

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Disabilitas intelektual dicirikan dengan adanya keterbatasan yang signifikan dalam fungsi mental dan tingkah laku adaptif, yang mencakup banyak keterampilan sosial dan praktis sehari-hari (*American Association on Intellectual and Developmental Disabilities [AAIDD], 2010*). Menurut *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems*, disabilitas intelektual adalah suatu keadaan perkembangan mental yang terhenti atau tidak lengkap, yang terutama ditandai oleh keterbatasan keterampilan selama masa perkembangan. Ini berdampak pada semua tingkat inteligensi, yaitu kognitif, bahasa, motorik, dan sosial. Prinsip dasar pembelajaran siswa dengan disabilitas intelektual adalah pembelajaran yang konkret.

Pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya sadar yang tujuannya untuk menyiapkan subyek pendidikan dalam menghadapi lingkungan yang terus mengalami perubahan (Machdarini dan Hidayat, 2021). Dalam pelaksanaan pendidikan, proses belajar dapat terjadi karena adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Selama proses ini, peran aktif siswa dalam pembelajaran di kelas sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan ini sangat penting. Artinya, belajar harus mengubah. Oleh karena itu, lingkungan harus diatur sedemikian rupa sehingga peserta didik meresponsnya dan melakukan perilaku yang diinginkan. Pengaturan lingkungan tersebut, meliputi analisis kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, perumusan tujuan, penentuan materi pelajaran, pemilihan strategi yang sesuai, serta media pembelajaran yang diperlukan. Pembelajaran yang baik diantaranya adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif atau dengan kata lain pembelajaran yang berpusat terhadap peserta didik (*student center*) sehingga peserta didik memperoleh pengalaman nyata sehingga memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk dapat membentuk/mengkonstruksi pengetahuan dalam proses pembelajaran dengan pengalaman/empirik di lingkungannya.

Pelajaran matematika untuk siswa disabilitas intelektual juga diberikan seperti pelajaran umum di sekolah. Selain berfungsi sebagai bahasa simbolis, matematika juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia untuk memikirkan, mencatat, dan berkomunikasi ide-ide. Menurut Johnson dan Mykie Bust (dalam Mulyono, 1999) matematika memiliki fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, dan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Menurut Mumpuniarti (2016), matematika adalah dasar untuk memecahkan masalah di setiap aspek kehidupan. Jadi, bidang studi matematika harus diberikan kepada siswa "low-function". Modifikasi materi untuk menjadi lebih kongkrit dan fungsional diperlukan untuk mengatasi kesulitan kognitif peserta didik disabilitas intelektual dalam mempelajari matematika. Modifikasi seperti ini digunakan sebagai salah satu jenis layanan khusus. Mereka diharapkan dapat menggunakan pembelajaran matematika yang diterima dalam kehidupan pribadi, pekerjaan, keluarga, dan masyarakat. Menurut Polloway & Patton (dalam Mumpuniarti, 2016), tujuan pembelajaran matematika adalah untuk meningkatkan keterampilan menghitung dan pengafalan, dengan sedikit perhatian pada penggunaannya. Matematika diajarkan kepada siswa disabilitas intelektual dengan tujuan membantu mereka dalam perhitungan. Matematika membutuhkan pembelajaran khusus karena bidang kajiannya abstrak dan memerlukan daya berpikir logis (Ekawati, 2016).

Matematika merupakan pelajaran yang diperlukan bagi peserta didik disabilitas intelektual dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari aktifitas yang melibatkan proses matematis sangatlah erat khususnya pada konteks mengenal kuantitas bilangan berdasarkan nilai dan tempatnya, atau dengan kata lain operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Mengingat keterbatasan intelegensi peserta didik disabilitas intelektual maka dalam penelitian ini kemampuan matematika difokuskan pada operasi penjumlahan dengan landasan bahwasanya penjumlahan merupakan tahapan awal untuk memahami konsep operasi lainnya.

Konsep awal pembelajaran matematika yaitu tentang bilangan dan operasinya. Anak dengan disabilitas intelektual mengalami kesulitan dalam bidang

akademik seperti berhitung (Ariyani, 2013). Pembelajaran matematika pada anak disabilitas intelektual hendaknya guru menggunakan sesuatu yang konkret, mudah dipahami, menggunakan contoh-contoh yang sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan alat peraga atau media pembelajaran (Senjaya, dkk., 2017) sebab peran media dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang besar dalam memberikan pemahaman mengenai materi belajar bagi peserta didik. Pembelajaran tidak dapat dilakukan hanya dengan cara penyampaian verbal dari seorang guru kepada peserta didiknya melainkan guru harus mampu memberikan kebermaknaan dan pengalaman kepada peserta didik dalam proses kegiatan belajar-mengajar di kelas. Kebermaknaan dan pengalaman belajar bagi peserta didik dapat diberikan dengan cara melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran diantaranya peserta didik dapat melakukan penyelesaian masalah secara mandiri sehingga pengetahuan akan terkonstruksi secara langsung oleh peserta didik.

