

Pengaruh Media *Stamp Game* Terhadap Kemampuan Berhitung pada An. I Di Desa Sungai Batang

Rahmida Miliyanti, Eka Santi

Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat

Email korespondensi: e.santi15@ulm.ac.id

ABSTRAK

Latar Belakang: Anak lamban belajar (*slow learner*) merupakan kondisi anak yang mengalami kelambanan dalam kemampuan kognitifnya memerlukan media lain dalam pembelajarannya. Terdapat anak lamban belajar di Desa Sungai Batang, dan media *stamp game* menjadi salah satu alternatif bagi anak lamban belajar yang mengalami kesulitan dalam berhitung

Tujuan: Mengetahui media *stamp game* mampu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak *slow learner* di Desa Sungai Batang

Metode: Pemberian intervensi *stamp game* pada An. I yang dilakukan sebanyak 6 kali kunjungan dengan lama waktu setiap pertemuan yaitu 60 menit dengan media *stamp game*

Hasil dan Pembahasan: Terjadi peningkatan kemampuan berhitung pada An. I, karena pada hari pertama dilakukan *pretest* tanpa menggunakan *stamp game*, anak tidak mampu menjawab soal penjumlahan. Kemudian, pada hari keenam dilakukan *posttest*, anak mampu menjawab soal penjumlahan

Kesimpulan: Media *stamp game* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak *slow learner*.

Kata-Kata Kunci: Berhitung, Lamban Belajar, *Stamp Game*.

ABSTRACT

Background: *Slow learner* is a condition in which children who experience slowness in their cognitive abilities need other media in their learning. There are slow learners in Sungai Batang Village, and the media *stamp game* is an alternative for slow learners who have difficulty in counting.

Objective: Knowing that the *stamp game* media can improve the ability to count in *slow learner* children in Sungai Batang Village

Method: Giving *stamp game* intervention to An. I, which was carried out 6 times with a length of time for each meeting, which was 60 minutes with the media *stamp game*.

Results and Discussion: There was an increase in the ability to count in An. I, because on the first day of the *pretest* without using the *stamp game*, the child was unable to answer the addition question. Then, on the sixth day a *posttest* was conducted, the child was able to answer the addition questions

Conclusion: Media *stamp game* can improve the numeracy skills of *slow learner* children.

Keywords: Counting, Slow Learner, Stamp Game

Cite this as: Miliyanti, R, dan Santi, E. Pengaruh Media *Stamp Game* Terhadap Kemampuan Berhitung pada An. I Di Desa Sungai Batang. Nerspedia 2023;5(6): 558-563.

PENDAHULUAN

Menurut World Health Organization diperkirakan terdapat 7-10% dari total populasi anak di seluruh dunia yang termasuk anak berkebutuhan khusus (1).

Dari jumlah tersebut, sebagian besar termasuk anak lamban belajar (*slow learner*), autisme dan tunagrahita (2).

Anak *slow learner* memiliki kesempatan untuk diajarkan kemampuannya dalam berhitung yang sama dengan teman sebayanya (3). Seperti pada penelitian dari Mumpuniarti (2011) yang menyebutkan anak *slow learner* mengalami permasalahan dalam berhitung.

Anak *slow learner* adalah suatu kondisi anak yang mengalami kelambanan dalam kemampuan kognitifnya, dan membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk memahami suatu materi pelajaran. Biasanya anak *slow learner* juga memiliki prestasi belajar yang rendah pada salah satu ataupun seluruh pelajaran akademik (4). Diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak *slow learner* dalam berhitung, contohnya adalah dengan media *stamp game* (5). Hal ini berhubungan dengan penelitian dari Marheni (2017) anak *slow learner* dapat dibantu mengatasi belajarnya dengan menggunakan *art therapy*, yang salah satunya adalah dengan *game* yang dapat membantu proses belajar karena terlihat menarik dan menyenangkan bagi anak.

Metode *stamp game* merupakan salah satu pembelajaran untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar anak *slow learner* (6). Berhubungan dengan penelitian Suci Wulandari & Susanti Praseyaningrum (2018) menyebutkan bahwa media *stamp game* dapat meningkatkan kemampuan berhitung (penjumlahan) pada anak *slow learner*.

Ada beberapa kelebihan dari *stamp game* diantaranya yaitu, dapat membantu anak meningkatkan keterampilannya, dari yang paling sederhana hingga yang sulit. Sehingga, membuat anak tidak bosan karena bentuk permainannya. Serta dapat

digunakan secara berulang agar anak dapat dengan mudah memahami dan mengingat penjumlahan dengan baik (7).

