

Berhitung

E. Berhitung

Keterampilan berhitung merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai dalam matematika. Keterampilan berhitung erat kaitannya dengan penggunaan penalaran, logika, dan angka-angka. Bagi peserta didik dengan hambatan intelektual, penggunaan nalar, logika, dan angka tersebut membutuhkan tahapan yang lebih konkrit. Bentuk-bentuk latihan untuk menyelesaikan soal-soal berhitung dan memecahkan masalah perlu dibuat dengan sederhana dan kontekstual. Peserta didik perlu disajikan berbagai bentuk simbol-simbol berhitung dan dijelaskan penggunaannya dalam soal-soal seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Keterampilan pemecahan masalah yang menjadi salah satu modal dasar kemampuan matematika erat kaitannya dengan elemen-elemen yang terdapat pada capaian pembelajaran Matematika. Matematika memiliki 5 elemen, tapi bagi peserta didik dengan hambatan intelektual elemen aljabar tidak secara jelas dipelajari. Keempat elemen yang memungkinkan untuk dikuasai oleh peserta didik dengan hambatan intelektual tersebut dapat dijelaskan secara singkat sebagai berikut.



Tabel 3.42 Elemen Matematika

No.	Elemen	Contoh Aktivitas
1.	Bilangan	Peserta didik mengenali atau membilang angka, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, menghitung hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.
2.	Pengukuran	Peserta didik mengukur panjang buku, mengurutkan benda dari berat-ringan.
3.	Geometri	Peserta didik menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan, membuat bangun ruang.
4.	Analisis data dan peluang	Peserta didik mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, membandingkan nilai bilangan pada suatu himpunan benda.

Sebelum menentukan langkah selanjutnya dalam pembelajaran, guru sebaiknya melakukan asesmen terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan dan kebutuhan peserta didik dalam kemampuan dasar berhitung. Hasil asesmen yang telah dianalisis menjadi acuan dalam penentuan program yang tepat sasaran dan tepat guna. Guru dapat melihat contoh asesmen kemampuan dasar berhitung di bawah ini untuk kemudian dikembangkan, diorganisir, dan dimodifikasi sesuai kebutuhan peserta didik.

Tabel 3.42 Contoh Instrumen Asesmen Kemampuan Dasar Berhitung

No.	ASPEK	INDIKATOR	KEMAMPUAN		KETERANGAN
			Mampu	Belum Mampu	
1.	Bilangan	Peserta didik mampu mengenal bilangan 1-20.			
2.	Pengukuran	Peserta didik mampu menyusun benda sesuai ukuran panjang hingga pendek.			
3.	Geometri	Peserta didik mampu mencocokkan bentuk bangun datar dengan benda sekitarnya.			
4.	Analisis data dan peluang	Peserta didik mampu mengelompokkan benda sesuai dengan kelompok warna.			

CATATAN



Guru dapat mengembangkan dan memodifikasi format asesmen sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan instrumen asesmen yang disajikan dalam bentuk pertanyaan ataupun pernyataan dapat mengacu pada indikator yang telah ditetapkan oleh guru. Indikator bersumber dari Capaian Pembelajaran peserta didik. Guru dapat melengkapi asesmen akademik (numerik) dengan asesmen praakademik berhitung.

a. Materi

Penentuan materi esensial yang dapat menunjang keterampilan dasar berhitung dapat mengacu pada elemen yang terdapat pada Matematika dengan mempertimbangkan hasil asesmen peserta didik. Pemilihan materi pada aspek psikologis dasar menjadi salah satu materi yang dapat menunjang peningkatan keterampilan dasar berhitung. Selain itu, guru dapat menentukan materi yang bersumber dari Capaian Pembelajaran sehingga materi yang disajikan dapat membantu peserta didik dari berbagai aspek.



Gambar 3.23

Materi esensial bagi peserta didik dengan hambatan intelektual mengutamakan materi-materi yang fungsional dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Penentuan materi esensial tidak luput dari profil peserta didik yang tergambar melalui kegiatan asesmen perkembangan dan asesmen akademik dan juga hasil analisis Capaian Pembelajaran masing-masing peserta didik. Guru hendaknya menyajikan materi dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan berpikir anak mulai dari materi-materi yang bersifat kongkrit, semi kongkrit, semi abstrak, dan abstrak.