Berkenaan dengan hal tersebut, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan observasi untuk mengetahui bagaimanakah kemampuan matematis peserta didik disabilitas intelektual dan bagaimanakah penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika bagi peserta didik disabilitas intelektual. Peneliti mendapati adanya peserta didik pada tingkat sekolah dasar yang masih belum menguasai penjumlahan dasar yang bahkan masih jauh tertinggal dengan teman sekelasnya. Selain itu tidak sedikit guru-guru yang tidak menggunakan media pembelajaran ketika melakukan kegiatan belajar-mengajar di kelas khususnya pada pembelajaran matematika. Pada pelaksanaan pembelajaran matematika hanya berfokus pada latihan soal (resitasi). Adapaun pada beberapa waktu lainnya terdapat penggunaan media pembelajaran hanya saja berkisar pada buku pelajaran dan media-media kertas yang nampak tidak dibuat secara proporsional atau dibuat untuk kegiatan yang berkelanjutan.

Selanjutnya, sebagai salah satu tahapan studi pendahuluan, peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan sebagai acuan dasar dan pengembangan baik secara konseptual ataupun praktik penelitian, beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut; penelitian berjudul Pengembangan Media

Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Minat Belajar Siswa Disabilitas intelektual (Wiwiek, 2017), selanjutnya penelitian yang dilakukan Ninik dan Rizqi (2019) dengan judul; Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Geometri pada Kemampuan Berhitung Disabilitas intelektual. Kemudian penelitian dengan judul; Media *Counting Board* untuk Kemampuan Berhitung Anak Disabilitas intelektual (Putri dan Rizqi, 2017), juga penelitian yang dilakukan Neny dan Yohanes (2020) dengan judul Efektifitas Media “Dekak-Dekak” pada Operasi Pejumlahan 1-10 bagi Siswa Disabilitas Intelektual Ringan Kelas 1 SLB-YPAC Kota Malang. Berlanjut pada penelitian yang dilakukan oleh Eva Herik, dkk., (2022) dengan judul; Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Mengenal Huruf dan Angka bagi Anak Disabilitas Intelektual, dan yang terakhir adalah penelitian yang dilakukan Djurumanna (2020) dengan judul; Pengembangan Pictures Cards untuk Kemampuan Menjumlah Bidang Studi Matematika Anak Disabilitas intelektual Kelas 7 SMPLB BC Kepanjen.

Berdasarkan kajian-kajian penelitian terdahulu yang memiliki topik penelitian serupa, peneliti mendapat simpulan bahwasannya dampak dari disabilitas intelektual bagi peserta didik mengharuskan pembelajaran dilakukan secara konkret dengan bantuan media pembelajaran yang tepat sehingga perubahan ke arah yang positif dapat lebih efektif dan efisien sebagai hasil dari proses pembelajaran matematika. Menurut Moh. Amin (dalam Marulidiah, dkk, 2019) meskipun siswa disabilitas intelektual kesulitan untuk berfikir secara abstrak, namun mereka masih bisa mengikuti pelajaran akademik di sekolah reguler atau di sekolah khusus. Cara mengajar berhitung untuk disabilitas intelektual memadukan dua aspek yaitu aspek matematis dan aspek sosial agar dapat diserap oleh anak. Jika anak disabilitas intelektual hanya diberi aspek matematis saja anak akan kebingungan dan sulit memahami. Anak disabilitas intelektual juga akan cepat melupakan pembelajaran tersebut. Hal tersebut dikarenakan oleh kemampuan yang terbatas dan daya ingat anak disabilitas intelektual yang lemah. Sundayana (2013) mengemukakan bahwa hampir semua orang menganggap tingkat kesulitan pelajaran matematika sangatlah tinggi, tetapi setiap orang harus mempelajari matematika karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah pada kehidupan sehari – hari. Maka dari itu untuk

mempermudah siswa disabilitas intelektual mempelajari operasi hitung bisa menggunakan media.

Tentunya pada saat ini terdapat banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika guna memberikan pemahaman konseptual dan praktik mengenai hal-hal yang bersifat matematis diantaranya ialah; Kartu Bilangan, Dadu, Ular Tangga, *Puzzle Numbers*, dan macam-macam media pembelajaran berbasis aplikasi di *smartphone*. Beberapa media yang disebutkan di atas diasumsikan oleh peneliti terdapat kekurangan terkait dengan kostumisasi konten materi sehingga dalam pelaksanaannya guru sebagai fasilitator pembelajaran tidak dapat menyesuaikan dan atau mengembangkan materi sesuai dengan kondisi dan perkembangan peserta didik. Di samping itu mengingat kekhususan yang melekat pada siswa disabilitas intelektual dalam kebutuhan pembelajaran maka peneliti hendak melakukan pengembangan yang dapat diadaptasi dengan kebutuhan individu siswa disabilitas intelektual sehingga media pembelajaran yang diberi nama *Let's Get Match* dimunculkan untuk dapat meningkatkan kemampuan menjumlah siswa dengan disabilitas intelektual. Adapun keunggulan dari media tersebut adalah pengembangan meliputi muatan konten, bobot materi, dan tentunya desain bentuk media dengan tidak menghilangkan prinsip utama media pembelajaran yang penggunaannya dapat memberikan *setting* belajar sambil bermain sehingga dengan penerapan media ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, merangsang kemampuan otak dan menumbuhkan semangat belajar pada siswa (Gordon dalam Kurniawati, 2017). Agar produk pengembangan dapat digunakan untuk jangka panjang tentunya tinjauan ahli dan praktisi juga teori dan empirik perlu dilakukan. Maka dari itu, dari apa yang telah diuraikan di atas, peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul; Media Pembelajaran *Let's Get Match* untuk Meningkatkan Kemampuan Menjumlah pada Peserta Didik Disabilitas Intelektual Sedang.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah penelitian yang dapat diidentifikasi, diantaranya;

