

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak hambatan intelektual atau tunagrahita adalah mereka yang mengalami hambatan atau keterbelakangan fungsi kecerdasan atau intelektual secara signifikan, sehingga membutuhkan suatu layanan pendidikan yang khusus untuk bisa mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya.¹ Berdasarkan tingkat intelektualitasnya, anak hambatan intelektual dapat dibagi menjadi empat kondisi yaitu hambatan intelektual ringan, sedang, berat, dan sangat berat. Selain itu, berdasarkan kebutuhan pembelajarannya, dikelompokkan menjadi anak mampu didik, mampu latih, dan mampu rawat. Anak dengan hambatan intelektual ringan memiliki tingkat kemampuan yang paling baik dibandingkan kategori lainnya dan berpotensi untuk berkembang dalam aspek akademik, sehingga termasuk dalam kategori mampu didik. Layanan pendidikan bagi anak dengan hambatan intelektual harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan individu, tidak hanya berfokus pada pengembangan kognitif, tetapi juga aspek bahasa, sosial, dan lainnya. Pembelajaran matematika merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan kognitif yang terpenting, terutama dalam pemahaman terhadap lambang bilangan. Pemahaman dasar tentang lambang bilangan adalah fondasi yang tidak hanya penting dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam menghitung uang, mengukur waktu, dan memahami instruksi sederhana, tetapi juga menjadi landasan untuk memahami konsep matematika yang lebih kompleks. Tanpa pemahaman yang kuat terhadap lambang bilangan, anak-anak dengan hambatan intelektual akan menghadapi kesulitan dalam mengakses materi matematika yang lebih lanjut, sehingga menghambat kemajuan akademik mereka.

Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak membutuhkan kesiapan kognitif yang matang. Penelitian terhadap prestasi akademik anak-anak

¹ Asep Supena, *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus* (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2015), hlm. 3

dengan hambatan intelektual menunjukkan bahwa mereka akan mengalami keterlambatan yang signifikan dalam bidang matematika.² Hal ini menjadikan pembelajaran matematika, terutama dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak seperti bilangan, menjadi tantangan besar bagi mereka. Konsep abstrak ini mengacu pada gagasan atau ide yang tidak memiliki bentuk fisik yang jelas, sehingga sulit dipahami tanpa dukungan konkret atau visual. Misalnya, anak dengan hambatan intelektual sering kesulitan menghubungkan simbol bilangan seperti "5" dengan jumlah nyata atau benda yang merepresentasikannya. Kesulitan ini dapat menyebabkan kebingungan yang pada akhirnya menurunkan motivasi belajar mereka dalam pembelajaran matematika.

Rendahnya motivasi tersebut menjadi permasalahan dalam belajar karena memengaruhi pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Glidden dan Switzky menyatakan bahwa beberapa peserta didik dengan hambatan intelektual menunjukkan kurangnya minat dalam belajar.³ Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk mengembangkan motivasi diri, yang membuat mereka lebih bergantung pada dorongan eksternal.

Dalam konteks pembelajaran, motivasi peserta didik sangat penting karena dapat memengaruhi keberhasilan belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu menyusun strategi yang tepat untuk memotivasi belajar peserta didik. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, yang terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Media pembelajaran yang

² Michael L. Hardman, M. Winston Egan, and Clifford J. Drew, *Human Exceptionality: School, Community, and Family*. Edisi ke-12 (Canada: Cengage Learning, 2017), hlm. 211

³ Glidden, L. M. and Switzky, H. N. "International review of research in mental retardation" dikutip oleh William L. Heward, *Exceptional Children: An Introduction to Special Education*. Edisi ke-10 (United States: Pearson Education, 2013), hlm. 131

diberikan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan peserta didik disebut media adaptif.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) 7 Jakarta, ditemukan bahwa kemampuan peserta didik dengan hambatan intelektual dalam mengenal lambang bilangan masih terbilang rendah. Sebagian besar peserta didik belum mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, menunjukkan lambang bilangan ketika diminta, atau menyebutkan nama lambang bilangan secara mandiri. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan operasi matematika sederhana, seperti penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan penggunaan lambang bilangan. Hasil wawancara dengan para guru juga mengungkapkan bahwa banyak peserta didik kesulitan mengenali lambang bilangan, termasuk angka-angka dan simbol matematika. Dampak dari kesulitan ini terlihat pada hasil evaluasi pembelajaran, dengan skor tes dan penilaian lainnya yang menunjukkan pencapaian yang rendah. Kurangnya pemahaman terhadap konsep lambang bilangan berpengaruh pada rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal dan eksternal. Anak dengan hambatan intelektual cenderung mencari sumber motivasi eksternal dibandingkan internal.⁴ Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri sendiri atau adanya pengaruh dari lingkungan sekelilingnya. Salah satu faktor eksternal yang dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dalam konteks pembelajaran matematika khususnya bagi anak dengan hambatan intelektual, pentingnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik sangatlah krusial.

