

**BAB IV**  
**PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA**

**A. Pelaksanaan Penelitian.**

Penelitian ini ditujukan kepada seluruh siswa kelas IV SDLB/C Alpa Kumara Wardhana II Surabaya dengan jumlah pertemuan 7x, dengan durasi waktu 90 menit/pertemuan. Jadwal observasi pada kelas IV SDLB/C adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Jadwal observasi di kelas IV SDLB Tunagrahita**

No.	Tanggal	Pukul	Kegiatan	Keterangan
1.	11 Mei 2010	11.00	Menyerahkan surat pengantar penelitian skripsi kepada kepala sekolah SDLB/C AKW II Surabaya.	Menyerahkan surat pengantar penelitian skripsi kepada kepala sekolah SDLB/C AKW II Surabaya
2.	12 Mei 2010	10.00	Bertemu guru kelas IV untuk mencari informasi dan sekaligus menyusun jadwal observasi.	Bertemu dengan ibu ninik dan ibu kunarsih didalam kelas IV sekaligus musyawarah untuk menetapkan hari yang tepat buat dilakukannya penelitian.
3.	17 Mei 2010	10.00-11.00	Observasi pertama, pengambilan <i>pretest</i> .	Observasi pertama yaitu perkenalan dengan siswa yang dibantu oleh guru kelas IV, membagikan lembaran soal perkalian kepada siswa dengan media yang diterapkan oleh gurunya. Dan sekaligus pengambilan <i>pretest</i> .
4.	18 Mei 2010	10.00-11.00	Observasi ke-2, pemberian <i>treatment</i> pertama.	Memberikan <i>treatment</i> pertama yaitu 2x6 dengan menggunakan media pembelajaran <i>dakon</i> .
5.	24 Mei 2010	10.00-11.00	Observasi ke-3,	Memberikan <i>treatment</i> kedua

			pemberian <i>treatment</i> kedua.	yaitu 2x6 dengan menggunakan media pembelajaran <i>dakon</i> .
6.	25 Mei 2010	10.00-11.00	Observasi ke-4, pemberian <i>treatment</i> ketiga.	Memberikan <i>treatment</i> ketiga yaitu 2x7 dengan menggunakan media pembelajaran <i>dakon</i>
7.	31 Mei 2010	10.00-11.00	Observasi ke-5, pemberian <i>treatment</i> keempat.	Memberikan <i>treatment</i> keempat yaitu 2x7 dengan menggunakan media pembelajaran <i>dakon</i>
8.	01 Juni 2010	10.00-11.00	Observasi ke-6, pemberian <i>treatment</i> lima.	Memberikan <i>treatment</i> kelima yaitu 2x8 dengan menggunakan media pembelajaran <i>dakon</i>
9.	07 Juni 2010	10.00-selesai	Observasi ke-7, pemberian <i>treatment</i> ke enam sekaligus <i>posttest</i> dan perpisahan sama kelas IV.	Memberikan <i>treatment</i> ke enam yaitu 2x8 dengan menggunakan media pembelajaran <i>dakon</i> , sekaligus pengambilan <i>posttest</i> dan setelah itu perpisahan dengan anak-anak kelas IV SDLB/C.
10.	12 Juni 2010	08.00-selesai	Pengambilan surat keterangan telah selesai mengadakan penelitian di SDLB/C AKW II Surabaya.	Pengambilan surat keterangan telah selesai mengadakan penelitian di kepala sekolah SDLB/C AKW II Surabaya.

## B. Deskripsi Penelitian.

### 1. Proses Penelitian Tanggal 17-Mei-2010.

Pada tanggal 17-05-2010 adalah penelitian pertama yang dilakukan oleh peneliti. Dimana pada hari ini peneliti mempunyai maksud ingin mengetahui bagaimana proses belajar mengajar yang diterapkan oleh guru kelas IV khususnya pada mata pelajaran matematika aspek perkalian. Dalam mengajar matematika, guru menggunakan sebuah media pembelajaran yang disebut dengan *biting* (kayu yang dipotong menjadi 100 batang). Akan tetapi dalam proses belajar berlangsung, guru memberikan soal terlebih dahulu kepada siswa, kemudian siswa diberi tahu bagaimana cara mengerjakan soal dengan menggunakan media tersebut, agar siswa tidak begitu kesulitan. Sehingga yang mana proses belajar mengajar menjadi lancar.

Pada waktu penelitian dijelaskan sebagai berikut:

a. Langkah Persiapan.

Peneliti mempersiapkan soal matematika dan instrument chek-list untuk mengetahui siswa yang memiliki prestasi belajar matematika yang rendah.

b. Langkah Pelaksanaan.

1. Tahap Pembukaan.

- a. Guru memberikan salam kepada siswa.
- b. Siswa berdoa menurut kepercayaannya masing-masing.
- c. Peneliti mengadakan perkenalan dengan siswa, supaya terjalin suatu keakraban antara siswa dan peneliti. Yang juga dibantu oleh guru.
- d. Guru kemudian mulai memberikan soal matematika kepada siswa.  
Dan siswa kemudian mengerjakannya dengan menggunakan media

pembelajaran yang disebut *biting*. Akan tetapi hanya ada beberapa siswa saja yang bisa mengerjakan dengan benar.

2. Tahap Pengakhiran.

- a. Guru menyampaikan bahwa kegiatan akan segera berakhir.
- b. Do'a Mengakhiri kegiatan.

**Tabel 3. Hasil *pretest* tanggal 17 Mei 2010 adalah:**

No	Nama	Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x6		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x7		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x8	
		0	1	0	1	0	1
1.	Agung Prayoga		√	√			√
2.	Ida Bagus Mahendra	√		√		√	
3.	Yudi Supriyanto		√		√		√
4.	Vincent Alexander F		√		√		√
5.	Dara Kelana PM	√		√		√	
6.	Nyoto Sugi H		√		√		√
7.	Viyan Dra Bryan S	√		√		√	
8.	Lutfiah Alyah	√		√		√	
9.	Garry Mujiati		√		√		√
10.	M. Cahyo Nugroho	√			√		√
11.	M. Rizal	√		√		√	
12.	Husnia Latifatus suud		√		√		√
13.	Mereta Rindu W		√		√		√
14.	Arieza Mahsril	√		√		√	
15.	Risky Dewantoro	√		√		√	

a. Perkalian 2 x 6.

