

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal prioritas karena dapat mengarahkan sumber daya manusia pada keberhasilan dan menghasilkan generasi manusia yang berprestasi. Melalui pendidikan, generasi muda akan mengharumkan nama bangsa di bidang akademik maupun non akademik. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia.

Di Indonesia pendidikan diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 5 ayat (1) dan (2) yang menyatakan bahwa:

“Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.”<sup>1</sup>

Berdasarkan Undang-Undang tersebut setiap warga negara Indonesia memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu tanpa terkecuali. Hal ini tentu saja berlaku bagi anak-anak yang berkebutuhan khusus. Pendidikan yang diberikan kepada anak-anak berkebutuhan khusus dinamakan sebagai Pendidikan Inklusi.

Pendidikan inklusif merupakan kebijakan pemerintah dalam mengupayakan pendidikan yang bisa dinikmati oleh setiap warga negara tanpa memandang anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. Pada akhirnya semua anak memiliki hak yang sama untuk bersekolah serta memperoleh pendidikan yang layak dan berkualitas. Sekolah inklusif

---

<sup>1</sup> Faiqatul Husna, dkk. Hak Mendapatkan Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Dimensi Politik Hukum Pendidikan, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2019), p. 207

berusaha untuk mengatasi masalah pemerataan kesempatan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus supaya bisa belajar di sekolah reguler.<sup>2</sup>

Pendidikan inklusif lahir karena banyaknya anak berkebutuhan khusus yang semakin bertambah serta akses pendidikannya terbatas, karena lokasi pendidikan inklusif pada umumnya berada di tingkat provinsi, maka diperlukan biaya yang lebih. Padahal anak-anak berkebutuhan khusus tidak hanya ada pada tingkat provinsi, tetapi ada juga di daerah tingkat kecamatan/desa. Akibatnya, sebagian anak berkebutuhan khusus kurang mendapatkan pendidikan yang layak karena faktor ekonomi.

Kehadiran pendidikan inklusif tentunya menjadi solusi bagi anak berkebutuhan khusus. Pendidikan inklusif di Sekolah Dasar menjadikan pendidikan yang sama dengan anak lainnya. tetapi dengan pendidikan tersebut dapat membuat anak berkebutuhan khusus semakin merasa sangat berbeda dari individu lain sehingga kurangnya rasa kepercayaan diri yang berpengaruh pada kehidupan sosialnya.

Banyak ahli yang mengklasifikasi anak berkebutuhan khusus berdasarkan jenis. Jenis anak berkebutuhan khusus menurut Dadang meliputi:

- (a) *hearing disorders* (gangguan pendengaran), anak yang kehilangan seluruh atau sebagian daya pendengarannya sehingga mengalami gangguan berkomunikasi secara verbal,
- (b) *visual impairment* (gangguan penglihatan), anak yang mengalami gangguan daya penglihatan sedemikian rupa, sehingga membutuhkan pelayanan khusus dalam pendidikan maupun kehidupannya,
- (c) *physical disability* (kelainan fisik), anak yang mengalami kelainan atau cacat yang menetap pada anggota gerak (tulang, sendi, otot),
- (d) *slow learner* (lamban belajar), anak yang mengalami kesulitan belajar tetapi tidak termasuk anak disabilitas intelektual, mereka membutuhkan waktu belajar lebih lama dibanding dengan sebayanya,
- (e) *intellectual disability* (keterbelakangan mental), anak yang memiliki kesulitan belajar dan memiliki IQ di bawah rata-rata pada anak normal lainnya. Berinteraksi dalam waktu yang lama

---

<sup>2</sup>Redi Susanto, *Tentang Efektivitas Program Sekolah Penyelenggara Pendidikan Inklusif*, <https://eprints.uny.ac.id/9416/1/bab%201%20-NIM%2007110241016.pdf>. Diakses tanggal 29 Jan 2019 18:06 p. 2.

dengan lingkungannya. Serta sulit menggunakan bahasa yang baik dan benar, (f) *learning disability* (ketidakmampuan belajar atau kesulitan belajar khusus), gangguan pada sistem saraf yang mempengaruhi kemampuan belajar dasar seseorang seperti membaca (*dyslexia*), menulis (*dysgraphia*) dan berhitung (*dyscalculia*), (g) *behavior disorders* (gangguan emosi/perilaku), anak yang berperilaku menyimpang baik pada taraf sedang, berat maupun sangat berat dan terganggunya perkembangan emosi dan sosial atau keduanya, (h) *gifted and talented* (anak berbakat), anak yang memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa yang lebih tinggi dari anak normal, (i) *multy handicap* (cacat lebih dari satu), anak yang memiliki kombinasi kelainan (baik dua jenis kelainan atau lebih) yang menyebabkan adanya masalah pendidikan yang serius.<sup>3</sup>

Dengan klasifikasi ahli di atas tentu ini akan mempermudah pengajar untuk memberikan materi pelajaran dan bimbingan sesuai dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan tersebut. Selain itu Anak Berkebutuhan Khusus memiliki karakteristik khusus dengan anak pada umumnya yaitu: mereka selalu menunjukkan ketidakmampuan mental, emosi atau fisik. Dengan karakteristik tersebut pengajar lebih cepat mengenali anak berkebutuhan khusus.