Hasil asesmen perkembangan dan asesmen akademik selanjutnya dianalisis oleh guru untuk kemudian dituangkan dalam profil peserta didik. Profil tersebut menjadi dasar dalam pengembangan program termasuk didalamnya pengembangan materi esensial yang akan diberikan kepada peserta didik. Materi keterampilan dasar berhitung tersebut dikembangkan berdasarkan pertimbangan kemampuan aspek psikologis dasar, keterampilan dasar berhitung yang telah dikuasai dan Capaian Pembelajaran. Guru dapat mengolaborasikan materi kemampuan dasar berhitung dengan materi capaian pembelajaran dari berbagai mata pelajaran.

CATATAN





Gambar 3.24
Studi Kasus
Berhitung

STUDI KASUS



***Iqbal** merupakan peserta didik SLB Karang manis yang terletak di wilayah persawahan. Usianya menginjak 17 tahun, tapi ia memiliki usia mental 9 tahun. Di sekitar sekolahnya, musim panen sedang tiba. Para petani sedang ramai di sawah. Pak Ali ingin mengajarkan keterampilan dasar berhitung melalui kegiatan para petani tersebut. Bagaimana Pak Ali merumuskan materi esensial yang sesuai dengan kebutuhan fungsional dan kontekstual Iqbal dengan tetap menyesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan aspek psikologis dasar?*

b. Metode

Metode merupakan cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan dasar berhitung tentu memiliki banyak ragam pilihan sehingga guru dapat menentukan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang didasari atas kebutuhan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Penentuan metode tentunya disesuaikan dengan profil peserta didik yang telah ditetapkan melalui proses kegiatan asesmen. Guru dapat mempertimbangkan beberapa hal untuk menetapkan metode seperti tujuan pembelajaran, karakteristik, situasi dan kondisi, serta sarana prasarana.



Gambar 3.25 Aspek-aspek dalam menentukan metode belajar berhitung

Kemampuan dasar berhitung merupakan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik untuk memecahkan permasalahan sederhana maupun permasalahan rumit. Guru dapat menentukan berbagai metode yang berkembang ataupun metode lama yang bisa dimodifikasi sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan hambatan intelektual.

Ragam Metode Pembelajaran Berhitung

Berikut ini adalah alternatif metode yang dapat dikembangkan, dikelola, dan dimodifikasi dalam mengajarkan kemampuan dasar berhitung.

1. Metode Drill

Metode yang mengutamakan latihan-latihan yang dilakukan secara berulang-ulang dan kontinu. Contohnya, latihan membilang 1-10 menggunakan berbagai benda yang berbeda sesuai dengan tema atau materi yang sedang dibahas.

2. Gamifikasi

Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang memasukkan elemen-elemen game dan atau teknik *design game* dalam konteks pembelajaran. Beberapa contoh kegiatan metode gamifikasi antara lain: menggunakan '*kepo math go*' untuk memotivasi peserta didik tertarik untuk berinteraksi dengan matematika, menggunakan aplikasi permainan '*math challenge*' untuk melatih kemampuan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

3. Montessori

Metode Montessori merupakan metode yang memperhatikan karakteristik dan konsep kepribadian peserta didik melalui tahapan penerapannya mulai dari tahap berpikir konkrit hingga abstrak. Banyak peralatan yang menginspirasi dan dapat diadaptasi serta dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan hambatan intelegensi. Dalam metode Montessori terdapat 3 tahapan pembelajaran:

- a. **Tahapan menunjukkan**, contohnya sambil menunjukkan gambar benda berbentuk persegi panjang, guru mengucapkan, “Ini persegi panjang.” Hal ini dilakukan untuk semua hal yang ingin dikenalkan kepada peserta didik;
- b. **Tahapan mengenal**, contohnya guru memberikan beberapa gambar bangun datar dan meminta peserta didik, “ambillah persegi panjang!”
- c. **Tahapan mengingat**, contohnya guru memberikan beberapa gambar macam-macam bangun datar dan menunjukkannya pada peserta didik, kemudian guru mengambil gambar persegi panjang dan bertanya, “Ini gambar apa?”

