

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Penyajian Data

Pada bagian penyajian data ini peneliti akan menyajikan data tentang masalah pembelajaran matematika yang dihadapi anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, penggunaan media *Game Hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo dan faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Data-data hasil penelitian ini diperoleh dari teknik observasi, dokumentasi dan wawancara, yang dilakukan oleh peneliti dengan Elis Styamaningsih selaku guru kelas D-II SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo yang merupakan guru pengajar seluruh mata pelajaran di kelas tersebut. Selain itu, peneliti juga melakukan pengecekan data terhadap Agus Mulyono selaku kepala sekolah SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo dan juga terhadap orang tua siswa. Berikut penyajian data-data hasil penelitian.

a. Masalah Pembelajaran Matematika Yang Dihadapi Anak Tunagrahita Ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Aktifitas belajar berkaitan langsung dengan kemampuan kecerdasan. Di dalam kegiatan sekurang-kurangnya dibutuhkan kemampuan

mengingat dan kemampuan untuk memahami. tapi keadaan seperti itu sulit dilakukan oleh anak tunagrahita. Menurut hasil observasi di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo. Anak tunagrahita ringan disana mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan berfikir secara abstrak. Sehingga belajar apapun harus terkait dengan objek yang bersifat konkrit khususnya dalam bidang study matematika harus menggunakan sebuah media dalam proses pembelajarannya.⁷⁹ Sesuai dengan yang diungkapkan Elis Styamaningsih selaku guru kelas D-II SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo sebagai berikut:

Salah satu masalah yang dihadapi anak tunagrahita di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo adalah mereka sukar untuk berfikir abstrak. Hal ini terbukti pada saat pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan diatas angka 5 mereka sulit memahami karena tidak ada media yang menunjang proses pembelajaran dikelas. Mereka sering meminjam jari guru atau temannya untuk menyelesaikan tugasnya (sebagai alat bantu menghitung penjumlahan diatas angka 5). Selain itu mereka masih kesulitan dalam memahami symbol angka 1-10, mereka mampu menyebutkan angka 1-10 akan tetapi saat diminta untuk menunjukkan atau menuliskannya mereka tidak bisa menunjuk ataupun menuliskannya.⁸⁰

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Agus Mulyono selaku kepala sekolah SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, bahwa:

Masalah yang dihadapi anak tunagrahita di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo salah satunya adalah pada bidang studi matematika operasi hitung penjumlahan 1-10 dengan hasil maksimal 10. Sulitnya guru menyampaikan materi karena keterbatasan media. Guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan jari-jari tangan dan goresan-goresan di papan tulis saja. Padahal anak-anak tunagrahita di

⁷⁹ Hasil Observasi kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal 2 November 2013

⁸⁰ Hasil Wawancara dengan guru kelas D-II SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal 4 November 2013

SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo sangat memerlukan media dalam proses pembelajaran matematika dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimilikinya.⁸¹

Hal ini didukung dari pendapat orang tua siswa bahwa anak-anak mereka mengalami kesulitan belajar dalam bidang study metematika. Misalnya: mereka masih kesulitan dalam memahami jumlah benda-benda yang ada disekitarnya.⁸²

Adapun Klasifikasi anak tunagrahita di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo. Menurut hasil observasi peneliti. Terdapat 1 kelas D-II untuk anak tunagrahita ringan yang terdiri dari 4 anak. Mereka mengalami kesulitan belajar dalam bidang studi matematika yaitu pada materi operasi hitung penjumlahan 1-10, selain itu mereka juga kesulitan dalam memahami simbol-simbol angka. Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh ibu Elis Styamaningsih:

klasifikasi anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo ada1 kelas yang terdiri dari 4 anak. Dan Salah satu masalah yang dihadapi oleh mereka yaitu pada materi operasi hitung penjumlahan 1-10 yang disebabkan karena keterbatasan media dalam pembelajaran matematika, selain itu mereka juga kesulitan dalam memahami simbol angka, seringkali anak meminjam jari guru dan teman-temannya (sebagai alat bantu hitung).⁸³

⁸¹ Hasil Wawancara dengan kepala sekolah di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal 4 November 2013

⁸² Hasil Wawancara dengan wali murid SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal 2 November.

⁸³ Hasil Wawancara dengan guru kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal 5 November 2013

Adapun nama-nama subyek yang diteliti dapat dilihat pada tabel 4.1.⁸⁴

Tabel 4.1. Nama Subjek yang diteliti

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	Keterangan
1	Mugi	II C	Laki-laki	Data tersebut diperoleh dari hasil dokumentasi di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.
2	Ani	II C	Perempuan	
3	Virel	II C	Perempuan	
4	Irma	II C	Perempuan	

Jadi dapat disimpulkan bahwa masalah pembelajaran matematika yang dihadapi anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo adalah terdapat 1 kelas D-II yang terdiri dari 4 anak yaitu Mugi, Ani, Virel, dan Irma memiliki kemampuan berhitung yang rendah dikarenakan sulitnya guru dalam menyampaikan materi karena keterbatasan media. Seperti pada materi operasi hitung penjumlahan diatas angka 5, mereka sulit memahami karena tidak ada media yang menunjang proses pembelajaran dikelas. Mereka juga sering meminjam jari guru atau temannya untuk menyelesaikan tugasnya (sebagai alat bantu menghitung penjumlahan diatas angka 5). Selain itu mereka masih kesulitan dalam memahami symbol angka 1-10, mereka mampu menyebutkan angka 1-10 akan tetapi saat diminta untuk menunjukkan atau menuliskannya mereka tidak bisa menunjuk ataupun menuliskannya.