Berdasarkan klasifikasi Anak Berkebutuhan Khusus yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik membahas *Slow Learner* karena sering dijumpai di sekolah. Anak berkebutuhan khusus (*Slow Learner*) memiliki hambatan tidak hanya pada kemampuan intelektual saja, tetapi memiliki hambatan dalam bersosial. Anak *Slow Learner* ini umumnya sulit mengikuti pembelajaran pada seusiaanya, hal tersebut dapat disebabkan karena anak *Slow Learner* memiliki IQ di bawah rata-rata, anak *Slow Learner* memiliki pemahaman kosa kata yang kurang, sehingga lambat dalam memahami instruksi yang diberikan pada saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan peneliti di sekolah – sekolah anak *slow learner* sebagai berikut: (1) sulit berkonsentrasi penuh, (2) pandangan banyak arah, (3) pendiam tidak banyak berbicara, (4) sering melakukan gerak yang tidak perlu, (5) mempunyai sifat pemalu. Pada semua mata pelajaran di sekolah,

---

<sup>3</sup>Dadang. *Pengantar Pendidikan Inklusif*, (Bandung: Refika Aditama, 2015), p. 2.

banyak kelemahan pembelajaran, salah satu mata pelajaran yang menjadi masalah bagi peserta didik *slow learner* adalah mata pelajaran matematika.

Adapun anak terlihat jenuh dan kurangnya fokus dalam pembelajaran Matematika. Pelajaran yang kaitannya sangat erat dengan berhitung ini memang sering sekali dihindari oleh beberapa peserta didik termasuk anak *slow learner*. Dalam pembelajaran mengenal mata uang anak *slow learner* mempunyai batasan dalam mengingat nilai satuan mata uang, cara penggunaan uang tersebut belum optimal. Hal ini tentu menjadi masalah yang cukup umum bagi pendidik, dan harus mencari strategi agar kegiatan pembelajaran matematika dapat menarik perhatian peserta didik. Salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan seru bagi semua peserta didik.

Oleh karena itu, pendidik perlu menyediakan media pembelajaran yang tidak hanya seru dan menarik, melainkan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh semua peserta didik di dalam kelas. Hal ini tentu didasari dengan kekurangan yang dimiliki peserta didik berkebutuhan khusus (*Slow Learner*). Pendidik harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan efektif agar dapat menarik perhatian dari peserta didik tidak hanya yang normal, melainkan peserta didik berkebutuhan khusus sehingga mereka tidak merasa diabaikan.

Media yang menarik dan mudah dipahami dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar dan mendorong keberhasilan peserta didik *slow learner*. Media berperan sebagai penunjang keberhasilan strategi pembelajaran yang digunakan pendidik. Pemilihan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media di lapangan sayangnya masih belum dikembangkan secara optimal. Perlu adanya kreatifitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SDN Karet 01, pada pembelajaran mata uang dalam matematika, pendidik hanya menggunakan media papan tulis

dan menempelkan macam-macam uang pecahan rupiah di papan tulis dan menginstruksikan peserta didik untuk menempelkan ulang di buku tulisnya. Pembelajaran seperti ini kurang menarik dan sangat membosankan, tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang mengharuskan *student center* atau pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar di kelas.

Belum optimal pendidik dalam mengajarkan pemahaman konsep tentang uang tentu akan berdampak pada kemampuan dan keterampilan matematika peserta didik. Hal itu yang dialami peneliti dalam mengajar peserta didik di kelas selama ini. Dampaknya, kemampuan pemahaman uang peserta didik masih belum optimal. Tetap saja mereka belum mampu menghitung uang pembayaran belanja dan sisa uang kembalian belanja. Oleh sebab itu, sebagai pendidik harus mampu menerapkan strategi pembelajaran yang baik dan mudah dimengerti bagi anak.

Banyak permainan yang dapat dijadikan alat untuk menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Namun hanya sedikit permainan yang aturan mainnya menggunakan uang sebagai transaksi di dalam permainan dan menunjang pemahaman kemampuan peserta didik menggunakan uang, khususnya untuk anak *slow learner*, apalagi permainan itu harus dikondisikan dengan kemampuan mereka. Sebagai pendidik harus memiliki keterampilan dalam mengajarkan konsep mengenal mata uang pada media pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus. Permainan edukatif bagi anak *slow learner* sebaiknya yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian mereka tentu saja harus mudah dipahami. Permainan yang di dalamnya menggunakan uang salah satunya adalah permainan monopoli.

Perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar minat peserta didik dalam belajar matematika dapat meningkat, yaitu dengan pengembangan media monopoli modifikasi matematika. Dengan menggunakan media monopoli matematika ini, peserta didik akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan

menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Peserta didik diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh minat belajar peserta didik yang lebih tinggi dibanding ketika peserta didik hanya duduk manis mendengarkan dari pendidik.

Permainan monopoli matematika modifikasi merupakan salah satu permainan yang dimodifikasi oleh peneliti sendiri dalam aturan mainnya masih sama yaitu menggunakan uang, dadu sebagai alat penentu giliran bermain, dan papan yang terdapat gambar tempat yang akan disinggahi pemainnya. Permainan monopoli ini dipilih sebagai media pembelajaran yang edukatif dan dapat menjadi alternatif dalam memudahkan pemahaman siswa antara lain dalam menggunakan uang.

Media pembelajaran permainan seperti monopoli matematika dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu: (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.<sup>4</sup>

Peneliti berasumsi dengan adanya beberapa keunggulan yang ada pada permainan monopoli tersebut, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak *slow learner* untuk belajar dengan lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman mata uang.

Dengan adanya permainan monopoli modifikasi ini diharapkan anak *Slow Learner* dapat menerapkan penggunaan uang dengan baik di kehidupan sehari-hari. Hal inilah yang mengacu peneliti untuk mengembangkan permainan

---

<sup>4</sup>Arif S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 78.

monopoli sebagai media pembelajaran matematika untuk anak *slow learner*. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Karet Kuningan Setiabudi 01.

## **B. Batasan Pengembangan**

Dalam pengembangan media monopoli ini terdapat beberapa batasan, sebagai berikut:

1. Pengembangan ini merupakan pengembangan media pembelajaran cetak berupa Permainan Monopoli yang disusun khusus untuk pembelajaran Matematika semester 1 di kelas III SD.
2. Materi pada Permainan Monopoli ini mengacu pada kompetensi dasar yang berlaku pada Kurikulum 2013 pembelajaran Matematika semester 1 di kelas III SD
3. Pengembangan media Permainan Monopoli ini hanya ditinjau dan divalidasi oleh 3 (tiga) orang ahli, yaitu seorang ahli materi (Ilmu Matematika), seorang ahli bahasa, dan seorang ahli media pembelajaran
4. Pengembangan media Permainan Monopoli ini hanya direspon oleh 4 orang peserta didik kelas III SD dan tidak diuji coba pengaruhnya terhadap peserta didik

## **C. Fokus Pengembangan**

1. Pengembangan media Permainan Monopoli pada pembelajaran Matematika materi Uang semester 1 di kelas III SD
2. Pokok Bahasan yang digunakan pada pengembangan media Permainan Monopoli pada pembelajaran Matematika materi Uang

## **D. Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan media Permainan Monopoli pada pembelajaran Matematika kelas III SD ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran Permainan Monopoli pada pembelajaran Matematika untuk kelas III SD.
2. Mengetahui kualitas media pembelajaran Permainan Monopoli pada pembelajaran Matematika untuk kelas III SD berdasarkan penilaian dari ahli materi (Matematika), ahli bahasa, ahli media pembelajaran, dan peserta didik.

### **E. Manfaat Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran Permainan Monopoli pada pembelajaran Matematika kelas III SD ini diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Menghasilkan pengembangan media pembelajaran Permainan Monopoli pada pembelajaran Matematika kelas III SD dan dapat digunakan untuk pengembangan-pengembangan bahan ajar selanjutnya.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peserta didik**

Menjadi alat bantu peserta didik dalam mengkonstruksikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilannya dalam pembelajaran Matematika di kelas III SD, serta membantu peserta didik untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru yang tidak hanya terpaku pada lingkungan sekolahnya, sehingga memberikan rasa belajar yang menyenangkan dan bermakna.

##### **b. Bagi Pendidik**

Sebagai alat bantu dalam penyelenggaraan pembelajaran dan menjadi referensi pendidik untuk mengembangkan bahan ajar lainnya yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mengikuti perkembangan zaman.

##### **c. Bagi peneliti selanjutnya**

Sebagai referensi untuk mengembangkan bahan ajar lainnya yang relevan.

d. Bagi Sekolah

membantu sekolah berkembang lebih baik lagi dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika. Diharapkan dapat menjadi sebuah media, informasi atau strategi baru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.