4. Multisensori

Metode multisensori merupakan metode yang mengoptimalkan seluruh indra seperti auditori, visual, dan kinestetik untuk saling menguatkan dalam mencapai Capaian Pembelajaran secara optimal dan disesuaikan dengan karakteristik masing-masing peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode multisensori dapat digambarkan. Contohnya, guru melatih dasar berhitung mengukur panjang dengan cara melakukan kegiatan pengamatan video cara mengukur (visual), menjelaskan cara mengukur (auditori) dan praktik mengukur benda (kinestetik).

CATATAN



Metode pembelajaran akan selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Guru memiliki keleluasaan untuk menentukan metode yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang mengalami hambatan intelektual dalam mempelajari keterampilan dasar berhitung. Guru dapat mengembangkan alternatif-alternatif metode yang sudah ada atau bahkan membuat inovasi metode baru yang dapat digunakan untuk peserta didik yang mengalami hambatan intelektual.

Di SLBN Nagara, peserta didik senang menghabiskan waktu istirahatnya untuk kegiatan permainan berkelompok seperti bermain bola. Mereka adalah peserta didik Pak Dedi yang rerata usia mentalnya berada di usia 8 tahun meskipun usia kalendernya 12-15 tahun. Setelah istirahat, peserta didik harus belajar tentang Matematika dan IPS. Apa saran yang bisa diberikan kepada Pak Dedi dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungannya dengan tetap memperhatikan Capaian Pembelajaran IPS yang harus diampu?

STUDI KASUS



c. Media

Media yang digunakan adalah media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan psikologis dasar, keterampilan dasar berhitung, dan Capaian Pembelajaran. Berikut ini adalah alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dasar berhitung.

Tabel 3.43 Alternatif Media Pembelajaran

NO	JENIS MEDIA	CONTOH MEDIA
1	Realita	Menggunakan buku untuk menghitung benda. Menggunakan benda-benda sekitar untuk mengenal bentuk balok, kubus, dan bola. Menggunakan benda sekitar untuk melatih <i>visual figure ground</i>
2	Media Visual	Gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, dan papan buletin. Menggunakan gambar untuk melatih kesadaran visual spasial
3	Media Proyeksi Gerak	Video pembelajaran, film. Menggunakan video pembelajaran untuk melatih kemampuan menghitung obyek hanya satu kali secara berurutan.
4	Benda-benda Tiruan (Miniatur)	Miniatur bangun ruang dan bangun ruang lainnya, miniatur hewan. Menggunakan benda-benda kecil untuk melatih diskriminasi visual.
5	Media berbasis informasi teknologi	<i>Games, Powerpoint.</i> Menggunakan <i>power point</i> untuk melatih kemampuan akademik berhitung dalam mengurutkan bilangan asli sampai dengan 20 menggunakan benda konkret

CATATAN



Media merupakan komponen yang sangat dibutuhkan bagi peserta didik untuk menunjang efektivitas pembelajaran. Guru dapat membuat media sesuai kreativitas masing-masing dan dapat memanfaatkan kekayaan alam dan budaya di lingkungan sekitar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang mengacu pada Capaian Pembelajaran dan kebutuhan pada pengembangan aspek psikologis dasar serta keterampilan dasar berhitung. Pengembangan media pembelajaran membutuhkan sosok guru yang kreatif, inovatif, dan pandai membuat perumpamaan (metafora) sebagai strategi agar materi mudah untuk ditangkap dan dipahami oleh peserta didik.

