



KETERAMPILAN MEMBILANG SAMPAI 5 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “ENKLEK” UNTUK PESERTA DIDIK TUNAGRAHITA KELAS I

Irine Puspita
SLB Negeri Subang
irinepuspita19@guru.slb.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang keterampilan membilang sampai 5 melalui permainan tradisional Engklek untuk peserta didik tunagrahita kelas 1. Objek penelitiannya adalah lima peserta didik kelas 1 SDLB-C1 di SLB Negeri Subang. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan grafik peningkatan belajar pada setiap siklus. Indikator keberhasilan pada siklus I adalah peserta didik dapat mengucapkan bilangan 1 sampai 5 secara berurutan tanpa memperhatikan langkah loncatan pada permainan Engklek. Pada Siklus I, ANS dan SEW sudah dapat memahami secara cepat dan berurutan. Indikator keberhasilan pada siklus II adalah membilang 1, 2, dan 3 yang sesuai dengan langkah loncatan pada kotak Engklek 1, 2, dan 3. Hal ini sudah bisa diikuti NA dan SEW dengan tepat. Indikator keberhasilan pada siklus III adalah membilang 4 dan 5, dengan langkah loncatan pada kotak Engklek 4 dan 5. Hal ini sudah bisa dilakukan dengan baik pada empat peserta didik, namun FMP masih tergesa-gesa. Simpulannya adalah keterampilan membilang sampai 5 meningkat menggunakan permainan tradisional Engklek pada peserta didik tunagrahita kelas 1.

Kata Kunci: Membilang; Permainan Tradisional Engklek; Tunagrahita

PENDAHULUAN

Kemampuan membilang bilangan asli adalah kemampuan dasar yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik tunagrahita sedang kelas I. Peserta didik tunagrahita sedang kelas I pada umumnya belum memahami bilangan asli sampai 5. Baik secara simbol bilangan maupun urutan dalam membilangnya. Membilang merupakan sebuah kegiatan belajar dalam pelajaran Matematika yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 150) berarti “menghitung dengan menyebut satu persatu untuk mengetahui berapa banyaknya.” Membilang bilangan asli dimulai dari bilangan 1. Untuk peserta didik kelas 1, membilang bilangan asli sampai lima dimulai dari 1, 2, 3, 4, dan 5. Bilangan-bilangan penghitung 1, 2, 3, 4, 5, ... sekarang ini dikenal dengan nama bilangan-bilangan asli (Wahyudin dan Sudrajat, 2004: 13). Nurmawati, dkk (2000) menyatakan, bahwa “Bilangan asli adalah bilangan yang paling akrab dengan kehidupan sehari-hari.” Artinya, bilangan 1,

2, 3, 4, 5 adalah bilangan yang akrab digunakan di lingkungan sehari-hari.

Kompetensi dasar membilang disajikan secara tematik. Hal ini sebagaimana diatur dalam Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 10/D/KR/2017 tentang Struktur Kurikulum, Kompetensi Inti – Kompetensi Dasar, dan Pedoman Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Khusus berikut ini:

- 1.1 Mengenal bilangan asli sampai 10 dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain.
- 4.1 Membilang bilangan asli sampai 10 dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain.
- 1.2 Mengenal lambang bilangan sampai 10 dan mendeskripsikan kemunculan bilangan dengan bahasa yang sederhana.
- 4.2 Menulis lambang bilangan sampai 10 dan mendeskripsikan kemunculan bilangan dengan bahasa yang sederhana.

Kemampuan untuk berkonsentrasi dalam mempelajari materi bilangan asli sampai 5 untuk peserta didik tunagrahita sedang masih sangat terbatas. Pemahaman simbol bilangan yang diucapkan, baru terbatas pada memahami bilangan 1 dan 2 saja. Itupun dengan waktu yang cukup lama. Jika bilangan 1 sampai 5 diberikan secara acak, ternyata masih banyak peserta didik yang asal menjawab. Belum sesuai antara pengucapan bilangan dan simbol yang dimunculkan. Umumnya peserta didik dapat mengucapkan kata “satu, dua, tiga, empat, dan lima” secara acak. Mereka terbiasa mendengar dari lingkungan sekitar rumahnya. Namun belum paham seperti apa simbol bilangan satu, dua, tiga, empat, dan lima. Hal ini disebabkan kemampuan mereka yang berada pada kategori tunagrahita sedang.

Peserta didik tunagrahita sedang memiliki kemampuan akademik yang rendah (Purnomo, 2019). Kondisi ini semakin dilengkapi dalam Peraturan Pemerintah Nomor 72 Tahun 1991 yang menyatakan, bahwa “Anak-anak dalam kelompok di bawah normal dan/atau lebih lamban daripada anak normal, baik perkembangan sosial maupun kecerdasannya”. Kecerdasan anak tunagrahita diklasifikasikan dalam tiga kelompok berikut ini (Astati, 2011):

1. *Mild* (Ringan) pada level 50 – 55 sampai 70.
2. *Moderate* (Sedang) pada level 35 – 40 sampai 50 – 55.
3. *Severe – Profound* (Berat – Sangat Berat) pada level 20 – 25 sampai dengan 35 – 40.