- 1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.
- 2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

b. Perkalian 2 x 7.

- 1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.
- 2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

c. Perkalian  $2 \times 8$ .

- 1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.
- 2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

## 2. Proses Penelitian Tanggal 18-Mei-2010.

Penelitian tanggal 18-05-2010 merupakan penelitian yang kedua. Dimana pada tanggal ini peneliti menerapkan media pembelajaran *dakon* untuk membantu siswa dalam menyelesaikan soal matematika. Dan siswanya hadir semua tanpa ada yang absen. Sehingga semua siswa bisa mengikutinya.

a. Langkah Persiapan.

Peneliti menyiapkan terlebih dahulu permainan *dakon*. Dan setelah itu peneliti membagikannya kepada setiap siswa kelas IV tersebut.

b. Langkah Pelaksanaan.

1. Tahap Pembukaan.

- a. Salam.
- b. Do'a.
- c. Guru dan peneliti mengondisikan kelas, dengan cara menyuruh siswa untuk diam.
- d. Peneliti dibantu oleh guru menjelaskan kepada siswa tentang apa itu *dakon*, dan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran *dakon* supaya siswa nantinya tidak kesulitan.

- e. Menanyakan kepada siswa bagaimana minat siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*. Karena dengan minat yang tinggi, akan membantu proses belajar matematika pada siswa tersebut secara optimal.
2. Tahap Kegiatan.
    - a. Peneliti memberikan soal matematika  $2 \times 6$  pada siswa untuk dikerjakan. Dan dalam menyelesaikan soal perkalian tersebut, dengan cara peneliti mengajari mereka dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*.
    - b. Peneliti mengoreksi hasil jawaban siswa dalam menjawab soal tersebut.
    - c. Peneliti dan Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
  3. Tahap pengakhiran.
    - a. Guru dan peneliti menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan akan segera selesai.
    - b. Peneliti memberikan pesan kepada siswa agar selalu rajin belajar.
    - c. Do'a mengakhiri kegiatan.
- c. Hasil pengamatan ketika proses belajar berlangsung.

Seluruh siswa sangat senang sekali dalam menggunakan media pembelajaran *dakon*. Sehingga mereka begitu bersemangat dalam

mengerjakan soal matematika. Walaupun dalam proses belajar tersebut bryan dan tung-tung tidak mau mengerjakan soal, yang mereka lakukan hanya bermain saja, sehingga salah satu guru kelas IV selalu mendampingi mereka agar mereka tidak mengganggu siswa yang lain. Dan selama proses belajar didalam kelas, siswa tidak ada yang berisik. Mereka sangat serius dengan pekerjaannya masing-masing. Bahkan sampai jam pelajaran sudah habis, mereka masih melanjutkan saja. Karena media pembelajaran *dakon* baru pertama kali diterapkan kepada mereka. Sehingga merupakan hal yang terbaru bagi mereka.

Aspek psikologis yang terkait, bahwa Agung prayoga merupakan anak yang memiliki sifat pendiam, aktif dalam menjawab soal yang diberikan oleh gurunya. Mahendara mempunyai sifat pendiam, pasif, dan kurang adanya interaksi yang baik dengan temannya. Yudi dan Vincent bersifat mempunyai motivasi yang tinggi, aktif dalam menjawab soal yang diberikan oleh gurunya, mudah bergaul dengan temannya. Dara dimana biasanya duduk dengan yudi, anak ini memiliki sifat suka mengajak temannya bicara dikelas ketika selesai mengerjakan tugasnya, aktif menjawab pertanyaan, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Tung-tung anak yang memiliki sifat suka berbicara sendiri, aktif didalam kelas, tidak mau duduk dengan tenang. Bryan adalah anak yang memiliki sifat hiperaktif, agresif, akan tetapi dia juga suka mencari perhatian dari lawan jenis. Lutfiah memiliki sifat yang pendiam, mudah marah, dan pasif didalam kelas. Kalau garry memiliki sifat tidak mau mengalah

dengan temannya, mudah marah. Husnia sifatnya ramah sama siapa saja, mudah bergaul dengan orang lain, dan suka tersenyum. Cahyo memiliki sifat suka menggoda temannya, dalam berinteraksi dengan teman juga baik.

#### 4. Refleksi.

Dalam proses belajar mengajar ada 2 siswa yang tidak mau mengerjakan soal matematika, sehingga salah satu dari guru kelas empat harus ada yang mendampingi mereka. Supaya mereka tidak mengganggu teman yang lain dalam mengerjakan tugas. Sehingga dengan begitu proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

### **3. Hasil Penelitian Tanggal 24-Mei-2010.**

Penelitian pada tanggal 24-05-2010 adalah merupakan penelitian yang ketiga dengan menerapkan media pembelajaran *dakon* pada mata



pelajaran matematika. Dimana pada hari ini ada 3 siswa yang tidak masuk dikarenakan sakit.

a. Langkah Persiapan.

Peneliti menyiapkan terlebih dahulu permainan *dakon*. Dan setelah itu peneliti membagikannya kepada setiap siswa kelas IV tersebut.

b. Langkah Pelaksanaan.

1. Tahap Pembukaan.

a. Salam.

b. Do'a.

c. Guru bersama peneliti mengondisikan siswa untuk tidak berbicara.

d. Menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran *dakon* pada siswa.

e. Menanyakan kepada siswa bagaimana minat siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*. Karena dengan minat yang tinggi, akan membantu proses belajar matematika pada siswa tersebut secara optimal.

2. Tahap Kegiatan.

a. Peneliti memberikan soal matematika  $2 \times 6$  pada siswa untuk dikerjakan. Dan dalam menyelesaikan soal perkalian tersebut, dengan cara peneliti mengajari mereka dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*.