⁸⁴ Hasil Dokumentasi nama-nama anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal 2 November 2013

b. Penggunaan Media *Game Hopscotch* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Anak Tunagrahita Ringan Di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

1. Langkah-langkah penggunaan media *game hopscotch* di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo adalah:

Sebagaimana penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo. Menurut hasil observasi peneliti terhadap penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo adalah:

- 1) Papan *hopscotch* bersymbol angka 1, sampai 10 dipasang dan diletakkan pada lantai sesuai rencana pembelajaran operasi hitung penjumlahan.
- 2) Sebelum pembelajaran berhitung dimulai dalam *game hopscotch* ini ada aturan main yang dibuat oleh guru yaitu:
 - a. Putaran pertama, materi dengan bilangan 1 contoh : $1 + 1$
 =.....
 perintah awal $1 + 1$ siswa harus melompat dengan memainkan kaki kanan dan kaki kiri diangkat sesuai dengan perintah penjumlahan, kemudian, setelah lompatan terakhir kedua kaki bersamaan menginjak papan angka /game hopscotch. Kemudian

siswa perputar kembali dengan menghitung jumlah keseluruhan papan yang diinjak, disinilah nilai atau jumlah dari $1 + 1$ akan diperoleh hasil 2.

- b. Putaran kedua sama aturan permainan sama dengan putaran yang pertama hanya saja yang membedakan adalah penjumlahan dengan bilangan 2, contoh $1 + 2 = \dots$
- 3). Guru memerintahkan siswa satu persatu untuk mencoba menginjak papan *hopscotch* dengan tujuan supaya siswa tidak canggung dalam melakukan permainan pada nantinya dan siswa akan mengingat angka yang ada pada papan *hopscotch*.
- 4). Guru menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa
- 5). Sebelum permainan di mulai terlebih dahulu guru memberikan sekilas pertanyaan untuk mengingat pembelajaran berhitung sebelumnya.
- 6). Guru memberikan contoh bagaimana cara memainkan *Game hopscotch* pada pembelajaran operasi hitung penjumlahan.
- 7). Setelah guru memberikan contoh kemudian siswa mempraktekkannya satu persatu.⁸⁵

⁸⁵ Hasil observasi penggunaan media game hopscotch dalam pembelajaran matematika kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal 8 oktober 2013.

2. Penilaian penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLBB/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Dalam penggunaan media *game hopscotch* salah satu hal yang perlu dilakukan adalah melakukan penilaian dalam pembelajaran, penilaian diberikan kepada siswa guna melihat pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Penilaian dimaksud untuk menilai hasil belajar matematika operasi hitung penjumlahan 1-10 dengan menggunakan media *game hopscotch* pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo. Adapun penilaian dilakukan pada setiap pembelajaran berlangsung dan pasca pembelajaran.

Menurut guru kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo Aspek yang dinilai dalam pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan 1-10 dengan menggunakan media *game hopscotch* adalah pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.⁸⁶

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu: kognitif, psikomotor dan afektif. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda.

⁸⁶ Hasil Wawancara dengan guru kelas SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal 4 November 2013

1. *Ranah kognitif*

berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir dan nalar. Di dalamnya mencakup pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analyze*), pemaduan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

Dalam aspek kognitif guru melakukan penilaian sejauh mana anak tunagrahita mampu memahami materi yang telah diajarkan dengan memberikan pertanyaan (Soal tertulis) kepada peserta didik mengenai materi yang sudah di sampaikan dalam pembelajaran matematika (operasi hitung penjumlahan 1-10).

2. *Ranak Afektif*

Berkaitan dengan aspek-aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Di dalamnya mencakup penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), tata nilai (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*).

Dalam aspek ini guru melakukan penilaian sejauh mana minat anak tunagrahita ringan kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo saat proses pembelajaran matematika dikelas dengan menggunakan media *game hopscotch*.

3. *Ranah psikomotorik*

Berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan berfungsi psikis. Misalnya: menulis, memukul, melompat, dan lain sebagainya.

