

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak berkebutuhan khusus menunjukkan pola pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda dari anak-anak pada umumnya. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak berkebutuhan khusus memerlukan penanganan yang berbeda dan mendalam dibandingkan dengan anak-anak lainnya. Kebutuhan khusus ini mencakup penyesuaian dalam beberapa aspek khususnya dalam aspek pendidikan. Seperti yang dijelaskan oleh Luxcy Martir, et al bahwa melalui pendidikan yang tepat anak berkebutuhan khusus akan berkembang secara optimal serta mencapai kualitas hidup yang lebih baik<sup>1</sup>. Sama seperti anak pada umumnya, anak berkebutuhan khusus juga memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang sesuai dengan kebutuhannya.

Menurut DSM 5-TR anak hambatan intelektual yang termasuk dalam salah satu anak berkebutuhan khusus ditandai dengan kekurangan dalam kemampuan mental umum seperti penalaran, pemecahan masalah, perencanaan, pemikiran abstrak, penilaian, pembelajaran akademis, dan pembelajaran dari pengalaman. Kekurangan tersebut mengakibatkan gangguan fungsi adaptif, sehingga anak gagal memenuhi standar kemandirian pribadi dan tanggung jawab sosial dalam satu atau lebih aspek kehidupan sehari-hari, termasuk komunikasi, partisipasi sosial, fungsi akademis atau pekerjaan, dan kemandirian pribadi di rumah atau di lingkungan masyarakat<sup>2</sup>. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa anak dengan hambatan intelektual mengalami keterbatasan yang signifikan dalam fungsi intelektual yang disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku, anak hambatan intelektual juga cenderung menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan berpikir abstrak dan logis, hal ini

---

<sup>1</sup> Luxcy Martir Wona Una et al., "Pendekatan Layanan Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus," *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti* 1, no. 2 (2023): 148-158.

<sup>2</sup> American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders : DSM-5-TR*, American Psychiatric Association, Fifth (Washington, DC: American Psychiatric Association, 2022): 1-1377.

mempengaruhi pembelajaran anak dalam matematika yang melibatkan konsep abstrak dan penalaran logis, sehingga menjadi tantangan dan tugas bagi guru untuk merancang pembelajaran yang mendorong kemampuan peserta didik hambatan intelektual secara optimal. Melalui rancangan pembelajaran yang tepat, peserta didik hambatan intelektual memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemahaman matematika yang lebih baik sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran matematika khususnya dalam mengenal lambang bilangan erat kaitannya dengan kemampuan berpikir abstrak. Menurut Arieska Efendy lambang bilangan mengandung konsep-konsep abstrak yang memerlukan penguatan dan latihan berkelanjutan untuk dapat dipahami oleh peserta didik<sup>3</sup>. Artinya, lambang bilangan merupakan konsep abstrak yang di presentasikan melalui simbol-simbol bilangan, melalui lambang bilangan peserta didik dapat mengetahui berapa banyak objek yang di maksud. Memperkenalkan lambang bilangan 1-10 merupakan konsep dasar matematika yang berperan untuk kesiapan untuk operasi hitung pada peserta didik<sup>4</sup>. Maka dapat dipahami bahwa mengenalkan lambang bilangan penting di pelajari karena merupakan konsep dasar matematika yang berperan untuk kesiapan kemampuan operasi hitung pada tahap selanjutnya.

Akan tetapi, saat peneliti melakukan observasi dan tes sederhana di kelas 5C terdapat peserta didik dengan inisial FD, ATW, RAL dan BH yang menunjukkan belum tercapainya kriteria ketuntasan minimal matematika pada fase A dengan elemen bilangan yaitu membilang lambang bilangan asli sampai 20 dan menuliskan lambang bilangan asli sampai dengan 20<sup>5</sup>. Ketidaktuntasan ini dibuktikan dengan fakta-fakta dilapangan, yaitu: peserta didik yang mampu membilang menggunakan benda konkret dan memahami secara konsep angka

<sup>3</sup> Arieska Efendy, "Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring Dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Guppi Pagar Alam," *J. Ilm. Mat. Realis* 2, no. 1 (2021): 14–56.

<sup>4</sup> Gita Nisa Aulia Aulia, "Pengaruh Permainan Uno Stacko Untuk Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak," *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 159–175.

<sup>5</sup> Kemendikbudristek, *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024*, (2024): 1-2042.