- 1.2.1 Hambatan kognitif yang dialami peserta didik disabilitas intelektual dalam memahami materi pembelajaran mengharuskan adanya pembelajaran yang bersifat kongkret.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan cenderung berpusat pada guru seperti lembar soal (*worksheets*), sehingga guru terlalu sering menggunakan metode resitasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 1.2.3 Terdapat kesenjangan pada media pembelajaran matematis yang sudah ada diantaranya ialah; Kartu Bilangan, Dadu, Ular Tangga, *Puzzle Numbers*, dan macam-macam media pembelajaran berbasis aplikasi di *smartphone* pada lingkup kostumisasi konten materi sehingga dalam pelaksanaannya guru sebagai fasilitator pembelajaran tidak dapat menyesuaikan dan atau mengembangkan materi sesuai dengan kondisi dan perkembangan peserta didik.
- 1.2.4 Media pembelajaran *Let's Get Match* merupakan pengembangan dari media matematis yang pembuatannya didasarkan pada kekhususan yang melekat pada siswa disabilitas intelektual dalam kebutuhan pembelajaran masih perlu dilakukan uji kelayakan dan keberdampakan pada peserta didik dengan disabilitas intelektual.

### **1.3 Batasan Masalah**

Sehubungan dengan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah penelitian ini yaitu pada media pembelajaran *Let's Get Match* untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan bagi peserta didik disabilitas intelektual.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dibatasi, maka permasalahan yang hendak diteliti dirumuskan adalah;

- 1.4.1 Apakah terdapat pengaruh dari media pembelajaran *Let's Get Match* terhadap peningkatan kemampuan menjumlah peserta didik disabilitas intelektual kategori sedang?

- 1.4.2 Apakah media pembelajaran *Let's Get Match* efektif untuk meningkatkan kemampuan menjumlah pada peserta didik disabilitas intelektual kategori sedang?
- 1.4.3 Apakah media pembelajaran *Let's Get Match* layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menjumlah peserta didik disabilitas intelektual kategori sedang?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut;

- 1.5.1 Menemukan pengaruh media pembelajaran *Let's Get Match* dalam meningkatkan kemampuan menjumlah pada peserta didik disabilitas intelektual kategori sedang.
- 1.5.2 Mengetahui efektifitas media *Let's Get Match* dalam meningkatkan kemampuan menjumlah pada peserta didik disabilitas intelektual kategori sedang.
- 1.5.3 Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Let's Get Match* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menjumlah peserta didik disabilitas intelektual kategori sedang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, terbagi menjadi dua sesuai dengan interpretasi dari hasil yang akan diperoleh atas penelitian yang akan dilakukan yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi kajian penelitian melalui sudut pandang keilmuan terkait dengan media pembelajaran yang hendak digunakan dan juga efektifitas dalam meningkatkan kemampuan menjumlah peserta didik disabilitas intelektual kategori sedang.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Berkontribusi menawarkan solusi alternatif produk media pembelajaran *Let's Get Match* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menjumlah bagi peserta didik disabilitas intelektual kategori sedang.

## 1.7 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis ini memuat tentang gambaran isi dari setiap bab, urutan penulisan, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya. Tesis ini terdiri dari lima bab yang masing-masing terdiri dari sub-bab. Secara lebih rinci akan dipaparkan sebagai berikut:

- 1.7.1 Bab I merupakan uraian pendahuluan mengenai temuan awal penelitian yang akan dilakukan. Bab I terdiri dari beberapa sub-bab, antara lain : latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah , tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.
- 1.7.2 Bab II berisikan teori-teori yang relevan sekaligus kajian pustaka yang berkorelasi untuk menunjang topik penelitian.
- 1.7.3 Bab III terkait dengan metode penelitian yang digunakan. Metode penelitian terdiri dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data dalam penelitian tesis ini.
- 1.7.4 Bab IV menjabarkan tentang hasil penemuan penelitian yang telah dilakukan. Bab ini akan membahas tentang hasil pengolahan dan analisis data yang disesuaikan dengan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.
- 1.7.5 Bab V menjabarkan tentang kesimpulan serta saran yang akan diberikan terkait dengan diselesaikannya penelitian ini.