Peserta didik tunagrahita sedang dalam kategori ini berada pada level 35 – 40 sampai 50 – 55. Umumnya pada kondisi ini, peserta didik tunagrahita sedang memiliki kesulitan pada mata pelajaran membaca, menulis, dan berhitung. Berdasarkan taraf perkembangan Piaget kemampuan kognitif anak pada usia 2 – 7 tahun berada pada tahap pra-operasional (Mu'min, 2013). Pra-operasional dibagi menjadi 2 subtahap. Subtahap fungsi simbolis (usia 2 – 4 tahun) dan subtahap pemikiran intuitif (usia 4 – 7 tahun). Peserta didik dengan kategori IQ 35 – 40 sampai 50 – 55 memiliki kemampuan mental sama dengan anak usia 2 – 4 tahun. Mereka berada pada sub tahap simbolis. Pada tahap ini, penggunaan bahasa mulai berkembang walau masih sederhana dan munculnya sikap bermain (Satriana, 2013). Peserta didik tunagrahita sedang kelas 1 SDLB-C1 rata-rata berusia 7 tahun dengan kemampuan mental sama dengan anak usia 2 – 4 tahun. Mereka memiliki kemampuan bahasa yang sangat sederhana dan senang bermain-main bersama teman di dalam kelas.

Beberapa kondisi belajar peserta didik tunagrahita sedang kelas 1 yang terdiri dari lima orang (ANS, FMP, IKH, NA, dan SEW). Satu berjenis kelamin laki-laki dan empat

berjenis kelamin perempuan dengan karakter belajar yang berbeda-beda. ANS sudah dapat menyebutkan bilangan satu, dua, tiga, empat, dan lima, tetapi hanya tahu simbol bilangan 1, 2, dan 3. Walau tahu simbol bilangan 1, 2, dan 3 tetapi belum dapat mengurutkan bilangan dengan benar. FMP hanya dapat berkata “satu” dan “dua” secara acak dan sambil berlalu ucapannya. Lalu sibuk dengan mainannya dan kembali mengambil mainan yang dilakukan dengan tidak beraturan. IKH sudah dapat menyebutkan bilangan satu dan dua tetapi belum paham simbol bilangan 1 dan 2, serta belum dapat mengurutkan bilangan dengan benar. NA sudah dapat menyebutkan bilangan satu sampai lima tetapi belum paham simbol bilangannya dan belum dapat mengurutkan bilangan dengan benar. SEW sudah dapat menyebutkan bilangan satu sampai lima tetapi belum paham simbol bilangannya dan sering tertukar antara simbol bilangan 2 dan 3, serta tertukar saat menyebutkan nama bilangannya.

Hasil penyelesaian tugas LKS peserta didik, menunjukkan kemampuan belajar yang masih kurang memuaskan. Saat menyelesaikan LKS, sekalipun sudah diberikan contoh yang harus diselesaikan melalui metode meniru. Namun peserta didik belum dapat meniru contoh tugas dengan baik. Biasanya peserta didik yang tidak diarahkan, akan membuat coretan yang tidak beraturan. Beberapa hasil meniru simbol bilangan dalam teknik titik-titik belum menunjukkan tekanan tulisan yang jelas.

Selama ini orang tua mengharapkan, peserta didik langsung dapat menulis simbol bilangan sesuai contoh. Sementara masih ada peserta didik yang belum matang saat memegang pensil dan membuat goresan pada kertas. Tekanan pensil pada kertas umumnya masih lemah dan ragu-ragu. Sekalipun ada panduan garis titik-titik, namun hasil tulisan belum tebal. Tampak goresan pensil yang juga masih mengambang.

Keadaan ini menuntut pembelajaran yang dilaksanakan di kelas peserta didik tunagrahita sedang harus selalu diulang-ulang dengan waktu yang sangat lama. Umumnya mereka sangat tertarik jika belajar sambil bermain. Sebagaimana dinyatakan oleh Mulyani dan Dadang (2016: 90) bahwa: “Bermain secara rutin, karena tahapan permainan anak dapat diprediksikan untuk belajar sesuatu yang baru dalam usianya.” Selain itu juga dinyatakan oleh Elizabeth B. Hurlock (1994: 155-156) bahwa:

Akhir masa kanak-kanak sering disebut sebagai “usia kelompok” karena ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok dan merasa tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri di rumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melakukan kegiatan dengan anggota keluarga. Anak ingin bersama teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman-temannya.

Beberapa permainan tradisional daerah dikenalkan dan dipadukan dengan materi pembelajaran. Permainan tradisional dimainkan secara bersama-sama. Guru dan peserta didik terlibat bersama. Kegiatan ini terjadi dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari. Salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan adalah Engklek. Sebuah permainan tradisional yang mengolah fisik dan kemampuan berpikir sederhana.

Ada beragam jenis permainan tradisional yang berkembang di Indonesia. Umumnya bentuk permainannya sama, namun nama permainan disesuaikan dengan nama yang muncul pada setiap daerah. Permainan tradisional yang berkembang di nusantara sangat beragam. Sujiartiningsih (2011: 5) menyatakan, bahwa “Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan”.