Namun, fakta yang ditemukan di SLBN 7 Jakarta bahwa seringkali guru-guru hanya menggunakan media-media tradisional seperti *flashcard* dalam proses pembelajaran. Meskipun *flashcard* merupakan salah satu alat pembelajaran yang populer dan efektif, penggunaannya yang terus-menerus

⁴ Daniel P. Hallahan, James M. Kauffman, and Paige C. Pullen, *Exceptional Learners: An Introduction to Special Education*. Edisi ke-12 (United States: Pearson Education, 2013), hlm. 139

tanpa variasi dapat membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan media yang terbatas ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada tingkat partisipasi dan minat belajar mereka.

Melihat fakta dan masalah kemampuan mengenal lambang bilangan peserta didik hambatan intelektual di SLBN 7 Jakarta maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media MOBIL (Monopoli Bilangan) Adaptif dalam Pembelajaran Matematika untuk Peserta Didik Hambatan Intelektual”. Hal ini dikarenakan peserta didik hambatan intelektual sulit menerima materi pembelajaran yang bersifat abstrak, seperti simbol atau lambang bilangan yang tidak memiliki bentuk nyata atau visual yang dapat langsung mereka pahami sehingga membutuhkan media yang tepat sebagai alat untuk membantu memudahkan peserta didik menerima materi dari guru.

MOBIL atau Monopoli Bilangan adalah media pembelajaran yang memodifikasi permainan monopoli pada umumnya. Media yang dikembangkan berbasis pada permainan monopoli bilangan yang diadaptasi. Oleh karena itu, disebut dengan media MOBIL adaptif (Monopoli Bilangan adaptif). Dalam beberapa penelitian yang menggunakan media pembelajaran dengan memodifikasi permainan monopoli menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media berbasis permainan juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan juga meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal ini karena media permainan dapat memicu rasa ingin tahu, meningkatkan konsentrasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian di SLBN 7 Jakarta untuk memberikan solusi dalam mengenalkan lambang bilangan bagi peserta didik hambatan intelektual melalui media MOBIL (Monopoli Bilangan) adaptif. Pembelajaran dengan media yang menarik akan menjadi efektif ketika diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berharap media MOBIL adaptif tersebut dapat mengembangkan

kemampuan mengenal lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan sesuai kebutuhan peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah peneliti paparkan pada latar belakang di atas maka identifikasi masalahnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Peserta didik dengan hambatan intelektual di SLBN 7 Jakarta mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak, khususnya lambang bilangan.
2. Rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik dengan hambatan intelektual dalam mengikuti pembelajaran matematika yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap materi dan penggunaan media pembelajaran yang monoton.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas atau belum bervariasi yang menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga diperlukan inovasi dari media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian untuk memusatkan perhatian pada suatu permasalahan, peneliti membatasi masalah pada mengenalkan lambang bilangan melalui media MOBIL (Monopoli Bilangan) adaptif pada peserta didik hambatan intelektual di SLBN 7 Jakarta. Penelitian ini difokuskan pada kemampuan mengenal lambang bilangan dari 1 sampai 10 untuk anak hambatan intelektual.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media MOBIL (Monopoli Bilangan) adaptif sebagai media untuk mengembangkan kemampuan peserta didik hambatan intelektual dalam mengenal lambang bilangan?

2. Bagaimana kelayakan media MOBIL (Monopoli Bilangan) adaptif untuk mengembangkan kemampuan peserta didik hambatan intelektual dalam mengenal lambang bilangan bagi para ahli?
3. Bagaimana efektivitas media MOBIL (Monopoli Bilangan) adaptif dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dengan hambatan intelektual dalam mengenal lambang bilangan?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kegunaan baik dari segi teoritis maupun segi praktis dengan menggunakan media MOBIL (Monopoli Bilangan) adaptif:

1. Secara Teoritis
Dapat dijadikan referensi media baru yang dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik hambatan intelektual dalam mengenal lambang bilangan.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik
Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media MOBIL (Monopoli Bilangan) adaptif dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
 - b. Bagi Pendidik
Dapat digunakan sebagai masukan bagi guru SLB dalam pembelajaran matematika, untuk menjadikan media MOBIL (Monopoli Bilangan) adaptif sebagai media alternatif dalam pembelajaran yang efektif.
 - c. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran.