilan anak di masa yang akan datang. Burns dalam bukunya *Math Solution* dan Barrata Lorton dalam bukunya *Math Teir Way* keduanya mendasarkan pada teori Piaget yang menunjukkan bagaimana konsep matematika terbentuk pada anak. Burns mengatakan kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya , geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, pemecahan masalah.

¹¹ Bahari Shamsudin, *Kamus Matematika Bergambar*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2007), h. 16

e. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan suatu perubahan perilaku baru yang merupakan hasil pemberian pengalaman yang diterima peserta didik pada proses pembelajaran matematika yang mencakup aspek kognitif, yang dapat diukur keberhasilannya melalui tes baik tulis maupun lisan. Hasil belajar diperlukan untuk pendidik dan siswa, sebagai ukuran dan juga perbaikan proses belajar mengajar sebelumnya, sebagai pertimbangan kenaikan kelas, memotivasi peserta didik untuk pembelajaran yang efektif dan mengevaluasi tingkat penguasaan peserta didik selama kegiatan belajar di sekolah.

3. Hakikat Tunarungu

a. Pengertian Tunarungu

Hallahan dan Kauffman menyebutkan bahwa tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar, yang meliputi keseluruhan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai yang berat, digolongkan ke dalam

bagian tuli dan kurang dengar.¹² Bunawan menyebutkan bahwa pengertian tunarungu/ ketunarunguan dapat diuraikan antara lain berdasarkan lokasi kerusakan pada organ pendengaran (*location of damage.site of lesion*), faktor penyebab terjadinya ketunarunguan, usia/saat terjadinya ketunarunguan, dan besaran kehilangan pendengaran dalam deciBell (dB), sebagai satuan ukuran bunyi.¹³

Tunarungu merupakan istilah general yang menunjukkan sebuah hambatan pendengaran dengan rentang hambatan dari ringan sampai sangat berat keadaan ini yang disimpulkan sebagai bagian dari tuli dan sulit mendengar. Individu yang mengalami hambatan pendengaran dengan rentang hambatan dari ringan sampai sangat berat inilah yang digolongkan menjadi tunarungu total dan kesulitan mendengar.

Menurut Kirk dalam Efendi mengemukakan bahwa anak yang lahir dengan kelainan pendengaran atau kehilangan pendengarannya pada masa kanak-kanak sebelum bahasa dan

¹² Permanarian Somad dan Tati Hernawati, *Ortopedagogik Anank Tunarungu*, (Bandung: Depdikbud, 1996), h. 26

¹³ Lani Bunawan dan Cecilia Susila Yuwati, *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*, (Jakarta: Santi Rama, 2000), h. 5

bicaranya terbentuk, kondisi anak yang demikian disebut anak tunarungu *pre-lingual*.¹⁴ Sedangkan anak lahir dengan pendengaran normal, namun setelah mencapai usia dimana anak sudah memahami suatu percakapan tiba-tiba mengalami kehilangan ketajaman pendengaran, kondisi anak yang demikian disebut anak tunarungu *post-lingual*.

Berdasarkan definisi dari beberapa para ahli, dapat disimpulkan bahwa tunarungu adalah individu yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang diakibatkan tidak berfungsinya sebagian atau seluruh indera pendengaran yang dimilikinya dengan rentangan dari ringan sampai sangat berat, yang berakibat pada aspek komunikasi dan berbahasa dan memerlukan layanan pendidikan khusus.

b. Klasifikasi Tunarungu

Menurut Kirk dan Moores dalam Efendi berdasarkan kriteria *International Standard Organization* (ISO) klasifikasi anak kehilangan pendengaran atau tunarungu dapat

¹⁴ Mohammad Efendi, *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkecukupan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 58

dikelompokkan menjadi kelompok tuli (*deafness*) dan kelompok lemah pendengaran (*hard of hearing*).¹⁵

Seseorang dikategorikan tuli (tunarungu berat) jika ia kehilangan kemampuan mendengar 70 dB atau lebih menurut ISO sehingga ia akan mengalami kesulitan untuk mengerti atau memahami pembicaraan orang lain walaupun menggunakan alat bantu dengar atau tanpa menggunakan alat bantu dengar (*hearing aid*). Sedangkan kategori lemah pendengaran, seseorang dikategorikan lemah pendengaran jika ia kehilangan kemampuan mendengar antara 35-69 dB menurut ISO sehingga mengalami kesulitan mendengar suara orang lain secara wajar, namun tidak terhalang untuk mengerti atau mencoba memahami bicara orang lain dengan menggunakan alat bantu dengar.

c. Karakteristik Tunarungu

Pada hakikatnya anak tunarungu secara fisik sama halnya dengan anak lain pada umumnya. Jika dibandingkan dengan mereka yang mengalami ketunaan lain, ketunarunguan

¹⁵ *Ibid*, p. 59

tidak tampak jelas karena sepintas fisik mereka tidak mengalami kelainan. Walaupun demikian ketunarunguan akan memberikan dampak terhadap karakteristik anak tunarungu yang khas. Ada beberapa karakteristik anak tunarungu menurut Somad & Herawati adalah sebagai berikut.¹⁶

a) Karakteristik dalam segi intelegensi

Pada dasarnya kemampuan intelektual anak tunarungu sama seperti anak normal, ada yang memiliki intelegensi tinggi, rata-rata dan rendah, tetapi karena perkembangan intelegensi sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa, maka anak tunarungu akan menampakan intelegensi rendah.

b) Karakteristik dalam segi bahasa dan bicara

Kemampuan bahasa dan bicara anak tunarungu berbeda dengan anak normal, disebabkan perkembangan bahasa erat kaitannya dengan kemampuan mendengar. Pada masa meraban anak tunarungu tidak mengalami hambatan, karena merupakan kegiatan alami pernapasan dan pita suara. Setelah masa ini, perkembangan bicara dan bahasa

¹⁶ Op.Cit. hh. 35-39

anak tunarungu terhenti sehingga memerlukan pembinaan khusus.

c) Karakteristik dalam segi emosi dan sosial

Ketunarunguan dapat menyebabkan seseorang terasing dari pergaulan sehari-hari, yang berarti mereka terasing dari pergaulan dan aturan sosial yang berlaku dalam masyarakat. Keadaan seperti ini dapat menghambat perkembangan kepribadian anak menuju kedewasaan.

Akibat dari keterasingan tersebut dapat menimbulkan efek-efek negative seperti egosentris yang melebihi anak normal, mempunyai perasaan takut akan lingkungan yang lebih luas, ketergantungan terhadap orang lain, perhatian mereka lebih sukar dialihkan, mereka umumnya memiliki sifat-sifat yang polos, sederhana dan tanpa banyak masalah, mereka lebih cepat marah dan tersinggung.

Karakteristik yang khas tersebut membedakan anak tunarungu dengan anak mendengar dalam arti berbahasa, karena kemampuan bahasa dan bicara erat kaitannya dengan kemampuan mendengar.

B. Acuan Intervensi Tindakan

1. Hakikat Metode Permainan

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Menurut Sudono bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.¹⁷

Saat anak-anak bermain itu artinya memberi kesempatan mereka untuk bereksplorasi. Semakin besar kesempatan untuk bereksplorasi kepada mereka diberikan maka semakin besar peluang agar pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah.

Menurut Montessori seorang tokoh pendidikan seperti yang dikutip oleh Sudono di dalam bukunya, disaat anak bermain maka ia akan mempelajari dan menyerap segala

¹⁷ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000), h.1

sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.¹⁸ Karena itu perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri.

Permainan populer dengan berbagai sebutan antara lain: pemanasan (*ice-breaker*) atau penyegaran (*energizer*). Arti harfiah *ice-breaker* adalah 'pemecah es'. Jadi arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah kebekuan pikiran atau fisik peserta didik. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme.

Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius namun santai. Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya mengisi waktu kosong atau

¹⁸ Op.Cit. h. 2

sekedar permainan saja. Permainan sebaiknya dirancang sebagai suatu aksi atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta didik, kemudian ditarik dalam refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran-pelajaran).

Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan sehingga kegiatan bermain ini dapat digunakan untuk menjadi suatu sarana pembelajaran demi mencapai suatu tujuan pendidikan. Sedangkan permainan adalah suatu kegiatan dari bermain yang memiliki aturan tertentu dimana didalam permainan ini terdapat alat permainan khusus maupun tidak.

Dalam bermain digunakan suatu alat permainan maupun tidak. Alat permainan itu sendiri adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok menyempurnakan, suatu

desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.¹⁹ Dengan menggunakan alat permainan ataupun tidak tergantung dengan tujuan maupun teknis yang akan dilakkan selama proses bermain berlangsung.

Untuk itu peneliti sangat tertarik untuk menerapkan metode permainan dalam pembelajaran matematika. Dengan menerapkan metode permainan diharapkan peserta didik akan tertarik untuk belajar dan memotivasi peserta didik, sehingga segala materi yang akan diajarkan akan dapat dipahami dan diterima peserta didik. Motivasi itu sendiri dapat berupa semangat kepada anak untuk dapat mengembangkan prestasi belajar. Seseorang dikatakan memiliki motivasi tinggi dapat diartikan orang tersebut memiliki alasan yang sangat kuat untuk mencapai apa yang diinginkannya dengan mengerjakan pekerjaannya yang sekarang.

¹⁹ Anggani Sudono, *loc.cit*

b. Permainan Lempar Dadu Hebat dalam Pembelajaran Matematika

Dalam bukunya Tedjasaputra, Palto berpendapat bahwa anak-anak akan lebih mudah mempelajari matematika dengan cara membagikan apel kepada mereka.²⁰ Plato sangat menyadari pentingnya nilai praktis dari bermain dalam pembelajaran matematika.

Salah satu manfaat permainan lempar dadu hebat adalah untuk perkembangan aspek kognisi. Aspek kognisi yang dimaksud adalah daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari oleh anak, dan pengetahuan akan konsep-konsep ini akan lebih mudah melalui kegiatan bermain.²¹

Penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika didasarkan pada anggapan bahwa pada umumnya anak masih suka bermain sehingga dengan menerapkan metode permainan maka anak akan terlibat langsung, berpartisipasi secara aktif,

²⁰ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2001)

²¹ *Ibid.*, h.43

serta menghidupkan suasana kelas sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan menggunakan metode permainan diharapkan peserta didik dapat menguasai membilang bilangan sehingga dapat meningkatkan pula hasil belajar matematika peserta didik.

Adapun kelebihan dan kelemahan permainan lempar dadu hebat yaitu:

Kelebihan permainan lempar dadu hebat:

1. Permainan lempar dadu hebat dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
3. Permainan lempar dadu hebat dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika.

4. Penggunaan lempar dadu hebat dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Kelemahan permainan lempar dadu hebat:

1. Penggunaan permainan lempar dadu hebat tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran
2. Bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain



Gambar 1 Media Lempar Dadu Hebat

**c. Langkah-langkah Bermain dalam Metode Permainan
Lempar dadu hebat**

Pembelajaran matematika menggunakan metode permainan lempar dadu hebat, yaitu:

- a) Peserta didik ditunjuk oleh pendidik secara acak untuk memulai permainan. Peserta didik yang terpilih tersebut berhak mengocok dadu terlebih dahulu selanjutnya disusul peserta didik lainnya secara bergantian.
- b) Setiap peserta didik mendapat giliran untuk mengocok dadu satu kali. peserta didik menunjuk sesuai dengan angka mata dadu yang keluar.
- c) Didalam permainan lempar dadu hebat tersebut terdapat kotak-kotak yang bergambar
- d) Pendidik membimbing peserta didik untuk membilang angka setiap peserta didik menunjuk angka yang ada di dalam kotak tersebut.

e) Setiap peserta didik yang berhasil menunjuk angka yang ada dikotak sesuai dengan dadu yang dilempar maka akan mendapat reward. Peneliti melakukan evaluasi dengan mencatat berapa kali peserta didik dapat membilang.

Jadi permainan lempar dadu hebat matematika ini dapat digunakan untuk penyampaian keterampilan konsep. Dalam permainan lempar dadu hebat ini peserta didik diharapkan menjadi aktif, bersemangat dalam mengerjakan soal-soal matematika dan terdapat kepuasan pribadi di dalam diri mereka setelah berhasil menjawab soal-soal matematika.

Tujuan permainan lempar dadu hebat ini, yaitu:

- a) Menciptakan suasana pembelajaran matematika yang seru, inovatif, dan kreatif
- b) Didalam permainan lempar dadu hebat ini, peserta didik diajak untuk berperan aktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan sekelilingnya.

- c) Menumbuhkan minat belajar peserta didik serta mengubah pola pikir peserta didik tentang pembelajaran matematika yang cenderung membosankan menjadi sangat menarik.
- d) Menumbuhkan jiwa kompetitif di dalam diri peserta didik untuk bersaing kearah yang lebih baik.

Berdasarkan uraian mengenai penerapan permainan dalam pembelajaran matematika pada peserta didik, metode ini dinilai cocok diterapkan dalam pembelajaran untuk memperbaiki proses dan hasil yang belum tercapai pada data awal.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti adalah penelitian-penelitian yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan matematika dengan metode permainan. Diantaranya penelitian yang ditulis oleh Fitryani Ginting dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Plastik Bagi Anak Tunarungu Ringan.”²² Hasil penelitian ini memberikan

²² Fitryani Ginting, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Plastik Bagi Anak Tunarungu Ringan”,

informasi bahwa adanya peningkatan kemampuan matematika melalui metode bermain.

Penelitian lainnya yang berkaitan dengan hasil belajar matematika dan menggunakan metode permainan juga ditulis oleh Yunita Kusmawati dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Membilang 1-5 Menggunakan Permainan Stepping Stones Pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas III SLB C Angkasa Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. Penelitian ini juga menjelaskan bahwa ada peningkatan yang diperoleh dalam meningkatkan hasil belajar matematika melalui metode permainan.²³

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Hasil belajar matematika adalah suatu perubahan perilaku yang merupakan hasil pemberian pengalaman yang diperoleh peserta didik pada proses pembelajaran matematika mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar matematika pada penelitian ini pada aspek kognitif yaitu hasil belajar matematika membilang 1-10

<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=24413&val=1496> diunduh tanggal 28 agustus 2015.

²³ Yunita Kusmawati, Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Membilang 1-5 Menggunakan Permainan Stepping Stones Pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas III SLB C Angkasa Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur” *Skripsi* (Jakarta: PLB 2014).

adalah perubahan dalam hasil belajar dengan adanya peningkatan penguasaan 1) membilang jumlah benda, 2) membedakan lambang bilangan 1-10.

Kemampuan membilang merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan suatu kuantitas dari jumlah yang digambarkan dengan suatu tanda atau lambang yang disebut angka yang diperoleh peserta didik yang meliputi menpendidiktkan bilangan pola teratur.

Dengan metode permainan lempar dadu hebat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika membilang 1-10. Metode permainan lempar dadu hebat ini efektif untuk proses pembelajaran matematika membilang karena sangat mudah untuk dipelajari.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika membilang 1-10 melalui metode permainan lempar dadu hebat pada peserta didik Tunarungu kelas 1 di SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta Timur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

A. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta Timur yang terletak di Jalan Pisangan Lama Jakarta Timur, Kelurahan Pisangan Timur, Kecamatan Pulo Gadung, Jakarta Timur untuk meningkatkan hasil belajar matematika membilang 1-10.

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan satu semester antara bulan Agustus sampai Desember tahun ajaran 2015/2016. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena penelitian ini memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas dengan frekuensi pembelajaran 2 kali tatap muka setiap minggu dengan 2 jam pembelajaran berdurasi 35 menit untuk pembelajaran inti. Penelitian dilaksanakan dengan beberapa siklus yaitu siklus 1 sebanyak 6 kali pertemuan, siklus kedua serta seterusnya sebanyak 6 kali pertemuan.

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

1. Metode Intervensi Tindakan

Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh pendidik kelasnya (sekolah) tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkesinambungan, sehingga

meningkatkan mutu hasil instruksional, mengembangkan keterampilan pendidik, meningkatkan relevansi, meningkatkan efisiensi pengelolaan instruksional serta menumbuhkan budaya meneliti pada komunitas pendidik.

Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas merupakan pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadinya dalam sebuah tindakan kelas secara bersamaan.²⁴

Dengan demikian penelitian tindakan kelas yaitu suatu pencerminan dari kegiatan belajar berupa sebuah tindakan secara sengaja dimunculkan maupun secara reflektif yang dilakukan pendidik yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan keahlian mengajar.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang menempuh langkah-langkah yang dilakukan secara siklus. Penelitian menetapkan satu siklus yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan dan pengamatan, (3) refleksi. Dalam penelitian ini terdapat 2 siklus.

²⁴ Suharsimi Arikunto, dan Supandi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bumi Aksara, Jakarta, 2006), h. 3

2. Desain Intervensi Tindakan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart. Dalam buku karangan Kunandar mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk *self-inquiry* kolektif yang dilakukan oleh para partisipan di dalam situasi social untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik social atau pendidikan yang mereka lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi dimana praktik itu dilaksanakan.

Menurut Kemmis dan MC Taggart, terdiri dari tiga komponen yaitu :

1) Perencanaan (*planning*)

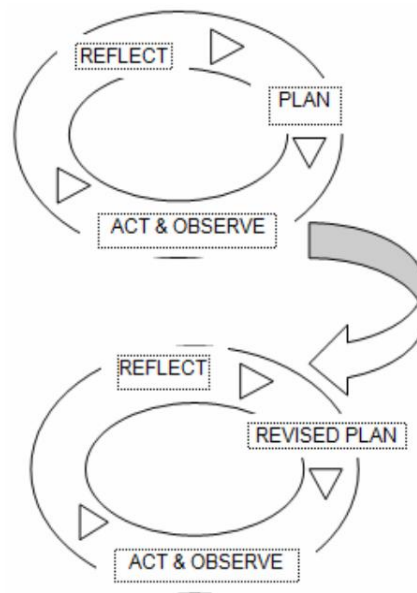
Tahapan ke-1, peneliti menentukan titik focus ata peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2) Tindakan (*action*) dan Pengamatan (*observing*)

Tahap ke-2, merupakan implementasi atau penerapan dari rancangan, yaitu menggunakan tindakan kelas. Dan pengamatan yaitu peneliti mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

3) Refleksi (*reflecting*)

Tahap ke-3, peneliti melakukan evaluasi diri, untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan hati karena sudah sesuai dengan rancangan dan secara cermat mengenali hal-hal yang masih perlu diperbaiki.



Gambar 2 Siklus PTK menurut Kemmis & Taggart

Hubungan ketiga komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Desain yang berbentuk spiral ini menggambarkan keempat fase atau tahapan-tahapan yang dilakukan secara urut dan satu siklus dalam sebuah tindakan kelas (*action research*).

Sebelum peneliti melaksanakan siklus 1, peneliti melakukan pra penelitian sebagai berikut :

1. Meminta izin kepada Kepala SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta Timur untuk mengadakan penelitian.

2. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian pada satu semester yang terbagi menjadi siklus 1, enam kali pertemuan dan seiklus berikutnya akan disesuaikan dengan hasil belajar siswa-siswa kelas 1 SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta Timur, jika pada siklus 1 belum adanya peningkatan hasil belajar maka akan dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Sampai dengan hasil belajar matematika memenuhi target. Dengan durasi waktu setiap pertemuan adalah 2 X 35 menit.

D. Subjek dan Partisipan dalam Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas 1 SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta timur, yang berjumlah 3 siswa.

2. Peran dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti berperan sebagai pemimpin perencanaan. Peneliti membuat perencanaan tindakan kelas secara sistematis kemudian memberikan tindakan kepada subjek penelitian dibantu oleh pendidik.

Peneliti terlibat secara langsung selama kegiatan pembelajaran dan berusaha mengumpulkan data sebanyak mungkin sesuai dengan fokus penelitian. Dengan keikutsertaan ini, peneliti berusaha melihat dan mencari, serta mempelajari perilaku subjek, tidak hanya sekedar menerima, melainkan lebih memperhatikan kemampuan subjek. Hal ini dilakukan agar memperoleh data yang nyata dan akurat yang kemudian hasil dari pengamatan tersebut dievaluasi secara kolaboratif.

E. Tahapan Intervensi Tindakan

Pelaksanaan penelitian direncanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, sebagai dasar pengembangan tindakan siklus berikutnya. Jumlah siklus dapat ditambah atau dikurangi sesuai dengan pencapaian keberhasilan tindakan. Berikut rincian setiap siklusnya :

1. Sebelum melakukan siklus pertama, peneliti melakukan beberapa persiapan. Adapun persiapan-persiapan tersebut adalah ;
 - a. Melakukan assesmen kemampuan anak

- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Matematika
- c. Menyiapkan permainan lempar dadu hebat
- d. Menentukan dan menetapkan waktu pelaksanaan
- e. Kondisi awal digunakan untuk mengetahui kemampuan subjek yang akan diteliti. Kondisi awal adalah keadaan peserta didik sebelum memperoleh perlakuan tindakan. Kondisi awal peserta didik diketahui dengan cara mengamati perilaku sosial peserta didik dari bentuk interaksi sosial selama berada di sekolah, baik saat istirahat maupun saat pembelajaran.
- f. Menentukan waktu pelaksanaan yaitu dimulai dari bulan September sampai bulan November dengan waktu pelaksanaan sebanyak 6 kali pertemuan disesuaikan dengan jadwal sekolah.

1. Tahapan Siklus I

a) Perencanaan

(1) menetapkan siswa yang akan di jadikan subjek penelitian , (2) menyusun instrumen yang akan dijadikan

RPP, (3) menyusun Rencana Program Pembelajaran, (4) menentukan dan menetapkan waktu pelaksanaan, (5) membuat jadwal pelaksanaan kegiatan, (6) menyusun daftar absen siswa, (7) menyiapkan permainan lempar dadu hebat yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran membilang 1-10.

b) Tindakan dan Pengamatan

Program tindakan siklus 1 terdiri dari 1 tindakan, dari 1 tindakan terdapat 6 pertemuan. Setiap pertemuan berdurasi 2x35 menit. Tindakan ini juga disesuaikan dengan waktu belajar yang dijadwalkan sekolah. Pengamatan dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan mengamati setiap tindakan dari awal hingga akhir dan mencatat kegiatan materi membilang 1-10 yang diberikan kepada siswa.

Dalam hal ini peneliti bersama kolaborator telah membuat Rencana Pelaksanaan Penelitian. Di bawah ini adalah kegiatan yang akan dilakukan pada tiap pertemuannya. Uraian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 3.1

Pelaksanaan Tindakan SIKLUS I

No	Pertemuan	Materi
1	Pertemuan ke-1	Membilang banyak benda sampai dengan 10
2	Pertemuan ke-2	Mengidentifikasi bilangan 1, 2, 3 dan 4
3	Pertemuan ke-3	Mengidentifikasi bilangan 5, 6, 7 dan 8
4	Pertemuan ke-4	Mengidentifikasi bilangan 9 dan 10
5	Pertemuan ke-5	Membilang benda sampai dengan jumlah 10
6	Pertemuan ke-6	Tes Siklus I

c) Refleksi

Pada tahap ini peneliti dengan kolaborator mengadakan diskusi dari hasil tindakan yang telah dilakukan pada siklus I dengan melihat hambatan dan kemajuan siswa. Kemudian, dianalisis dan dibuat kesimpulan sebagai acuan dalam melakukan siklus I yang telah direvisi dijadikan sebagai

dasar kegiatan pada siklus II hingga tujuan pembelajaran tercapai.

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila siswa dapat mengerjakan soal dengan benar minimal penguasaan 60%. Jika tujuan tercapai atau dianggap cukup, maka penelitian ini hanya dilakukan pada siklus I. Jika belum mencapai persentase ketuntasan maka akan dilanjutkan pada siklus ke II.

2. Tahapan Siklus II

Setelah melalui tahapan-tahapan pada siklus I, dan ternyata hasil prestasi siswa belum tercapai tujuan atau belum menunjukkan peningkatan, maka peneliti melanjutkan penelitian tindakan siklus II dengan tahapan sebagai berikut :

a) Re-Perencanaan (*Re- Planning*)

Dari hasil siklus I, peneliti menyusun rencana kembali untuk melaksanakan penelitian pada siklus II yang terdiri dari enam kali pertemuan dan hanya mengulang serta memberikan penguatan yang belum dikuasai.

b) Tindakan (*Acting*) dan Pengamatan (*Observing*)

Program tindakan siklus II terdapat 6 pertemuan. Setiap pertemuan berdurasi 2 x 35 menit. Tindakan ini juga disesuaikan dengan waktu belajar yang dijadwalkan sekolah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap aktifitas pengembangan hasil belajar matematika membilang 1-10. Dalam hal ini peneliti bersama kolaborator telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Dibawah ini adalah kegiatan yang akan dilakukan pada tiap pertemuannya. Uraian kegiatannya sebagai berikut:

Tabel 3.2

Pelaksanaan Tindakan SIKLUS II

No	Pertemuan	Materi
1	Pertemuan ke-1	Membilang jumlah benda sampai dengan 10
2	Petemuan ke-2	Membedakan bilangan 2, 3, 4 dan 5
3	Pertemuan ke-3	Membedakan bilangan 6, 7 dan 9
4	Pertemuan ke-4	Membedakan bilangan 8 dan 10
5	Pertemuan ke-5	Membilang benda sampai dengan jumlah 1-10
6	Pertemuan ke-6	Tes Siklus II

c) Refleksi

Setelah data dari hasil pengamatan terkumpul, maka data tersebut akan didiskusikan antara peneliti antara peneliti dan kolaborator untuk dianalisa ketercapaian proses pemberian tindakan mauun analisa factor penyebab tidak tercapainya tindakan sehingga memunculkan permasalahan baru kemudian disimpulkan. Selanjutnya peneliti melakukan refleksi yaitu melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar matematika membilang untuk melakukan siklus berikutnya.

F. Hasil Intervensi yang diharapkan

Melalui penerapan permainan lempar dadu hebat untuk pokok bahasan membilang 1-10 diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa Tunarungu kelas I SLB Dian Kahuripan, Jakarta Timur. Melalui intervensi tindakan yang menggunakan permainan lempar dadu hebat diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan hasil belajar yang baik.

Hasil intervensi tindakan dari penelitian tindakan kelas adalah kemampuan matematika siswa Tunarungu kelas I dapat

meningkat, apabila telah mampu membilang 1-10. Untuk menentukan keberhasilan tersebut peneliti menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 60, serta nilai rata-rata kelas 60%.

G. Data dan Sumber Data

1. Jenis data : Proses dan Tindakan

a) Data proses

Data proses ini diperoleh selama proses tindakan melalui pengamatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan pengumpulan data siswa selama pelaksanaan penelitian. Data ini berbentuk data kualitatif.

b) Data tindakan

Data ini diperoleh dari hasil tes hasil belajar siswa dalam permainan lempar dadu hebat selama proses kegiatan penelitian yang dilakukan pada setiap tahap akhir siklus. Data ini berbentuk data kuantitatif.

2. Sumber data

Dalam penelitian ini adalah siswa Tunarungu kelas I SLB Dian Kahuripan, Jakarta Timur yang terdiri dari 3 siswa. Selain

itu data lainnya juga bersumber dari segala pihak yang terkait, seperti data yang diperoleh dari pendidik, kepala sekolah dan pihak lain yang terkait.

H. Instrumen pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes untuk mengetahui hasil belajar Matematika. Di mana dimensi konseptual dikaji dari teori-teori yang mendasari, sementara dimensi operasional dikaji dari penghitungan hasil tes dengan soal isian/essay dan menjodohkan yang dilihat dari tingkat skor hasil belajar Matematika dan lembar observasi untuk proses pembelajaran dengan permainan lempar dadu hebat yang berdasarkan dimensi konseptual dan operasional.

a) Definisi Konseptual Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah suatu perubahan perilaku yang merupakan hasil pemberian pengalaman yang diperoleh siswa pada proses pembelajaran matematika mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar matematika pada penelitian ini pada aspek kognitif yaitu hasil belajar matematika membilang 1-10 adalah

perubahan dalam hasil belajar dengan adanya peningkatan penguasaan 1) membilang jumlah benda, 2) membedakan lambing bilangan 1-10.

b) Definisi Operasional Hasil belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah skor suatu perubahan perilaku yang merupakan hasil pemberian pengalaman yang diperoleh siswa pada proses pembelajaran matematika pada penelitian ini pada aspek kognitif. Hasil belajar matematika pada penelitian ini pada aspek kognitif yaitu hasil belajar matematika membilang 1-10 adalah perubahan dalam hasil belajar dengan adanya peningkatan penguasaan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap aktifitas pengembangan hasil belajar matematika membilang 1-10.

Bentuk instrument dalam penelitian ini dalam membilang dengan melingkari bilangan sesuai perintah soal, dan menghubungkan jumlah suatu himpunan dengan lambing bilangan.

c) Kisi-kisi Instrumen

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran khususnya membilang pokok bahasan membilang 1-10. Peneliti menggunakan lembar tes tertulis yang berjumlah 10 soal dalam bentuk membedakan lambing bilangan dengan melingkari bilangan sesuai perintah soal, dan menghubungkan jumlah suatu himpunan dengan lambing bilangan dengan instrument sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Matematika Pokok

Bahasan Membilang 1-10

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : I/I

Satuan Pendidikan : SLB B/C Dian Kahurian, Jakarta Timur

Kometensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Membilang banyak benda	Peserta didik mampu membilang banyak benda 1-10 dengan menjodohkan benda dengan bilangan	1,2,3,4,5	5
	Peserta didik mampu membedakan bilangan 1-10 dengan menjumlahkan benda	6,7,8,9,10	5
Jumlah Soal			10

Pedoman penskoran

1. Jawaban salah diberi skor 0
2. Jawaban benar diberi skor 1
3. Nilai akhir = $\frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Butir Soal}} \times 100$

Butir Soal

$$4. \text{ Persentase keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar} \times 100\%}{\text{Jumlah Soal}}$$

Butir Soal

5. Kriteria ketuntasan minimal = 60%

Pengumpulan data dilakukan melalui proses kegiatan yang dilakukan pada saat pengamatan serta evaluasi dari post tes yang telah dilakukan pada saat pre test, siklus I dan siklus II dengan skala skor 1-100. Soal tes yang akan diberikan dalam kegiatan pembelajaran membilang adalah sebanyak 10 soal yaitu pilihan ganda dan menjodohkan, yang terdiri dari dua tahapan belajar matematika membilang yaitu:

- 1) Membilang banyak benda
- 2) Membedakan lambang bilangan 1-10

Pembuatan instrument ini dibuat berdasarkan dengan kisi-kisi tahapan pembelajaran matematika membilang banyak benda materi pembelajaran dibatasi bedasarkan KTSP SLDB B tahun 2006, dengan menjabarkan indikator-indikator meliputi butir-butir soal

instrument yang digunakan yaitu instrument dalam bentuk objektif.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian dengan cara

1. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian adalah isian dan menjodohkan yang berjumlah 10 soal, yang akan diberikan siswa kepada setiap evaluasi setiap siklusnya. Tes digunakan untuk mengevaluasi kemampuan membilang 1-10.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan tindakan penelitian. Pengamatan yang dilakukan peneliti dilakukan dengan mengamati tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan mengamati aktivitas siswa ketika bermain permainan lempar dadu hebat dalam membilang 1-10.

J. Analisa Data dan Interpretasi Hasil Analisa

1. Analisa Data

Data yang telah terkumpul dari hasil kemampuan awal, setelah siklus I dan siklus II dianalisis secara kualitatif. Bila hasil akhir dari masing-masing siklus sudah mencapai target ketuntasan peneliti, maka penguasaan siswa tunarungu dinyatakan meningkat sesuai kriteria. Namun, jika hasil akhir dari setiap siklus tidak mencapai target ketuntasan peneliti namun terjadi peningkatan, maka penguasaan siswa tunarungu dinyatakan meningkat namun sesuai kriteria ketuntasan hasil belajar membilang yang diharapkan oleh peneliti.

2. Interpretasi data

Tahapan selanjutnya yakni melakukan interpretasi hasil analisis. Interpretasi hasil analisis adalah kegiatan membandingkan hasil analisis dengan kriteria keberhasilan tertentu atau presentasi nilai kriteria ketuntasan penguasaan pembelajaran matematika membilang di sekolah bersangkutan. Tujuan intervensi untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan dalam pembelajaran matematika melalui permainan lempar dadu hebat dengan

membandingkan: (1) kemampuan awal dengan siklus I dan (2) kemampuan awal dengan siklus II.

1. Sebelum melakukan siklus pertama peneliti melakukan beberapa persiapan. Adapun persiapan-persiapan tersebut adalah:
 - a. Melakukan observasi
 - b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran matematika
 - c. Menyiapkan permainan lempar daudu hebat
 - d. Menentukan waktu pelaksanaan
 - e. Kondisi awal peserta didik digunakan untuk mengetahui kemampuan subjek yang akan diteliti. Kondisi awal adalah keadaan peserta didik sebelum memperoleh perlakuan tindakan
 - f. Menentukan waktu pelaksanaan yaitu dimulai dari bulan Oktober sampai bulan Desember dengan waktu pelaksanaan sebanyak 6 kali pertemuan di sesuaikan dengan jadwal sekolah
 - g. Peneliti mendemonstrasikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan lempar dadu hebat dengan guru kelas.

K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara berikut. (1) membuat instrumen yang sesuai dengan subjek penelitian berdasarkan kurikulum untuk anak tunarungu kelas I, (2) mengumpulkan data berdasarkan observasi dilapangan, (3) mengumpulkan informasi dari pendidik kelas, (4) kesimpulan diambil dari fakta empiris yang direkam secara detail oleh peneliti.

BAB IV
DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL
ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Kemampuan Awal

Sebelum mengadakan penelitian tindakan kelas, peneliti bersama kolaborator melakukan tes kemampuan awal pada siswa tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan. Tes kemampuan awal ini dilakukan guna mengetahui sejauh kemampuan awal membilang pada peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta. Para peserta didik diminta untuk mengerjakan soal membilang dalam waktu 30 menit.

Tabel 4.1

Kemampuan Awal Matematika Peserta Didik Tunarungu

No	Nama Peserta Didik	Skor Penguasaan	Persentase
1.	Mi	2	20%
2.	Ih	2	20%
3.	Sr	3	30%
Rata-rata kelas			23.3%

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal, kemampuan awal siswa tunarungu dalam mengerjakan soal membilang masih tergolong rendah. Hal ini dapat terlihat ketika proses mengerjakan soal kemampuan awal, beberapa peserta didik masih bertanya kepada pendidik dan ada yang melihat kearah temannya karena belum yakin akan jawaban mereka masing-masing.

Dalam mengerjakan soal membilang skor penguasaan peserta didik Mi sebanyak 2 soal dengan presentase 20%. Hampir semua soal yang dikerjakan oleh peserta didik Mi salah, Mi merasa kesulitan dan kebingungan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Sama seperti skor penguasaan peserta didik Id sebanyak 2 soal dengan persentase 20%. Dan hampir semua soal yang dikerjakan oleh peserta didik Id salah, peserta didik Id kurang percaya diri dalam mengerjakan soal dan tidak yakin dengan jawaban sendiri. Sementara skor penguasaan peserta didik Sr sebanyak 3 soal dengan persentase 30%. Sama halnya dengan peserta didik Mid an Id, peserta didik Sr masih ragu-ragu dalam mengerjakan soal yang diberikan dan juga tidak yakin dengan jawaban sendiri.

Berdasarkan kemampuan awal rata-rata peserta didik tunarungu kelas 1 di SLB B/C Dian Kahuripan memiliki kemampuan membilang yang rendah. Hal ini terlihat pada tes kemampuan awal yang telah diberikan pada waktu 30

menit untuk mengerjakan 10 butir soal membilang, mereka belum bisa mengerjakan soal secara keseluruhan dengan hasil nilai antara 20%-30% dan nilai rata-rata kelas 43%.

1. Deskripsi Data Siklus I

Setelah mengetahui kemampuan awal membilang peserta didik, maka dilanjutkan dengan melakukan tindakan siklus I. adapun urutan pelaksanaan tindakan siklus I, adalah:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti mengadakan penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar tentang membilang yang akan disampaikan pada peserta didik dengan menggunakan permainan lempar dadu hebat.
- 2) Membuat rencana program pembelajaran
- 3) Membuat lembar kerja peserta didik
- 4) Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas.

b. Tindakan

Setelah diketahui kemampuan awal peserta didik dalam membilang, sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat oleh peneliti dan kolabolator bahwa pembelajaran dilakukan selama 6 kali pertemuan, untuk pertemuan terakhir digunakan untuk mengevaluasi siklus I. pelaksanaan tindakan kelas menggunakan permainan lempar dadu hebat dilaksanakan pada bulan September 2015, sebanyak 6 kali pertemuan, setiap pertemuan 2x35 menit dan dilaksanakan pada setiap jam pelajaran matematika.

1) Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 29 September 2015 dan pada pukul 08.00 WIB. Pada pertemuan ini, diawali dengan pendidik membimbing peserta didik untuk mengucapkan salam, mengkondisikan kelas, berdoa bersama, kemudian menyiapkan media pembelajaran. Selanjutnya pendidik membangun apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang membilang secara berurut 1-10.

Kemudian pendidik menuliskan bilangan 1-10 di papan tulis dan peserta didik membilang secara bersama-sama. Pendidik meminta peserta didik untuk membilang satu-persatu. Pada

kenyataannya masih ada peserta didik yang terbalik menyebut bilangan dan masih bingung. Pendidik memperkenalkan permainan lempar dadu hebat kepada peserta didik. Adapun permainan lempar dadu hebat adalah:

- a. Peserta didik ditunjuk secara acak oleh pendidik untuk memulai permainan. Peserta didik yang terpilih berhak mengocok terlebih dahulu setelahnya disusul peserta didik lainnya secara bergiliran.
- b. Setiap peserta didik bergiliran untuk mengocok dadu satu kali. Peserta didik menunjuk angka sesuai dengan mata dadu yang keluar setelah dikocok.
- c. Peserta didik lalu membilang angka yang ada pada kotak yang bergambar buah apel.
- d. Pendidik membimbing peserta didik untuk membilang angka yang telah di tunjuk oleh peserta didik.
- e. Jika jawaban peserta didik benar, pendidik memberikan reward kepada peserta didik berupa pujian dan tos.

Pada pertemuan ini, para peserta didik terlihat sangat antusias dan tertarik dengan permainan lempar dadu hebat ini. Pada pertemuan pertama peserta didik mebilang banyak benda

sampai dengan 10, peserta didik Mi diberikan kesempatan untuk mengocok dadu pertama. Setelah dadu keluar, pendidik bertanya “berapa?” dan peserta didik Mi menjawab “tidak tau” pendidik memberi tahu “itu angka lima” dengan bimbingan guru peserta didik Mi mengikuti perkataan guru yaitu “lima”. Dan ketika peserta didik menunjuk angka di dalam kotak, terlihat keraguan pada peserta didik Mi dan peserta didik Mi menggelengkan kepalanya bahwa ia juga tidak tau untuk menunjuk angka di dalam kotak, lalu pendidik membimbing peserta didik untuk menunjuk angka yang ada di dalam kotak tersebut. Setelah itu secara bergantian peserta didik Id mengocok dadu kedua.

Peserta didik Id dengan pasti menyebut angka “tiga, bu..” dan pendidik berkata “bagus..” lalu peserta didik Id menunjuk angka yang keluar dari kocokan dan dengan senyum-senyum peserta didik Id menunjuk angka sambil berkata “ini bu..”. peserta didik Id hanya memerlukan sedikit bantuan pendidik untuk menyebut angka dan menunjuk angka yang ada di dalam kotak yang sesuai dengan mata dadu yang keluar. Setelah itu peserta didik Sr mengocok dadu dan keluar angka 4, dengan percaya diri Sr menunjuk angka 4 dengan senyuman dan berkata “ini bu,

empat..” tetapi yang ditunjuk peserta didik Sr tidak sesuai dengan angka yang keluar, pendidik membantu dan berkata “bukan itu, tetapi yang ini.. (sambil menunjuk angka empat)”. Terlihat wajah Sr yang cemberut dan teman-temannya menertawakan lalu berkata “woo.. salah”.

Selanjutnya setelah semua peserta didik melakukan permainan lempar dadu hebat, pendidik memberikan soal dan berkata “ayo anak-anak kita sama-sama mengerjakan soal” yang terdiri dari 10 soal. Terlihat bahwa disaat mengerjakan soal wajah Mi terlihat malas, Mi berkata kepada pendidik “saya tidak tau” lalu pendidik membantu Mi untuk mengerjakan soal tersebut. Mi selalu bertanya kepada pendidik “bu.. apa ini benar?” pendidik menjawab “kerjakan saja dulu”. Lain halnya dengan peserta didik Id, ia mengerjakan soal sendiri tetapi Id masih melihat teman yang ada di sebelahnya sambil menepuk pundak temannya dan berkata “lihat dong..” temannya dengan sigap menutupi jawabannya sambil menggelengkan kepalanya. Sedangkan Sr terlihat mengerjakan soal sendiri, Sr cukup percaya diri ketika sedang mengerjakan soal.

Dari pengamatan peneliti, para peserta didik sangat antusias dalam mengikuti permainan lempar dadu hebat ini. Canda

tawa riang tergambar di wajah para peserta didik, terutama saat peserta didik berhasil menunjuk angka yang ada di dalam kotak. Peserta didik saling bertepuk tangan ketika berhasil menunjuk angka di dalam kotak. Dan dilihat dari hasil jawaban peserta didik ketika mengerjakan soal, penguasaan terlihat dari peserta didik. Proses pembelajaran pun berjalan dengan santai namun tetap serius.

2) Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2015 pada pukul 10.00 WIB. Pada pertemuan kedua ini, kegiatan pembelajaran berjalan hampir sama dengan pertemuan sebelumnya. Pendidik memulai pembelajaran dengan berdoa dan mengkondisikan peserta didik. Pendidik menjelaskan bahwa pembelajaran matematika kali ini membilang 1-4.

Sebelum memulai permainan lempar dadu hebat ini, pendidik menuliskan bilangan 1 sampai 4 di papan tulis. Pendidik berkata “ayo ikuti ibu bersama-sama” dan peserta didik bersama-sama membilang 1 sampai 4, dan peserta didik diminta untuk

membilang satu-persatu secara acak. Selanjutnya pendidik mempersiapkan permainan lempar dadu hebat.

Pada pertemuan kali ini yang mendapat giliran bermain pertama adalah Id. Peserta didik Id mengocok dadu dan setelah dadu keluar, Id menunjuk angka yang ada di dalam kotak sesuai dengan mata dadu yang keluar, pendidik berkata “wah.. bagus (memberi tos)” dan Id pun merasa senang lalu tersenyum. Id berhasil menunjuk angka sesuai mata dadu, namun pada saat menyebut angka tersebut yaitu “empat” untuk menyebut angka Id masih perlu bantuan pendidik, pendidik menuntun Id untuk menyebut angka “empat” lalu Id mengikuti “empat (mengeja dengan menggunakan SIBI). Seperti pertemuan sebelumnya Id masih dibantu oleh pendidik dalam menyebutkan angka tersebut.

Peserta didik Mi mendapat giliran kedua untuk mengocok dadu, dadu keluar dan Mi menunjuk angka yang ada di mata dadu dengan malu-malu. Pada saat menyebutkan angka peserta didik Mi berkata “dua bu...” lalu pendidik menjawab “ya.. benar” Mi pun terlihat senang dan bertepuk tangan. Selanjutnya peserta didik Sr mendapat giliran ketiga untuk mengocok dadu, dadu pun keluar dan Sr dengan percaya diri langsung menunjuk angka yang ada di

dalam kotak sesuai mata dadu keluar, tetapi dalam menyebutkan angka masih terbalik.

Selanjutnya setelah semua peserta didik melakukan permainan lempar dadu hebat ini, pendidik seperti biasa memberikan soal untuk dikerjakan. Terlihat Mi seperti hari sebelumnya, ia masih ragu-ragu dan butuh bantuan pendidik untuk mengerjakan soal, Mi selalu bertanya “ini berapa bu?” pendidik menjawab “ayo kerjakan sendiri (memperhatikan Mi yang sedang mengerjakan). Sedangkan Id dan Sr cukup percaya diri untuk mengerjakan soal sendiri. Dari hasil yang dikerjakan oleh para peserta didik terlihat dari hasil bahwa peserta didik Mi masih butuh bantuan dari pendidik, sedangkan Id dan Sr sudah cukup baik dari hari sebelumnya walaupun belum semuanya terpenuhi.

Dari pengamatan peneliti, terlihat bahwa peserta didik sangat antusias dan tertarik pada pelajaran matematika dikarenakan peserta didik belajar sambil bermain. Canda dan tawa terlihat seperti hari sebelumnya sangat gembira ketika mereka mendapat pujian dan penguatan dari pendidik. Proses belajar pun belajar dengan santai namun tetap serius.

3) Pertemuan ke-3

Pertemuan ketiga ini dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober 2015 pada pukul 08.00 WIB. Sama seperti pertemuan sebelumnya, pada pertemuan ke-3 ini pendidik memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengkondisikan peserta didik. Pendidik menjelaskan bahwa pertemuan kali ini permainan lempar dadu hebat membilang 5-8.

Sebelum memulai permainan lempar dadu hebat ini, pendidik menuliskan bilangan 5 sampai 8 di papan tulis. Pendidik mengajak peserta didik “ayo kita bersama-sama membilang”. Peserta didik diminta untuk membilang satu-persatu secara acak. Selanjutnya pendidik mempersiapkan permainan lempar dadu hebat.

Pada pertemuan kali ini yang mendapat giliran pertama untuk bermain adalah peserta didik Sr. Peserta didik Sr memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 7, peserta didik Sr langsung menunjuk “ini bu angka 7” sesuai dengan mata dadu yang keluar. Dan saat menyebutkan angka 7 peserta didik Sr terbalik menyebut angka 1 “satu...(sambil menunjuk angka tujuh). Ini disebabkan karena pengucapan

angka 7 dengan angka 1 hampir sama. Pendidik pun membantu Sr untuk mengucapkan angka 7 dan berkata “tujuh.. ingat ya Sr kalau ini tujuh bukan satu” secara berulang-ulang sambil membantu Sr menggunakan SIBI untuk memudahkan ia mengucap.

Selanjutnya giliran Mi memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 6, Mi langsung menunjuk angka “ini bu..(sambil senyum-senyum)” yang sesuai dengan angka yang ada di mata dadu tetapi angka yang ditunjuk Mi salah, ia menunjuk angka 9 di papan. Pendidik pun membantu menjelaskan perbedaan angka 6 dan 9 dengan memberi tahu “ini bukan angka 6 tetapi 9” pendidik memperjelas bahwa angka 9 dibedakan dengan adanya garis dibawahnya. Setelah mendengar penjelasan pendidik, peserta didik Mi pun mengerti dan berkata “ohh... enam”. Dan ketika menyebutkan angka 6 peserta didik Mi masih dibantu oleh pendidik untuk menyebutkan angka 6.

Peserta didik yang mendapat giliran ketiga adalah Id, peserta didik Id memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 8, Id langsung menunjuk angka 8 di papan “ini...”

sesuai dengan angka yang ada di mata dadu. Peserta didik Id tidak mengalami kesulitan ketika menyebutkan angka 8 namun butuh bantuan pendidik sebagai pembimbing. Selanjutnya permainan pun berjalan seperti biasa, secara bergantian mereka bermain dan menunjuk lalu menyebutkan angka. Setelah permainan lempar dadu hebat ini selesai, seperti biasa pendidik memberikan soal kepada peserta didik untuk dikerjakan.

Dari pengamatan peneliti, pertemuan ketiga ini peserta didik Mi masih memerlukan bimbingan pendidik dalam membilang. Mi masih terlihat kesulitan dalam mengingat bilangan dan masih terlihat keraguan. Sedangkan peserta didik Id dan Sr, terlihat sudah cukup percaya diri untuk menunjuk dan menyebutkan angka yang ada di dalam kotak namun tetap butuh bimbingan lagi agar dapat mengingat bilangan-bilangan yang ada didalam kotak. Pembelajaran pun tetap berjalan seperti biasa, santai namun serius. Dan peserta didik pun selalu terlihat senang ketika permainan lempar dadu hebat ini dapat membantu mereka pada pelajaran matematika. Dan ketika

jawaban peserta didik benar, pendidik selalu memberi pujian dan penghargaan berupa tos.

4) Pertemuan ke-4

Pertemuan keempat ini dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2015 pada pukul 10.00 WIB. Pada pertemuan keempat ini, pendidik memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengkondisikan peserta didik. Pendidik menjelaskan bahwa pertemuan kali ini membilang 9-10.

Sebelum memulai permainan lempar dadu hebat ini, pendidik menuliskan bilangan 9 sampai 10 di papan tulis. Pendidik dan peserta didik bersama-sama membilang 9 sampai 10, dan peserta didik diminta untuk membilang satu-persatu secara acak. Selanjutnya pendidik mempersiapkan permainan lempar dadu hebat.

Pada pertemuan kali ini yang mendapat giliran pertama adalah Id, peserta didik Id memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 10. Peserta didik Id langsung menunjuk angka 10 “yang ini...(sambil senyum-senyum)” dan pendidik berkata “wahh... bagus (memberi pujian)” dan peserta

didik Id menyebut angka 10 “sepuyuh..” lalu pendidik membenarkan “sepuluh”. Lalu giliran selanjutnya adalah peserta didik Sr, peserta didik Sr mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 8 “ini bu..(tersenyum)” lalu pendidik berkata “hebat...(memberi pujian). Peserta didik Sr langsung menunjuk angka 8 dan menyebutnya “delapan” dengan benar karena hari sebelumnya sudah dipelajari dan peserta didik Sr masih mengingatnya. Peserta didik Sr cukup percaya diri ketika menyebutkan angka 8 dan Sr merasa senang ketika ucapan yang ia keluarkan benar walaupun artikulasi Sr masih tidak jelas.

Selanjutnya peserta didik Mi mendapat giliran ketiga untuk mengocok dadu, Mi mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 9. Peserta didik Mi langsung menunjuk angka 9 “yang ini..” yang ada di dalam kotak tetapi yang ditunjuk oleh peserta didik Mi adalah angka 6 lalu pendidik berkata “bukan itu Mi, tetapi ini (menunjuk yang benar)” dan teman-temannya menertawakan “hahaha...” Peserta didik Mi terbalik menunjuk angka 9 menjadi angka 6, sama seperti hari kemarin Mi juga salah menunjuk angka 6 menjadi 9. Pendidik pun membantu Mi

untuk memahami angka 6 dan 9 dengan cara memberi tahu kembali “bahwa angka 9 ada garis dibawahnya sedangkan angka 6 tidak ada”. Setelah peserta didik Mi memahami apa yang dijelaskan oleh pendidik dan pendidik pun membantu Mi untuk menyebutkan angka 9 dengan benar. Selanjutnya seperti biasa setelah permainan lempar dadu hebat selesai, pendidik pun memberikan soal kepada peserta didik untuk dikerjakan.

Dari pengamatan peneliti, peserta didik Mi masih perlu bimbingan pendidik lebih mendalam soal membilang. Dan masih harus banyak berlatih lagi untuk membilang dan membiasakan membilang dan mengenal bilangan. Sedangkan Sr dan Id sudah terlihat ada kemajuan dibandingkan dengan hari-hari sebelumnya. Dari keseluruhan pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat sangat antusias sama seperti hari-hari sebelumnya. Dan proses pembelajaran pun berjalan seperti biasa santai namun tetap serius, dan pendidik pun berulang kali memberikan peserta didik pujian dan penghargaan agar peserta didik lebih giat lagi dalam belajar.

5) Pertemuan ke-5

Pertemuan kelima ini dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2015 pada pukul 08.00 WIB. Pada pertemuan kelima ini sama seperti pertemuan sebelumnya, pendidik memulai kegiatan pembelajaran dan mengkondisikan peserta didik. Pendidik menjelaskan bahwa pertemuan kali ini akan membilang benda sampai dengan 10.

Sebelum melakukan permainan lempar dadu hebat ini, pendidik menuliskan bilangan 1 sampai 10 di papan tulis. Pendidik dan peserta didik bersama-sama membilang 1 sampai 10, dan peserta didik diminta untuk membilang satu-persatu secara acak. Selanjutnya pendidik mempersiapkan permainan lempar dadu hebat.

Pada pertemuan kelima ini pendidik mengulang kembali membilang sampai dengan 10. Dan yang mendapat giliran pertama untuk mengocok dadu adalah Mi, peserta didik Mi memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 3. Peserta didik Mi langsung menunjuk angka 3 “ini bu..(tersenyum malu)” dan Mi menyebutkan angka 3 “tiga”. Dan giliran kedua untuk mengocok dadu adalah Sr, peserta didik Sr memulai

mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 5 “nah ini..(dengan percaya diri)”. Peserta didik Sr menunjuk angka 5 yang ada didalam kotak sambil menyebutkan angka 5 “lima” dengan benar walaupun pengucapan yang kurang jelas. Selanjutnya giliran ketiga untuk mengocok dadu adalah Id, peserta didik Id memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 1 “ini bu..”. Peserta didik Id menunjuk angka satu dan sambil menyebut angka 1 “satu” dengan benar dan jelas.

Setelah bermain permainan lempar dadu hebat, seperti biasa pendidik memberikan soal pada peserta didik untuk dikerjakan. Pada pertemuan kali ini sudah terlihat bahwa peserta didik mengerjakan soal-soal dengan mandiri dan tidak dibantu oleh pendidik.

Dari pengamatan peneliti, pada pertemuan kali ini bahwa peserta didik Mi sudah terlihat kemajuan dari hari sebelumnya. Begitu pula dengan peserta didik Sr dan Id juga sudah terlihat kemajuannya dibandingkan hari-hari sebelumnya. Dengan bermain sambil belajar ini mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi proses pembelajaran peserta didik dikelas. Peserta didik sangat antusias dan senang ketika diberikan pembelajaran

seperti ini. Proses pembelajaran pun berjalan seperti biasa santai namun tetap serius.

6) Pertemuan ke-6

Pertemuan keenam dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2015 pada pukul 10.00 WIB. Pada pertemuan keenam ini peneliti mengadakan tes setelah tindakan siklus I selesai. Yaitu dengan memberikan lembar soal yang jumlahnya 10 butir sebagai lembar evaluasi yang terdiri dari 5 soal jodohkan dan 5 soal isian. Lembar soal tersebut harus dikerjakan peserta didik secara individu dengan mandiri selama 30 menit.

c. Pengamatan

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung pendidik telah menyampaikan materi sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disesuaikan. Pendidik sebagai kolaborator menyampaikan materi sambil memperhatikan respon peserta didik, sedangkan peneliti kolaborator melakukan pengamatan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati secara teliti hasil proses pembelajaran dari

pertemuan pertama hingga pertemuan kelima. Dari pengamatan peneliti dan kolaborator terjadi peningkatan dalam hasil belajar matematika peserta didik tunarungu menggunakan permainan lempar dadu hebat sebagai berikut:

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil pengamatan dalam peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media permainan lempar dadu hebat pada tindakan siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Belajar Matematika Setelah Tindakan Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Skor Perolehan	Persentase Penguasaan	Persentase yang Diharapkan	Keterangan
1	Mi	30	30%	60%	Belum Tuntas
2	Id	40	40%	60%	Belum Tuntas
3	Sr	50	50%	60%	Belum Tuntas
Rata – Rata Kelas				40%	

1) Peserta didik Mi

Skor penguasaan setelah tindakan siklus I yaitu 3 dengan persentase 30%. Hasil tes yang diberikan, peserta didik Mi dapat meningkat kemampuan membilang dari sebelum tindakan hanya dapat menjawab 2 butir soal menjodohkan yaitu membilang 1 dan 2 tetapi setelah tindakan siklus 1 peserta didik Mi mampu menjawab 3 butir soal menjodohkan yaitu membilang 1, 2 dan 3. Kemampuan peserta didik masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti. Pada saat proses pembelajaran selama siklus 1, peserta didik Mi cukup antusias dalam proses pembelajaran, peserta didik Mi juga termasuk yang sering bertanya pada saat mengerjakan soal tetapi masih harus dibimbing oleh pendidik dalam menunjuk angka yang ada di dalam kotak dan juga dalam menyebutkan angka.

2) Peserta didik Id

Skor penguasaan setelah tindakan siklus I yaitu 4 dengan persentase 40%. Hasil tes yang diberikan, peserta didik Id dapat meningkat kemampuan membilang dari sebelum tindakan hanya dapat menjawab 2 butir soal menjodohkan yaitu

membilang 1 dan 2 tetapi setelah tindakan siklus 1 peserta didik Mi mampu menjawab 1 butir soal menjodohkan yaitu membilang 1 dan 3 butir soal isian yaitu membilang 6, 8 dan 10. Kemampuan peserta didik masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti. Pada saat proses pembelajaran selama siklus I, peserta didik Id masih terlihat butuh bimbingan dari pendidik dalam mengerjakan soal, ia terlihat sedikit malu-malu. Ini dikarenakan peserta didik Id sering merasa ragu-ragu dalam menjawab soal, ia cenderung merasa takut salah dengan jawaban yang ia kerjakan.

3) Peserta didik Sr

Skor penguasaan setelah tindakan siklus I yaitu 5 dengan persentase 50%. Hasil tes yang diberikan, peserta didik Mi dapat meningkat kemampuan membilang dari sebelum tindakan hanya dapat menjawab 3 butir soal menjodohkan yaitu membilang 1, 3 dan 4 tetapi setelah tindakan siklus 1 peserta didik Mi mampu menjawab 3 butir soal menjodohkan yaitu membilang 1, 4 dan 5 lalu 2 butir soal isian yaitu membilang 7 dan 9. Kemampuan peserta didik masih belum mencapai target

peneliti. Peserta didik Sr cenderung terburu-buru dalam mengerjakan soal dan terkadang lupa dengan urutan bilangan.

Dalam mengerjakan tes siklus I pada umumnya peserta didik terlihat sangat senang dan antusias. Masih banyak soal yang salah yang dikerjakan peserta didik Mi. peserta didik Mi masih kesulitan dalam mengerjakan soal siklus I khususnya pada bilangan yang hampir mirip. Peserta didik Id masih terlihat kesulitan juga dalam mengerjakan soal dikarenakan ia kurang percaya diri dalam mengerjakan soal dan tidak yakin pada jawaban yang dikerjakan.

Sedangkan peserta didik Sr sudah terlihat percaya diri dan yakin dengan apa yang ia kerjakan. Tetapi Sr masih harus belajar lagi karena ingatan ia terkadang lupa dalam menpendidiktan bilangan. Berdasarkan hasil tes siklus I tunarungu kelas I di SDLB B/C Dian Kahuripan kemampuan membilang cukup meningkat. Hal ini terlihat pada hasil yang dicapai dengan nilai 30%-50% dan nilai rata-rata 57%.

d. Refleksi Siklus I

Peneliti dan kolaborator mengevaluasi hasil pengamatan pada siklus I, agar langkah-langkah selanjutnya mendapatkan hasil yang lebih baik dan memuaskan. Hasil analisis peserta didik SDLB B/C Dian

Kahuripan, sesudah melakukan pembelajaran matematika menggunakan media permainan lempar dadu hebat selama 5 kali pertemuan, yaitu: pada umumnya peserta didik terlihat senang dan antusias setiap akan memulai pembelajaran matematika menggunakan media permainan lempar dadu hebat dan terjadi peningkatan pada ketiga peserta didik. Ini kemungkinan dikarenakan permainan lempar dadu hebat dapat membantu mereka dalam pembelajaran matematika khususnya dibidang membilang. Permainan ini mengasah jiwa kompetitif mereka agar bersaing kearah yang baik bersama teman-teman mereka. Namun belum semua peserta didik mencapai kriteria yang ditargetkan oleh pneliti sebesar 60%.

Tabel 4.3
Perbandingan Penguasaan Membilang antara
Kemampuan Awal dan Setelah Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Presentase Penguasaan Kemampuan Awal	Presentase Penguasaan Membilang Setelah Tindakan Siklus I	Presentase Penguasaan Membilang yang Diharapkan	keterangan
1	Mi	20%	30%	60%	Meningkat belum sesuai kriteria
2	Id	20%	40%	60%	Meningkat belum sesuai kriteria
3	Sr	30%	50%	60%	Meningkat belum sesuai kriteria
Rata-Rata Kelas		23.3%	40%	60%	Meningkat belum sesuai kriteria

1. Peserta Didik Mi

Persentase penguasaan pada peserta didik Mi pada tes kemampuan awal adalah 20%. Mi hanya mampu menjawab dua butir menjodohkan yaitu membilang 1 dan 2, Mi belum mampu atau menjawab dengan salah. Setelah dilakukan tindakan siklus I peserta didik Mi mendapatkan peningkatan sebesar 30% yaitu dengan menjawab 3 butir soal menjodohkan yaitu membilang 1, 2 dan 3. Dari kesepuluh soal yang diberikan, peserta didik Mi masih kesulitan menjawab soal menjodohkan yaitu membilang 4 dan 5 lalu soal isian yaitu membilang 6 sampai 10. Pada siklus I ini peserta didik Mi juga masih terlihat kurangnya percaya diri dan terlihat keraguan dalam menjawab soal yang diberikan.

2. Peserta Didik Id

Persentase penguasaan pada tes kemampuan awal peserta didik Id adalah 20%. Dimana Id hanya mampu menjawab 2 butir soal menjodohkan yaitu membilang 1 dan 2 sama seperti peserta didik Mi. Setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan pada peserta didik Id karena mendapatkan persentase sebesar 40%. Peningkatan persentase tersebut diperoleh dari hasil tes yang diberikan setelah

tindakan siklus I dimana dari hasil tes yang diberikan, peserta didik Id mampu menjawab soal menjodohkan yaitu membilang 1 dan soal isian yaitu membilang 6, 8 dan 10 peserta didik Id masih sedikit ragu-ragu dalam proses pengerjaannya.

3. Peserta Didik Sr

Peresentase penguasaan pada tes kemampuan awal peserta didik Sr adalah 30%. Dimana Sr hanya mampu menjawab 3 butir soal soal menjodohkan yaitu membilang 1, 3 dan 4. Setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan pada peserta didik Melati karena mendapatkan persentase sebesar 50%. Peningkatan persentase tersebut diperoleh dari hasil tes yang diberikan setelah tindakan siklus I dimana dari hasil tes yang diberikan, peserta didik Sr mampu menjawab 3 butir soal menjodohkan yaitu membilang 1, 4 dan 5 lalu 2 butir sol isian yaitu membilang 7 dan 9, peserta didik Sr sudah cukup percaya diri dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Berdasarkan data antara kemampuan awal dengan siklus I di atas, telah terjadi peningkatan penguasaan pada ketiga peserta didik tunarungu dalam pembelajaran matematika membilang. Namun belum

semua peserta didik memenuhi kriteria persentase yang diharapkan dalam penelitian, sehingga penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

2. Deskripsi Data Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka dapat dilihat dari hasil evaluasi masih ada yang belum mncapai tingkat penguasaan minimal yang telah ditentukan, maka peneliti dan kolaborator sepakat melanjutkan siklus II.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mengadakan penelitian dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar tentang membilang yang akan disampaikan pada peserta didik dengan menggunakan permainan lempar dadu hebat di siklus II.
- 2) Membuat rencana program pembelajaran siklus II
- 3) Membuat lembar kerja peserta didik
- 4) Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas dalam siklus II

b. Tindakan dan Pengamatan

Setelah diketahui kemampuan siklus I dalam membilang, sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat oleh peneliti bersama kolabolator, pelaksanaan siklus II dimulai pada hari selasa tanggal 20 Oktober 2015 samapai dengan 6 November 2015 sebanyak enam kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir digunakan untuk mengevaluasi siklus II.

1) Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2015 dan pada pukul 08.00 WIB. Pada pertemuan ini, diawali dengan pendidik membimbing peserta didik untuk mengucapkan salam, mengkondisikan kelas, berdoa bersama, kemudian menyiapkan media pembelajaran. Selanjutnya pendidik membangun apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang membilang secara berurut 1-10.

Kemudian pendidik menuliskan bilangan 1-10 di papan tulis dan berkata “ayo kita membilang bersama-sama” dan peserta didik membilang secara bersama-sama. Pendidik meminta peserta didik untuk membilang satu-persatu. Sudah

terlihat bahwa peserta didik memiliki kemajuan peningkatan dalam membilang.

Pada pertemuan pertama peserta didik mebilang banyak benda sampai dengan 10, peserta didik Mi diberikan kesempatan untuk mengocok dadu pertama, dadupun keluar dengan angka 4 dan Mi menunjuk angka 4 “ini bu..” pendidik berkata “wah.. hebat” dan Mi terlihat senang lalu bertepuk tangan. Pada saat menyebutkan angka 4 “empat” Mi sudah bisa menyebutnya dengan benar tetapi masih dibantu oleh pendidik. Pada pertemuan kali ini peserta didik Mi sudah terlihat ada kemajuan untuk membilang bilangan sampai dengan 10. Walaupun peserta didik Mi masih perlu bantuan dari pendidik untuk menyebutkan angka yang ada didalam kotak.

Setelah itu secara bergantian peserta didik Id mengocok dadu kedua. Peserta didik Id memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 3 “bu..bu..(menunjuk)”, dengan pasti peserta didik Id menunjuk angka yang keluar dari kocokan dan menyebut angka “tiga” lalu pendidik berkata “bagus...(memberi pujian)”. Lalu giliran terakhir yang mengocok dadu adalah peserta didik Sr, peserta didik Sr memulai

mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 5 “ini bu..(menunjuk)”, peserta didik Sr mampu menunjuk dan menyebutkan “lima” dengan sendiri angka yang ada di dalam kotak yang sesuai dengan mata dadu yang di kocok tanpa bantuan pendidik.

Selanjutnya setelah semua peserta didik melakukan permainan lempar dadu hebat, pendidik memberikan soal yang terdiri dari 10 soal. Terlihat bahwa disaat mengerjakan soal Mi sudah cukup percaya diri mengerjakan sendiri begitupun dengan Id dan Sr.

Dari pengamatan peneliti, para peserta didik ini sangat antusias dalam mengikuti permainan lempar dadu hebat ini. Canda tawa riang tergambar di wajah para peserta didik, terutama saat peserta didik berhasil menunjuk angka yang ada di dalam kotak. Terlihat dari kepercayaan diri mereka disbanding hari-hari kemarin, hari ini mereka sangat percaya diri dalam melakukan permainan lempar dadu hebat dan tanpa bantuan pendidik. Peserta didik saling bertepuk tangan ketika berhasil menunjuk angka di dalam kotak. Dan dilihat dari hasil jawaban peserta didik ketika mengerjakan soal, penguasaan

terlihat dari semua peserta didik. Proses pembelajaran pun berjalan dengan santai namun tetap serius.

2) Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2015 pada pukul 10.00 WIB. Pada pertemuan kedua ini, kegiatan pembelajaran berjalan hampir sama dengan pertemuan sebelumnya. Pendidik memulai pembelajaran dengan berdoa dan mengkondisikan peserta didik. Pendidik menjelaskan bahwa pembelajaran matematika kali ini membilang benda 2-5.

Sebelum memulai permainan lempar dadu hebat ini, pendidik menuliskan bilangan 2 sampai 5 di papan tulis dan mengambil benda seperti pensil sebanyak yang dipelajari. Peserta didik berebut untuk mengambil benda pensil. Pendidik dan peserta didik bersama-sama membilang benda 2 sampai 5, dan peserta didik diminta untuk membilang satu-persatu secara acak. Selanjutnya pendidik mempersiapkan permainan lempar dadu hebat.

Pada pertemuan kali ini yang mendapat giliran bermain pertama adalah Id. Peserta didik Id mengocok dadu dan dadu pun

keluar dengan angka 4, setelah dadu keluar Id menunjuk angka 4 “yang ini bu” yang ada di dalam kotak sesuai dengan mata dadu yang keluar. Id berhasil menunjuk angka sesuai mata dadu, dan menyebut angka 4 “empat” pendidik berkata “wahh kamu hebat... (memberi pujian)” dan peserta didik Id tersenyum.

Peserta didik Mi mendapat giliran kedua untuk mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 5, lalu Mi menunjuk angka 5 “ini...(menunjuk)” yang ada di mata dadu dengan angka yang ada di dalam kotak dengan benar dan menyebut angka “lima” dengan benar pendidik berkata “bagus Mi, diingat selalu yaa...” Mi mengangguk dan berkata “iya”. Selanjutnya peserta didik Sr mendapat giliran ketiga untuk mengocok dadu, dadu pun keluar dengan angka 2 dan Sr langsung menunjuk angka 2 “ini bu (dengan percaya diri)” yang ada di dalam kotak sesuai mata dadu keluar dan menyebutkan angka “dua” sudah baik.

Selanjutnya setelah semua peserta didik melakukan permainan lempar dadu hebat ini, pendidik seperti biasa memberikan soal untuk dikerjakan “ayo anak-anak kerjakan soalnya dengan benar ya...” peserta didik mengangguk dan tersenyum. Terlihat para peserta didik sudah cukup percaya diri

untuk mengerjakan soal secara individu tanpa bantuan pendidik. Dari hasil yang dikerjakan oleh para peserta didik terlihat dari hasil bahwa peserta didik Mi cukup memuaskan dari hari-hari sebelumnya. sedangkan Id dan Sr sudah cukup baik dalam menjawab soal-soal.

Dari pengamatan peneliti, terlihat bahwa peserta didik sangat antusias dan tertarik pada pelajaran matematika dikarenakan peserta didik belajar sambil bermain. Canda dan tawa terlihat seperti hari sebelumnya sangat gembira ketika mereka mendapat pujian dan penguatan dari pendidik. Proses belajar pun belajar dengan santai namun tetap serius.

3) Pertemuan ke-3

Pertemuan ketiga ini dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2015 pada pukul 08.00 WIB. Sama seperti pertemuan sebelumnya, pada pertemuan ketiga ini pendidik memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengkondisikan peserta didik. Pendidik menjelaskan bahwa pertemuan kali ini permainan lempar dadu hebat membilang 6, 7, dan 9.

Sebelum memulai permainan lempar dadu hebat ini, pendidik menuliskan bilangan 6, 7 dan 9 di papan tulis dan mengambil benda seperti pensil. Pendidik dan peserta didik bersama-sama membilang 6, 7 dan 9, dan peserta didik diminta untuk membilang satu-persatu secara acak. Selanjutnya pendidik mempersiapkan permainan lempar dadu hebat.

Pada pertemuan kali ini yang mendapat giliran pertama untuk bermain adalah peserta didik Sr. Peserta didik Sr memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 7, peserta didik Sr langsung menunjuk angka 7 “ini buu..” sesuai dengan mata dadu yang keluar. Dan saat menyebutkan angka 7 peserta didik Sr sudah benar menyebut angka “tujuh” itu dan sudah tidak terbalik mengucap angka 7 menjadi angka 1 seperti pertemuan yang sebelumnya pendidik berkata “bagus Sr, jangan salah menyebutkan lagi ya...” peserta didik Sr menjawab “iya bu”.

Selanjutnya giliran Mi memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 6, Mi langsung menunjuk angka yang sesuai dengan angka yang ada di mata dadu dan menyebut angka dengan benar walaupun artikulasi masih kurang jelas.

Dan peserta didik Sr sangat terlihat kemajuannya disbanding dari pertemuan yang sebelumnya. Peserta didik yang mendapat giliran ketiga adalah Id, peserta didik Id memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 9, Id langsung menunjuk angka 9 di kotak sesuai dengan angka yang ada di mata dadu “ini bu (menunjuk)”. Peserta didik Id tidak mengalami kesulitan ketika menyebutkan angka 9 namun butuh bantuan pendidik dalam pengucapan angka 9. Selanjutnya permainan pun berjalan seperti biasa, secara bergantian mereka bermain dan menunjuk lalu menyebutkan angka. Setelah permainan lempar dadu hebat ini selesai, seperti biasa pendidik memberikan soal kepada peserta didik untuk dikerjakan.

Dari pengamatan peneliti, pertemuan ketiga ini semua peserta didik menunjukkan perubahannya disbanding pertemuan-pertemuan sebelumnya. Ini terlihat dari penguasaan bilangan yang sudah peserta didik kuasai. Pembelajaran pun tetap berjalan seperti biasa, santai namun serius. Dan peserta didik pun selalu terlihat senang ketika permainan lempar dadu hebat ini dapat membantu mereka pada pelajaran matematika. Dan ketika jawaban peserta didik benar, pendidik selalu

memberi pujian dan penghargaan berupa tos dan sebuah permen.

4) Pertemuan ke-4

Pertemuan keempat ini dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2015 pada pukul 10.00 WIB. Pada pertemuan keempat ini, pendidik memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengkondisikan peserta didik. Pendidik menjelaskan bahwa pertemuan kali ini membilang 8 dan 10.

Sebelum memulai permainan lempar dadu hebat ini, pendidik menuliskan bilangan 8 dan 10 di papan tulis dan mengambil benda seperti pensil. Pendidik dan peserta didik bersama-sama membilang 8 dan 10, dan peserta didik diminta untuk membilang satu-persatu secara acak. Selanjutnya pendidik mempersiapkan permainan lempar dadu hebat.

Pada pertemuan kali ini yang mendapat giliran pertama adalah Id, peserta didik Id memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 10. Peserta didik Id langsung menunjuk angka 10 “ini bu (dengan percaya diri)” pendidik berkata “bagus..(memberi tos)” dan peserta didik Id menyebut

angka 10 “sepuluh” dengan benar. Lalu giliran selanjutnya adalah peserta didik Sr, peserta didik Sr mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 8. Peserta didik Sr dengan percaya diri langsung menunjuk angka 8 “ini bu..” dan pendidik berkata “wah hebat..(memberi pujian)” Sr senang dan bertepuk tangan lalu Sr menyebutnya dengan benar “delapan”.

Selanjutnya peserta didik Mi mendapat giliran ketiga untuk mengocok dadu, Mi mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 8. Peserta didik Mi langsung menunjuk angka 8 “ini bu.. sama kaya Sr(sambil menunjuk Sr)” pendidik berkata “wah iyaa.. sama ya..” dan dengan percaya diri menyebut angka dengan benar “delapan”. Peserta didik Mi memang sangat terlihat kemajuannya dibanding sebelumnya ini disebabkan karena ia mau uter belajar. Selanjutnya seperti biasa setelah permainan lempar dadu hebat selesai, pendidik pun memberikan soal kepada peserta didik untuk dikerjakan.

Dari pengamatan peneliti, semua peserta didik sudah memiliki penguasaan yang bagus dibanding sebelumnya. Dari keseluruhan pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat sangat antusias sama seperti hari-hari sebelumnya. Dan proses

pembelajaran pun berjalan seperti biasa santai namun tetap serius, dan pendidik pun berulang kali memberikan peserta didik pujian dan penghargaan agar peserta didik lebih giat lagi dalam belajar.

5) Pertemuan ke-5

Pertemuan kelima ini dilaksanakan pada tanggal 3 November 2015 pada pukul 08.00 WIB. Pada pertemuan kelima ini sama seperti pertemuan sebelumnya, pendidik memulai kegiatan pembelajaran dan mengkondisikan peserta didik. Pendidik menjelaskan bahwa pertemuan kali ini akan mengulang keseluruhan membilang benda sampai dengan jumlah 10.

Sebelum melakukan permainan lempar dadu hebat ini, pendidik menuliskan bilangan 1 sampai 10 di papan tulis dan mengambil benda seperti pensil. Pendidik dan peserta didik bersama-sama membilang 1 sampai 10, dan peserta didik diminta untuk membilang satu-persatu secara acak. Selanjutnya pendidik mempersiapkan permainan lempar dadu hebat.

Pada pertemuan kelima ini pendidik mengulang kembali membilang sampai dengan 10. Dan yang mendapat giliran pertama untuk mengocok dadu adalah Mi, peserta didik Mi memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 7. Peserta didik Mi langsung menunjuk angka 7 “ini bu(menunjuk)” di dalam kotak dan Mi menyebutkan angka 7 dengan benar “tujuh”. Dan giliran kedua untuk mengocok dadu adalah Sr, peserta didik Sr memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 6. Peserta didik Sr menunjuk angka 6 “ini bu..(tersenyum)” yang ada didalam kotak sambil menyebutkan angka 6 dengan benar “enam” pendidik berkata “ya... bagus(memberi tos)”. Selanjutnya giliran ketiga untuk mengocok dadu adalah Id, peserta didik Id memulai mengocok dadu dan dadu pun keluar dengan angka 2. Peserta didik Id menunjuk angka 2 “ini bu...” dan sambil menyebut angka 2 dengan benar “dua”. Setelah bermain permainan lempar dadu hebat, seperti biasa pendidik memberikan soal pada peserta didik untuk dikerjakan. Pada pertemuan kali ini sudah terlihat bahwa peserta didik mengerjakan soal-soal dengan mandiri dan tidak dibantu oleh pendidik.

Dari pengamatan peneliti, pada pertemuan kali ini bahwa peserta didik Mi sudah terlihat kemajuan dari hari sebelumnya. Begitu pula dengan peserta didik Sr dan Id juga sudah terlihat kemajuannya dibandingkan hari-hari sebelumnya. Dengan bermain sambil belajar ini mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi proses pembelajaran peserta didik dikelas. Peserta didik sangat antusias dan senang ketika diberikan pembelajaran seperti ini. Proses pembelajaran pun berjalan seperti biasa santai namun tetap serius.

6) Pertemuan ke-6

Pertemuan keenam dilaksanakan pada tanggal 6 November 2015 pada pukul 10.00 WIB. Pada pertemuan keenam ini peneliti mengadakan tes setelah tindakan siklus II selesai. Yaitu dengan memberikan lembar soal yang jumlahnya 10 butir sebagai lembar evaluasi yang terdiri dari 5 soal jodohkan dan 5 soal isian. Lembar soal tersebut harus dikerjakan peserta didik secara individu dengan mandiri selama 30 menit.

c. Pengamatan

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung pendidik telah menyampaikan materi sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disesuaikan. Pendidik sebagai kolaborator menyampaikan materi sambil memperhatikan respon peserta didik, sedangkan peneliti kolaborator melakukan pengamatan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati secara teliti hasil proses pembelajaran dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima. Dari pengamatan peneliti dan kolaborator terjadi peningkatan dalam hasil belajar matematika peserta didik tunarungu menggunakan permainan lempar dadu hebat sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Belajar Matematika Setelah Tindakan Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Skor Perolehan	Persentase Penguasaan	Persentase yang Diharapkan	Keterangan
1	Mi	60	60%	60%	Tuntas
2	Id	80	80%	60%	Tuntas
3	Sr	90	90%	60%	Tuntas
Rata-Rata Kelas		76.7%		60%	Tuntas

1) Peserta didik Mi

Skor penguasaan setelah tindakan siklus II yaitu 6 dengan persentase 60%. Kemampuan peserta didik sudah sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, dari 10 butir soal yang diberikan Mi hanya mampu menjawab 6 soal dan ada 4 soal yang belum tuntas yaitu soal isian membilang 6, 7, 8 dan 9. Pada saat proses pembelajaran selama siklus II, peserta didik Mi sangat terlihat kemajuan yang sangat pesat dibandingkan tindakan siklus I. Walaupun ada beberapa butir soal isian yang belum terpenuhi.

2) Peserta didik Id

Skor penguasaan setelah tindakan siklus II yaitu 8 dengan persentase 80%. Kemampuan peserta didik sudah sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, dari 10 butir soal yang diberikan Id dapat menuntaskan 8 butir soal tetapi ada 2 butir soal yang belum tuntas yaitu soal isian membilang 6 dan 9. Pada saat proses pembelajaran selama siklus II, peserta didik Id sangat terlihat kemajuannya. Ini dikarenakan peserta didik Id

sering melatih dan belajar terus menerus sehingga apa yang diinginkan tercapai.

3) Peserta didik Sr

Skor penguasaan setelah tindakan siklus II yaitu 9 dengan persentase 90%. Kemampuan peserta didik sudah mencapai target peneliti, dari 10 butir soal yang diberikan Sr hanya mampu menjawab 9 soal dan ada 1 soal yang belum tuntas yaitu soal isian membilang 9. Peserta didik Sr memang sudah terlihat kemajuannya dari tindakan pertama dibanding kemampuan awal. Dan peserta didik Sr mempunyai semangat yang besar untuk terus belajar.

Dalam mengerjakan tes siklus II pada umumnya peserta didik sangat terlihat kemajuan yang signifikan. Ini terlihat dari soal-soal yang dikerjakan oleh peserta didik yang sangat memuaskan. Peserta didik Mi sangat begitu terlihat kemajuannya dari kemampuan awal dan tindakan siklus I sampai tindakan siklus II ini. Peserta didik Mi memang terjadi perubahan yang begitu berbeda dari sebelumnya. Begitu pula dengan peserta didik Id dan juga peserta didik Sr yang sama-sama

memiliki semangat yang berbeda dari sebelumnya dan terlihat dari soal-soal yang mereka kerjakan. Para peserta didik terlihat kepercayaan dirinya begitu luar biasa dan ingin terus belajar.

d. Refleksi

Peneliti dan kolaborator mengevaluasi hasil pengamatan pada siklus II, agar langkah-langkah selanjutnya mendapatkan hasil yang lebih baik dan memuaskan. Hasil analisis peserta didik SDLB B/C Dian Kahuripan, sesudah melakukan pembelajaran matematika menggunakan permainan lempar dadu hebat selama 6 kali pertemuan, yaitu pada umumnya peserta didik terlihat senang dan antusias setiap akan memulai pembelajaran matematika menggunakan permainan lempar dadu hebat dan terjadi peningkatan pada ketiga peserta didik. Ini kemungkinan dikarenakan permainan lempar dadu hebat dapat membantu mereka dalam pembelajaran matematika khususnya dibidang membilang. Permainan ini mengasah jiwa kompetitif mereka agar bersaing kearah yang baik bersama teman-teman mereka. Semua peserta didik mencapai kriteria yang ditargetkan oleh peneliti sebesar 60%. Sehingga peneliti dan kolaborator sepakat untuk

menghentikan kegiatan pembelajaran matematika membilang 1-10 melalui metode permainan lempar dadu hebat pada siklus II.

B. Analisis Data

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui penggunaan media lempar dadu hebat yang dimulai dari siklus I hingga siklus II, diperoleh data-data tes yang dianalisis menggunakan data kuantitatif dan data-data hasil observasi yang akan dilanalis menggunakan data kualitatif.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan melihat persentase penguasaan yang diperoleh peserta didik dari tes di akhir siklus. Adapun persentase penguasaan masing-masing peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Persentase Kemampuan Membilang Awal, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Persentase Penguasaan Kemampuan Awal	Persentase Penguasaan Siklus I	Persentase Penguasaan Siklus II	Persentase Penguasaan Yang Diharapkan	Keterangan
1.	Mi	20%	30%	60%	60%	Meningkat dan Tuntas
2.	Id	20%	40%	80%	60%	Meningkat dan Tuntas
3.	Sr	30%	50%	90%	60%	Meningkat dan Tuntas
Rata-Rata Kelas		23.3%	40%	76.7%	60%	Meningkat dan Tuntas

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa persentase penguasaan kemampuan awal peserta didik Mi sebanyak 20% mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 30%, hasil ini belum mencukupi target yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu sebesar 60%. Peneliti dan kolaborator ini meningkatkan kembali pencapaian Mi sehingga peserta didik Mi mendapatkan tindakan kembali pada siklus II. pada siklus dua ini peserta didik Mi kembali mengalami peningkatan menjadi 60%.

Persentase penguasaan kemampuan awal peserta didik Id dalam membilang bilangan 1 sampai 10 adalah sebesar 20%. Kemudian persentase penguasaan peserta didik Id mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 40%, hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik Id belum mencapai persentase penguasaan yang diharapkan. Pada siklus II peserta didik Id kembali mengalami peningkatan sebesar 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik Id telah mencapai persentase penguasaan yang diharapkan yaitu sebesar 60%.

Persentase penguasaan kemampuan awal peserta didik Sr dalam membilang bilangan 1 sampai 10 adalah sebesar 30%.

Kemudian persentase penguasaan peserta didik Sr mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 50%, hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik Sr belum mencapai persentase penguasaan yang diharapkan. Pada siklus II peserta didik Sr kembali mengalami peningkatan sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik Sr telah mencapai persentase penguasaan yang diharapkan yaitu sebesar 60%.

Berdasarkan data kemampuan awal, hasil yang diperoleh peserta didik Mi adalah 20. Peserta didik Mi hanya mampu mengisi dua dari sepuluh soal yang diberikan, peserta didik Mi masih belum percaya diri dan masih meminta bantuan dalam pengerjaannya.

Berdasarkan data kemampuan awal, hasil yang diperoleh peserta didik Id juga sama seperti peserta didik Mi yaitu 20. Peserta didik Id hanya mampu menjawab dua dari sepuluh soal yang diberikan. Peserta didik Id sama seperti Mi masih kurang percaya diri dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan, Id juga masih memerlukan bimbingan ketika mengerjakan soal tersebut.

Berdasarkan data kemampuan awal, hasil yang diperoleh peserta didik Sr adalah 30. Peserta didik Sr hanya mampu mengisi tiga

dari sepuluh soal yang diberikan, peserta didik Sr masih belum percaya diri dan masih terlihat ragu-ragu dalam mengerjakan soal.

Penelitian tindakan kelas siklus I peserta didik tunarungu kelas 1 di SLB B/C Dian Kahuripan mengalami peningkatan hasil. Skor hasil yang diperoleh peserta didik Mi adalah 30. Sedangkan skor hasil yang diperoleh peserta didik Id adalah 40. Sementara skor hasil yang diperoleh peserta didik Sr adalah 50. Semua peserta didik mampu mengisi soal yang diberikan.

Analisis data kualitatif dengan cara mengolah hasil catatan pada lembar observasi yang berupa uraian. Berdasarkan hasil analisis data kualitatif pada siklus I, peserta didik Mi belum memahami bilangan, ketika pembelajaran mengenai bilangan peserta didik Mi masih nampak kebingungan dan mengakibatkan Mi pasif dalam pembelajaran hari itu.

Peserta didik Id sama seperti peserta didik Mi yaitu belum mampu untuk membilang bilangan sampai dengan 10. Sedangkan peserta didik Sr memang sudah cukup mengenal bilangan 1 sampai dengan 10 tetapi masih sedikit lupa.

Berdasarkan perbandingan hasil kemampuan pada siklus I, tingkat kemampuan membilang sampai dengan 10 pada siklus I peserta didik belum mencapai target yang ditetapkan yaitu sebesar 60%. Ketiga peserta didik ini juga masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal isian dan menjodohkan bilangan, oleh karena itu peneliti melanjutkan untuk meningkatkan kemampuan membilang bilangan sampai dengan 10 pada peserta didik tunarungu kelas 1 di SLB B/C Dian Kahuripan dengan melaksanakan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II, peserta didik tunarungu kelas 1 di SLB B/C Dian Kahuripan mengalami peningkatan perolehan skor akhir. Peserta didik Mi memperoleh skor 60, peserta didik Id memperoleh skor 80 dan peserta didik Sr memperoleh skor 90. Ketiga peserta didik mampu menjawab benar hampir semua soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif pada siklus II, peserta didik Mi tampak lancar dalam mengerjakan soal tes yang diberikan, begitu juga dengan peserta didik Id dan Sr mampu menjawab semua pertanyaan dengan waktu yang cukup singkat peserta didik Mi pun

sudah lebih aktif dibandingkan dengan sikapnya pada saat pra tes dan tes siklus I.

Berdasarkan perbandingan hasil kemampuan awal sampai siklus II, tingkat kemampuan membilang bilangan 1 sampai 10 pada peserta didik di siklus II telah mencapai target penguasaan yang diharapkan dengan kata lain bahwa penggunaan media lempar dadu hebat dapat meningkatkan kemampuan membilang bilangan 1 sampai 10 peserta didik tunarungu kelas 1 di SLB B/C Dian Kahuripan.

C. Temuan/ Hasil Penelitian

Berdasarkan pelaksanaan siklus I dan siklus II yang telah dilakukan, maka penggunaan metode permainan lempar dadu hebat terhadap peningkatan kemampuan membilang 1 sampai 10 peserta didik tunarungu kelas 1 di SLB B/C Dian Kahuripan berhasil dan mencapai target yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa media lempar dadu hebat dapat mempermudah peserta didik untuk mengerjakan soal latihan dan pemahaman tentang materi membilang, hal ini dilihat berdasarkan hasil tes yang dilakukan oleh peserta didik selama pra tes, siklus I, dan siklus II yang terus mengalami peningkatan.

Metode permainan lempar dadu hebat yang dapat meningkatkan motivasi dari peserta didik untuk menyelesaikan soal karena setiap soal yang berhasil peserta didik jawab dengan benar, peserta didik akan mendapatkan *reward* berupa pujian dan penghargaan.

D. Interpretasi hasil Analisis

Penelitian ini dapat dikatakan sudah berhasil untuk meningkatkan kemampuan membilang 1 sampai 10 karena penguasaan yang didapatkan peserta didik sudah mencapai persentase 60% dari tindakan yang sudah dilakukan pada siklus I dan siklus II.

Berikut ini hasil analisis perbandingan antara kemampuan awal dan siklus I diperoleh dari tingkat kemampuan membilang 1 sampai 10 melalui penggunaan metode permainan lempar dadu hebat pada peserta didik tunarungu sebagai berikut:

Tabel 4.6**Perbandingan Persentase Kemampuan Awal dan Siklus I**

No	Nama	Persentase Penguasaan Kemampuan Awal	Persentase Penguasaan Siklus I	Persentase Penguasaan yang Diharapkan	Keterangan
1.	Mi	20%	30%	60%	Belum Meningkatkan
2.	Id	20%	40%	60%	Belum Meningkatkan
3.	Sr	30%	50%	60%	Belum Meningkatkan
Rata-Rata Kelas		23.3%	40%	60%	Belum Meningkatkan

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus I untuk meningkatkan kemampuan membilang 1 sampai 10 melalui penggunaan metode permainan lempar dadu hebat pada peserta didik tunarungu mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil kemampuan awal, akan tetapi belum semua siswa mencapai persentase hasil yang diharapkan yaitu sebesar 60%. Pendidik pada siklus I terlihat masih kurang mendorong dan memotivasi peserta didik untuk mengerjakan soal latihan yang diberikan. Maka dari itu penelitian ini dilanjutkan dengan melaksanakan siklus II.

Hasil perbandingan antara kemampuan awal dengan siklus II diperoleh kemampuan penjumlahan dengan hasil maksimal 20 melalui penggunaan media realia sebagai berikut:

Tabel 4.7
Perbandingan Persentase Kemampuan Awal dan Siklus II

No	Nama	Persentase Penguasaan Kemampuan Awal	Persentase Penguasaan Siklus II	Persentase Penguasaan yang Diharapkan	Keterangan
1.	Mi	20%	60%	60%	Meningkat dan Tuntas
2.	Id	20%	80%	60%	Meningkat dan Tuntas
3.	Sr	30%	90%	60%	Meningkat dan Tuntas
Rata-Rata Kelas		23.3%	76.7%	60%	Meningkat dan Tuntas

Tabel di atas dapat terlihat hasil penguasaan yang diperoleh peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dan sudah mencapai persentase penguasaan yang diharapkan, peningkatan penguasaan ini terjadi karena seluruh peserta didik sudah lebih fokus, dan semangat pada setiap proses pembelajaran pada siklus II. Pendidik juga sudah lebih aktif dan sering memotivasi dan mengarahkan peserta didik dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan membilang 1 sampai 10 pada peserta didik tunarungu kelas 1 dibutuhkan arahan, motivasi dan media yang kongkret sehingga target yang diharapkan dapat tercapai.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat terlihat adanya perubahan pada kemampuan membilang 1 sampai 10 pada peserta didik tunarungu melalui penggunaan metode permainan lempar dadu hebat yang dilaksanakan di SLB B/C Dian Kahuripan.

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan metode permainan lempar dadu hebat dapat meningkatkan kemampuan membilang 1 sampai 10 pada peserta didik tunarungu kelas 1 SLB B/C Dian Kahuripan. Dari kemampuan awal membilang 1 sampai 10 yang masih rendah kemudian menjadi meningkat setelah tindakan siklus I akan tetapi tidak semua peserta didik mencapai target yang telah ditetapkan oleh peneliti. Penerapan metode permainan lempar dadu hebat belum dilakukan secara maksimal dikarenakan peserta didik tunarungu masih kurang dalam konsentrasi, dan membutuhkan bimbingan lebih karena belum semua dikuasai dengan baik sehingga pada siklus I dapat disimpulkan belum semua mencapai target yang peneliti tetapkan dan kemudian dilanjutkan dengan tindakan siklus II.

Siklus II diperoleh bahwa kemampuan membilang 1 sampai 10 peserta didik tunarungu sudah mencapai target yang peneliti tetapkan, oleh karena itu dapat disimpulkan dengan penggunaan metode permainan lempar dadu hebat dapat meningkatkan kemampuan membilang 1 sampai 10.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas melalui penggunaan metode permainan lempar dadu hebat dapat meningkatkan kemampuan membilang 1 sampai 10 pada peserta didik tunarungu kelas 1 di SLB B/C Dian Kahuripan dinyatakan berhasil.

Permainan ini dapat melatih peserta didik untuk mengenal bilangan dan berfikir cepat, dengan cara ini peserta didik dapat lebih cepat memahami materi yang abstrak dan mengurangi kebingungan dalam pemahaman pelajaran matematika pokok bahasan membilang.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah dengan metode permainan lempar dadu hebat yang dipergunakan merupakan yang seharusnya dipergunakan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam membilang 1-10. Berdasarkan hasil perolehan

persentase hasil belajar matematika peserta didik membilang 1-10 menggunakan metode permainan lempar dadu hebat dampak pada perubahan hasil belajar matematika peserta didik tunarungu dalam membilang serta dengan menggunakan metode permainan lempar dadu hebat ini mampu meningkatkan keaktifan dan antusias peserta didik dalam pembelajaran, serta tercapainya kurikulum belajar yang diharapkan.

Penggunaan metode permainan lempar dadu hebat ini dalam pembelajaran matematika peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan Jakarta Timur menunjukkan efektivitas peningkatan hasil belajar matematika dalam pokok bahasan membilang banyak benda.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan untuk beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi Sekolah

Agar dapat menggunakan metode permainan lempar dadu hebat untuk meningkatkan hasil belajar matematika membilang 1-10 pada peserta didik tunarungu yang bermanfaat dalam peningkatan kualitas sekolah tersebut.

2. Bagi guru

Pada pembelajaran dapat menggunakan media yang berarasi dan kreatif sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan namun tetap serius.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan pembelajaran penjumlahan dapat dilanjutkan dengan menyesuaikan tingkatan kebutuhan peserta didik yang lebih berinovasi dalam pembelajaran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2010). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono & Supardi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bunawan, Lani dan Cecilia Susila Yuwati. (2000). *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta: Santi Rama.
- Dimiyati & Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Efendi, Mohammad. (2009). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Jamaris, Martini. (2009). *Kesulitan Belajar*. Jakarta: Yayasan Penamas Murini.
- Purwanto, (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, Ngalim. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samsudin, Baharin. (2007). *Kamus Matematika Bergambar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Somad, Pernamari dan Tati Herawati. (1996). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Bandung: Depdikbud.
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Syah, Darwyan, Supardi & Eneng Muslihah. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Diadit Media.

Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Yus, Anita. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

Lampiran 1:**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****SIKLUS I**

Nama Sekolah : SLB BC Dian Kahuripan

Kelas/Semester : I/I

Mata Pelajaran : Matematika

Alokasi Waktu : 6 X Pertemuan (6 x 60 Menit)

A. Standar Kompetensi: Melakukan penjumlahan dan pengurangan
bilangan sampai 20

B. Kompetensi Dasar : membilang banyak benda

C. Indikator

- Peserta didik mampu membilang banyak benda 1-10
- Peserta didik mampu membedakan lambing bilangan 1-10

Kemampuan Awal

- Peserta didik memahami konsep angka

D. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu membilang banyak benda 1-10 dengan tingkat keberhasilan 60%

- Peserta didik mampu membedakan lambing bilangan dengan tingkat keberhasilan 60%

E. Materi Pembelajaran

Membilang 1-10

F. Model/Metode

Tanya jawab, demonstrasi, dan ceramah

G. Media Pembelajaran



- Media lempar dadu hebat
- Dadu



H. Kegiatan Pembelajaran

- Membilang banyak benda sampai dengan 10
- Mengidentifikasi bilangan 1,2,3, dan 4
- Mengidentifikasi bilangan 5,6,7, dan 8
- Mengidentifikasi bilangan 9 dan 10
- Membilang benda sampai dengan jumlah 10

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

- Pertemuan I

Langkah	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucap salam ➤ Berdoa ➤ Absensi ➤ Apersepsi ➤ Mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima materi pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dan pendidik bersama-sama 	45 Menit

	<p>membilang bilangan 1-10.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik menjelaskan tentang konsep membilang dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menuliskan bilangan 1-10 di papan tulis dan peserta didik memperhatikan ➤ Pendidik dan peserta didik membilang bilangan 1-10 secara bersama-sama ➤ Pendidik meminta peserta didik untuk membilang secara acak satu-persatu ➤ Pendidik memperkenalkan media lempar dadu hebat kepada peserta didik dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menjelaskan cara menggunakan media lempar dadu hebat dan peserta didik menyimak. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik secara bergantian memainkan permainan lempar dadu hebat ➤ Peserta didik menunjuk dan menyebutkan angka yang ada di dalam kotak setelah dadu di kocok ➤ Peserta didik menjawab butir soal membilang sampai dengan 10 dengan memainkan permainan lempar dadu hebat <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebagai latihan, peserta didik diminta untuk mengerjakan butir soal yang diberikan tanpa menggunakan media permainan lempar dadu hebat 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini ➤ Pendidik memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik ➤ Pendidik memberikan reward/pujian kepada peserta didik. ➤ Peserta didik yang belum memahami materi 	10 Menit

	diberikan motivasi oleh pendidik. ➤ Berdoa bersama-sama	
--	--	--

• **Pertemuan 2**

Langkah	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucap salam ➤ Berdoa ➤ Absensi ➤ Apersepsi ➤ Mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima materi pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dan pendidik bersama-sama membilang bilangan 1-10. ➤ Pendidik menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari hari ini yaitu membilang 1 sampai 4 dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menuliskan bilangan 1 sampai 4 di papan tulis dan peserta didik memperhatikan ➤ Pendidik dan peserta didik membilang bilangan 1-4 secara bersama-sama ➤ Pendidik meminta peserta didik untuk membilang secara acak satu-persatu ➤ Pendidik memperkenalkan media lempar dadu hebat kepada peserta didik dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menjelaskan cara menggunakan media lempar dadu hebat dan peserta didik menyimak. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik secara bergantian memainkan permainan lempar dadu hebat ➤ Peserta didik menunjuk dan menyebutkan angka yang ada di dalam kotak setelah dadu di kocok 	45 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menjawab butir soal membilang sampai dengan 10 dengan memainkan permainan lempar dadu hebat <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebagai latihan, peserta didik diminta untuk mengerjakan butir soal yang diberikan tanpa menggunakan media permainan lempar dadu hebat. 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini ➤ Pendidik memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik ➤ Pendidik memberikan reward/pujian kepada peserta didik. ➤ Peserta didik yang belum memahami materi diberikan motivasi oleh pendidik. ➤ Berdoa bersama-sama 	10 Menit

• **Pertemuan 3**

Langkah	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucap salam ➤ Berdoa ➤ Absensi ➤ Apersepsi ➤ Mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima materi pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dan pendidik bersama-sama membilang bilangan 1-10. ➤ Pendidik menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari hari ini yaitu membilang 5 sampai 8 dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menuliskan bilangan 5 sampai 8 di 	45 Menit

	<p>papan tulis dan peserta didik memperhatikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik dan peserta didik membilang bilangan 5-8 secara bersama-sama ➤ Pendidik meminta peserta didik untuk membilang secara acak satu-persatu ➤ Pendidik memperkenalkan media lempar dadu hebat kepada peserta didik dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menjelaskan cara menggunakan media lempar dadu hebat dan peserta didik menyimak. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik secara bergantian memainkan permainan lempar dadu hebat ➤ Peserta didik menunjuk dan menyebutkan angka yang ada di dalam kotak setelah dadu di kocok ➤ Peserta didik menjawab butir soal membilang sampai dengan 10 dengan memainkan permainan lempar dadu hebat <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebagai latihan, peserta didik diminta untuk mengerjakan butir soal yang diberikan tanpa menggunakan media permainan lempar dadu hebat. 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini ➤ Pendidik memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik ➤ Pendidik memberikan reward/pujian kepada peserta didik. ➤ Peserta didik yang belum memahami materi diberikan motivasi oleh pendidik. ➤ Berdoa bersama-sama 	10 Menit

- **Pertemuan 4**

Langkah	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucap salam ➤ Berdoa ➤ Absensi ➤ Apersepsi ➤ Mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima materi pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dan pendidik bersama-sama membilang bilangan 1-10. ➤ Pendidik menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari hari ini yaitu membilang 9 dan 10 dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menuliskan bilangan 9 dan 10 di papan tulis dan peserta didik memperhatikan ➤ Pendidik dan peserta didik membilang bilangan 9 dan 10 secara bersama-sama ➤ Pendidik meminta peserta didik untuk membilang secara acak satu-persatu ➤ Pendidik memperkenalkan media lempar dadu hebat kepada peserta didik dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menjelaskan cara menggunakan media lempar dadu hebat dan peserta didik menyimak. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik secara bergantian memainkan permainan lempar dadu hebat ➤ Peserta didik menunjuk dan menyebutkan angka yang ada di dalam kotak setelah dadu di kocok ➤ Peserta didik menjawab butir soal membilang sampai dengan 10 dengan memainkan permainan lempar dadu hebat 	45 Menit

	<p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebagai latihan, peserta didik diminta untuk mengerjakan butir soal yang diberikan tanpa menggunakan media permainan lempar dadu hebat. 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini ➤ Pendidik memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik ➤ Pendidik memberikan reward/pujian kepada peserta didik. ➤ Peserta didik yang belum memahami materi diberikan motivasi oleh pendidik. ➤ Berdoa bersama-sama 	10 Menit

• **Pertemuan 5**

Langkah	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucapkan salam ➤ Berdoa ➤ Absensi ➤ Apersepsi ➤ Mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima materi pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dan pendidik bersama-sama membilang bilangan 1-10. ➤ Pendidik menjelaskan tentang konsep membilang dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menuliskan bilangan 1-10 di papan tulis dan peserta didik memperhatikan ➤ Pendidik dan peserta didik membilang bilangan 1-10 secara bersama-sama ➤ Pendidik meminta peserta didik untuk membilang 	45 Menit

	<p>secara acak satu-persatu</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik memperkenalkan media lempar dadu hebat kepada peserta didik dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menjelaskan cara menggunakan media lempar dadu hebat dan peserta didik menyimak. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik secara bergantian memainkan permainan lempar dadu hebat ➤ Peserta didik menunjuk dan menyebutkan angka yang ada di dalam kotak setelah dadu di kocok ➤ Peserta didik menjawab butir soal membilang sampai dengan 10 dengan memainkan permainan lempar dadu hebat <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebagai latihan, peserta didik diminta untuk mengerjakan butir soal yang diberikan tanpa menggunakan media permainan lempar dadu hebat. 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini ➤ Pendidik memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik ➤ Pendidik memberikan reward/pujian kepada peserta didik. ➤ Peserta didik yang belum memahami materi diberikan motivasi oleh pendidik. ➤ Berdoa bersama-sama 	10 Menit

J. Sumber, Media, dan alat Pembelajaran

- Sumber : Modul Matematika kelas I
- Media : Permainan Lempar Dadu Hebat dan Dadu
- Alat : pensil dan kertas

K. Penilaian

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Menjodohkan dan Isian

Guru Kelas

Peneliti

Yance Rahdiana, S.Pd

Supriatin Kuat Yuliyani

Mengetahui

Kepala Sekolah SLB BC Dian Kahuripan

Susi Tursiawaty AS, S.Pd

Lampiran 2:**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****SIKLUS II**

Nama Sekolah : SLB BC Dian Kahuripan

Kelas/Semester : I/I

Mata Pelajaran : Matematika

Alokasi Waktu : 6 X Pertemuan (6 x 60 Menit)

A. Standar Kompetensi: Melakukan penjumlahan dan pengurangan

bilangan sampai 20

B. Kompetensi Dasar : membilang banyak benda

C. Indikator

- Peserta didik mampu membilang banyak benda 1-10
- Peserta didik mampu membedakan lambing bilanga 1-10

Kemampuan Awal

- Peserta didik memahami konsep angka

D. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu membilang benyak benda 1-10 dengan tingkat keberhasilan 60%

- Peserta didik mampu membedakan lambing bilangan dengan tingkat keberhasilan 60%

E. Materi Pembelajaran

Membilang 1-10

F. Model/Metode

Tanya jawab, demonstrasi, dan ceramah

G. Media Pembelajaran



- Media lempar dadu hebat
- Dadu



H. Kegiatan Pembelajaran

- Membilang banyak benda sampai dengan 10
- Mengidentifikasi bilangan 1,2,3, dan 4
- Mengidentifikasi bilangan 5,6,7, dan 8
- Mengidentifikasi bilangan 9 dan 10
- Membilang benda sampai dengan jumlah 10

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

- Pertemuan I

Langkah	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucap salam ➤ Berdoa ➤ Absensi ➤ Apersepsi ➤ Mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima materi pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dan pendidik bersama-sama 	45 Menit

	<p>membilang bilangan 1-10.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik menjelaskan tentang konsep membilang dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menuliskan bilangan 1-10 di papan tulis dan peserta didik memperhatikan ➤ Pendidik dan peserta didik membilang bilangan 1-10 secara bersama-sama ➤ Pendidik meminta peserta didik untuk membilang secara acak satu-persatu ➤ Pendidik memperkenalkan media lempar dadu hebat kepada peserta didik dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menjelaskan cara menggunakan media lempar dadu hebat dan peserta didik menyimak. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik secara bergantian memainkan permainan lempar dadu hebat ➤ Peserta didik menunjuk dan menyebutkan angka yang ada di dalam kotak setelah dadu di kocok ➤ Peserta didik menjawab butir soal membilang sampai dengan 10 dengan memainkan permainan lempar dadu hebat <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebagai latihan, peserta didik diminta untuk mengerjakan butir soal yang diberikan tanpa menggunakan media permainan lempar dadu hebat 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini ➤ Pendidik memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik ➤ Pendidik memberikan reward/pujian kepada peserta didik. ➤ Peserta didik yang belum memahami materi 	10 Menit

	diberikan motivasi oleh pendidik. ➤ Berdoa bersama-sama	
--	--	--

• **Pertemuan 2**

Langkah	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucap salam ➤ Berdoa ➤ Absensi ➤ Apersepsi ➤ Mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima materi pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dan pendidik bersama-sama membilang bilangan 1-10. ➤ Pendidik menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari hari ini yaitu membilang 2 sampai 5 dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menuliskan bilangan 2 sampai 5 di papan tulis dan peserta didik memperhatikan ➤ Pendidik dan peserta didik membilang bilangan 2-5 secara bersama-sama ➤ Pendidik meminta peserta didik untuk membilang secara acak satu-persatu ➤ Pendidik memperkenalkan media lempar dadu hebat kepada peserta didik dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menjelaskan cara menggunakan media lempar dadu hebat dan peserta didik menyimak. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik secara bergantian memainkan permainan lempar dadu hebat ➤ Peserta didik menunjuk dan menyebutkan angka yang ada di dalam kotak setelah dadu di kocok 	45 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menjawab butir soal membilang sampai dengan 10 dengan memainkan permainan lempar dadu hebat <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebagai latihan, peserta didik diminta untuk mengerjakan butir soal yang diberikan tanpa menggunakan media permainan lempar dadu hebat. 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini ➤ Pendidik memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik ➤ Pendidik memberikan reward/pujian kepada peserta didik. ➤ Peserta didik yang belum memahami materi diberikan motivasi oleh pendidik. ➤ Berdoa bersama-sama 	10 Menit

• **Pertemuan 3**

Langkah	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucap salam ➤ Berdoa ➤ Absensi ➤ Apersepsi ➤ Mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima materi pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dan pendidik bersama-sama membilang bilangan 1-10. ➤ Pendidik menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari hari ini yaitu membilang 6,7, dan 9 dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menuliskan bilangan 6,7, dan 9 di 	45 Menit

	<p>papan tulis dan peserta didik memperhatikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik dan peserta didik membilang bilangan 6,7, dan 9 secara bersama-sama ➤ Pendidik meminta peserta didik untuk membilang secara acak satu-persatu ➤ Pendidik memperkenalkan media lempar dadu hebat kepada peserta didik dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menjelaskan cara menggunakan media lempar dadu hebat dan peserta didik menyimak. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik secara bergantian memainkan permainan lempar dadu hebat ➤ Peserta didik menunjuk dan menyebutkan angka yang ada di dalam kotak setelah dadu di kocok ➤ Peserta didik menjawab butir soal membilang sampai dengan 10 dengan memainkan permainan lempar dadu hebat <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebagai latihan, peserta didik diminta untuk mengerjakan butir soal yang diberikan tanpa menggunakan media permainan lempar dadu hebat. 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini ➤ Pendidik memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik ➤ Pendidik memberikan reward/pujian kepada peserta didik. ➤ Peserta didik yang belum memahami materi diberikan motivasi oleh pendidik. ➤ Berdoa bersama-sama 	10 Menit

- **Pertemuan 4**

Langkah	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucap salam ➤ Berdoa ➤ Absensi ➤ Apersepsi ➤ Mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima materi pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dan pendidik bersama-sama membilang bilangan 1-10. ➤ Pendidik menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari hari ini yaitu membilang 8 dan 10 dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menuliskan bilangan 8 dan 10 di papan tulis dan peserta didik memperhatikan ➤ Pendidik dan peserta didik membilang bilangan 8 dan 10 secara bersama-sama ➤ Pendidik meminta peserta didik untuk membilang secara acak satu-persatu ➤ Pendidik memperkenalkan media lempar dadu hebat kepada peserta didik dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menjelaskan cara menggunakan media lempar dadu hebat dan peserta didik menyimak. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik secara bergantian memainkan permainan lempar dadu hebat ➤ Peserta didik menunjuk dan menyebutkan angka yang ada di dalam kotak setelah dadu di kocok ➤ Peserta didik menjawab butir soal membilang sampai dengan 10 dengan memainkan permainan lempar dadu hebat <p>Konfirmasi</p>	45 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebagai latihan, peserta didik diminta untuk mengerjakan butir soal yang diberikan tanpa menggunakan media permainan lempar dadu hebat. 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini ➤ Pendidik memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik ➤ Pendidik memberikan reward/pujian kepada peserta didik. ➤ Peserta didik yang belum memahami materi diberikan motivasi oleh pendidik. ➤ Berdoa bersama-sama 	10 Menit

• **Pertemuan 5**

Langkah	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucap salam ➤ Berdoa ➤ Absensi ➤ Apersepsi ➤ Mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima materi pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dan pendidik bersama-sama membilang bilangan 1-10. ➤ Pendidik menjelaskan tentang konsep membilang dan peserta didik menyimak. ➤ Pendidik menuliskan bilangan 1-10 di papan tulis dan peserta didik memperhatikan ➤ Pendidik dan peserta didik membilang bilangan 1-10 secara bersama-sama ➤ Pendidik meminta peserta didik untuk membilang secara acak satu-persatu ➤ Pendidik memperkenalkan media lempar dadu 	45 Menit

	<p>hebat kepada peserta didik dan peserta didik menyimak.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik menjelaskan cara menggunakan media lempar dadu hebat dan peserta didik menyimak. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik secara bergantian memainkan permainan lempar dadu hebat ➤ Peserta didik menunjuk dan menyebutkan angka yang ada di dalam kotak setelah dadu di kocok ➤ Peserta didik menjawab butir soal membilang sampai dengan 10 dengan memainkan permainan lempar dadu hebat <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebagai latihan, peserta didik diminta untuk mengerjakan butir soal yang diberikan tanpa menggunakan media permainan lempar dadu hebat. 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini ➤ Pendidik memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik ➤ Pendidik memberikan reward/pujian kepada peserta didik. ➤ Peserta didik yang belum memahami materi diberikan motivasi oleh pendidik. ➤ Berdoa bersama-sama 	10 Menit

J. Sumber, Media, dan alat Pembelajaran

- Sumber : Modul Matematika kelas I
- Media : Permainan Lempar Dadu Hebat dan Dadu
- Alat : pensil dan kertas

K. Penilaian

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Menjodohkan dan Isian

Soal : Terlampir

Guru Kelas

Peneliti

Yance Rahdiana, S.Pd

Supriatin Kuat Yuliyani

Mengetahui

Kepala Sekolah SLB BC Dian Kahuripan

Susi Tursiawaty AS, S.Pd

Lampiran 3:**Instrumen Pemantauan Tindakan Siklus I**

Mata pelajaran : Matematika

Kelas : I SDLB (Tunarungu)

Tanggal : 29 September 2015

Kegiatan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Awal	1. Apersepsi	√	
	2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	√	
	3. Absensi	√	
Inti	4. Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas		√
	5. Menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran	√	
	6. Memberikan motivasi kepada peserta didik	√	
	7. Melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan media lempar dadu hebat	√	
	8. Memfasilitasi peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran	√	
	9. Memantau proses pembelajaran	√	
	10. Memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan	√	
Akhir	11. Mengulang kembali materi pembelajaran sebelum menutup pelajaran	√	
	12. Menyimpulkan materi pembelajaran	√	

Instrumen Pemantauan Tindakan Siklus I

Mata pelajaran : Matematika
 Kelas : I SDLB (Tunarungu)
 Tanggal : 2 Oktober 2015

Kegiatan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Awal	1. Apersepsi	√	
	2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	√	
	3. Absensi	√	
Inti	4. Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas		√
	5. Menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran	√	
	6. Memberikan motivasi kepada peserta didik	√	
	7. Melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan media lempar dadu hebat	√	
	8. Memfasilitasi peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran	√	
	9. Memantau proses pembelajaran	√	
	10. Memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan	√	
Akhir	11. Mengulang kembali materi pembelajaran sebelum menutup pelajaran	√	
	12. Menyimpulkan materi pembelajaran	√	

Instrumen Pemantauan Tindakan Siklus I

Mata pelajaran : Matematika
 Kelas : I SDLB (Tunarungu)
 Tanggal : 6 Oktober 2015

Kegiatan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Awal	1. Apersepsi	√	
	2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	√	
	3. Absensi	√	
Inti	4. Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas	√	
	5. Menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran	√	
	6. Memberikan motivasi kepada peserta didik	√	
	7. Melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan media lempar dadu hebat	√	
	8. Memfasilitasi peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran	√	
	9. Memantau proses pembelajaran	√	
	10. Memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan	√	
Akhir	11. Mengulang kembali materi pembelajaran sebelum menutup pelajaran	√	
	12. Menyimpulkan materi pembelajaran	√	

Instrumen Pemantauan Tindakan Siklus I

Mata pelajaran : Matematika
 Kelas : I SDLB (Tunarungu)
 Tanggal : 9 Oktober 2015

Kegiatan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Awal	1. Apersepsi	√	
	2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	√	
	3. Absensi	√	
Inti	4. Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas	√	
	5. Menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran	√	
	6. Memberikan motivasi kepada peserta didik	√	
	7. Melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan media lembaran dadu hebat	√	
	8. Memfasilitasi peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran	√	
	9. Memantau proses pembelajaran	√	
	10. Memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan	√	
Akhir	11. Mengulang kembali materi pembelajaran sebelum menutup pelajaran	√	
	12. Menyimpulkan materi pembelajaran	√	

Instrumen Pemantauan Tindakan Siklus I

Mata pelajaran : Matematika
 Kelas : I SDLB (Tunarungu)
 Tanggal : 13 Oktober 2015

Kegiatan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Awal	1. Apersepsi	√	
	2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	√	
	3. Absensi	√	
Inti	4. Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas	√	
	5. Menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran	√	
	6. Memberikan motivasi kepada peserta didik	√	
	7. Melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan media lempar dadu hebat	√	
	8. Memfasilitasi peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran	√	
	9. Memantau proses pembelajaran	√	
	10. Memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan	√	
Akhir	11. Mengulang kembali materi pembelajaran sebelum menutup pelajaran	√	
	12. Menyimpulkan materi pembelajaran	√	

Instrumen Pemantauan Tindakan Siklus II

Mata pelajaran : Matematika

Kelas : I SDLB (Tunarungu)

Tanggal : 20 Oktober 2015

Kegiatan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Awal	1. Apersepsi	√	
	2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	√	
	3. Absensi	√	
Inti	4. Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas	√	
	5. Menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran	√	
	6. Memberikan motivasi kepada peserta didik	√	
	7. Melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan media lempar dadu hebat	√	
	8. Memfasilitasi peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran	√	
	9. Memantau proses pembelajaran	√	
	10. Memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan	√	
Akhir	11. Mengulang kembali materi pembelajaran sebelum menutup pelajaran	√	
	12. Menyimpulkan materi pembelajaran	√	

Instrumen Pemantauan Tindakan Siklus II

Mata pelajaran : Matematika

Kelas : I SDLB (Tunarungu)

Tanggal : 23 Oktober 2015

Kegiatan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Awal	1. Apersepsi	√	
	2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	√	
	3. Absensi	√	
Inti	4. Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas	√	
	5. Menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran	√	
	6. Memberikan motivasi kepada peserta didik	√	
	7. Melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan media lempar dadu hebat	√	
	8. Memfasilitasi peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran	√	
	9. Memantau proses pembelajaran	√	
	10. Memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan	√	
Akhir	11. Mengulang kembali materi pembelajaran sebelum menutup pelajaran	√	
	12. Menyimpulkan materi pembelajaran	√	

Instrumen Pemantauan Tindakan Siklus II

Mata pelajaran : Matematika
 Kelas : I SDLB (Tunarungu)
 Tanggal : 27 Oktober 2015

Kegiatan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Awal	1. Apersepsi	√	
	2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	√	
	3. Absensi	√	
Inti	4. Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas	√	
	5. Menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran	√	
	6. Memberikan motivasi kepada peserta didik	√	
	7. Melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan media lempar dadu hebat	√	
	8. Memfasilitasi peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran	√	
	9. Memantau proses pembelajaran	√	
	10. Memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan	√	
Akhir	11. Mengulang kembali materi pembelajaran sebelum menutup pelajaran	√	
	12. Menyimpulkan materi pembelajaran	√	

Instrumen Pemantauan Tindakan Siklus II

Mata pelajaran : Matematika
 Kelas : I SDLB (Tunarungu)
 Tanggal : 30 Oktober 2015

Kegiatan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Awal	1. Apersepsi	√	
	2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	√	
	3. Absensi	√	
Inti	4. Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas	√	
	5. Menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran	√	
	6. Memberikan motivasi kepada peserta didik	√	
	7. Melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan media lempar dadu hebat	√	
	8. Memfasilitasi peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran	√	
	9. Memantau proses pembelajaran	√	
	10. Memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan	√	
Akhir	11. Mengulang kembali materi pembelajaran sebelum menutup pelajaran	√	
	12. Menyimpulkan materi pembelajaran	√	

Instrumen Pemantauan Tindakan Siklus II

Mata pelajaran : Matematika
 Kelas : I SDLB (Tunarungu)
 Tanggal : 3 November 2015

Kegiatan	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Awal	1. Apersepsi	√	
	2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	√	
	3. Absensi	√	
Inti	4. Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas	√	
	5. Menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran	√	
	6. Memberikan motivasi kepada peserta didik	√	
	7. Melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan media lempar dadu hebat	√	
	8. Memfasilitasi peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran	√	
	9. Memantau proses pembelajaran	√	
	10. Memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan	√	
Akhir	11. Mengulang kembali materi pembelajaran sebelum menutup pelajaran	√	
	12. Menyimpulkan materi pembelajaran	√	

Lampiran 4:

Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Tahun Ajaran 2015/2016

SIKLUS	TANGGAL	AGENDA
SIKLUS I	18 September 2015	TES AWAL
	23-5 September 2015	PERENCANAAN
	29 September 2015	PERTEMUAN 1
	2 Oktober 2015	PERTEMUAN 2
	6 Oktober 2015	PERTEMUAN 3
	9 Oktober 2015	PERTEMUAN 4
	13 Oktober 2015	PERTEMUAN 5
	16 Oktober 2015	TES SIKLUS I
SIKLUS II	20 Oktober 2015	PERTEMUAN 1
	23 Oktober 2015	PERTEMUAN 2
	27 Oktober 2015	PERTEMUAN 3
	30 Oktober 2015	PERTEMUAN 4
	3 November 2015	PERTEMUAN 5
	6 November 2015	TES SIKLUS II

Lampiran 5:**DAFTAR HADIR DAN TANGGAL PELAKSANAAN SIKLUS I DAN II**

No	Nama	Tanggal/Bulan/Tahun											
		Siklus I						Siklus II					
		29/9	2/10	6/10	9/10	13/10	16/10	20/10	23/10	27/10	30/10	3/11	6/11
1	Mi	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
2	Id	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
3	Sr	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v

Jakarta.....

Kolaborator

Peneliti

Yance Rahdiana, S.Pd

SKY

Lampiran 6:**Dokumentasi Foto**

Kolaborator membantu menyebutkan angka yang ada di mata dadu



kolaborator dan peserta didik sedang melakukan permainan lempar dadu hebat



Peserta Didik Id sedang bermain permainan lempar dadu hebat



Peserta didik Sr sedang bermain permainan lempar dadu hebat



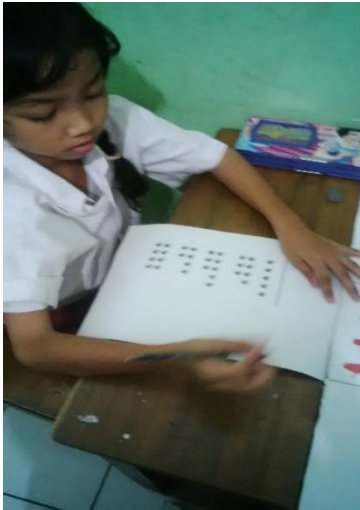
Peserta didik Mi sedang bermain permainan lempar dadu hebat



Kolaborator membimbing peserta didik dalam mengerjakan soal



Peserta didik mengerjakan soal-soal yang diberikan



Peserta didik sedang mengerjakan soal secara individu



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220

Telp./Fax.: Rektor: (021) 4893854, PR I: 4895130, PR II: 4893918, PR III: 4892926, PR IV: 4893982,
BAUK: 4750930, BMK: 4759081, BAPSI: 4752180

Bag. UHTP: Telp. 4893726, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian : 4890536, HUMAS : 4898486
Laman: www.unj.ac.id

Nomor : **3078/UN39.12/KM/2015**
Lamp. : **1 lembar**
Hal : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
Untuk Penulisan Skripsi**

22 September 2015

**Yth. Kepala SLB BC Dian Kahuripan
Jakarta Timur**

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Supriatin Kuat Yuliyani
Nomor Registrasi : 1335121124
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 089525913462

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut. Untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

“Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Membilang 1-10 Melalui Permainan Lempar Dadu Hebat” (Pebelitian Tindakan Kelas Pada Peserta Didik Tunarungu Kelas I di SLB BC Dian Kahuripan)

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.



**Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan,**

**Drs. Syaifullah
NIP 195702161984031001**

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Kaprog / Jurusan Pendidikan Luar Biasa



SEKOLAH LUAR BIASA TUNAGRAHITA DAN TUNARUNGU (B & C)
"DIAN KAHURIPAN"

Alamat : Jl. Pisangan Lama III Gg A1 No. 4 Pisangan Timur, Jakarta Timur 13230
Phone/Fax. : (021) 489 2988

SURAT KETERANGAN

Nomor : 50 / SLB – DK / XI / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SLB B & C “ Dian Kahuripan “ di Jakarta, menerangkan bahwa :

Nama : **Supriatin Kuat Yuliyani**
No.Reg : **1335121124**
Program Studi : **Pendidikan Luar Biasa**
Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Adalah benar mahasiswa tersebut diatas telah mengadakan penelitian di SLB B & C “ Dian Kahuripan “ di Jakarta pada tanggal 28 September 2015 sampai dengan tanggal 24 November 2015. Surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan guna melengkapi data untuk penulisan Skripsi yang berjudul :

“ MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MEMBILANG 1 – 10 MELALUI PERMAINAN LEMPAR DADU HEBAT (Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik TunaRungu kelas I di SLB B & C Dian Kahuripan Jakarta Timur). “

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 30 November 2015

Ka. SLB B & C “ Dian Kahuripan “



(**SUSI TURSIAWATY AS, S.Pd**)



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Supriatin Kuat Yuliyani, lahir di Jakarta pada tanggal 13 Juli 1994 dari pasangan bapak Miswan dan ibu Rustini. Penulis adalah anak pertama dari 3 bersaudara.

Penulis menyelesaikan jenjang pendidikan di SDN 02 PG Duren Sawit, lulus pada tahun 2006 kemudian melanjutkan studi ke SMP Budaya Jakarta dan lulus pada tahun 2009, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Kader Pembangunan Indonesia Jakarta sampai dengan 2012, dan melanjutkan pendidikan jenjang S1 jurusan Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Jakarta.

Penulis sering ikut berpartisipasi dalam kepanitiaan acara-acara yang diadakan BEM sejak 2012 sampai 2013. Penulis juga ikut serta dalam komunitas Bravo For Disabilities.