Permainan tradisional yang digunakan di dalam kelas 1 SDLB-C1 adalah permainan Engklek. Permainan Engklek lebih dikenal dengan nama permainan “Sondah”

untuk daerah tataran Sunda (Jawa Barat). Permainan ini berasal dari kata “zondag – maandag” yang berasal dari Belanda dan menyebar ke nusantara pada zaman kolonial. Permainan Engklek adalah permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Al Ambari, 2018).

Permainan Engklek, dimainkan secara bersama-sama dengan teman di kelas dan menggunakan alat permainan yang sederhana. Permainan Engklek menggunakan kotak-kotak lantai keramik yang diberi pembatas warna pada bagian garis lantai yang telah dibentuk sedemikian rupa. Permainan ini dimainkan bersama-sama di dalam kelas agar peserta didik tidak mudah jenuh saat belajar. Barmin dan Sri Wahyuni (2011) menerangkan, bahwa “Setiap anak tentu membutuhkan mainan, mainan merupakan sarana rekreasi dan hiburan ringan bagi anak-anak.” Artinya peserta didik berkebutuhan khusus juga sangat menyenangi permainan.

Setiap permainan memiliki daya tarik yang berbeda-beda. Sujiartiningsih (2011: 7) menyatakan, bahwa “Berbagai macam permainan tradisional yang ada di nusantara sebenarnya mempunyai daya tarik sendiri. Daya tarik itu terletak dari isi, konsep, dan cara mainannya.” Artinya, ada kandungan nilai dari setiap permainan yang membuat peserta didik selalu bersemangat untuk bermain.

Permainan Engklek dimainkan di kelas SDLB-C1 bersama seluruh peserta didik dengan bimbingan guru. Permainan dilaksanakan di dalam kelas, agar peserta didik bisa lebih fokus berinteraksi dengan temannya. Setiap permainan juga mendapat pengawasan dari guru agar tidak muncul kontak fisik yang membahayakan. Sesekali guru juga mengajak peserta didik bermain di luar kelas bergabung dengan teman dari kelas lain. Biasanya dikembangkan dalam kegiatan Pramuka dan olah raga bersama.

Permainan tradisional Engklek dimainkan secara bersama-sama dan bergiliran. Setiap pemain mendapatkan kesempatan yang sama untuk bermain. Ada pola garis yang dibuat pada lantai keramik yang digunakan dalam permainan tradisional Engklek. Pola garis yang dibuat terdiri dari beberapa kotak yang sama besarnya. Setiap pinggir kotak diberi pembatas agar memudahkan bagi pemain untuk loncat.

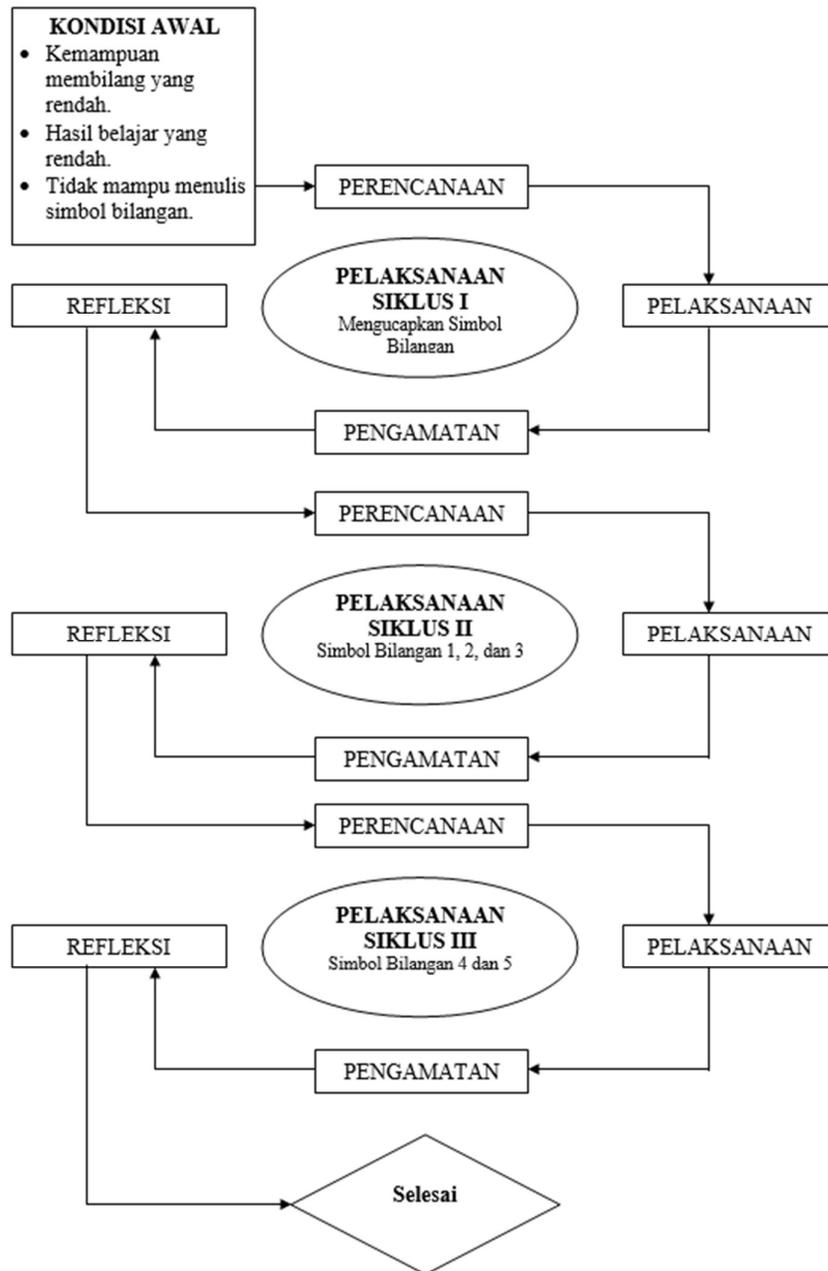
Aturan mainannya sangat sederhana. Setiap pemain secara bergiliran meloncati tiap kotak bilangan sambil mengucapkan nama bilangan tempat kakinya berpijak. Setiap kotak harus dilalui secara berurutan dan tidak boleh dilewati. Jika ada kotak yang dilewati, maka pemain harus mengulang kembali loncatannya. Pemain yang dapat melalui kotak secara berurutan dan dapat menyebutkan nama bilangan secara berurutan akan mendapat hadiah snack ringan. Pemain yang telah melalui kotak permainan Engklek akan menunggu giliran selanjutnya, untuk bermain kembali.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalahnya adalah: Apakah permainan tradisional Engklek dapat meningkatkan keterampilan membilang sampai 5 pada peserta didik tunagrahita kelas I?