1-10 namun ketika diminta untuk menunjukkan lambang bilangan, peserta didik belum mampu menunjukkan dengan benar, hal ini dibuktikan ketika peserta didik diminta untuk menyebutkan sambil menunjukkan bilangan 1-10 secara berurutan namun terdapat pengulangan (misalnya 8, 9, 9, 10) tetapi hasil menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu menyebutkannya dengan tepat. Selanjutnya, ketika guru menunjuk angka secara acak (misalnya angka 5) dan bertanya kepada peserta didik berapakah angka tersebut, peserta didik belum mampu menjawab dengan benar (peserta didik menjawab angka 3), peserta didik belum mampu menjawab dengan tepat ketika melengkapi urutan angka yang hilang (misalnya 4, ... 6, 7, 8). Adapun selama pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik, hal ini ditandai dengan peserta didik yang menjawab pertanyaan ketika guru bertanya, mengajukan pertanyaan seperti “hari ini belajar apa?”, dan mampu melakukan instruksi dengan tepat. Misalnya, ketika peserta didik diminta untuk meletakkan buku di atas meja guru, dimana hal ini berkaitan dengan pemahaman konsep ruang.

Berdasarkan fakta lapangan, selama pembelajaran matematika berlangsung guru biasa mengaitkan pengalaman peserta didik dengan materi yang akan dipelajari. Misalnya, ketika guru mengajak peserta didik untuk berhitung berapa banyak peserta didik yang hadir di kelas. Selanjutnya guru memberikan tugas pada masing-masing buku peserta didik seperti menebalkan atau menyalin lambang bilangan, lalu meminta peserta didik untuk mengerjakan tugas tersebut tanpa adanya bimbingan lebih lanjut. Menurut Isna Lailaturrohman dan Rifa Suci Wulandari dalam mendukung kemampuan peserta didik diperlukan aktivitas yang lebih inovatif dan menyenangkan, tidak hanya terbatas pada kegiatan menulis tetapi juga perlu disertai dengan penggunaan media yang menarik, pengaturan lingkungan kelas yang kondusif, serta penerapan metode pembelajaran yang aktif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik<sup>6</sup>. Melihat fakta di lapangan serta upaya yang guru lakukan selama pembelajaran matematika khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10, maka perlu

---

<sup>6</sup> I Lailaturrohman and R S Wulandari, “Peningkatan Kemampuan Membaca Suku Kata Melalui Montessori Model Large Moveable Alphabet,” *Jurnal Mentari* 1, no. 1 (2021): 34–43.

adanya alternatif metode serta media pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada peserta didik dengan hambatan intelektual.

Melihat kebutuhan peserta didik, peneliti memilih untuk menggunakan metode permainan untuk mengenal lambang bilangan 1-10. Menurut Indah Wulandari dan Agung Setyawan lambang bilangan yang wajib dikenalkan kepada anak usia dini adalah lambang bilangan 1-10<sup>7</sup>. Artinya, bilangan 1-10 merupakan bilangan asli yang penting dipelajari bagi peserta didik sebagai kemampuan mendasar dalam mengenal lambang bilangan. Melalui metode dan media yang tepat akan membantu mendorong kemampuan peserta didik secara optimal dan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Menurut Neliswa Gqoli, et al pembelajaran matematika yang memanfaatkan alat peraga, permainan, dan lagu yang menjadi bagian dari lingkungan sehari-hari, akan membantu peserta didik untuk memahami konsep matematika secara alami dan efektif<sup>8</sup>. Berdasarkan penjelasan ahli, metode permainan dinilai dapat membantu peserta didik hambatan intelektual dalam mengenalkan lambang bilangan, dimana guru menciptakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan menyenangkan. Terdapat banyak permainan yang bisa digunakan untuk membantu peserta didik hambatan intelektual dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, seperti permainan ular tangga yang berisikan sejumlah angka pada karpet ular tangga dan dadu permainan.

Peneliti memilih menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 di dukung oleh pendapat Fidrayani, et al yang menyatakan bahwa permainan ular tangga membantu peserta didik untuk mengenal lambang bilangan, karena setiap kotak pada karpet ular tangga terdapat angka dalam urutan yang sistematis<sup>9</sup>. Melalui permainan ular tangga peserta didik mendapatkan pengalaman berinteraksi

<sup>7</sup> Indah Wulandari et al., "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Pada Siswa Kelas I SD Negeri Keleyan I" 2, no. 3 (2023): 44–74.