STUDI KASUS



***Di sebuah** SLB yang berada di pegunungan, terdapat seorang peserta didik yang mengalami hambatan intelektual yang bernama Nurul. Pada saat ini, Nurul berusia 10 tahun, tapi perkembangan kemampuannya seperti anak usia 4 tahun dan sulit berkonsentrasi. Bu Ani akan melaksanakan pembelajaran matematika dan IPAS. Bagaimana sebaiknya Bu Ani menentukan media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran tersebut?*

d. Latihan Proses Psikologi Dasar

Aspek psikologis dasar merupakan modalitas yang harus dimiliki oleh peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran secara efektif. Pengembangan aspek psikologis dasar dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan dasar berhitung baik secara langsung ataupun tidak langsung. Kegiatan-kegiatan yang direkomendasikan dalam pengembangan aspek psikologis dasar mengacu pada kegiatan-kegiatan yang mampu melatih satu atau lebih dari aspek psikologis dasar seperti memori, bentuk, gerak, perintah, persepsi, konsentrasi, pandang ruang, *body image*, keseimbangan, motorik, dan lateralisasi. Berikut ini adalah alternatif-alternatif latihan aspek psikologis dasar yang sekaligus dapat mengembangkan kemampuan dasar berhitung.

1. Latihan memori

Guru dapat memberikan latihan untuk meningkatkan kemampuan memori peserta didik dengan latihan *brain gym*, *art therapy*, bermain *puzzle* angka, aktivitas fisik aerob, permainan *mind mapping*, terapi musik, permainan repetisi, *games* yang melatih memori, dll.

2. Latihan pemahaman bentuk, perintah, dan gerak

- a. Latihan Klasifikasi, contohnya peserta didik mengelompokkan warna, mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, dan mengelompokkan objek berdasarkan ukuran.
- b. Latihan ordering atau seriation (mengurutkan dan menyeri), seperti mengurutkan objek berdasarkan pola ukuran bentuk, mengurutkan objek berdasarkan pola ukuran warna, menghitung setiap objek hanya satu kali secara berurutan, menyusun objek berdasarkan ukuran panjang dan pendek, serta menyusun objek berdasarkan ukuran besar dan kecil.
- c. Latihan permainan/*games* untuk melatih kemampuan memahami perintah tentunya dimulai dari games yang paling sederhana dan konkrit. Guru dapat memilih permainan-permainan yang berhubungan dengan kemampuan dasar berhitung.

3. Latihan persepsi

Persepsi visual	Persepsi Auditori
1. Latihan diskriminasi visual, contohnya peserta didik membedakan angka 6 dan 9 atau memasang kepingan puzzle yang sesuai. 2. Latihan <i>visual figure ground</i>. Contoh: mengenali krayon warna biru di antara tumpukan mainan atau mengenali baju bermotif polkadot di dalam lemari yang isinya penuh. 3. Latihan ingatan visual. Contoh: menyebutkan benda-benda yang diperlihatkan oleh guru. 4. Pengurutan visual. Contoh: menulis kembali catatan di papan tulis tanpa keliru menempatkan angka-angkanya. 5. <i>Visual Closure</i>. Contoh: peserta didik menebak benda yang hanya terlihat sebagian, dll; 6. Kesadaran visual spasial, contohnya: guru meminta peserta didik menyimpan tas di belakang kursi, dll; 7. Koordinasi motorik visual, contoh: bermain tangkap dan lempar bola atau bermain jingkat.	1. Latihan diskriminasi pendengaran, contohnya peserta didik mengelompokkan angka yang terdengar sama dan berbeda. 2. Latihan memori auditori, contoh mengingat angka atau nama bangun datar yang diberikan secara lisan. 3. Latihan <i>auditory sequencing</i>, contoh: peserta didik mengingat atau merekonstruksi urutan angka dalam daftar atau urutan. 4. Latihan <i>blending auditory</i>, contoh: peserta didik menyusun huruf menjadi kata satu atau peserta didik menentukan huruf yang hilang dari kata.

CATATAN



Program latihan aspek psikologis dasar disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik sebagai langkah persiapan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Guru dapat mengembangkan sekreatif mungkin kegiatan latihan aspek psikologis dasar mengacu pada aspek-aspek memori, pemahaman bentuk, perintah, gerak, persepsi; sensori, dan konsentrasi. Kekayaan alam dan budaya bisa dijadikan potensi untuk melatih aspek psikologis dasar peserta didik. Guru seyogjanya berusaha menjadi teman belajar menyenangkan bagi peserta didik selama proses latihan aspek psikologis dasar.