Tujuannya adalah memperoleh gambaran tentang kemampuan membilang bilangan pada peserta didik tunagrahita kelas I, memperoleh informasi tentang kegiatan permainan tradisional Engklek pada peserta didik tunagrahita sedang kelas I, dan memperoleh data tentang kemampuan membilang sampai 5 melalui permainan tradisional Engklek.

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas sebagaimana tampak pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Desain Penelitian



Gambar 2, 3, dan 4. Kegiatan Permainan Engklek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus terencana terhadap peserta didik tunagrahita sedang kelas 1 SDLB-C1 di SLB Negeri Subang. Hasil penelitian pada setiap siklus merupakan data hasil belajar peserta didik.

Siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan pada bulan Februari 2019. Indikator keberhasilan adalah peserta didik dapat mengucapkan bilangan 1 sampai 5 secara berurutan tanpa memperhatikan langkah loncatan pada permainan Engklek. Hasil belajar yang diperoleh lima peserta didik tunagrahita sedang sebagaimana tampak pada Tabel 1. Hasil pengamatan pada Siklus I menunjukkan bahwa keseimbangan tubuh seluruh peserta didik untuk membuat loncatan pada setiap kotak sering tidak berurutan. Sering terjadi perubahan gerakan kaki. Seluruh peserta didik sering kesulitan loncat dengan satu kaki. Kaki yang jatuh pada kotak Engklek harusnya satu kaki tetapi menjadi dua kaki. Lalu mulai meloncat lagi dengan satu kaki. Saat berbelok arah, kedua kaki turun lagi. Terkadang keseimbangan untuk terus meloncat dengan satu kaki tidak dapat bertahan lama. Rata-rata hanya dua kotak lalu kaki yang satunya lagi akan turun. Sering kotak Engklek terlewati, atau ada yang tidak diinjak secara berurutan (ANS, FMP, dan NA) karena tergesa-gesa. Peserta didik (ANS dan NA) yang sedang meloncat pada kotak, sering kakinya menyentuh luar kotak. Ada peserta didik (FMP) yang kadang mengganggu temannya yang belum selesai meloncat pada seluruh bidang Engklek. Ada peserta didik yang mengurutkan bilangan secara cepat dan berurutan (ANS dan SEW). Ada peserta didik yang membilang secara acak tidak berurutan (FMP), namun juga ada yang harus selalu diingatkan (IKH) saat membilang sampai lima.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

No.	Inisial Nama	Pengucapan Bilangan			Catatan Hasil Belajar
		P 1.1	P 1.2	P 1.3	
1.	ANS	123	1235	12345	Dapat menyebutkan satu, dua, tiga, empat, lima dengan cepat berbicaranya.

2.	FMP	1	12	125	Dapat berkata “satu, dua, lima secara acak dan tidak berurutan.
3.	IKH	123	1234	12345	Dapat menyebutkan satu, dua, tiga, empat dan lima namun perlu diingatkan guru.
4.	NA	12345	12345	12345	Dapat menyebutkan satu sampai lima secara berurutan, walaupun loncatannya tergesa-gesa.
5.	SEW	12345	12345	12345	Dapat menyebutkan satu sampai lima secara berurutan.

