

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Salah satu kategori anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak dengan tunaganda atau dikenal dengan istilah *multiple disability* contohnya *multiple disability with visual impairments* (MDVI), yaitu ABK yang memiliki hambatan penglihatan disertai dengan hambatan lain, misalnya tunanetra disertai tunarungu yang disebut tunanetra-rungu atau buta tuli (dalam Arsian, 2018, hlm. 12). Di samping itu, ada tunaganda yang lain, misalnya tunanetra yang disertai tunagrahita, atau tunanetra disertai tunarungu dan tunagrahita. Menurut Etikasari dkk (2018, hlm. 962) , MDVI adalah mereka yang memiliki hambatan penglihatan yang disertai dengan hambatan lain seperti pendengaran, mental, fisik, atau emosional.

Dampak kondisi anak dengan MDVI, mempengaruhi kemampuan mereka dalam akademik. Pada anak tunanetra *low vision* disertai hiperaktif memiliki keterbatasan dalam memproses informasi dan berkonsentrasi. *Low vision* adalah seseorang yang masih dapat menggunakan huruf awas tetapi dengan penyesuaian besar huruf tergantung tingkat hambatan yang dimiliki anak (Tetty S, dkk, 2023 hlm.1161). Mereka mengalami kesulitan dalam melihat teks atau detail kecil, sehingga, menghambat kemampuan membacanya, seperti kesulitan melihat tulisan mereka sendiri, sehingga mempengaruhi kemampuan menulis, mengalami kesulitan dalam melihat angka dan simbol matematika dengan jelas, sehingga dapat menghambat kemampuan berhitung. Yunia (2020, hlm. 15) mengungkapkan, bahwa anak hiperaktif kurang mampu memfokuskan perhatian dalam jangka waktu cukup lama, kurang sabar, tidak teliti, ingin cepat selesai dalam mengerjakan tugas, sehingga anak sering mengalami kesulitan akademis. Pencapaian prestasi akademik mereka, tidak sesuai dengan potensi kecerdasannya. Oleh karena itu, kurikulum untuk siswa dengan MDVI menggunakan kurikulum yang menyesuaikan kebutuhannya yaitu berupa kurikulum fungsional.

Lembaga UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) mencanangkan empat pilar pendidikan yakni: (1) *learning to Know*, (2) *learning to do* (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*. Menurut Weningsih (2013, hlm 12), Kurikulum fungsional menekankan pada keterampilan

sehari-hari yang dibutuhkan untuk hidup, bekerja, menjalin hubungan dengan orang lain maupun menggunakan waktu luang. Empat komponen ini, menjadi pra-syarat agar hidup lebih bermakna dan bermartabat. Komponen ini, terintegrasi dalam area area yang akhirnya menjadi kegiatan berdasarkan tema. Bentuk area kurikulum ini, meliputi (1) area bekerja, (2) komunikasi dan sosialisasi, dan (3) bina diri. Pembelajaran harian yang bersifat *real life* menjadi kebutuhan setiap peserta didik, sehingga diperlukan pendekatan tematik untuk memastikan ketiga area kegiatan harian siswa (Fikri L, 2018, hlm. 75).

SLB Negeri A Pajajaran, merupakan salah satu tempat layanan pendidikan yang menerima anak berkebutuhan khusus dengan berbagai hambatan. Terdapat dua pembagian nama kelas yaitu Louis Braille (LB) untuk kelas anak dengan hambatan penglihatan saja dan kelas Helen Keller (HK) untuk kelas anak dengan hambatan ganda. Pembagian kelas ini, terdapat dalam semua jenjang yaitu SD, SMP, dan SMA.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti selama melaksanakan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di SLBN A Pajajaran, terdapat peserta didik yang saat ini berada di kelas VIII Helen Keller, memiliki hambatan penglihatan *low vision* yang disertai *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Peserta didik tersebut, memiliki sisa penglihatan pada mata sebelah kanan. Dapat melihat warna dan kontras dengan jelas, dapat mengenali objek yang ada di sekitarnya, dapat bermain handphone dengan cara melihat dalam jarak dekat, dapat menulis dan membaca huruf abjad pada ukuran *font* mulai dari 16 dengan huruf kapital. Tulisan yang dibuat belum konsisten, dia memerlukan garis bantu atau kotak agar tidak naik turun. Peserta didik ini selalu aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, kemampuan ingatan yang dimiliki sangat bagus. Peserta didik sangat aktif dengan selalu bergerak sepanjang hari, sulit untuk duduk diam di kursi dengan waktu yang lama, merasa tidak tenang, mudah frustrasi apabila menghadapi hal sulit dan mudah teralihkannya apabila ada sesuatu yang menggangukannya, sehingga pembelajaran yang terjadi di kelas seringkali kurang kondusif.