STUDI KASUS



Andi merupakan peserta didik kelas 9 SMPLB. Setelah dilakukan asesmen dan berkonsultasi kepada psikolog, usia mental Andi berada pada usia 6 tahun. Andi memiliki permasalahan pada kemampuan aspek psikologis dasar persepsi visual. Bagaimana guru dapat mengembangkan kemampuan tersebut di dalam pembelajaran?

e. Contoh Langkah Implementasi

Implementasi pembelajaran berhitung yang bisa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik dapat dilihat pada contoh di bawah ini. Profil peserta didik akan menjadi dasar perencanaan kegiatan pembelajaran. Dari kasus yang kita temukan di atas, dapat digambarkan bahwa profil yang dimiliki peserta didik adalah sebagai berikut.



Langkah 1 Menentukan Profil Anak

Tabel 3.44 Contoh Profil Peserta Didik

Profil Peserta Didik	
Nama	: Sari
Tempat Tanggal Lahir	: Jakarta, 02 Januari 2012
Alamat	: Jln. Maskumambang
Skor Intelegensi	: 65
Usia Kalender	: 9 Tahun
Usia Mental	: 5 Tahun

Keterampilan Praakademik Berhitung	
Klasifikasi	Peserta didik dapat mengelompokkan benda dengan baik.
<i>Ordering/Seriasi</i>	Peserta didik belum mampu menyusun benda sesuai ukuran namun kurang mampu menyusun benda sesuai pola.
Korespondensi	Peserta didik mampu menilai jumlah obyek dari dua kelompok obyek yang memiliki karakteristik yang berbeda (1-5).
Konservasi	Peserta didik belum dapat menunjukkan kelompok obyek mana yang lebih banyak atau sebaliknya.
Hal yang disukai	Menyanyi dan berlari
Hal yang tidak disukai	Menggambar
Kebutuhan	Latihan persepsi visual yang menunjang pengembangan pra akademik berhitung peserta didik
Harapan Orangtua	Peserta didik dapat menghitung.

Usia mental menjadi tolok ukur dalam menentukan Capaian Pembelajaran. Setelah melakukan proses asesmen dan berkonsultasi dengan psikolog dapat diambil kesimpulan bahwa usia mental Sari berada pada usia 5 tahun. Pada pembelajaran kali ini, implementasi penguatan keterampilan berhitung akan diintegrasikan dengan mata pelajaran IPAS. Capaian pembelajaran bagi peserta didik dengan usia mental dibawah atau sama dengan 7 tahun adalah menggunakan Capaian Pembelajaran pada fase A pada mata pelajaran IPAS. Capaian Pembelajaran IPAS pada fase A adalah sebagai berikut.



Langkah 2
Mencapai
Capaian
Pembelajaran

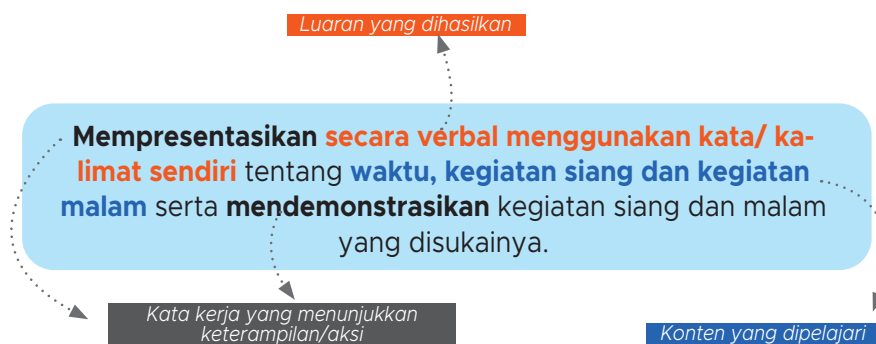
Tabel 3.45 Capaian Pembelajaran IPAS pada fase A