Sumber: Pengolahan Data Penelitian

Siklus II dilaksanakan dalam tiga pertemuan pada bulan Maret 2019. Indikator keberhasilan pada siklus II adalah membilang 1, 2, dan 3 yang sesuai dengan langkah loncatan pada kotak Engklek 1, 2, dan 3. Hasil belajar yang diperoleh lima peserta didik tunagrahita sedang tampak pada Tabel 2. Catatan pengamatannya adalah pada saat mengucapkan bilangan “satu” tapi peserta meloncat pada kotak “dua” (FMP), sehingga harus diulang beberapa kali untuk menahan tubuhnya agar ia tidak meloncat terburu-buru ke kotak Engklek yang lain. Ada peserta didik lain (ANS) yang ikut membilang dengan keras, sehingga fokus perhatian peserta didik yang sedang loncat menjadi mudah teralihkan. Pengucapan bilangan yang berurutan tapi belum diimbangi dengan jatuhnya kaki pada kotak Engklek yang sesuai dengan bilangan yang diucapkan. Peserta didik sering tergesa-gesa loncat (ANS). Meloncat pelan-pelan dibarengi dengan pengucapan bilangan yang sesuai dengan kotak Engklek 1, 2, 3 tapi kaki sering turun (IKH). Meloncati kotak Engklek sambil mengucapkan bilangan 1, 2, dan 3 dengan tepat, tapi harus diulang beberapa kali (NA dan SEW).

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II

No.	Inisial Nama	Membilang 1, 2, dan 3			Catatan Hasil Belajar
		P 2.1	P 2.2	P 2.3	
1.	ANS	2	12	123	Paham simbol 1, 2, 3 dan dapat mengurutkan, saat meloncat pada lambang bilangan sering terlewat karena terburu-buru.
2.	FMP	1	1	1	Dapat meloncat di posisi satu dan meloncat jauh.
3.	IKH	12	23	123	Dapat menahan diri meloncat di satu, dua, tiga secara berhati-hati.
4.	NA	2	12	123	Dapat meloncat pada posisi bilangan 1, 2, 3 sesuai instruksi.
5.	SEW	12	23	123	Dapat meloncat pada posisi bilangan 1, 2, 3 sesuai instruksi.

Sumber: Pengolahan Data Penelitian

Siklus III dilaksanakan dalam tiga pertemuan pada bulan April 2019. Indikator keberhasilan pada siklus III adalah membilang 4 dan 5, dengan langkah loncatan pada kotak Engklek 4 dan 5. Hasil belajar yang diperoleh lima peserta didik tunagrahita sedang sebagaimana tampak pada Tabel 3. Hasil pengamatan pada Siklus III adalah masih ada

yang terburu-buru saat mengucapkan simbol bilangan 4 dan 5 pada kotak Engklek 4 dan 5. Ada peserta didik yang gerakan loncatnya harus ditahan karena selalu ingin tergesa-gesa (FMP). Sebagian besar sudah dapat membilang simbol 4 dan 5 saat meloncati kotak Engklek 4 dan 5, sekalipun meloncat dengan kaki dua. Masih ada peserta didik yang tidak sabar, ia ikut melompat dibelakang temannya yang sedang melompat. Sehingga saat berbalik arah menjadi saling berbenturan. Harus selalu membujuk peserta didik agar bersabar menunggu giliran saat meloncat, agar tidak mengganggu teman lain yang sedang meloncat. Perlu menenangkan peserta didik, agar peserta didik bisa fokus saat meloncati kotak Engklek sambil mengucapkan bilangan. Disela-sela istirahat, seluruh peserta didik senang bermain Engklek bersama teman-temannya. Saat sedang belajar tema dengan materi lain, ada saja peserta didik yang meloncati kotak-kotak Engklek. Lalu mengajak temannya bermain bersama (FMP dan ANS).

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus III

No.	Inisial Nama	Membilang 4 dan 5			Catatan Hasil Belajar
		P 3.1	P 3.2	P 3.3	
1.	ANS	5	45	45	Paham simbol 4 dan 5 dan dapat meloncat pada kotak 4 dan 5.
2.	FMP	4	5	45	Dapat meloncat setiap simbol bilangan hanya harus ditahan. Dan masih tidak beraturan.
3.	IKH	4	45	45	Dapat meloncat di empat dan lima secara hati-hati dengan bimbingan guru.
4.	NA	4	5	45	Dapat meloncat di empat dan lima secara cepat dan tepat.
5.	SEW	4	45	45	Dapat meloncat di empat dan lima secara perlahan dan tepat.

Sumber: Pengolahan Data Penelitian

Kegiatan pembelajaran peserta didik kelas 1 SDLB-C1 pada siklus I, II, dan III dilaksanakan sambil bermain dengan teknik meloncat pada kotak Engklek. Kegiatan pada siklus I, peserta didik meloncat kotak Engklek sambil membilang satu, dua, tiga, empat, dan lima. Ketepatan peserta didik saat meloncati kotak Engklek dengan pengucapan bilangan tidak dipertimbangkan. Kegiatan pada siklus ke II dan ke III, peserta didik mengucapkan bilangan satu, dua, tiga, empat, dan lima sambil melompati kotak Engklek sesuai lambang bilangan yang tercantum pada setiap kotak Engklek.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I, II, dan III

No.	Inisial Nama	Siklus I			Siklus II			Siklus III		
		Pengucapan Bilangan			Membilang 1, 2, dan 3			Membilang 4 dan 5		
		P 1.1	P 1.2	P 1.3	P 2.1	P 2.2	P 2.3	P 3.1	P 3.2	P 3.3
1.	ANS	123	1235	12345	2	12	123	5	45	45
2.	FMP	1	12	125	1	1	1	4	5	45
3.	IKH	123	1234	12345	12	23	123	4	45	45
4.	NA	12345	12345	12345	2	12	123	4	5	45