Dalam aspek ini guru melakukan penilaian kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung dikelas dengan menggunakan media *game hopscotch* yang dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2. Aspek Penilaian peserta didik dengan menggunakan media *game hopscotch*

NO	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		BS (4)	B (3)	C (2)	K (1)
1	Ketepatan melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 1.				
2	Ketepatan meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 1.				
3	Ketepatan melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 2.				
4	Ketepatan meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 2				
5	Ketepatan memutar balik dengan melompat kaki satu untuk menghitung hasil.				
Jumlah skor =					
$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$					

Kriteria Penilaian:

- A. BS : Anak mampu melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 1 secara mandiri dan sempurna (bobot nilai 4).
- B : Anak mampu melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 1 secara mandiri tapi kurang sempurna (bobot nilai 3).
- C : Anak mampu melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan satu dengan bantuan (bobot nilai 2).
- K : Anak tidak mampu melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 1 (bobot 1).
2. BS: Anak mampu meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 1 secara mandiri dengan sempurna (bobot nilai 4).
- B: Anak mampu meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 1 secara mandiri tapi kurang sempurna (bobot nilai 3).
- C: Anak mampu meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 1 dengan bantuan (bobot nilai 2)
- K. Anak tidak mampu meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 1 (bobot nilai 1).

3. BS: Anak mampu melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 2 secara mandiri dengan sempurna (bobot nilai 4).
- B: Anak mampu melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 2 secara mandiri tapi kurang sempurna (bobot nilai 3).
- C: Anak mampu melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 2 Dengan bantuan (bobot nilai 2).
- K: Anak tidak mampu melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 2 (bobot nilai 1).
4. BS: Anak mampu meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 2 secara mandiri dengan sempurna (bobot nilai 4).
- B: Anak mampu meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 2 secara mandiri tapi kurang sempurna (bobot nilai 3).
- C: Anak mampu meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 2 dengan bantuan (bobot nilai 2).
- K: Anak tidak mampu meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 2 (bobot nilai 1).

5. BS: Anak mampu melompat dengan kaki satu untuk menghitung hasil secara mandiri dengan sempurna (bobot nilai 4).

B: Anak mampu melompat dengan kaki satu untuk menghitung hasil secara mandiri tapi kurang sempurna (bobot nilai 4). (bobot nilai 3).

C: Anak mampu melompat dengan kaki satu untuk menghitung hasil dengan bantuan (bobot nilai 2)

K: Anak tidak mampu melompat dengan kaki satu untuk menghitung hasil (bobot nilai 1)

Sebelum menggunakan media *game hopscotch* guru menggunakan media berupa menara hitung, jari-jari tangan dan goresan-goresan di papan. Nilai yang diperoleh siswa sebelum penggunaan media *game hopscotch* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3. Nilai Siswa Sebelum Penggunaan Media *Game Hopscotch*.

No.	Nama	Kelas	Nilai
1	Mugi	II C	50
2	Ani	II C	60
3	Virel	II C	50
4	Irma	II C	55

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas DII di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo pada saat pembelajaran

matematika sebelum menggunakan media *game hopscotch*, sebagai berikut:

a. Mugi

Berdasarkan hasil observasi terhadap Mugi dapat dikemukakan bahwa mugi mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika operasi penjumlahan diatas angka 5, jika disuruh untuk menjumlahkan diatas anangka 5 dia masih belum bisa kalau tidak ditunjang dengan adanya media. Mugi bisa menyebutkan angka-angka 1-10 tapi jika disuruh untuk menuliskannya terkadang masih salah.

b. Ani

Kemampuan Ani pada materi operasi hitung penjumlahan cukup baik meskipun terkadang ada yang salah dalam menjumlahkan. Dalam menulis lambang bilangan 1-10 sudah cukup, dan membilang 1-20 sudah cukup juga meskipun dalam membilangnya selalu tidak berurutan seperti dari 3 langsung ke5.

c. Virel

Kemampuan Virel pada operasi hitung penjumlahan sudah baik meskipun hanya menggunakan jari-jari tangan sebagai alat bantu hitung, tapi Virel masih sulit kalau diajak untuk konsentrasi. Dalam penulisan angka 1-10 dia sudah bisa untuk menuliskannya tapi terkadang ada yang terbalik seperti angka 6 dengan 9.

d. Irma

Berdasarkan hasil observasi terhadap Irma dapat dikemukakan bahwa pada operasi hitung penjumlahan masih belum bisa. Tapi dia sudah bisa jika disuruh membilang itupun sampai bilangan angka 5 saja. Untuk menulis lambang angka bilangan dia masih sangat membutuhkan bantuan dalam menyelesaikannya.

Adapun hasil penilaian pembelajaran menggunakan media *game hopscotch* pada anak tunagrahita ringan kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4. Nilai Siswa Setelah Penggunaan Media *Game Hopscotch*.

NO	Aspek yang dinilai	Nilai Siswa			
		Mugi	Ani	Virel	Irma
1	Ketepatan melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 1.	3	3	3	2
2	Ketepatan meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 1.	3	3	3	3
3	Ketepatan melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 2.	3	2	3	2
4	Ketepatan meletakkan kedua kaki setelah menunjukkan hasil penjumlahan bilangan 2	4	3	3	3
5	Ketepatan memutar balik dengan melompat kaki satu untuk menghitung hasil.	4	3	3	3
Jumlah skor		17	14	15	13
Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang dicapai siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$		85	70	75	65

Berdasarkan tabel penilaian pembelajaran matematika dengan menggunakan media *game hopscotch* di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Mugi