- b. Peneliti mengoreksi hasil jawaban siswa dalam menjawab soal tersebut.
  - c. Peneliti dan Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
  - d. Peneliti dan Guru meminta salah satu siswa untuk maju kedepan mengerjakan soal tersebut didepan teman-temannya.
3. Tahap Pengakhiran.
- a. Guru dan peneliti menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan akan segera selesai.
  - b. Peneliti memberikan pesan kepada siswa agar selalu rajin belajar.
  - c. Do'a mengakhiri kegiatan.
- c. Hasil Pengamatan Ketika Proses Belajar Berlangsung.

Dalam proses belajar hari ini siswa masih bersemangat seperti waktu kemarin. Dimana para siswa berkonsentrasi dalam mengerjakan soal yang telah diberikan kepadanya. Dan ada satu siswa yaitu bryan yang tidak mau duduk tenang dibangkunya. Dia selalu berlari kesana kemari, sehingga mengganggu temannya yang sedang belajar, terutama siswa yang duduk disebelahnya. Akan tetapi sama guru kelasnya dan peneliti, siswa tersebut disuruh duduk dibangku depan pojok dan siswa yang duduk didepan bangku pojok disuruh menduduki tempat duduk siswa tersebut. Yang bertujuan supaya bryan tidak lagi berlarian kesana kemari. Dan tidak hanya itu saja, guru kelas tersebut tetap memantau

siswa itu agar tidak mengganggu proses belajar dikelas. Walaupun siswa tersebut tidak mau mengerjakan soal yang telah diberikan kepadanya itu. Ternyata tindakan yang dilakukan peneliti dan guru kelas tersebut dapat mengubah suasana proses belajar tidak terganggu lagi.

Aspek psikologis yang dimunculkan, bahwa Rizal memiliki sifat pendiam, dimana didalam kelas dia tidak begitu suka bercanda dengan temannya. Husnia memiliki sifat ramah dengan orang lain, bersemangat dalam setiap yang dilakukannya, dan aktif didalam kelas. Mereta anak yang memiliki sifat keras kepala, mudah marah dan sulit berinteraksi dengan temannya. Arieza dan risky dimana mereka duduk sebangku dan memiliki sifat suka bercanda tawa dan menggodai teman ceweknya. Agung memiliki sifat pendiam, mudah marah dan aktif dalam kelas. Mahendra anak yang memiliki sifat pendiam, kurang berinteraksi dengan temannya. Yudi seorang anak yang memiliki sifat peramah sama orang, mudah tersenyum, suka mengalah sama temannya. Vincent adalah anak yang memiliki sifat pendiam, tidak suka bercanda tawa dengan temannya. Dara anak yang memiliki sifat mudah tersinggung kalau diajak bicara, suka memamerkan barang miliknya kepada temannya. Kalau tung-tung anak yang memiliki sifat suka berpindah-pindah tempat duduk, tidak bisa berinteraksi dengan baik sama temannya, dan selalu bicara sendiri.

#### 4. Refleksi.

Pada penelitian ini, terdapat satu siswa yang tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya. Dan yang dilakukan dia hanya berlarian kesana kemari sehingga mengganggu temannya yang sedang belajar. Akan tetapi kejadian tersebut hanya sebentar saja. Karena kejadian tersebut segera diatasi, jadi siswa itu duduk dengan tenang lagi ditempat duduknya. Yang pada akhirnya proses belajar menjadi tidak terganggu lagi.

#### **4. Proses Penelitian Tanggal 25-Mei-2010.**

Penelitian tanggal 25-05-2010 merupakan penelitian yang ke empat. Dimana penelitian ini dilakukan seperti biasanya yaitu dari jam 10.00-11.00. dan siswa yang mengikuti proses belajar pada hari ini tidak ada yang absen.

a. Langkah Persiapan.

Peneliti menyiapkan terlebih dahulu permainan *dakon*. Dan setelah itu peneliti membagikannya kepada setiap siswa kelas IV tersebut.

b. Langkah Pelaksanaan.

1. Tahap Pembukaan.

a. Salam.

b. Do'a.

c. Guru bersama peneliti mengondisikan siswa untuk tidak berbicara.

d. Menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran *dakon* kepada siswa.

e. Menanyakan kepada siswa bagaimana minat siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*. Karena dengan minat yang tinggi, akan membantu proses belajar matematika pada siswa tersebut secara optimal.

2. Tahap Kegiatan.

a. Peneliti memberikan soal matematika  $2 \times 7$  pada siswa untuk dikerjakan. Dan dalam menyelesaikan soal perkalian tersebut, dengan cara peneliti mengajari mereka dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*.

- b. Peneliti mengoreksi hasil jawaban siswa dalam menjawab soal tersebut.
- c. Peneliti dan Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- d. Peneliti dan Guru meminta kepada siswa, bahwa siapa yang mau untuk kedepan mengerjakan soal tersebut didepan temannya.

### 3. Tahap Pengakhiran.

- a. Guru dan peneliti menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan akan segera selesai.
- b. Peneliti memberikan pesan kepada siswa agar selalu rajin belajar.
- c. Do'a mengakhiri kegiatan.

### c. Hasil Pengamatan Ketika Proses Belajar Berlangsung.

Pada hari ini siswa mengerjakan soal matematika seperti biasanya yaitu menyelesaikan soal dengan hati yang senang dan tidak ada kejenuhan. Dalam proses belajar didalam kelas, siswa selalu memperhatikan peneliti dan guru dalam menerangkan mengenai soal yang diberikan kepada mereka dengan baik. Akan tetapi ada satu siswa yaitu lutfiyah yang tidak mau menyelesaikan soal yang diberikan kepadanya. Karena pensilnya ketinggalan dirumah, dan disuruh pinjam ketemannya tidak mau. Yang pada akhirnya dia marah dan menangis, sehingga mengganggu proses belajar dikelas. Dan salah satu guru kelas

menenangkan siswa tersebut. Dengan kondisi kelas yang begitu berisik, akhirnya siswa kelas IV tidak begitu konsentrasi.

Aspek psikologis yang dimunculkan bahwa Lutfiah adalah anak yang memiliki sifat pemarah, suka berdiam diri, sulit berinteraksi dengan temannya, dimana dia selalu memilih agung untuk duduk dengan dia. Sedangkan Agung dan Dara mereka anak yang pendiam tidak banyak tingkah ketika dikelas, walaupun sebenarnya mereka ini orangnya mudah marah. Vincent anak yang selalu rajin belajar ketika didalam kelas, dimana dia tidak pernah menghiraukan dengan apa yang dilakukan oleh temannya. Tung-tung dan bryan anak yang suka berlarian didalam kelas setelah menyelesaikan tugasnya, dimana mereka suka bicara sendiri dan disuruh duduk tenang ditempatnyapun mereka jarang menghiraukan. Cahyo adalah anak yang mudah marah, didalam kelas ketika ditanya oleh gurunya, dia tidak menghiraukan sama sekali. Yudi mempunyai sifat yang pendiam dan selalu aktif didalam kelas. Dimana dia selalu bertanya ketika ibu guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Mereta memiliki sifat suka mencari-cari perhatian pada orang lain, dimana dia selalu ingin dipuji oleh orang disekelilingnya. Husnia dan Rizal mereka memiliki sifat suka bercanda tawa, suka menggoda temannya sampai terkadang temannya marah dan memukul mereka. Akan tetapi mereka berdua masih aja tetap berperilaku seperti itu.

#### 4. Refleksi.

Dalam proses belajar berlangsung ada salah satu siswa yang lupa tidak membawa pensil, dan tidak mau meminjam pada temannya. Pada akhirnya siswa tersebut menangis, tidak mau mengerjakan soal yang diberikan kepadanya. Dan tidak hanya itu aja, sehingga mengakibatkan proses belajar dikelas menjadi terganggu. Dimana siswa tidak bisa berkonsentrasi seperti semula lagi.

##### **5. Proses Penelitian Tanggal 31-Mei-2010.**



Penelitian tanggal 31-05-2010 ini adalah penelitian yang kelima. Dimana penelitian dilakukan dari jam 10.00-11.00 dengan menerapkan media pembelajaran *dakon* pada pelajaran matematika dikelas IV yang pada hari ini tidak ada siswa yang absen.

a. Langkah Persiapan.

Peneliti menyiapkan terlebih dahulu permainan *dakon*. Dan setelah itu peneliti membagikannya kepada setiap siswa kelas IV.

b. Langkah Pelaksanaan.

1. Tahap Pembukaan.

a. Salam.

b. Do'a.

c. Guru bersama peneliti mengondisikan siswa untuk tidak berbicara.

d. Menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran *dakon* kepada siswa.

e. Menanyakan kepada siswa bagaimana minat siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*. Karena dengan minat yang tinggi, akan membantu proses belajar matematika pada siswa tersebut secara optimal.

2. Tahap Kegiatan.

a. Peneliti memberikan soal matematika  $2 \times 7$  pada siswa untuk dikerjakan. Dan dalam menyelesaikan soal perkalian tersebut,

dengan cara peneliti mengajari mereka dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*.

- b. Peneliti mengoreksi hasil jawaban siswa dalam menjawab soal tersebut.
- c. Peneliti dan Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- d. Peneliti dan Guru meminta siswa untuk kedepan mengerjakan soal tersebut didepan teman-temannya dengan dikasih hadiah.

### 3. Tahap Pengakhiran.

- a. Guru dan peneliti menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan akan segera selesai.
- b. Peneliti memberikan pesan kepada siswa agar selalu rajin belajar.
- c. Do'a mengakhiri kegiatan.

### c. Hasil Pengamatan Ketika Proses Belajar Berlangsung.

Bahwa pada proses belajar pada hari ini dimana siswa dalam mengerjakan soal matematika begitu kelihatan tambah bersemangat. Karena mereka mnnginginkan sebuah hadiah yang akan diberikan oleh peneliti. Dan satu siswa yang bernama tung-tung, dia lebih dahulu selesai mengerjakan soal yang diberikan kepadanya. Dia bersih keras untuk maju kedepan, supaya hadiah itui tidak diambil dulu oleh temannya. Akan tetapi guru dan peneliti menyuruh dia untuk duduk tenang dulu ditempat duduknya. Supaya siswa yang lain tidak terburu-buru dan terganggu dalam mengerjakan soal. Karena dengan ketidak

sabarannya menunggu teman-temannya sampai selesai, akhirnya tung-tung keluar kelas dan bermain-main dilapangan. Tak lama kemudian dia kembali kekelas dan ingin maju kedepan. Akhirnya guru dan peneliti mengizinkan dia untuk maju kedepan mengerjakan soal tersebut didepan teman-temannya. Dengan adanya pemberian hadiah yang diberikan oleh peneliti dan juga guru, maka proses belajar dikelas semakin berjalan lancar dan anak juga semakin tambah bersemangat dalam mengerjakan soal matematika.

Aspek psikologis yang dimunculkan bahwa Tung-tung memiliki sifat yang tidak mau berdiam diri ditempat duduknya, dimana dia selalu berpindah-pindah tempat duduk. Bryan sifatnya sama seperti Tung-tung, akan tetapi anak ini agak sedikit agresif, dan suka menggoda teman ceweknya. Cahyo bersifat suka menjahili temannya, ambisius, dan mudah marah apabila dibalas dijahili oleh temannya. Husnia dan Lutfiah mempunyai sifat pendiam, suka marah dan sulit menerima penjelasan dari orang lain. Mereta memiliki sifat pendiam, mudah menerima pendapat orang lain, dan bertindak secara cepat. Rizal dan Risky bersifat suka membuat temannya marah terutama yang cewek, karena mereka senang mengambil barang temannya tanpa memberi tahu terlebih dulu.

#### 4. Refleksi.

Dalam penelitian ini ada satu siswa yang menginginkan maju kedepan mengerjakan soal supaya mendapatkan hadiah dari peneliti dan guru. Akan tetapi tidak diperbolehkan dulu, karena teman yang lain belum selesai, sehingga dia dsuruh menunggu. Dan dengan kejenuhan yang dialaminya, akhirnya siswa tersebut keluar kelas dan bermain dilapangan. Akan tetapi walaupun begitu, proses belajar dikelas masih bisa berjalan dengan lancar

## 6. Proses Penelitian Tanggal 01-Juni-2010.

Ini adalah penelitian yang keenam yang dilakukan oleh peneliti dikelas IV dengan menerapkan media pembelajaran *dakon* pada pelajaran matematika. Dimana penelitian ini dilakukan tanggal 01-05-2010, dan pada hari ini siswa aktif masuk semua.