5.	SEW	12345	12345	12345	12	23	123	4	45	45
----	-----	-------	-------	-------	----	----	-----	---	----	----

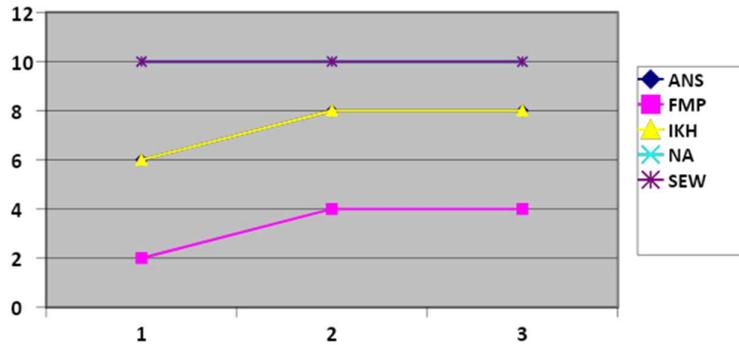
Sumber: Pengolahan Data Penelitian

Perbandingan hasil belajarnya tampak pada Tabel 4. Dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik diolah dalam bentuk nilai hasil belajar sebagaimana tampak pada Tabel 5 berikut ini. Ada perubahan hasil belajar pada setiap siklus yang dilakukan dalam sebuah permainan. Sebagaimana telah dinyatakan oleh Mulyani dan Dadang (2016: 90) bahwa: “Bermain secara rutin, karena tahapan permainan anak dapat diprediksikan untuk belajar sesuatu yang baru dalam usianya. Artinya permainan Engklek memberi perubahan hasil belajar pada peserta didik tunagrahita sedang dalam menguasai keterampilan membilang.

Tabel 5. Nilai Hasil Belajar Siklus I, II, dan III

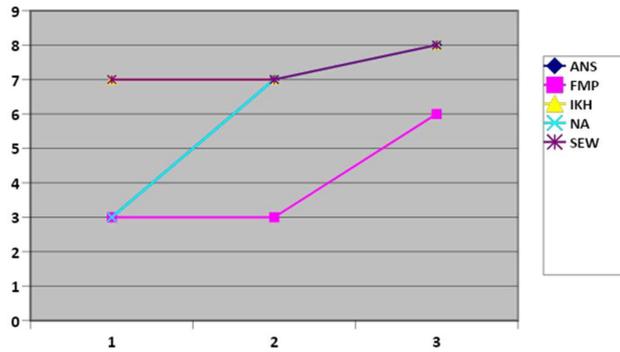
No.	Inisial Nama	Siklus I			Siklus II			Siklus III		
		Pengucapan Bilangan			Membilang 1, 2, dan 3			Membilang 4 dan 5		
		P 1.1	P 1.2	P 1.3	P 2.1	P 2.2	P 2.3	P 3.1	P 3.2	P 3.3
1.	ANS	6	8	8	3,3	6,6	8	5	10	10
2.	FMP	2	4	4	3,3	3,3	6	5	5	7
3.	IKH	6	8	8	6,6	6,6	8	5	9	9
4.	NA	10	10	10	3,3	6,6	8	5	5	9
5.	SEW	10	10	10	6,6	6,6	8	5	9	9

Kegiatan pada Siklus I dimana peserta didik ANS walaupun terkadang tubuhnya masih belum seimbang saat meloncat, namun ia dapat membilang 1, 2, 3 secara berurutan. Terkadang ia tergesa-gesa, sehingga ada kotak yang terlewati dan kakinya melewati batas kotak Engklek. Pada pertemuan selanjutnya, ANS dapat menyebutkan satu, dua, tiga, empat, lima dengan cepat bicarannya. Peserta didik FMP sering meloncat dengan terburu-buru, sering melewati kotak Engklek. Namun ia menunjukkan sikap untuk terlibat bersama dalam permainan Engklek bersama teman-temannya. Terkadang ia mengganggu temannya, yang dimaksud untuk memberi semangat teman-temannya. FMP dalam beberapa pertemuan dapat berkata “satu, dua, lima” secara acak dan tidak berurutan. Peserta didik IKH sangat berhati-hati saat meloncat, sehingga posisi kaki sering turun. Lalu ia meloncat lagi dan berhenti lagi pada setiap kotak Engklek. IKH pada setiap pertemuan dapat menyebutkan kata satu, dua, tiga, empat dan lima walaupun harus selalu diingatkan dan dibimbing guru. Dengan cara menirukan ucapan guru. Peserta didik NA sering tergesa-gesa saat meloncat, sehingga kakinya sering keluar kotak engklek. Namun ia dapat menyebutkan kata satu sampai lima secara berurutan, sambil meloncat dengan tergesa-gesa. Walaupun posisi kaki dan bilangan yang diucapkan berbeda. Sering kaki sedang berada di kotak Engklek satu tapi NA sudah mengucapkan bilangan satu sampai lima dengan cepat. Peserta didik SEW selalu menyimak penjelasan guru. Ia dapat meloncat dengan keseimbangan yang bagus. Setiap kotak ia lewati dengan berurutan sambil menyebutkan bilangan satu sampai lima. Walaupun antara ucapan dan posisi loncatan kaki pada kotak Engklek berbeda. Pencapaian nilai belajar pada Siklus I tampak pada Gambar 5 berikut ini.