Kemampuan yang ditunjukkan oleh mugi saat penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan 1-10 terdapat peningkatan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media *game hopscotch*. Mugi mendapatkan nilai baik sekali dengan skor 85. Hanya saja pada aspek Ketepatan melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 1 dia melompat dengan kaki satu secara mandiri tapi kurang sempurna (membutuhkan pertolongan).

b. Ani

Kemampuan yang ditunjukkan ani dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media *game hopscotch* cukup baik dengan nilai 70. Dia bisa melompat dengan kaki satu pada penjumlahan bilangan 1 dengan baik tapi pada saat penjumlahan bilangan 2 dia masih membutuhkan bantuan. Dan sulitnya ani untuk berkonsentrasi sehingga dalam pelaksanaannya masih sering melakukan kesalahan.

c. Virel

Kemampuan yang ditunjukkan oleh firel saat penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan 1-10 dia mendapatkan nilai baik dengan nilai 75. Dia bisa melompat dengan bilangan 1 dan bilangan 2 dengan baik tapi kurang sempurna (terkadang masih meletakkan kedua kaki sebelum mengetahui hasilnya). Dia juga sudah bisa dalam menuliskan simbol-simbol angka meskipun terkadang masih memerlukan bantuan.

d. Irma

Kemampuan yang ditunjukkan irma saat penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika mendapatkan nilai 65. Dia kesulitan untuk mengangkat kaki dan berkonsentrasi sehingga dalam melangkah sering melakukan kesalahan. Adapun dalam membilang angka 1-10 dia masih belum bisa (ngeja).

3. Manfaat penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Manfaat penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo yaitu untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan 1-10 serta

memudahkan anak tunagrahita dalam memahami simbol angka. Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan Elis Styamaningsih sebagai berikut:

Banyak manfaat yang dapat dilihat dari penggunaan media *game hopscotch* ini diantaranya untuk melatih daya konsentrasi anak-anak tunagrahita dalam proses pembelajaran dikelas, memudahkan anak-anak tunagrahita dalam memahami simbol-simbol angka serta dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan 1-10, selain itu dengan penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan tidak membosankan.⁸⁷

Penulis mengobservasi pembelajaran matematika dikelas dengan menggunakan media *game hopscotch* terlihat sangat hidup. Hal ini dibuktikan dengan semangat, keaktifan dan antusias siswa saat pembelajaran berlangsung dikelas.⁸⁸

4. Materi Pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Dalam pembelajaran matematika untuk anak kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo yaitu pada materi operasi hitung penjumlahan. Operasi hitung adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar struktur sehingga terorganisasi dengan baik. Operasi hitung sangat penting untuk diajarkan

⁸⁷ Hasil wawancara dengan guru kelas D-II di SLB B/C Siti Hjar Buduran Sidoarjo, tanggal 6 november

⁸⁸ Hasil observasi dengan guru kelas D-II di SLB B/C Siti Hjar Buduran Sidoarjo, tanggal 2 november

pada anak mulai dini karena banyak persoalan atau masalah yang dapat diselesaikan dengan menggunakan operasi hitung penjumlahan 1-10.

Jadi yang dimaksud pembelajaran matematika dalam penelitian ini adalah siswa mampu memahami simbol angka dan menjumlahkan angka mulai dari 1-10 dengan hasil maksimal 10 dengan menggunakan media *Game Hopscotch*.

5. Jadwal pelaksanaan penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika untuk anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Untuk memberi ketentuan dalam pelaksanaan dalam pembelajaran di sekolah maka dibuhkan penjadwalan dalam penggunaan media game hopscotch dalam pembelajaran matematika di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo dilakukan satu kali dalam satu minggu yaitu pada hari selasa selama 2 jam pelajaran yakni 2x45 menit (mulai dari jam pelajaran pertama 7.45 – 09.00) dan model pembelajaran yang digunakan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo dilakukan secara individu namun materi tetap disesuaikan dengan kondisi siswa. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media game hopscotch ini di lakukan oleh guru kelas D-II.⁸⁹

⁸⁹ Hasil Wawancara dengan guru kelas SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal 4 November 2013

3. faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Sebagaimana media *game hopscotch* adalah salah satu bentuk media yang multi fungsi, selain digunakan sebagai media pembelajaran media ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan agar mereka dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan 1-10 serta memudahkan anak tunagrahita dalam memahami simbol-simbol angka. Melihat manfaat dari media *game hopscotch* ini, maka media ini sangat cocok untuk di terapkan. Kepala sekolah SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo saat diwawancarai di ruang kepala sekolah, penulis bertanya, “Menurut bapak, bagaimana model dan proses pembelajaran matematika yang digunakan selama ini?”. Kepala Sekolah menjawab,

“Sejauh ini model pembelajaran matematika untuk anak tunagrahita diberikan secara individu namun materi disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik anak masing-masing agar dalam proses pembelajaran berlangsung anak dapat merespon dan memahami materi yang diberikan guru”.

Ketika penggunaan media *game hopscotch* diterapkan dalam pembelajaran dikelas terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat.