Anak dengan hambatan penglihatan *low vision* menghadapi beberapa kendala dalam melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, seperti persepsi

visual terbatas yang menyulitkan membaca angka dan simbol operasi, kesulitan dalam penempatan angka dan penulisan operasi secara rapi, keterbatasan memori jangka pendek untuk mengingat angka dan operasi, konsentrasi yang lebih tinggi diperlukan, serta kurangnya teknik dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Innayatul, 2020, hlm. 18). Operasi hitung matematika untuk penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah diberikan oleh guru dalam kelas dengan menggunakan media belajar stik es krim. Pendekatan tematik digunakan dalam pembelajaran matematika, peserta didik melakukan *role playing* jual beli sehingga dia belajar matematika secara fungsional.

Peneliti menemukan, dalam pembelajarannya peserta didik sudah mengenali nilai mata uang rupiah, mengetahui kesetaraan nilai mata uang rupiah, mengetahui konsep berhitung, namun masih kesulitan dalam melakukan operasi hitung mata uang. Peserta didik dapat melakukan kegiatan berjualan dengan cara menghafal catatan harga barang dan jumlahnya, namun kurang menguasai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Dia masih kesulitan untuk memberikan uang kembalian serta kesulitan menjumlahkan uang hasil penjualan sekitar Rp. 30.000 secara mandiri dan benar. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan dalam memecahkan masalah matematika untuk bilangan ribuan. Motivasi siswa masih kurang kuat untuk mampu melakukan operasi hitung. Jika seseorang hanya mampu mengingat tanpa memahami konteks, mungkin mencerminkan tingkat pemikiran pada tahap pengetahuan atau pemahaman yang lebih rendah dalam konteks taksonomi bloom (Mailool, 2023, hlm. 103).

Meningkatkan kemampuan pengetahuan dan pemahaman seseorang dapat dilakukan dengan memberikan pembelajaran yang kontekstual dan kooperatif (Hartoto, 2016, hlm. 134). Pembelajaran nilai mata uang rupiah yang kontekstual, dapat meningkatkan literasi ekonomi dan keuangan peserta didik. Pembelajaran operasi hitung pada nilai mata uang ini, sangat penting diberikan kepada peserta didik. Mereka dapat menerapkan ilmu yang dimilikinya, di kehidupan sehari-hari. Peserta didik diharapkan, dapat secara mandiri melakukan kegiatan yang melibatkan transaksi menggunakan uang. Peserta didik juga dituntut untuk menghindari kesalahan dari diri sendiri ketika menggunakan uang, dan menghindari kecurangan dari orang lain saat bertransaksi. Pembelajaran operasi

hitung ini, dapat dilakukan dengan bantuan media belajar yang menarik.

Penggunaan media belajar dengan berbasis permainan, yaitu media permainan monopoli dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi peserta didik untuk mempelajari dan memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan nilai mata uang. Hal ini, dikarenakan dalam permainan monopoli, peserta didik secara interaktif dan menyenangkan melakukan transaksi menggunakan uang, menerima kartu kesempatan, dan melakukan perhitungan uang secara berulang. Aktivitas permainan tersebut secara alami melibatkan peserta didik dalam proses berpikir mengenai nilai mata uang dan bagaimana melakukan penjumlahan maupun pengurangan sesuai aturan main. Dengan demikian, permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep operasi hitung nilai mata uang.

Penelitian- penelitian lain sudah menemukan media permainan monopoli dapat digunakan untuk pembelajaran konsep matematika. Penelitian yang dilakukan dengan judul “Permainan Monopoli Dalam Peningkatan Penggunaan Uang Bagi Siswa Tunagrahita Ringan Di SLB N Metro Lampung” ditulis oleh Siti Nurwiyah pada tahun 2014 dan ditemukan bahwa permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan penggunaan uang. “Pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia” ditulis oleh Rahaju dan Semin Rudi ditemukan bahwa pembelajaran berbasis PMI dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. “Pengaruh Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Matematika Dan Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Tingkat Sekolah Menengah Pertama” oleh Ade Suherman tahun 2023, ditemukan bahwa media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi aritmatika sosial. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan” oleh Elvi Mailani, ditemukan bahwa Pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan monopoli pecahan dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2015/2016 dalam memahami materi pecahan. Selain itu juga mempunyai pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan efektif untuk mengingatkan kembali materi ajar yang telah diterima.