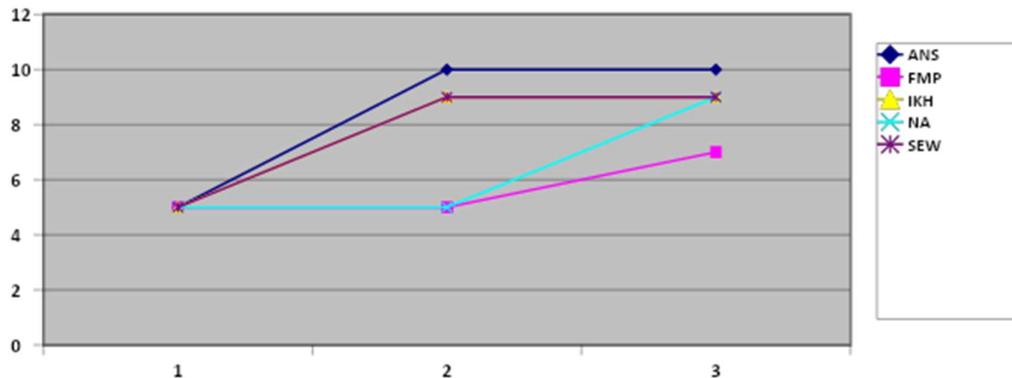
Gambar 5. Grafik Nilai Hasil Belajar Siklus I

Kegiatan pada Siklus II, peserta didik ANS mampu memahami simbol 1, 2, dan 3 serta dapat mengurutkan. Saat melompat pada lambang bilangan sering terlewat karena tergesa-gesa. Ia mudah terjatuh saat kaki kanannya dibilangan. Terkadang ia melompat dengan satu kaki, namun bergiliran kaki kanan dan kaki kiri. Terkadang kaki kiri yang dibilangan atau kaki kanan yang dibilangan saat melewati tiap kotak Engklek. Hanya sering bergerak dengan terburu-buru. Peserta didik FMP dapat melompat di posisi kotak Engklek satu, lalu ia akan melompat jauh tidak beraturan pada kotak Engklek yang lain. Saat memulai gerakan untuk melompat, FMP patuh melewati kotak Engklek satu. Selanjutnya ia akan meloncati kotak-kotak yang lain tidak beraturan sesuai dengan arah tangan yang tunjuk dan kemauannya. Peserta didik IKH dapat menahan diri melompat di kotak Engklek satu, dua, tiga secara berhati-hati. Ia akan memalingkan wajahnya ke arah guru, saat akan melompat. Sambil berkata bilangan yang akan ia loncati. Jika guru mengangguk ia mulai berani melompat dengan satu kaki. Terkadang saat kaki kanan ditekuk, sesekali kaki yang kiri turun. Kemudian diangkat kembali untuk loncatan berikutnya. Biasanya sesudah melompat pada satu kotak Engklek. IKH dapat meloncati kotak Engklek satu dua tiga secara perlahan. Peserta didik NA dapat melompat pada posisi bilangan 1, 2, 3 sesuai instruksi dengan gembira dan percaya diri. Ia akan membuat gerakan melompat sambil mengangkat rohnya agar tidak terinjak sambil berteriak setiap melewati satu lompatan. Saat ia melewati satu kotak Engklek, NA akan membuat gerakan mundur loncatan, untuk memenuhi loncatan bilangan yang terlewat. Peserta didik SEW dapat melompat pada posisi kotak Engklek bilangan 1, 2, 3 sesuai instruksi. Namun kondisi suasana hatinya harus terus terjaga. Jika suasana hatinya sedang kurang senang mengikuti permainan, ia hanya mau membuat gerakan melompat satu kali permainan. Kemudian akan duduk melihat teman-temannya bermain Engklek. Pencapaian nilai belajar pada Siklus II tampak pada Gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Grafik Nilai Hasil Belajar Siklus II