Diantaranya:

a. Faktor pendukung

1) Ketersediaan Media Yang Multifungsi

Media ini memiliki multi fungsi yaitu selain di gunakan sebagai media bermain, media ini digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk anak tunagrahita.

2) Media Papan yang Warna Warni

Dengan media papan yang warna-warni anak lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran matematika dikelas. Hal ini dapat dilihat dari respon dan keaktifannya.

3) Melatih Daya Konsentrasi

Dalam penggunaan media *game hopscotch* ada beberapa gerakan yang membutuhkan konsentrasi, seperti saat menjalankan permainan, anak tidak boleh keluar dari papan *hopscotch*, dalam hal ini anak bisa belajar menjadi lebih tenang dan dituntut untuk berlatih konsentrasi.

4) Kemampuan guru

Salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan dalam mendidik anak tunagrahita adalah kemampuan guru dalam menyelami dunia anak-anak tunagrahita, sehingga banyak pemahaman-pemahaman yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan ketelatenan guru yang ada di lembaga ini.

b. Faktor penghambat

1) Tidak ada kerjasama antara orang tua dengan guru.

Kerjasama antara orang tua dengan guru sangat dibutuhkan dalam pendidikan. Kerjasama yang dimaksud yaitu usaha orang tua untuk melatih secara lanjut hasil dari proses pembelajaran dikelas agar mereka dapat mengingat pembelajaran tersebut, namun kerjasama yang ada di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo masih lemah salah satunya adalah kurangnya kesadaran dari orang tua sehingga kerjasama ini tidak terjalin dengan erat sehingga akan memiliki hambatan dalam proses pendidikan

2) Lemahnya sensomotorik

Untuk pelaksanaan awal pembelajaran matematika dengan menggunakan media game hopscotch pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo mereka mengalami kesulitan karena salah satu kelemahan dari anak tunagrahita yaitu memiliki sensomotorik yang kurang.

3) Minimnya perhatian dari yayasan

Minimnya perhatian dari yayasan terutama dalam hal pendanaan untuk membeli media *game hopscotch*. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan bapak Agus selaku kepala sekolah SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Media yang digunakan untuk anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo khususnya dalam pembelajaran matematika memang sangat terbatas dikarenakan kurangnya perhatian pendanaan dari yayasan sehingga dalam pembelajarannya dikelas anak-anak bergantian menggunakannya dan kurang efisien.⁹⁰

B. Analisis Data

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data-data tersebut. Analisa menurut Noeng Mujahir adalah upaya mencari serta menata secara sistematis catatan hasil observasi, interview dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menjadikan sebagai temuan bagi orang lain.⁹¹

Untuk itu dalam bagian analisis data ini peneliti akan menganalisis segala data yang telah peneliti dapatkan di lapangan baik dari hasil wawancara, hasil pengamatan peneliti sendiri, maupun dokumen-dokumen yang terkait tentang penggunaan Media *Game hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

a. Masalah Pembelajaran Matematika Yang Dihadapi Anak Tunagrahita Ringan Di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Pada penelitian ini peneliti menganalisis bahwa anak tunagrahita yang ada di SLB B/C siti hajar rata-rata memiliki kecerdasan intelektual dibawah

⁹⁰ Hasil Wawancara dengan Bapak Agus selaku kepala sekolah di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal 5 November 2013

⁹¹ Noeng Mujahir, *Metodologi penelitian kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1993), hal

rata-rata. Pengaruh yang timbul dari masalah ini menyebabkan anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan belajar khususnya dalam bidang study matematika.

Di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo terdapat 4 anak tunagrahita ringan yang memiliki kemampuan operasi hitung penjumlahan 1-10 yang masih rendah dan mereka juga kesulitan dalam memahami simbol-simbol aereka mampu menyebutkan angka 1-10 akan tetapi saat diminta untuk menunjukkan atau menuliskannya mereka tidak bisa menunjukkan ataupun menuliskannya. Dari kelemahan-kelemahan itu bisa dijelaskan bahwa kelemahan yang ada pada anak tunagrahita ini bukan hanya terletak pada faktor penghitungan saja akan tetapi juga pada pemahaman penulisan simbol angka.

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Soematri bahwa anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kecerdasan intelektual di bawah rata-rata, dalam perkembangan sekarang dikenal dengan istilah *developmental disability*. Anak tunagrahita atau dikenal dengan anak terbelakang mental karena keterbatasan kecerdasannya mengakibatkan dirinya sukar untuk mengikuti program pendidikan disekolah biasa secara klasikal serta mengalami kesulitan dalam belajar khususnya pada bidang study matematika.⁹²

⁹² Wardani, "Pengantar Pendidikan Luar Biasa", (Universitas Terbuka: Jakarta, 1996), hal

Ditunjang dengan pendapat Rochyadi di dalam buku seluk beluk tunagrahita dan setrategi pembelajarannya, sebagai berikut:

Perkembangan fungsi intelektual anak tunagrahita yang rendah dan disertai dengan perkembangan prilaku adaptif yang rendah pula akan berakibat langsung pada kehidupan mereka sehari-hari, sehingga ia banyak mengalami beberapa maslah dalam hidupnya. Salah satunya pada masalah belajar. Aktivitas belajar berkaitan langsung dengan kemampuan kecerdasan. Di dalam kegiatan sekurang-kurangnya dibutuhkan kemampuan mengingat dan kemampuan untuk memahami. Keadaan seperti itu sulit dilakukan oleh anak tunagrahita karena mereka mengalami kesulitan untuk dapat berpikir secara abstrak, belajar apapun harus terkait dengan objek yang bersifat konkrit yaitu dengan adanya media.⁹³ Berdasarkan pemaparan diatast dapat disimpulkan bahwa dengan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki anak tunagrahita maka tidak dapat dipungkiri lagi kalau mereka mengalami kesulitan belajar. Khususnya pada bidang study matematika. Sehingga dalam proses pembelajaran matematika dibutuhkan sebuah media sebagai penunjang proses pembelajaran dikelas.

Adapun klasifikasi anak tunagrahita di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo. Sebagai berikut:

⁹³ Nunung Apriyanto, “ *Seluk-Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*”, (Jogjakarta: Javalitera, 2012), hal 49

Pengelompokan anak tunagrahita pada umumnya didasarkan pada taraf intelegensinya, yang terdiri dari keterbelakangan ringan, sedang, dan berat. Klasifikasi anak tunagrahita di SLB SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo masuk pada klasifikasi tuna grahita ringan. Ini ditandai dengan kondisi anak yang mengalami kesulitan belajar dalam bidang study matematika yaitu pada materi operasi hitung penjumlahan 1-10, selain itu mereka juga kesulitan dalam memahami simbol-simbol angka.

Kondisi tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh beberapa ahli yaitu, Sutjihati Somantri yang berpendapat bahwa tunagrahita ringan disebut juga *maron* atau *debil*. Kelompok ini memiliki IQ antara 68-52 menurut *Binet*. Sedangkan menurut *Skala Weschler (WISC)* Anak tunagrahita ringan merupakan salah satu klasifikasi anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan intelektual/ IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana sampai tingkat tertentu. Biasanya hanya sampai pada kelas IV sekolah dasar (SD). Dengan bimbingan dan pendidikan yang baik, anak terbelakang mental ringan pada saatnya dapat memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri.⁹⁴ Jadi dengan keterbatasan yang dimiliki anak tunagrahita ringan maka tidak dapat di pungkiri lagi

⁹⁴ Sutjihati Somantri, "Psikologi Anak Luar Biasa", (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), hal 106

kalau mereka mengalami kesulitan belajar khususnya dalam bidang study matematika. Sehingga dalam proses pembelajaran dikelas dibutuhkan adanya media sebagai alat penunjang pembelajaran.

b. Penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

1. Langkah-langkah penggunaan *Game Hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Dalam prosedur penggunaan media *Game Hopscotch* secara umum pemain harus mengangkat satu kaki dan melompat dengan kaki satu melewati kotak-kotak dalam engklek. Permainan ini membutuhkan gacu (bisa dari pecahan genting, batum beling, ataupun uang receh) untuk dilempar. Dalam tingkatan yang lebih tinggi pemain harus membawa gacu di atas telapak tangan dan menaruh di atas kepala sambil melompat dengan satu kaki.⁹⁵ Ada berbagai variasi dalam hal aturan permainan dan prosedur permainan dalam engklek ini.

Secara teoritis prosedur penggunaan media *game hopscotch* menurut teori kuffner sebagai berikut:

⁹⁵ Bunda Nisrina, *Cerdas dengan Bermain*, (Yogyakarta: Gelar, 2013), hal 47

1. Papan *hopscotch* bersimbol angka 1 sampai 10 dipasang dan diletakkan pada lantai sesuai rencana pembelajaran operasi hitung penjumlahan.
2. Permainan pertama bermain dipola dan kembali lagi
3. Melompat di tiap sisi dengan kaki kanan
4. Diperjalanan kedua, pemain harus melompat dengan kaki kiri
5. Diperjalanan ketiga, pemain harus melompat dengan mengganti-ganti kaki
6. Pada perjalanan keempat, pemain harus melompat dengan kedua kaki sekaligus.
7. Pemain melompat dengan urutan ini sampai membuat kesalahan sampai menginjak garis, menggunakan kedua kaki saat seharusnya hanya dengan kaki satu, atau melompat dengan kaki yang salah, sehingga ia harus keluar.
8. Permainan lain mengambil giliran melompat dengan cara yang sama.
9. Saat tiba waktu untuk permainan pertama lagi, pemain mulai pada titik ia salah digiliran pertama. Pemenangnya adalah pemain yang pertama menyelesaikan seluruh urutan lompatan.⁹⁶

⁹⁶ Trish Kuffner, *Aktifitas Bermain dan Belajar Bersama Anak (Usia 6-10 tahun)*, (Jakarta: Gramedia, 2003), hal 119

Sedangkan Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan game hopscotch yaitu:

- 1) Papan *hopscotch* bersimbol angka 1, sampai 10 dipasang dan diletakkan pada lantai sesuai rencana pembelajaran operasi hitung penjumlahan.
- 2) Sebelum pembelajaran berhitung dimulai dalam *game hopscotch* ini ada aturan main yang dibuat oleh guru yaitu:
 - a. Putaran pertama, materi dengan bilangan 1 contoh : $1 + 1 = \dots$ perintah awal $1 + 1$ siswa harus melompat dengan memainkan kaki kanan dan kaki kiri diangkat sesuai dengan perintah penjumlahan, kemudian, setelah lompatan terakhir kedua kaki bersamaan menginjak papan angka /game hopscotch. Kemudian siswa berputar kembali dengan menghitung jumlah keseluruhan papan yang diinjak, disinilah nilai atau jumlah dari $1 + 1$ akan diperoleh hasil 2.
 - b. Putaran kedua sama aturan permainan sama dengan putaran yang pertama hanya saja yang membedakan adalah penjumlahan dengan bilangan 2, contoh $1 + 2 = \dots$
- 3). Guru memerintahkan siswa satu persatu untuk mencoba menginjak papan *hopscotch* dengan tujuan supaya siswa tidak canggung dalam melakukan permainan pada nantinya dan siswa akan mengingat angka yang ada pada papan *hopscotch*.

- 4). Guru menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa
- 5). Sebelum permainan di mulai terlebih dahulu guru memberikan sekilas pertanyaan untuk mengingat pembelajaran berhitung sebelumnya.
- 6). Guru memberikan contoh bagaimana cara memainkan *Game hopscotch* pada pembelajaran operasi hitung penjumlahan.
- 7) Setelah guru memberikan contoh kemudian siswa mempraktekkannya satu persatu.⁹⁷

Dari langkah-langkah penggunaan media game hopscotch diatas dapat dilihat bahwa dalam penerapannya di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo diterapkan secara spesifik. Tapi secara teoritis langkah-langkah media ini diterapkan masih secara umum. Tentunya penerapan media secara spesifik ini akan memberikan dampak yang baik. Sehingga penerapannya lebih terarah dan mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Penilaian penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLBB/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Dalam penggunaan media *game hopscotch* salah satu hal yang perlu dilakukan adalah melakukan penilaian dalam pembelajaran,

⁹⁷ Hasil Observasi Di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal

penilaian diberikan kepada siswa guna melihat pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Penilaian dimaksud untuk menilai hasil belajar matematika pada materi operasi hitung penjumlahan 1-10 dengan menggunakan media game hopscotch di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo. Dengan penilaian terhadap anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo dilakukan setiap pembelajaran berlangsung dan pasca pembelajaran matematika.

Aspek yang dapat dinilai dalam pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan 1-10 dengan menggunakan media *game hopscotch* adalah Aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

a) Ranah kognitif

berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir dan nalar. Di dalamnya mencakup pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analyze*), pemaduan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

Dalam aspek kognitif guru melakukan penilaian sejauh mana anak tunagrahita mampu memahami materi yang telah diajarkan dengan memberikan pertanyaan (Soal tertulis) kepada peserta didik mengenai materi yang sudah di sampaikan dalam pembelajaran matematika (operasi hitung penjumlahan 1-10).

b) Ranah Afektif

Berkaitan dengan aspek-aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Di dalamnya mencakup penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), tata nilai (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*).

Dalam aspek ini guru melakukan penilaian sejauh mana minat anak tunagrahita ringan kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo saat proses pembelajaran matematika dikelas dengan menggunakan media *game hopscotch*.

c) Ranah psikomotorik

Berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan berfungsi psikis. Misalnya: menulis, memukul, melompat, dan lain sebagainya.

Dalam aspek ini guru melakukan penilaian kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung dikelas dengan menggunakan media *game hopscotch* yang dapat dilihat pada tabel 4.4.

Berdasarkan tabel 4.3 dan tabel 4.4, dapat diketahui bahwa nilai pelajaran Matematika dengan menggunakan *game hopscotch* mengalami kenaikan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan

media pembelajaran *game hopscotch* pada anak tunagrahita ringan kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo mampu meningkatkan perestasi belajar Matematika, hal ini disebabkan karena dengan menggunakan media pembelajaran *game hopscotch* siswa tertarik sehingga menarik minat dan motivasi siswa.

3. Manfaat penggunaan media game hopscotch dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Dalam penggunaan media *game hopscotch* pada pembelajaran matematika di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo mempunyai manfaat yang penting yaitu untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan 1-10 serta dapat memudahkan anak tunagrahita dalam memahami simbol angka. Selain itu media ini juga dapat meningkatkan daya konsentrasi anak-anak tunagrahita dalam pembelajaran di kelas serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif.

Hal ini sesuai dengan teori yang menjelaskan manfaat media game hopscotch. Sebagai berikut: *Game hopscotch* adalah salah satu alternatif alat permainan edukatif (APE). Sebuah alat yang dinamakan sebagai APE ketika ia memiliki nilai manfaat yakni untuk menstimulasi potensi

anak.⁹⁸ Misalnya saja yang terstimulasi dalam *game hopscotch* adalah kemampuan motorik, tercermin dari permainan engklek yang membutuhkan gerakan-gerakan seluruh tubuh yaitu mengangkat satu kaki, menggerakkan tubuh dan tangan. Dengan melakukan kegiatan tersebut berarti bahwa anak telah melakukan kegiatan untuk meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam pertumbuhan anak.