Beberapa artikel penelitian membahas mengenai media permainan monopoli

yang dapat digunakan pada pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Media permainan monopoli modifikasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal mata uang pada anak dengan hambatan intelektual kelas V di SKh Negeri 01 Kota Serang (Mita dkk, 2022, hlm. 82). Penelitian yang dilakukan oleh Ratna (2016, hlm. 56) menemukan bahwa monopoli dapat meningkatkan operasi hitung campuran pada anak tunarungu. Penelitian yang dilakukan dalam TEMON (Tample Monopoly) oleh Sidqy, dkk (2019, hlm. 11) yaitu Pengenalan Candi Berbasis Augmented Reality untuk Tuna Daksa digunakan untuk mengenalkan candi kepada penyandang tuna daksa karena keterbatasan mereka. Monopoli aksi dapat meningkatkan kemampuan pengembangan diri dalam interaksi sosial bagi siswa tunagrahita ringan kelas IV di SLB C Payakumbuh (Nailatul, 2020, hlm. 230).

Berdasarkan beberapa kajian hasil penelitian di atas, belum ada penelitian yang menjadikan anak tunanetra dan MDVI sebagai subjek penelitian. Dapat diketahui, bahwa media permainan monopoli dapat menjadi alat efektif untuk membantu pemahaman konsep matematika. Peneliti memilih permainan monopoli dibanding dengan permainan lainnya, adalah karena dalam permainan monopoli, melibatkan transaksi uang sehingga bisa mengajarkan anak untuk berhitung dan mengelola uang dengan benar. Mereka belajar mengumpulkan, menambah, dan mengurangi uang saat bermain. Monopoli, memperkenalkan konsep uang sebagai alat tukar dan alat hitung. Monopoli, memiliki unsur kompetisi sehat dalam mengumpulkan kekayaan. Hal ini, bisa memotivasi anak untuk lebih paham mengelola uang agar tidak boros.

Berdasarkan penjelasan tersebut sesuai dengan masalah yang ditemukan, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mendapatkan informasi mengenai **“Pengaruh Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Nilai Mata Uang Pada Peserta Didik *Multiple Disabilities With Visual Impairment* (MDVI) di SLBN A Pajajaran”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

- 1) Peserta didik memiliki kekurangan kemampuan dalam operasi hitung seperti penambahan, pengurangan, perkalian, serta pembagian bilangan puluhan hingga ribuan.
- 2) Peserta didik menerima pembelajaran di kelas dengan strategi konvensional, sehingga dalam pelaksanaannya, peserta didik mudah bosan dan tidak fokus.
- 3) Peserta didik belum menerima stimulus yang dapat mempengaruhi dan memotivasi dia untuk memahami konsep matematika dari lingkungan sekitarnya.
- 4) Peserta didik menggunakan media pembelajaran konkret, namun belum bisa membantunya menguasai operasi hitung nilai mata uang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada penggunaan media permainan monopoli terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan nilai mata uang pada peserta didik MDVI dengan hambatan penglihatan low vision dan ADHD kelas VIII di SLBN A Pajajaran Kota Bandung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dibatasi permasalahannya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media permainan monopoli dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung nilai mata uang peserta didik MDVI di SLBN A Pajajaran”

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan monopoli dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung nilai mata uang peserta didik MDVI di SLBN A Pajajaran.

1.5.2 Tujuan Khusus

- 1) Untuk mengetahui kemampuan operasi hitung penjumlahan nilai mata uang peserta didik MDVI di SLBN A Pajajaran menggunakan media permainan monopoli.

- 2) Untuk mengetahui kemampuan operasi hitung pengurangan nilai mata uang peserta didik MDVI di SLBN A Pajajaran menggunakan media permainan monopoli.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada sekolah, guru, orang tua, dan mahasiswa dalam bidang pendidikan khusus, terutama mengenai media pembelajaran berbasis permainan guna meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung peserta didik MDVI.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi sekolah untuk bahan pertimbangan dalam membuat program pembelajaran operasi hitung nilai mata uang.

- 2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan di kelas.

- 3) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan operasi hitung nilai mata uang dan pemahaman mengenai penggunaan uang peserta didik.