Kegiatan pada Siklus III, peserta didik ANS paham simbol bilangan 4 dan 5 dan dapat meloncat pada kotak 4 dan 5, walaupun masih sering tergesa-gesa. ANS sering melewati kotak Engklek 4 dan langsung ke kotak Engklek 5. Harus selalu diingatkan saat meloncat agar tidak tergesa-gesa dan memperhatikan simbol bilangan yang diinjak. Peserta didik FMP dapat meloncat setiap simbol bilangan hanya tubuhnya harus selalu ditahan. Dilakukan agar ia tidak bergegas melompat ke kotak yang lain. FMP masih sering tidak beraturan saat meloncat. Untuk itu tubuhnya harus ditahan saat melewati kotak Engklek empat dan lima. Guru membimbing FMP untuk mengucapkan kata empat sambil meminta FMP memperlihatkan simbol bilangan empat. Guru meminta FMP mengucapkan kata lima sambil memperlihatkan simbol bilangan lima pada kotak Engklek. Peserta didik IKH dapat meloncat di empat dan lima secara hati-hati dengan bimbingan guru. IKH akan mengucapkan kata empat dan lima secara berulang-ulang dan melihat kearah guru untuk menyakinkan kotak Engklek yang akan dilewati. Saat meloncati kotak Engklek empat, IKH akan melihat ke arah guru. Demikian juga saat melewati kotak Engklek lima. Peserta didik NA dapat meloncat di kotak empat dan lima secara cepat dan tepat. NA meloncati kotak Engklek empat sambil mengucapkan kata empat dengan keras. NA juga meloncati kotak Engklek lima sambil mengucapkan kata lima dengan keras. Peserta didik SEW dapat meloncat di kotak empat dan lima secara perlahan dan tepat. SEW percaya diri melewati setiap kotak dengan baik. Pengucapan bilangan empat dan lima diucapkan dengan jelas. Walaupun dengan ekspresi yang kaku, namun ia memahami apa yang diperintahkan guru. Pencapaian nilai belajar pada Siklus III tampak pada Gambar 7 berikut ini.



Gambar 7. Grafik Nilai Hasil Belajar Siklus III

Pembahasan

Secara keseluruhan, ada hal-hal penting yang tampak pada peserta didik sebagai bentuk perubahan belajar. Ada perubahan pola belajar yang lebih bersemangat dan bergairah. Setiap peserta didik diberi kesempatan belajar sambil bermain. Peserta didik suka saat belajar dengan permainan Engklek. Setiap masuk kelas, mereka terus mencoba melompat pada setiap kotak Engklek. Ada beberapa peserta didik yang masih ragu melangkah/ melompat dengan teknik salah satu kaki diangkat. Namun guru memberikan kemudahan, sesuai kemampuan peserta didik dalam melakukan gerakan melompat. Beberapa kali terjadi benturan saat berganti giliran bermain. Setiap peserta didik ingin bermain duluan. Untuk itu dibuat kesepakatan bersama. Permainan dimulai bagi peserta didik yang telah menyelesaikan tugas belajar terlebih dahulu. Keseimbangan badan saat melompat secara bertahap mulai dikendalikan oleh peserta didik sendiri. Posisi tangan yang menjaga keseimbangan, posisi kaki yang sering berganti, menunjukkan keinginan peserta didik untuk menjaga keseimbangannya saat melompat. Peserta didik menjadi fokus saat melompat pada bilangan yang dimaksud, sesuai yang diperintahkan guru. Mereka melihat pada guru, untuk menyakinkan diri kotak yang wajib diloncati sesuai perintah guru.

SIMPULAN

Kemampuan peserta didik tunagrahita sedang pada keterampilan membilang menunjukkan perubahan hasil belajar yang meningkat pada setiap peserta didik tunagrahita sedang. Perubahan hasil belajar yang terjadi dalam sebuah permainan tradisional Engklek. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membilang bilangan asli sampai 5 meningkat menggunakan permainan Engklek pada peserta didik tunagrahita sedang kelas I SDLB-C1 di SLB Negeri Subang.

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar guru sebaiknya mau mencoba hal-hal yang belum pernah dilakukan untuk memberi pengalaman baru bagi peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Permainan sederhana digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bermanfaat dalam penanaman konsep belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ambari, M. Hasan. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Di Kampung Dolanan*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astati dan Lis Mulyati. (2011). *Pendidikan Anak Tunagrahita*. Bandung: Amanah Offset.
- Barmin dan Wahyuni, Sri. (2011). *Jangan Lupakan Aku Mainan Tradisional 1*. Tangerang: Pantja Simpati.
- Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). *Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 10/D/KR/2017 tentang Struktur Kurikulum, Kompetensi Inti – Kompetensi Dasar, dan Pedoman Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Khusus*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89-99.
- Mulyani, Yani dan Dadang Garnida. (2016). *Modul Guru Pembelajaran SLB Tunagrahita Kelompok Kompetensi F Pedagogik (Pengembangan Potensi Anak Tunagrahita) dan Profesional (Pembelajaran Komunikasi dan Refleksi Pembelajaran)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurmawati, dkk. (2000). Pembelajaran Yang Berorientasi Pada Konstruktivistik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bagi Siswa Kelas III SDN Kutohardjo II Rembang. *Jurnal Pendidikan Universitas Terbuka*. [Online]. Vol 2, (1), 13 halaman. Tersedia://simpen.lppm.ut.ac.id/htmpublikasi/21nurma.htm [4 April].
- Purnomo, D. D., Shodiq, M., & Samawi, A. (2019). Pengaruh Media Dot Cards Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita Sedang. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 5(1), 1-5.
- Satriana, Ade. (2013). "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 Melalui Media Flash Card Bagi Siswa Tunagrahita Sedang". Dalam *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*. [Online]. Vol I, (2), 14 halaman. Tersedia: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu> [4 April 2019].
- Sujiartiningsih. (2011). *Mengembangkan Nilai Luhur dengan Permainan Tradisional*. Tangerang: Pantja Simpati.
- Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wahyudin dan Sudrajat. (2004). *Ensiklopedi Matematika SLTP (Topik-Topik Pengayaan Matematika)*. Jakarta: Tarity Samudra Berlian.