### a. Langkah Persiapan.

Peneliti menyiapkan terlebih dahulu permainan *dakon*. Dan setelah itu peneliti membagikannya kepada setiap siswa kelas IV.

### b. Langkah Pelaksanaan.

#### 1. Tahap Pembukaan.

a. Salam.

b. Do'a.

c. Guru bersama peneliti mengondisikan siswa untuk tidak berbicara.

d. Menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran *dakon* kepada siswa.

e. Menanyakan kepada siswa bagaimana minat siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*. Karena dengan minat yang tinggi, akan membantu proses belajar matematika pada siswa tersebut secara optimal.

#### 2. Tahap Kegiatan.

- a. Peneliti memberikan soal matematika  $2 \times 8$  pada siswa untuk dikerjakan. Dan dalam menyelesaikan soal perkalian tersebut, dengan cara peneliti mengajari mereka dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*.
  - b. Peneliti mengoreksi hasil jawaban siswa dalam menjawab soal tersebut.
  - c. Peneliti dan Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
  - d. Peneliti dan Guru meminta siswa untuk kedepan mengerjakan soal tersebut didepan teman-temannya.
3. Tahap Pengakhiran.
- a. Guru dan peneliti menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan akan segera selesai.
  - b. Peneliti memberikan pesan kepada siswa agar selalu rajin belajar.
  - c. Do'a mengakhiri kegiatan.
- c. Hasil Pengamatan Ketika Proses Belajar Berlangsung.

Proses belajar dikelas empat ini terjadi begitu tenang. Dimana siswa dalam mengerjakan soal tidak berisik. Akan tetapi tidak lama kemudian, bryan membuat keributan dikelas. Dimana dia mengambil biji *dakon* milik mereta, sehingga dia menangis dan kelas menjadi rame. Karena bryan adalah anak yang tidak mau berdiam diri, dia suka mengganggu temannya sehingga temannya merasa jengkel kepadanya.

Akhirnya sama guru kelasnya, bryan dsuruh mengembalikan biji *dakon* tersebut kepada temannya dan Bryan disuruh duduk depan yang bertepatan didepan bangku gurunya. Dengan begitu Bryan tidak lagi mengganggu temannya dan suasana kelas menjadi tenang kembali. Sehingga siswa bisa melanjutkan belajarnya dengan lancar tanpa adanya gangguan lagi.

Aspek psikologis yang dimunculkan Bryan bersifat suka membuat ramai kelas, dan suka memukul, mengambil barang milik temannya. Yudi dan Vincent bersifat dalam menyelesaikan tugas selalu bersih keras untuk cepat menyelesaikannya, aktif ketika dikelas. Tung-tung mempunyai sifat mudah memahami apa yang diperintahkan oleh gurunya, aktif ketika dikelas, dan suka berbicara sendiri. Mereta anak yang memiliki sifat keras kepala, mudah marah dan sulit berinteraksi dengan temannya. Arieza dan risky dimana mereka duduk sebangku dan memiliki sifat suka bercanda tawa dan menggodai teman ceweknya. Agung memiliki sifat pendiam, mudah marah dan aktif dalam kelas. Mahendra anak yang memiliki sifat pendiam, kurang berinteraksi dengan temannya.

#### 4. Refleksi.

Pada penelitian hari ini da satu siswa yang membuat kegaduan dikelas, dimana dia mengambil biji *dakon* milik temannya dan temannya menangis. Sehingga mengakibatkan belajar menjadi terganggu. Akan

tetapi tidak lama kemudian hal tersebut bisa diatasi dengan segera oleh guru kelasnya.

## 7. Proes Penelitian Tanggal 07-Juni-2010.

Penelitian pada tanggal 07-05-2010 adalah penelitian ketujuh yang dilakukan oleh peneliti. Dimana penelitian ini lakukan dikelas IV dengan menerapkan media pembelajaran *dakon* pada pelajaran matematika.

### a. Langkah Persiapan.

Peneliti menyiapkan terlebih dahulu permainan *dakon*. Dan setelah itu peneliti membagikannya kepada setiap siswa kelas IV.

### b. Langkah Pelaksanaan.

#### 1. Tahap Pembukaan.

a. Salam.

b. Do'a.

c. Guru bersama peneliti mengondisikan siswa untuk tidak berbicara.

d. Menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran *dakon* kepada siswa.

e. Menanyakan kepada siswa bagaimana minat siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*.

Karena dengan minat yang tinggi, akan membantu proses belajar matematika pada siswa tersebut secara optimal.

#### 2. Tahap Kegiatan.



- a. Peneliti memberikan soal matematika  $2 \times 8$  pada siswa untuk dikerjakan. Dan dalam menyelesaikan soal perkalian tersebut, dengan cara peneliti mengajari mereka dengan menggunakan media pembelajaran *dakon*.
  - b. Peneliti mengoreksi hasil jawaban siswa dalam menjawab soal tersebut.
  - c. Peneliti dan Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
  - d. Peneliti dan Guru menunjuk salah satu siswa untuk kedepan mengerjakan soal tersebut didepan teman-temannya.
3. Tahap Pengakhiran.
- a. Guru dan peneliti menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan akan segera selesai.
  - b. Peneliti memberikan pesan kepada siswa agar selalu rajin belajar.
  - c. Do'a mengakhiri kegiatan.
- c. Hasil Pengamatan Ketika Proses Belajar Berlangsung.

Dalam proses belajar hari ini siswa bersemangat Dimana mereka dalam mengerjakan tugas selalu bersemangat dalam menyelesaikan dengan benar. Sehingga kejenuhan tidak terjadi disaat para siswa dalam mengikuti proses belajar didalam kelas. Akan tetapi tidak lama kemudian siswa merasa jenuh didalam kelas. Karena disaat itu terjadi lampu mati dan hujan turun, sehingga kelas menjadi gelap dan mengakibatkan suasana menjadi tidak nyaman bagi siswa. Oleh karena

itu para siswa dalam mengerjakan tugas sambil menggerutu karena suasananya gelap. Dan ada satu siswa yaitu tung-tung yang mengerjakan tugas sambil dibawah keluar, karena dia merasa jenuh banget dengan suasana kelas. Akan tetapi sama ibu guru, siswa tersebut tetap diawasi walaupun mengerjakan diluar kelas. Dan setelah selesai mengerjakan diluar, siswa disuruh masuk oleh gurunya untuk mengikuti proses belajar selanjutnya. Akhirnya siswa itu menuruti perintah yang telah dianjurkan oleh gurunya. Ketika proses belajar selanjutnya telah berlangsung, tidak lama kemudian listrik telah menyalah sehingga lampu yang ada didalam kelas menyala lagi dan para siswa sangat senang. Dan akhirnya siswa tidak merasa kegelapan lagi

Aspek psikologis yang dimunculkan dimana Bryan dan Garry mereka berlarian kesana kemari karena kelas terasa gelap, jadi mereka selesai mengerjakan tugasnya malah asyik bermain-main. Walaupun sudah dimarahi sama gurunya, tetapi mereka masih aja tidak peduli. Sedangkan Tung-tung dia memiliki sifat optimis dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh ibu guru. Sehingga dengan suasana kelas yang gelap, dia tetap mengerjakan tugasnya dengan dibawah keluar. Yudi dan Agung memiliki sifat mempunyai motivasi yang tinggi, aktif dalam menjawab soal yang diberikan oleh gurunya, mudah bergaul dengan temannya. Dara dimana biasanya duduk dengan yudi, anak ini memiliki sifat suka mengajak temannya bicara dikelas ketika selesai mengerjakan tugasnya, aktif menjawab pertanyaan, dan memiliki rasa ingin tahu yang

tinggi. Husnia, mereta, dan arieza memiliki sifat suka mengerjakan tugas dengan serius, optimis dan aktif ketika dikelas. Sehingga gurunya senang ketika melihat mereka begitu bersemangat.

#### 4. Refleksi.

Dalam proses belajar didalam kelas siswa merasa tidak nyaman karena terjadi lampu mati. Dan ada satu anak yang tidak mau mengerjakan tugas didalam kelas. Karena dia merasa tidak nyaman dengan suasana kelasnya, akhirnya sama gurunya anak tersebut dipesan kalau habis mengerjakan dia disuruh masuk. Dan tidak lama kemudian lampu menyala, sehingga proses belajar menjadi tenang dan berlangsung dengan baik.

**Tabel 4. Hasil *posttest* tanggal 07 juni 2010 adalah:**

No	Nama	Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x6		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x7		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x8	
		0	1	0	1	0	1
1.	Agung Prayoga		√		√		√
2.	Ida Bagus Mahendra		√		√	√	
3.	Yudi Supriyanto		√		√		√
4.	Vincent Alexander F		√		√		√
5.	Dara Kelana PM		√		√		√
6.	Nyoto Sugi H		√		√		√
7.	Viyana Bryan S	√		√		√	
8.	Lutfiah Alyah	√		√		√	
9.	Garry Mujiati		√		√		√
10.	M. Cahyo Nugroho		√		√		√
11.	M. Rizal		√		√		√
12.	Husnia Latifatus suud		√		√		√
13.	Mereta Rindu W		√		√		√
14.	Arieza Mahsril		√		√	√	

15.	Risky Dewantoro		√		√	√	
-----	-----------------	--	---	--	---	---	--

a. Perkalian  $2 \times 6$ .

1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.

2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

b. Perkalian  $2 \times 7$ .

1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.

2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

c. Perkalian  $2 \times 8$ .

1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.

2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

### C. Analisis data

Dalam penelitian ini, hasil dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji tanda (*sign test*) melalui program SPSS 11,5 dan didapat hasil sebagai berikut:

**Hasil *pretest* tanggal 17 Mei 2010 adalah:**

No	Nama	Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x6		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x7		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x8	
		0	1	0	1	0	1
1.	Agung Prayoga		√	√			√
2.	Ida Bagus Mahendra	√		√		√	
3.	Yudi Supriyanto		√		√		√
4.	Vincent Alexander F		√		√		√
5.	Dara Kelana PM	√		√		√	
6.	Nyoto Sugi H		√		√		√
7.	Viyan Dra Bryan S	√		√		√	
8.	Lutfiah Alyah	√		√		√	
9.	Garry Mujiati	√		√		√	
10.	M. Cahyo Nugroho	√			√		√
11.	M. Rizal	√		√		√	
12.	Husnia Latifatus suud		√		√		√
13.	Mereta Rindu W		√		√		√
14.	Arieza Mahsril	√		√		√	
15.	Risky Dewantoro	√		√		√	

a. Perkalian 2 x 6.

- 1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.
- 2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

b. Perkalian 2 x 7.

- 1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.
- 2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

c. Perkalian 2 x 8.

- 1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.
- 2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

**Tabel 5. Hasil *pretest* angka**

No	Nama	Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x6		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x7		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x8		Total Skor
1.	Agung Prayoga		1	0			1	2
2.	Ida Bagus Mahendra	0		0		0		0
3.	Yudi Supriyanto		1		1		1	3
4.	Vincent Alexander F		1		1		1	3
5.	Dara Kelana PM	0		0		0		0
6.	Nyoto Sugi H		1		1		1	3
7.	Viyan Dra Bryan S	0		0		0		0
8.	Lutfiah Alyah	0		0		0		0
9.	Garry Mujiati	0		0		0		0
10.	M. Cahyo Nugroho	0			1		1	2
11.	M. Rizal	0		0		0		0
12.	Husnia Latifatus suud		1		1		1	3
13.	Mereta Rindu W		1		1		1	3
14.	Arieza Mahsril	0		0		0		0
15.	Risky Dewantoro	0		0		0		0

**Hasil *posttest* tanggal 07 juni 2010 adalah:**

No	Nama	Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x6		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x7		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x8	
		0	1	0	1	0	1
1.	Agung Prayoga		√		√		√
2.	Ida Bagus Mahendra		√		√	√	
3.	Yudi Supriyanto		√		√		√
4.	Vincent Alexander F		√		√		√
5.	Dara Kelana PM		√		√		√
6.	Nyoto Sugi H		√		√		√
7.	Viyan Dra Bryan S	√		√		√	
8.	Lutfiah Alyah	√		√		√	
9.	Garry Mujiati		√		√		√
10.	M. Cahyo Nugroho		√		√		√
11.	M. Rizal						
12.	Husnia Latifatus suud		√		√		√
13.	Mereta Rindu W		√		√		√
14.	Arieza Mahsril		√		√		√
15.	Risky Dewantoro		√		√	√	

a. Perkalian 2 x 6.

- 1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.
- 2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

b. Perkalian 2 x 7.

- 1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.
- 2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

c. Perkalian 2 x 8.

- 1). Nilai 0 diberikan apabila siswa tidak bisa menjawab soal dengan benar.
- 2). Nilai 1 diberikan apabila siswa bisa menjawab soal dengan benar.

**Tabel 6. Hasil *posttest* angka**

No	Nama	Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x6		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x7		Kemampuan anak dalam Mengalikan 2x8		Total Skor
1.	Agung Prayoga		1		1		1	3
2.	Ida Bagus Mahendra		1		1	0		2
3.	Yudi Supriyanto		1		1		1	3
4.	Vincent Alexander F		1		1		1	3
5.	Dara Kelana PM		1		1		1	3
6.	Nyoto Sugi H		1		1		1	3
7.	Viyana Dra Bryan S	0		0		0		0
8.	Lutfiah Alyah	0		0		0		0
9.	Garry Mujiati		1		1		1	3
10.	M. Cahyo Nugroho		1		1		1	3
11.	M. Rizal		1		1		1	3
12.	Husnia Latifatus suud		1		1		1	3
13.	Mereta Rindu W		1		1		1	3
14.	Arieza Mahsril		1		1		1	3
15.	Risky Dewantoro		1		1	0		2

**Tabel 7. Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Pada Anak Tunagrahita Kelas IV Antara Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Dakon*.**

Responden	Sebelum	Sesudah
1	2	3
2	0	2



3	3	3
4	3	3
5	0	3
6	3	3
7	0	0
8	0	0
9	0	3
10	2	3
11	0	3
12	3	3
13	3	3
14	0	3
15	0	2
<b><math>\Sigma</math> Sebelum = 19</b>		<b><math>\Sigma</math> Sesudah = 37</b>
Nilai rata-rata sebelum = 1,27		Nilai rata-rata sesudah = 2,47

## NPar Tests

### Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
sebelum menggunakan media pembelajaran dakon	15	1,27	1,438	0	3
sesudah menggunakan media pembelajaran dakon	15	2,47	1,060	0	3

## Sign Test

### Frequencies

		N
--	--	---

sesudah menggunakan media pembelajaran dakon - sebelum menggunakan media pembelajaran dakon	Negative Differences(a)	0
	Positive Differences(b)	8
	Ties(c)	7
	Total	15

a sesudah menggunakan media pembelajaran dakon < sebelum menggunakan media pembelajaran dakon

b sesudah menggunakan media pembelajaran dakon > sebelum menggunakan media pembelajaran dakon

c sesudah menggunakan media pembelajaran dakon = sebelum menggunakan media pembelajaran dakon

#### Test Statistics(b)

	sesudah menggunakan media pembelajaran dakon - sebelum menggunakan media pembelajaran dakon
Exact Sig. (2-tailed)	,008(a)

a Binomial distribution used.

b Sign Test

i). Pembahasan interpretasi output SPSS

a) Berdasarkan pada table pertama, terlihat bahwa dari 15 data, terdapat 0 data dengan perbedaan negatif (*negative differences*), terdapat 8 data dengan perbedaan positif (*positive differences*), dan terdapat 7 data dengan perbedaan data nol atau pasangan sama nilainya (*ties*).

Hipotesis:

Ho : Tidak ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *dakon* dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita.

Ha : Ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *dakon* dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita.

b). Berdasarkan data tersebut di atas maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan membandingkan taraf signifikansi (p-value) dengan galatnya,

Jika signifikansi  $> 0,05$ , maka Ho diterima

Jika signifikansi  $< 0,05$ , maka Ho ditolak

Berdasarkan data pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,008, atau signifikansi  $< 0,05$  ( $0,008 < 0,05$ ), maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *dakon* dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita.

Berdasarkan data penelitian ini dapat disimpulkan, nilai rata-rata sebelum lebih kecil dari nilai rata-rata sesudah menggunakan media pembelajaran *dakon* yaitu  $1,27 < 2,47$  menyatakan adanya perubahan yang signifikan pada prestasi belajar matematika anak tunagrahita. Dan hipotesis nol (Ho) yang diajukan bahwa tidak ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *dakon* dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita ditolak, dengan uji hipotesis membandingkan taraf signifikansi (p-

value) dengan galatnya. Artinya antara Sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *dakon* banyak pengaruhnya dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita.

Berdasarkan hasil analisis data di atas yang menunjukkan bahwa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *dakon* banyak pengaruhnya dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita. Berarti sesuai dengan hipotesis penelitian yang menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *dakon* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita. Yaitu siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, tidak merasa bosan, dan juga dapat membantu perkembangan aspek kognitifnya, sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan tugas matematikanya.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian.**

Indikator-indikator prestasi belajar matematika pada penelitian ini adalah mampu mengalikan bilangan  $2 \times 6$ , mampu mengalikan bilangan  $2 \times 7$ , mampu mengalikan bilangan  $2 \times 8$ . yang telah dilaksanakan dengan baik oleh siswa kelas IV SDLB/C Alpa Kumara Wardhana II Surabaya dengan menggunakan

