

ABSTRAK

Nina Isti Prabandari. 2006. *Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Dalam Proses Belajar Mengajar Matematika Pada Anak Autis*. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma : Yogyakarta.

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah penerapan model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan minat anak autis dalam belajar matematika, (2) Apakah penerapan model pembelajaran dengan metode bermain dapat meningkatkan keterlibatan anak autis dalam belajar matematika. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui apakah kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan minat siswa autis, serta untuk mengetahui sejauh mana penggunaan metode bermain dapat meningkatkan keterlibatan siswa autis dalam belajar matematika. Penelitian ini bisa bermanfaat bagi : (1) Guru dan calon guru, (2) Siswa, (3) Penulis, (4) Rekan-rekan yang berkecimpung dalam dunia pendidikan pada umumnya dan guru pada khususnya.

Metode penelitian ini adalah diskriptif kualitatif, artinya penelitian yang berusaha untuk membuat deskripsi tentang fenomena yang diselidiki dengan cara mengumpulkan data-data kualitatif atau karakteristik fenomena tersebut secara faktual dan cermat. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara sebagai berikut, yaitu : (a) Pemberian soal penjumlahan dan pengurangan yang tertera pada kartu permainan. (b) Pengisian lembar observasi tentang kegiatan siswa, minat, dan keterlibatan yang diisi oleh pengamat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. (c) Wawancara dengan pengamat, dilakukan setelah pembelajaran di kelas berlangsung.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2006. Subjek penelitian adalah dua orang siswa autis kelas D2, SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta tahun ajaran 2005/2006. Penulis mengadakan penelitian menggunakan empat macam alat permainan, yaitu : (1) Permainan mencari jawaban, (2) Kartu Domino, (3) Jejak Panah, (4) Penjumlahan dan Pengurangan. Alat permainan tersebut digunakan untuk mengajarkan materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa. Pada setiap alat permainan terdapat soal penjumlahan dan pengurangan yang harus dikerjakan oleh siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data, diskriptif kualitatif dan komparatif.

Hasil dari penelitian ini berupa : (a) Peningkatan minat siswa autis terhadap kegiatan pembelajaran matematika, (b) Ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain, (c) Peningkatan keterlibatan siswa autis dalam kegiatan pembelajaran matematika, (d) Peningkatan siswa dalam pengerjaan tugas, (e) Peningkatan siswa dalam menjawab soal yang tertera dalam kartu permainan, dan (f) Siswa mampu menyelesaikan permainan sampai selesai. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa dengan menggunakan metode bermain, minat dan keterlibatan siswa autis terhadap pelajaran matematika meningkat, walaupun tidak secara signifikan. Secara umum, siswa menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain. Siswa mampu menyelesaikan permainan sampai

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

selesai, mampu menjawab soal yang tertera dalam kartu permainan walaupun, masih memerlukan bantuan dari peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut : (1) Calon guru dan guru matematika perlu memperhatikan bahwa penelitian ini adalah penelitian studi kasus, sehingga hasil ini tidak bisa digeneralisasi untuk semua kasus. Perlu diadakan penelitian serupa untuk membuat perbandingan hasil pembelajaran jika dilihat dari minat dan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, (2) Para guru perlu mencoba mempraktikkan metode pembelajaran ini sebagai bahan perbandingan antara metode bermain dengan metode yang biasa diterapkan, (3) Pembaca yang ingin melanjutkan dan memperdalam penelitian penggunaan metode bermain, sebaiknya melakukan penelitian dalam jangka waktu yang agak lama dengan melakukan beberapa kali evaluasi, sehingga dengan melakukan evaluasi akan terlihat jelas kemajuan yang diperoleh oleh siswa.



ABSTRACT

Nina Isti Prabandari. 2006. *The Effectiveness of the Use of Playing Method in Teaching-Learning Process of Mathematics in Autism Children.* Study Program of Mathematics Education. Department of Mathematics and Natural Sciences, Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University: Yogyakarta.

The formulation of problem in this research were: (1) Could the application of learning model using playing method increase the autism children's interests in learning mathematics; (2) Could the application of learning model using playing method increase the autism children's involvements in learning mathematics. This paper aimed to know whether the learning activities of mathematics using playing method increased the interest of autism students and, to know to what extent the use of the playing method increased the involvement of autism students in learning mathematics. This research might benefit for: (1) teachers and student teachers, (2) students, (3) the writer, (4) those who engage in educational world in general and teachers in particular.

The research method was descriptive-qualitative; this research tried to make description about the investigated phenomena by collecting qualitative data or the characteristics of the phenomena, factually and accurately. The research data collection was done through the following ways: (a) giving addition and subtraction questions printed on cards, (b) completing observation sheets about the students' activities, interests, and involvement, which done by the observers during the learning process, and (c) interviewing the observers after the end of the class activities.

This research was performed in March 2006. Subject was two autism students of D2 grade of SLB Citra Mulia Mandiri, Yogyakarta for the academic year of 2005/2006. In this research, the writer used four instruments, namely: (1) finding answer games, (2) Domino Cards, (3) arrow track, and (4) Addition and Subtraction. These game instruments were used to teach the students addition and subtraction materials. Each instrument contained addition and subtraction problems that should be done by the students. This research used descriptive-qualitative and comparative method of data analysis.

The results of this research were in the form of (a) the increasing interest of the autism students to the activities of mathematics learning, (b) the students' interest to the mathematics learning using playing method, (c) the increasing involvement/participation of the autism students in learning activities of mathematics, (d) the students' improvement in performing the tasks, (e) the students' improvement in answering the problems printed on the cards, and (f) the students were able to finish the games to the end. Although insignificant, this research indicated that by using playing method, the autism students' interest and involvement in learning activities of mathematics increased. In general, the students showed increased interest and involvement in learning mathematics using games. They could finish the games until the end and answer the problems/questions printed on cards, although with the researchers' intervention.

Based on the results, the researcher gave suggestions as follows. (1) For teachers and students teachers of mathematics to understand that this research is a case study that cannot be generalized for all cases, so it should be other similar research to compare the learning results viewed from the interest and involvement level of students in learning mathematics. (2) Teachers should try to practice this learning method as comparative materials between the methods of games with traditional ones. (3) The readers who want to continue and obtain deep understanding on the research of the use of playing method, should perform a research in longer period by making several times of evaluation, so it would be clear observing the progress made by the students.