Kemampuan numerik, dimana dengan media *game hopscotch* sebagai alat bantu berhitung dalam pembelajaran matematika anak bisa mengetahui dan mengingat simbol angka serta dapat berfikir secara tepat dan teratur dalam menjumlahkan angka sehingga anak bisa meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan.

Kemampuan melatih daya konsentrasi. Maksudnya dalam *game hopscotch* ada beberapa gerakan yang membutuhkan konsentrasi, seperti saat menjalankan permainan, anak tidak boleh keluar dari papan *hopscotch*, dalam hal ini anak bisa belajar menjadi lebih tenang dan dituntut untuk berlatih konsentrasi. Selain itu media *game hopscotch* juga dapat merangsang minat dan perhatian anak, dengan media papan yang warna-warni anak lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

⁹⁸ <http://globososo.com/web/24=manfaat+hopscotch+game> di Akses 19 Desember 2013

4. Jadwal pelaksanaan penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika untuk anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Pelaksanaan pembelajaran matematika di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo dilakukan satu kali dalam satu minggu yaitu pada hari selasa selama 2 jam pelajaran yakni 2 x 45 menit (mulai dari jam pelajaran pertama 7.45 - 09.00) dan model pembelajaran yang digunakan di SLB B/C Siti Hajar dilakukan secara individu namun materi tetap disesuaikan dengan kondisi siswa. Pembelajaran matematika dengan menggunakan *game hopscotch* ini dilakukan oleh guru kelas D-II.

5. Materi Pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

Dalam pembelajaran matematika untuk anak kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo yaitu pada materi operasi hitung penjumlahan. Operasi hitung adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar struktur sehingga terorganisasi dengan baik. Operasi hitung sangat penting untuk diajarkan pada anak mulai dini karena banyak persoalan atau masalah yang dapat diselesaikan dengan menggunakan operasi hitung penjumlahan 1-10.

Menurut Diknas ada beberapa macam operasi hitung penjumlahan 1-10 dalam penelitian ini adalah:

1. Menentukan hasil penjumlahan dengan bilangan 1 yang maksimal hasilnya 10
2. Menentukan hasil penjumlahan dengan bilangan 2 yang maksimal hasilnya sepuluh

Jadi yang dimaksud pembelajaran matematika dalam penelitian ini adalah siswa mampu memahami simbol angka dan menjumlahkan angka mulai dari 1-10 dengan hasil maksimal 10 dengan menggunakan media *Game Hopscotch*.

c. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika di SLB B/C Siti Hajar BUduran Sidoarjo.

1. faktor pendukung:

a. Ketersediaan Media Yang Multifungsi

Permainan Tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Sedangkan menurut iswinarti Permainan anak tradisional merupakan permainan yang memberikan manfaat untuk perkembangan anak dan refleksi budaya dan tumbuh kembang anak maksudnya permainan anak tradisional mempunyai

hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak. Sedangkan menurut Thris Kuffner game hopscotch adalah media bermain sekaligus sebagai media pembelajaran yang diterapkan untuk anak tunagrahita ringan jadi dapat disimpulkan bahwa Media game hopscotch ini memiliki multi fungsi yaitu selain di gunakan sebagai media bermain, media ini digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk anak tunagrahita.

b. Media Papan Warna Warni

Dengan media papan yang warna-warni anak lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

c. Pelatihan Tentang Daya Konsentrasi

Maksudnya dalam *game hopscotch* ada beberapa gerakan yang membutuhkan konsentrasi, seperti saat menjalankan permainan, anak tidak boleh keluar dari papan *hopscotch*, dalam hal ini anak bisa belajar menjadi lebih tenang dan dituntut untuk berlatih konsentrasi.

d. Kemampuan guru

Salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan dalam mendidik anak tunagrahita adalah kemampuan guru dalam menyelami dunia anak-anak tunagrahita, sehingga banyak pemahaman-pemahaman yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan ketelatenan guru yang ada di lembaga ini.

2. Faktor penghambat

a. Tidak ada kerjasama antara orang tua dengan guru

Kerja sama antara orang tua dengan guru sangat dibutuhkan dalam pendidikan, namun kerja sama yang ada di SLB B/C masih lemah salah satunya adalah kurangnya kesadaran dari orang tua sehingga kerja sama ini tidak terjalin dengan erat sehingga akan memiliki hambatan dalam proses pendidikan.⁹⁹

b. Lemahnya sensomotorik

Lemahnya sensomotorik yang dimiliki anak tunagrahita, sehingga dalam melakukan lompatan mereka masih sering salah.

c. Minimnya perhatian dari yayasan

Minimnya perhatian dari yayasan, terutama dalam hal pendanaan untuk membeli media *game hopscotch*.

⁹⁹ Elis Styamaningsih guru kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, tanggal 2 Desember 2013