Berdasarkan hasil pengkajian di Desa Sungai Batang, didapatkan 2 orang anak mengalami *slow learner* yang mana di kaji menggunakan instrument anak *slow learner*, kemudian didapatkan 2 orang anak mengalami *slow learner* dari hasil wawancara dari pembakal Desa Sungai Batang yang mana dari 2 orang anak ini mengalami kemiripan *slow learner* seperti ketertinggalan di kelas, kemudian mengalami keterlambatan terhadap pelajaran dan prestasi akademik yang rendah

Berdasarkan hasil pengkajian di Desa Sungai Batang didapatkan populasi anak berjumlah 36 anak, 3 orang anak (8,3%) yang mengalami *slow learner*. 2 orang anak dikaji menggunakan instrument anak *slow learner* dan 1 orang anak dari hasil wawancara dengan Pembakal di Desa Sungai Batang. Sehingga peneliti mengkaji salah satu anak *slow learner* yang berusia 12 tahun, berinisial An. I yang saat ini berhenti sekolah pada saat anak kelas 4 SD. Penjelasan dari orangtua An. I berhenti sekolah dikarenakan anak sulit menyesuaikan kemampuannya dengan temannya di Sekolah, kesulitan dalam mata pelajaran matematika, kesulitan dalam mengontrol emosi dan masalah yang dihadapi anak ketika di kelas. Serta saat ini kemampuan berhitung An.I dalam penjumlahan kurang mampu jika tanpa bantuan dari orang lain. An. I membutuhkan penanganan dan perhatian khusus dalam hal pembelajaran, terlebih dalam mata pelajaran matematikanya. An. I membutuhkan bimbingan dan arahan untuk dapat lebih rajin dan semangat dalam hal menghitung.

Media pembelajaran berhitung yang diberikan pada An. I juga berbeda dari anak yang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus, melalui metode pendekatan asuhan keperawatan komprehensif yang meliputi dari pengkajian, penegakan diagnosis keperawatan, perencanaan keperawatan, implementasi keperawatan dan evaluasi keperawatan. Studi kasus dilakukan dari bulan April hingga Mei 2022. Pertemuan yang dilakukan terdiri dari 7 pertemuan yaitu 1 kali pengkajian dan 6 kali implementasi yang dilakukan selama 6 hari berturut-turut dari tanggal 26 Mei 2022 hingga 31 Mei 2022. Studi kasus dilakukan di Desa Sungai Batang, Martapura Barat, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan kepada An. I yang berusia 12 tahun.

Klien tinggal di Desa Sungai Batang RT 03 dan peneliti mendapatkan data klien melalui wawancara, observasi, dan pemeriksaan fisik. Peneliti telah mendapatkan ijin dari klien untuk melakukan kemampuan berhitung penjumlahan dengan media *stamp game*. Selama 6 hari berturut-turut klien diberikan 10 soal penjumlahan. Tetapi pada hari pertama, klien diberikan 10 soal penjumlahan berhitung dengan keadaan natural atau *pretest* tanpa media *stamp game*. Dalam hal ini, untuk mengetahui kemampuan berhitung klien sebelum diberikan media *stamp game*. Setelah itu, pada hari kedua sampai dengan hari kelima, disediakan 10 soal penjumlahan yang berbeda-beda. Dan pada hari terakhir, yaitu pada hari keenam, dilakukan *posttest* dan disediakan 10 soal penjumlahan yang mana soal tersebut merupakan soal yang sama pada hari pertama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diagram 1. Perkembangan Harian Kemampuan Anak