Elemen Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)	
Peserta didik mengenal bagian-bagian anggota tubuh manusia dan pancaindra. Mereka mulai memodelkan kegunaan dari masing-masing anggota tubuh dan pancaindra. Peserta didik menerapkan cara merawat anggota tubuh dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengenal waktu, siang dan malam serta mengenal nama-nama hari dan bulan. Peserta didik menyebutkan identitas diri dan anggota keluarga. Mereka mulai memahami keberadaan keluarga di lingkungan rumahnya. Peserta didik memahami keberadaan anggota dan kedudukan keluarga yang ada di lingkungan rumah dan menceritakan kegiatannya bersama keluarga. Peserta didik mengidentifikasi bentuk kasih sayang di lingkungan keluarga melalui pengamatan. Peserta didik memahami cara memelihara kesehatan dalam kehidupan sehari-hari.	
Elemen Keterampilan Proses	
Mengamati	Peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana menggunakan pancaindra.
Mempertanyakan dan memprediksi	Peserta didik menyusun dan menjawab pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui saat melakukan pengamatan. Peserta didik membuat prediksi mengenai objek dan peristiwa di lingkungan sekitar.
Merencanakan dan melakukan penyelidikan	Dengan panduan, peserta didik berpartisipasi dalam penyelidikan untuk mengeksplorasi dan menjawab pertanyaan. Melakukan pengukuran dengan alat sederhana yang ada disekitarnya untuk mendapatkan data.
Memproses, menganalisis data dan informasi	Peserta didik menggunakan berbagai metode untuk mengorganisasikan informasi, termasuk gambar, dan tabel. Peserta didik mendiskusikan dan membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi.
Mengevaluasi dan refleksi	Dengan panduan, peserta didik membandingkan hasil pengamatan yang berbeda dengan mengacu pada teori.
Hasil	Peserta didik hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dengan format sederhana.



Langkah 3
Menentukan
Tujuan
Pembelajaran

Berikut ini adalah tujuan pembelajaran pada fase A yang akan dikembangkan berdasarkan prioritas materi esensial dan fungsional sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



Tabel 3.46 Alur Tujuan Pembelajaran

Alur Tujuan Pembelajaran	
Mengamati	Peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana menggunakan pancaindra mengenai waktu, kegiatan siang, dan malam.
Mempertanyakan dan memprediksi	Peserta didik menyusun dan menjawab pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui saat melakukan pengamatan mengenai waktu, kegiatan siang dan malam.
Merencanakan dan melakukan penyelidikan	Dengan panduan, peserta didik berpartisipasi dalam penyelidikan untuk mengeksplorasi dan menjawab pertanyaan mengenai waktu, kegiatan siang dan malam.
Memproses, menganalisis data dan informasi	Peserta didik menggunakan berbagai metode untuk mengorganisasikan informasi, termasuk gambar mengenai waktu, kegiatan siang dan malam.
Mengevaluasi dan refleksi	Dengan panduan, peserta didik membandingkan hasil pengamatan yang berbeda dengan mengacu pada teori mengenai waktu, kegiatan siang dan malam.
Hasil	Peserta didik hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dengan format sederhana mengenai waktu, kegiatan siang dan malam.



Langkah 4
Menentukan
Alur Tujuan
Pembelajaran



Langkah 5
Menentukan
Metode
Pembelajaran

Pada pembelajaran kali ini, penetapan metode disesuaikan dengan kompetensi yang akan dikembangkan, Berikut ini adalah metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi.

Tabel 3.36 Metode Pembelajaran

NO.	KOMPETENSI	METODE
1.	Proses psikologis dasar	Latihan persepsi
2.	Keterampilan dasar berhitung	Metode montessori dan drill
3.	Capaian Pembelajaran IPAS	Pendekatan Inkuiri



Langkah 6
Menentukan
Media
Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan digunakan harus menyesuaikan karakteristik masing-masing peserta didik sehingga media pembelajaran tersebut dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah tabel media pembelajaran.

Tabel 3.47 Media Pembelajaran

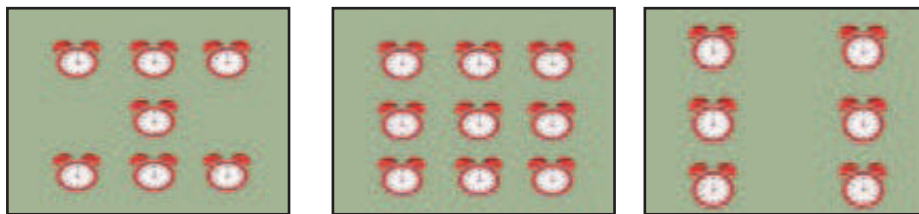
NO.	Media	ALTERNATIF MEDIA
1.	Teks	Teks waktu, kegiatan siang dan malam
2.	Media visual	Gambar dan video pembelajaran mengenai waktu, kegiatan siang dan malam.
3.	Media visual aspek psikologis dasar	Menggunakan gambar benda untuk Latihan korespondensi dan Latihan <i>Visual Figure Ground</i> .



Langkah 7
Kegiatan
Pembelajaran



1. Pada awal pembelajaran, peserta didik bersama guru menjalin komunikasi sederhana mengenai kondisi peserta didik.
2. Peserta didik bersama guru memulai kegiatan dengan berdoa menurut agamanya masing-masing.
3. Peserta didik bersama guru melakukan *ice breaking/brain gym* sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
4. Peserta didik bersama guru menjalin komunikasi sederhana dalam pembelajaran secara klasikal mengenai kegiatan peserta didik di pagi hari mulai dari bangun tidur.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memulai kegiatan pembelajaran dengan melakukan latihan ordering pada gambar.
6. Hitunglah jumlah benda pada kartu di bawah ini!



Gambar 3.25 Kartu Hitung

1. Guru memperlihatkan gambar kegiatan malam kepada peserta didik sebagai stimulasi pengamatan.



Gambar 3.26 Kegiatan Malam



Kegiatan
Pembelajaran

7.1

**Kita
Amati Yuk!**

2. Peserta didik mengamati gambar mata.
3. Dengan metode drill, guru melakukan pengulangan kegiatan terhadap peserta didik mengenai waktu.
4. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
5. Guru memberikan berbagai stimulasi secara terus menerus mengenai waktu menggunakan gambar-gambar.



■ **Ini pukul 06.00**



■ **Ini Pukul 3.30**

6. Peserta didik mengulang ucapan guru, "Ini pukul 3.", dan seterusnya.



Kegiatan
Pembelajaran

7.2

**Kita
Tanyakan
Yuk!**

1. Guru menstimulus peserta didik untuk mempertanyakan gambar yang mereka amati dengan menunjukkan gambar kegiatan di siang hari (pulang sekolah).



Gambar 3.27 Suasana pulang sekolah

2. Peserta didik mengajukan pertanyaan dengan mengucapkan, "Apakah itu?"
3. Guru menjawab, "Ini waktu pulang."
4. Guru menunjukkan kembali gambar kegiatan lain dan peserta didik menanyakan kembali kegiatan dan waktu pada gambar.

1. Guru menayangkan video pembelajaran tentang waktu, kegiatan siang dan malam.
2. Peserta didik melakukan pengamatan terhadap kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang diajukan.
3. Peserta didik bersama guru melakukan latihan persepsi dengan melakukan permainan ambil-taruh.



Kegiatan
Pembelajaran

7.3

**Kita
Selidiki
Yuk!**

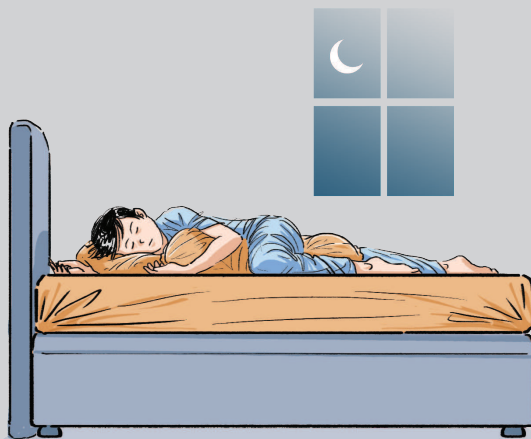
1. Setelah peserta didik menyaksikan video pembelajaran dan menggambar waktu kegiatan siang? apakah begini yang dimaksud? tanda koma menentukan makna peserta didik bersama guru membuat kesimpulan jawaban sementara sesuai gambar yang ditunjukkan oleh guru.
2. Peserta didik mencocokkan kegiatan dan waktu pada media papan tulis.