*treatment* selama 7x pertemuan. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar matematika itu ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Yang diantaranya meliputi. Pertama, faktor fisiologis adalah mengacu pada keadaan fisik, dimana manusia dapat menempuh studi dengan baik harus memperhatikan dan memelihara kesehatan tubuhnya. Karena dengan keadaan fisik yang lemah merupakan suatu penghalang seseorang dalam menyelesaikan studinya. Kedua, faktor psikologis adalah yang mengacu pada kecerdasan, karena orang yang mempunyai intelektual yang tinggi akan mempunyai potensi dan kesempatan yang lebih besar untuk meraih prestasi belajar yang baik. Terlihat pada anak yang bernama Tung-tung, Vincent, dan yudi. Dimana mereka lebih menonjol pandai dibanding teman-teman yang lain. Ketika dikasih tugas oleh gurunya mereka selalu lebih dulu selesai. Bakat, apabila orang yang belajar sesuai dengan bakatnya akan memperbesar kemungkinan usahanya menjadi berhasil. Minat, dengan mempunyai minat yang besar dalam belajar akan mengakibatkan proses belajar lebih mudah untuk dilakukan. Terlihat pada setiap hari ketika proses belajar berlangsung, dimana siswa dalam menggunakan media pembelajaran *dakon* selalu bersemangat. Motivasi, dorongan yang ada dalam diri individu sehingga individu tersebut harus menunjukkan bahwa dirinya mempunyai kemampuan untuk memperoleh hasil yang baik dalam usahanya. Pada siswa yang bernama Tung-tung, dia sering menunjukkan kepada semua orang bahwa dia bisa menyelesaikan soal tersebut. Sehingga setiap kali diberikan tugas, dia selalu menyelesaikan lebih awal dari teman-temannya dan dengan hasil yang benar. Yang ketiga faktor lingkungan, dengan keadaan

lingkungan yang tidak bisa mendukung dengan baik maka juga dapat mempengaruhi pada prestasi belajar seseorang. Dimana terlihat waktu penelitian tanggal 7 juni 2010, ketika itu hujan turun dan mengakibatkan lampu mati. Sehingga para siswa merasa kurang nyaman dalam kegiatan proses belajar berlangsung.

Dan dalam meningkatkan prestasi belajar matematika, maka dapat juga menggunakan media pembelajaran *dakon*. Karena permainan *dakon* dapat mengembangkan aspek kognitif, tentunya dalam bidang dasar matematika. Dan permainan *dakon* juga dapat membantu anak untuk lebih mengenal dasar-dasar penjumlahan dan pengurangan. Dan ketika seorang pendidik menerangkan materi matematika tentang penjumlahan dan pengurangan, ia dapat membuat analogi dan visualisasi dengan permainan *dakon*. Dimana ini akan lebih mengena kepada anak-anak didik, karena mereka telah memiliki pengalaman yang nyata mereka alami. Dengan demikian proses belajar mengajar menjadi lebih membauri karena diangkat dari pengalaman nyata anak didik. Terlihat dalam penelitian, ketika sebelum diterapkan media pembelajaran *dakon* pada mata pelajaran matematika, siswa seperti Dara, Rizal, dan Arieza prestasi belajarnya begitu rendah. Akan tetapi setelah diterapkan media pembelajaran *dakon* pada mata pelajaran matematika, siswa tersebut mempunyai peningkatan mengenai prestasi belajarnya. Dimana siswa mampu menyelesaikan soal dengan benar. Dan aspek psikologisnya dapat ditinjau dari perkembangan anak usia sepuluh tahun dimana pada masa ini anak masih tertarik dengan bermain. Karena dengan bermain anak juga dapat mengembangkan kognisinya, yang

bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, untuk dapat mengolah perolehan aspek belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan logika matematikannya, dan lain-lain. Anak juga akan lebih peka akan kebutuhan dan nilai yang dimiliki oleh orang lain. Dan dengan bermain sambil belajar *dakon*, anak juga tidak semata-mata hanya memperoleh keceriaan dan kegembiraan semata tetapi dapat mengembangkan aspek kognitifnya dan juga dapat melatih motorik halus anak.

Berdasarkan hasil penelitian dengan uji tanda (*sign test*) dengan menggunakan SPSS 11,5 maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran *dakon* lebih kecil dari sesudah menggunakan media pembelajaran *dakon* yaitu  $1,27 < 2,47$  yang menyatakan adanya perubahan yang signifikan pada prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita. Dan hipotesis nol ( $H_0$ ) yang diajukan bahwa tidak ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *dakon* dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita ditolak, dengan uji hipotesis membandingkan taraf signifikansi (*p-value*) dengan galatnya. Artinya antara Sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *dakon* banyak pengaruhnya dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita.

Berdasarkan hasil analisis data diatas yang menunjukkan bahwa Sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *dakon* banyak pengaruhnya dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita. Berarti

sesuai dengan hipotesis penelitian yang menyatakan Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *dakon* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada anak tunagrahita. Yaitu siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, tidak merasa bosan, dan juga dapat membantu perkembangan aspek kognitifnya, sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan tugas matematikanya.

Dengan begitu apabila dikaitkan pada teori Edward L. Thorndike yaitu pada hukum utama (mayor) dalam hukum kegunaan (*the law of use*) yang menyatakan bahwa hubungan atau koneksi antara stimulus dan respon akan menjadi kuat apabila sering digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada anak tunagrahita, dalam meningkatkan prestasi belajar matematikanya akan dapat menjadi meningkat, kalau anak tersebut selalu berlatih menggunakan media pembelajaran *dakon* dalam proses belajar matematika dan dalam menyelesaikan tugasnya dalam aspek berhitung terutama dalam perkalian dengan cara penjumlahan bilangan berulang.

Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan laporan penelitian ini masih banyak terdapat kekurangannya baik dalam segi teori, penulisan laporan skripsi, dan pemahaman tentang metode penelitian. Dengan demikian peneliti mohon maaf yang sedalam-dalamnya, dan harapan dari peneliti semoga ada penelitian lebih lanjut tentang media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan prestasi belajar pada anak tunagrahita.



Kelemahan dari penelitian ini adalah karena jumlah subyek yang sedikit dan tidak adanya kelompok kontrol, randomisasi sehingga penelitian ini menggunakan desain *pra eksperimen*.