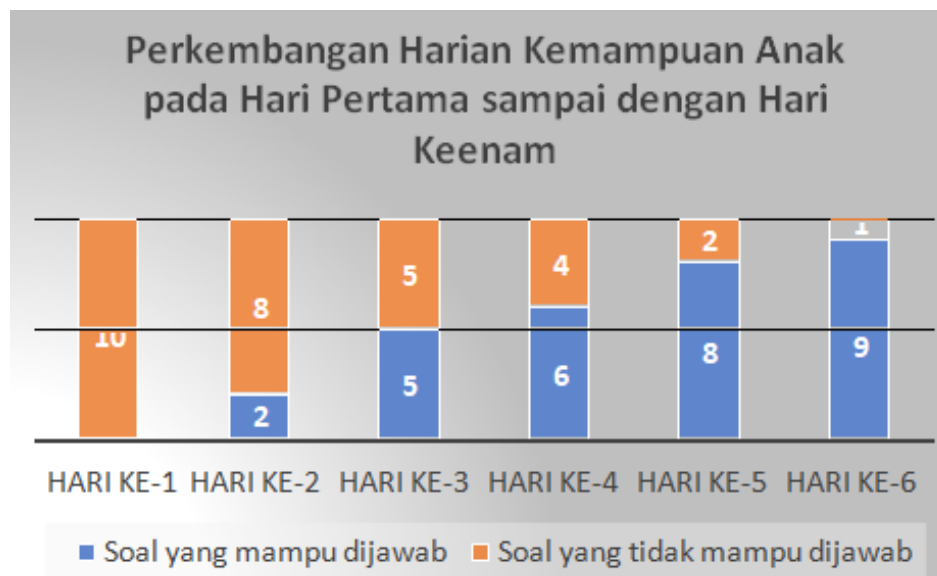


Diagram diatas menunjukkan hasil evaluasi didapatkan adanya peningkatan berhitung pada An. I yang dilakukan dengan 6 kali pertemuan, dalam 1 kali pertemuan selama 60 menit dalam 1 hari. Yang dalam 1 harinya disediakan 10 soal penjumlahan. Sebelum dilakukan intervensi berhitung dengan media *stamp game* anak belum mampu untuk menjawab 10 soal yang diberikan. Kemudian, dilakukan pengajaran menghitung penjumlahan dengan media *stamp game* pada anak yang setiap harinya mengalami peningkatan berhitung pada anak. Akan tetapi, pada hari pertama, klien menghitung 10 soal penjumlahan tanpa media *stamp game*, hal ini dilakukan untuk melihat bagaimana kemampuan berhitung pada klien sebelum diberikan intervensi berhitung dengan media *stamp game*. Dalam hal ini, pada hari ke dua sampai dengan hari ke lima, soal dicoba untuk dijawab dan dikerjakan secara bersama-sama sebanyak 10 soal penjumlahan, yang mana soal tersebut merupakan soal penjumlahan yang berbeda-beda dalam tiap harinya. Dan pada hari ke enam, klien menghitung 10 soal penjumlahan yang dikerjakan mandiri oleh klien sendiri dan tanpa dikerjakan secara bersama-sama (tanpa bantuan). 10 soal penjumlahan yang disediakan pada hari keenam ini merupakan soal yang sama diberikan pada saat hari pertama.

Didapatkan hasil bahwa, pada hari pertama, dilakukan *pretest* tanpa menggunakan media *stamp game* klien tidak mampu menjawab 10 soal penjumlahan yang diberikan. Kemudian pada hari kedua sudah mulai diajarkan berhitung dengan *stamp game*, klien mampu menjawab soal penjumlahan sebanyak 2 soal. Pada hari ketiga dengan media *stamp game*, klien mampu menjawab soal penjumlahan sebanyak 5 soal. Pada hari keempat dengan media *stamp game*, klien

mampu menjawab soal penjumlahan sebanyak 6 soal. Pada hari kelima dengan media *stamp game*, klien mampu menjawab soal penjumlahan sebanyak 8 soal. Dan hari keenam, dilakukan *post test* dengan media *stamp game*, klien mampu menjawab soal penjumlahan sebanyak 9 soal.

Dari hasil pengajaran berhitung penjumlahan dari 6 kali pertemuan didapatkan bahwa klien mulai mengerti soal penjumlahan. Saat dilakukan pengkajian, An. I tidak mampu berhitung penjumlahan, dan tidak mengetahui ada media lain untuk memudahkan dalam berhitung bahkan sampai dengan penjumlahan angka puluhan. Hal ini berhubungan dengan penelitian dari Mumpuniarti dkk (2011) menyebutkan media pembelajaran yang dibutuhkan anak *slow learner* berbeda dengan anak lain. Dari hasil evaluasi didapatkan adanya perbaikan masalah risiko keterlambatan perkembangan anak pada An. I selama 6 kali pertemuan dimulai pada tanggal 26 Mei 2022 sampai 31 Mei 2022. Pada hari keenam didapatkan peningkatan berhitung tanpa adanya bantuan dari peneliti dan berhitung hanya dengan media *stamp game*. Berhubungan dengan penelitian dari Latifah (2021) yang menyebutkan bahwa media *stamp game* dapat meningkatkan kemampuan berhitung (penjumlahan) pada anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung.

Dalam hal ini, metode penilaian peningkatan kemampuan berhitung pada An. I dinilai dengan menggunakan seberapa banyak anak mampu dalam berhitung dan menjawab soal penjumlahan dengan media *stamp game*. Yang sebelum diberikan intervensi menggunakan *stamp game* An. I tidak mampu berhitung, setelah diberikan intervensi menggunakan *stamp game* anak mampu

menghitung penjumlahan. Selain itu, dalam pemberian intervensi, soal yang diberikan setiap harinya berbeda-beda yaitu pada hari kedua sampai dengan hari kelima, didapatkan hasil bahwa klien mengalami peningkatan kemampuan berhitung yang dilihat dari penyelesaian klien menjawab soal penjumlahan dengan benar. Dalam hal ini berhubungan pada penelitian dari Wulandari S & Susanti Prasetyaningrum (2018) yang menyebutkan bahwa media *stamp game* merupakan media pembelajaran konkret yang dapat digunakan anak melalui pancaindranya dan menarik perhatian untuk menstimulus dalam memahami operasi hitung. Penelitian lain juga menyebutkan yaitu dari Marheni (2017) menyebutkan untuk membantu mengatasi proses belajar anak *slow learner* dalam berhitung dapat digunakan media *art therapy* salah satunya seperti *game*, lebih disukai anak karena menarik dan menyenangkan.

KETERBATASAN

Keterbatasan dalam melakukan intervensi ini adalah An. I dalam berhitung penjumlahan di tiap harinya harus ada pengulangan dalam berhitung, entah itu dari klien sendiri yang ingin mengulang berhitung penjumlahan ataupun dari orangtua yang akan mengajarkan. Karena jika terlalu lama tidak diulang kembali oleh klien, bisa jadi klien lupa dan kemampuan dalam berhitungnya bisa juga berkurang.

ETIKA PENELITIAN

Etik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *informed consent* secara lisan dan telah mendapatkan persetujuan dari klien untuk diberikan asuhan keperawatan berupa implementasi berhitung dengan media *stamp game*. peneliti menerapkan aspek etika

keperawatan berupa *autonomy* yaitu kebebasan klien untuk memilih, *beneficience* yaitu melakukan tindakan yang bermanfaat untuk klien dan *non maleficience* yaitu berbuat hal yang tidak merugikan klien.

KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak terdapat konflik kepentingan dalam proses penelitian. Penelitian dilakukan sesuai prosedur. Penelitian tidak berhubungan dengan kepentingan pihak lain atau manapun

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada instansi Program Studi Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat karena telah memfasilitasi terlaksananya penelitian ini serta instansi terkait lainnya yaitu Puskesmas Martapura Barat, Ketua RT Sungai Batang dan Pembakal Sungai Batang yang telah memberikan izin sehingga penelitian ini dapat dilakukan. Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dan selalu mendukung penulis selama penelitian ini dilakukan.

PENUTUP

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu intervensi yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak *slow learner* dengan media *stamp game* menunjukkan bahwa pengajaran penjumlahan dengan media *stamp game* selama 1 kali sehari dalam 5 hari dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung sehingga masalah risiko keterlambatan perkembangan anak dapat teratasi. Sehingga, pemberian media *stamp*

game mampu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak *slow learner*

Saran bagi orangtua adalah diharapkan mampu mengajarkan kembali anak dalam berhitung dengan media *stamp game* sehingga anak terlatih dalam berhitung. Kemudian bagi perawat adalah sumber informasi dan wawasan baru terhadap solusi pada permasalahan untuk meningkatkan berhitung pada anak dengan meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media *stamp game*. selanjutnya bagi pelayanan kesehatan adalah diharapkan intervensi ini dapat menjadi contoh pembelajaran bagi anak, pengetahuan serta pemanfaatan fasilitas kesehatan dalam mengajar anak yang memiliki kesulitan dalam berhitung penjumlahan.

REFERENSI

1. Abdurrahman, Mulyono. 2010. Pendidikan bagi Anak Kesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
2. Amri, R. 2014 Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya
3. Aulia Ar Rakhman Awaludin, dkk. 2021. Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika SD/MI. Jakarta: Gramedia
4. Mumpuniarti, dkk. 2011. Kebutuhan Belajar Siswa Lamban Belajar (slow learner) di Kelas Awal Sekolah Dasar Daerah Istimewa Yogyakarta. PLB-FIP-Universitas Negeri Yogyakarta
5. Latifah, Zauhar. 2011. Meningkatkan Kemampuan Menjumlah Anak Diskalkulia dengan Media Stamp Game. Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus. 5 (1), 1-11
6. Setyosari, P & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Emas
7. Shanty, S. 2010. *Belajar Berhitung untuk Anak Diskalkulia*. Jakarta: Javalitera
8. Subini, N. 2011. *Mengatasi Kesulitan Belajar pada Anak*. Jakarta: PT Buku Kita
9. Wulandari, Suci & Susanti Prasetyaningrum. 2018. Media Stamp Game untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner di Sekolah Dasar. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5 (2), 131-148
10. Yulianto, S. 2012. *Menangani Kesulitan Belajar Pada Anak Diskalkulia*. Jakarta: Rineka Cipta.