<sup>8</sup> Neliswa Gqoli, Chinedu I.O. Okeke, and Christian S. Ugwuanyi, "Practitioners' Use of Conceptions of Mathematical Knowledge to Enhance Early Mathematics: A Qualitative Research Approach," *European Journal of Science and Mathematics Education* 11, no. 1 (2023): 123–131.

<sup>9</sup> Fidrayani Fidrayani, Rina Syafrida, and Puspa Ayu Melodyana, "Increased Numeracy Skills of Children with Snakes and Ladders Game," *Journal of Early Childhood Education (JECE)* 2, no. 1 (2020): 62–72.



dengan angka dan menguatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, peserta didik belajar mengenal lambang bilangan melalui angka yang terdapat pada karpet ular tangga, juga dadu yang dapat digunakan untuk kemampuan membilang. Lebih lanjut, permainan ular tangga juga membantu mengembangkan keterampilan memahami konsep ruang. Peserta didik belajar tentang arah maju, mundur, kiri, dan kanan ketika bergerak di sepanjang karpet permainan. Dalam pelaksanaannya, permainan ular tangga dapat di modifikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Seperti modifikasi karpet ular tangga yang lebih besar 120cm x 120cm sehingga permainan akan dilakukan di lantai, lambang bilangan yang dibatasi 1-10 pada karpet ular tangga dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan, mata dadu 1-6 yang dapat digunakan untuk kemampuan membilang peserta didik, dan bidak yang akan digantikan oleh peserta didik agar dapat merasakan permainan secara nyata belajar secara alami.

Hasil penelitian yang mendukung penelitian ini adalah “Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini” oleh Ida Royani dan Dadan Suryana tahun 2023. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini, diperoleh data bahwa nilai rata-rata dari prasiklus sebesar 36,11% (kategori Belum Berkembang (BB)) lalu pada siklus I sebesar 50,18% (kategori Mulai Berkembang (MB)), dan siklus 2 sebesar 76,1% (Berkembang Sangat Baik (BSB)) hal ini dapat dilihat dari kondisi peserta didik sebelum diberikan intervensi dengan hasil kemampuan konsep bilangan peserta didik belum berkembang, lalu meningkat sampai dengan berkembang sangat baik saat diberikan intervensi melalui permainan ular tangga. Dengan jenis penelitian tindakan kelas melalui observasi dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian PTK (*Penelitian Tindakan Kelas*) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui

Metode Permainan Pada Peserta Didik Hambatan Intelektual Kelas V-C SLB Negeri 11 Jakarta”.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi, diantaranya:

1. Peserta didik dengan hambatan intelektual mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1-10 meskipun sudah mampu memahami konsep bilangan.
2. Metode yang digunakan selama pembelajaran mengenal lambang bilangan kurang interaktif dengan hanya memberikan tugas menyalin dan menebalkan lambang bilangan pada masing-masing buku peserta didik.
3. Peserta didik hambatan intelektual membutuhkan metode pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan belajar, yaitu metode permainan dengan bantuan media karpet ular tangga yang melibatkan pembelajaran melalui pengalaman langsung secara interaktif.

## **C. Batasan Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti hanya membatasi fokus penelitian sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dibatasi dari 1-10 pada peserta didik hambatan intelektual kelas V-C di SLB Negeri 11 Jakarta menggunakan metode permainan.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini dibatasi dari angka 1-10.
3. Penggunaan metode permainan yang dibantu oleh media ular tangga dengan bidak yang digantikan oleh peserta didik, ukuran karpet ular tangga dengan besar 120cm x 120cm, dan angka dibatasi 1-10 untuk

meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada peserta didik hambatan intelektual kelas V-C di SLB Negeri 11 Jakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Metode Permainan Pada Peserta Didik Hambatan Intelektual Kelas V-C SLB Negeri 11 Jakarta?”.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Terdapat beberapa kegunaan penelitian ini, sebagai berikut:

##### **1. Kegunaan bagi peneliti**

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pembelajaran matematika khususnya dalam mengenal lambang bilangan bagi peserta didik dengan hambatan intelektual, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya.

##### **2. Kegunaan bagi guru**

Menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk menggunakan metode permainan yang dibantu oleh media ular tangga dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10.

##### **3. Kegunaan bagi orang tua**

Sebagai bahan masukan dalam mengajarkan anak dengan hambatan intelektual dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 menggunakan metode permainan yang dibantu oleh media ular tangga.