Kegiatan
Pembelajaran

7.4

**Kita
Analisis
Yuk!**



Gambar 3.28 Tidur malam

3. peserta didik menyalin semua materi yang disampaikan pada hari ini.



Kegiatan
Pembelajaran

7.5

**Kita
Refleksi
Yuk!**

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan.
2. Peserta didik menyampaikan apa yang mereka pelajari dan rasakan selama pembelajaran.
3. Guru memberikan penguatan terhadap pencapaian yang diraih oleh peserta didik.



Kegiatan
Pembelajaran

7.6

**Kita
Komunikasikan**

1. Peserta didik bersama guru menyebutkan kembali materi-materi yang telah mereka pelajari.
2. Guru memberikan penguatan terhadap pencapaian peserta didik.
3. Peserta didik bersama guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa.



Langkah 8
Penilaian
Pembelajaran

Guru dapat melakukan penilaian pada aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan setelah pembelajaran tuntas. Bentuk penilaian yang terdiri dari tes, nontes, wawancara, observasi, praktik, dapat guru tentukan sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan karakteristik peserta didik yang mengalami hambatan intelektual. Berikut contoh penilaian yang dapat dijadikan inspirasi.

Penilaian Sikap

Tabel 3.38 Contoh Format Penilaian Observasi Penilaian Sikap

No.	Nama	Konsistensi Sikap					Jumlah Skor
		Disiplin	Kerja sama	Kejujuran	Kepedulian	Tanggung jawab	

Keterangan Skor:

- 1 = sangat kurang konsisten
- 2 = kurang konsisten
- 3 = mulai konsisten
- 4 = konsisten
- 5 = sangat konsisten

Penilaian Pengetahuan

Tabel 3.39 Contoh Format Penilaian Pengetahuan

No.	Indikator Pencapaian Kompetensi	Bobot (x)	Skor 0-5 (y)	Skor Perolehan (x.y)
1.	Menyebutkan kartu gambar kegiatan pagi, siang, dan malam.			
2.	Peserta didik menyimpulkan jumlah benda pada kartu.			
Total Skor Perolehan				
Skor Maksimum				10

Keterangan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimum (10)}}$$

Keterangan Skor:

- 0 = Peserta didik tidak dapat menjawab atau pasif
- 1 = Peserta didik dapat menjawab pertanyaan atau melakukan dengan banyak bimbingan.
- 2 = Peserta didik dapat menjawab pertanyaan atau melakukan dengan sedikit bimbingan.
- 3 = Peserta didik dapat menjawab pertanyaan atau melakukan secara mandiri.

Penilaian Keterampilan

Tabel 3.40 Contoh Format Penilaian Keterampilan

Nama : _____

Kelas : _____

No.	Indikator Pencapaian Kompetensi	Skor			
		1	2	3	4
1.	Peserta didik dapat mengomunikasikan anggota tubuh yang diperintahkan oleh guru.				
Jumlah Skor					

Rubrik Keterampilan

Tabel 3.41 Rubrik Keterampilan

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kesesuaian mengomunikasikan waktu, kegiatan siang dan malam yang diperintahkan.	Peserta didik dapat mengomunikasikan semua waktu, kegiatan siang dan malam yang diperintahkan dengan tepat, cepat, dan mandiri.	Peserta didik dapat mengomunikasikan semua waktu, kegiatan siang dan malam yang diperintahkan dengan tepat dan mandiri, tapi agak lambat dalam merespons.	Peserta didik dapat mengomunikasikan semua waktu, kegiatan siang dan malam yang diperintahkan dengan sedikit bimbingan.	Peserta didik dapat mengomunikasikan semua waktu, kegiatan siang dan malam yang diperintahkan dengan bimbingan penuh.

Keterangan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimum (4)}}$$