

ABSTRAK

Rahmadani, Wullan. 2025. *Analisis Keterampilan Proses dalam Mengkonstruksi Pengetahuan Matematika Melalui Permainan Congklak pada Siswa Diskalkulia*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Prof. Dr. Drs. Kamid, M.Si. (II) Khairul Anwar, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Keterampilan Proses, Konstruksi Pengetahuan, Permainan Congklak, Diskalkulia

Siswa dengan gangguan belajar diskalkulia sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang abstrak, sehingga diperlukan pendekatan konkret seperti permainan congklak untuk mendukung konstruksi pengetahuan secara bermakna. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana keterampilan proses dalam mengkonstruksi pengetahuan matematika melalui permainan congklak pada siswa diskalkulia.

Penelitian ini dilakukan di SLBN Merlung. Menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, penelitian ini melibatkan dua subjek yang memiliki karakteristik diskalkulia berbeda. Data dikumpulkan melalui observasi, lembar kerja permainan congklak, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek dengan tingkat diskalkulia yang rendah menunjukkan perkembangan keterampilan proses yang lebih baik dalam mengkonstruksi pengetahuan, baik secara asimilasi maupun akomodasi, terutama dalam hal mengamati, mengklasifikasi, menghitung, dan membuat prediksi (ramalan). Hal ini terlihat dari kemampuan subjek dalam mengaitkan pengalaman bermain dengan konsep dasar matematika, baik secara lisan maupun tertulis. Sebaliknya, subjek dengan tingkat diskalkulia yang tinggi mengalami kesulitan dalam sebagian besar keterampilan proses terutama dalam mengkonstruksi pengetahuan. Subjek membutuhkan pendampingan yang lebih intensif dan masih kesulitan dalam mengumpulkan dan menganalisis data, menginterpretasikan data, membuat prediksi (ramalan), dan kemampuan melaksanakan penelitian (percobaan). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa dengan diskalkulia memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilan proses dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui penggunaan media konkret seperti permainan congklak. Namun, siswa dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi memerlukan dukungan intensif dari guru atau pendamping dalam setiap tahap kegiatan. Penggunaan permainan congklak sebagai sarana pembelajaran kontekstual dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan membantu siswa diskalkulia membangun pemahaman matematika secara bertahap melalui aktivitas langsung.