

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Setiap individu memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan, tak terkecuali anak tunagrahita ringan.

Anak tunagrahita ringan ditandaioleh terhambatnya beberapa perkembangan, salah satunya yaitu pada aspek perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif anak tunagrahita ringan jauh tertinggal bila dibandingkan dengan teman sebayanya yang tidak memiliki keterbatasan, untuk mencapai kriteria-kriteria yang dicapai oleh anak normal,

anak tunagrahita ringan lebih banyak memerlukan ulangan. Anak tunagrahita ringan masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana melalui kegiatan yang diulang-ulang dengan variatif. Somantri, S (2007, Hlm. 106) mengungkapkan bahwa:

Anak tunagrahita ringan, mereka masih dapat belajar membaca, menulis dan berhitung sederhana dengan bimbingan dan pendidikan yang baik, namun demikian anak tunagrahita ringan tidak mampu melakukan penyesuaian sosial secara independen.

Permasalahan yang ditemukan sesuai dengan fakta dilapangan, terjadi pada anak tunagrahita ringan kelas II SDLB, pemahaman konsep bilangan WL dan ND masih kurang, sehingga berdampak pada pemahaman konsep bilangan dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua nyata telah mampu melafalkan lambang bilangan secara berurutan 1-10, namun mereka belum memahami nilai dari setiap bilangan yang mereka sebutkan. Ketika guru menginstruksikan untuk membilang benda dalam satu kumpulan yang berjumlah 10, ucapan dan benda yang dipegang tidak sinkron. Kemudian ketika guru beberapa kali menginstruksikan untuk mengambil pensil warna sesuai dengan

jumlah yang diminta, kedua siswa masih banyak melakukan kesalahan atau

Furi Fatmawati Intan Sari , 2014

*PENGARUH MODEL INSTRUCTIONAL GAMES DENGAN PERMAINAN PETANI PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN 1-10*

*PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

banyaknya pensil warna yang diambil tidak sesuai dengan apa yang diinstruksikan oleh guru. Motivasi belajar kedua siswa rendah ketika mengikuti pelajaran matematika, ini terlihat dari sikap anak yang sering mengeluh ketika belajar matematika. Selain itu, kurangnya optimalnya pemanfaatan sarana prasarana yang menunjang proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

Matematika memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bila kita cermati, dalam kegiatan hidupnya setiap orang akan terlibat dengan matematika, mungkin dalam bentuk sederhana dan bersifat rutin atau mungkin dalam bentuk yang sangat rumit. Disadari atau tidak, pengetahuan tentang matematika telah sering digunakan oleh masyarakat dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Hanya saja kebutuhan dari setiap orang berbeda-beda ada yang membutuhkan matematika tingkat sederhana, sedang, sampai yang tingkat tinggi. Permasalahan yang terjadi pada anak tunagrahita ringan yang kesulitan untuk memahami matematika pada khususnya adalah pemahaman konsep bilangan akan menjadi hambatan besar bagi anak jika tidak ditangani dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan upaya penanganan yang menyeluruh untuk mengatasi masalah tersebut.

Ketika akan menyampaikan materi pembelajaran, diperlukan media dalam penyampaian nya. Padahal kekatnya media pembelajaran itu dapat mempermudah penyampaian materi yang akan disampaikan. Teknologi di Indonesia berkembang sangat pesat, dan memungkinkan para pendidik untuk dapat memodifikasi berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik individu agar pembelajaran menjadi bervariasi serta anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan adalah konsep bilangan salah satunya adalah model *instructional*

*games* dengan permainan petani pintar yang merupakan perangkat lunak pembelajaran

**Furi Fatmawati Intan Sari , 2014**  
**PENGARUH MODEL INSTRUCTIONAL GAMES DENGAN PERMAINAN PETANI PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

yang di dalamnya terdapat unsuraturandantangantangan, kemudian menyediakan lingkungan yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan gambar, animasi, dan jugasuara yang menimbulkan ketertarikan pancaindera. Dengan sifat anak tunagrahita ringan yang cenderung mudah bosan, media pembelajaran berbasis komputer model *instructional games* ini cocok digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak tunagrahita ringan karena materi pelajaran ini dikemas dalam bentuk permainan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti mencoba mengadakan penelitian yang berkenaan dengan “Model *instructional games* dengan permainan petani pintar untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1 – 10 pada anak tunagrahita ringan”.

## B. Identifikasi Masalah

Adapun beberapa masalah yang teridentifikasi berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu:

1. Kecerdasan anak tunagrahita yang berada di bawah rata-rata berdampak pada rendahnya pemahaman konsep bilangan.
2. Penggunaan media pembelajaran berupa benda-benda di sekitar anak belum mampu menumbuhkan minat anak dalam pembelajaran.
3. Kurang optimalnya pemanfaatan sarana prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran matematika di sekolah.
4. Model *instructional games* dengan permainan petani pintar dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan.

No. 17/S1-Pkh/Oktober/2014

## C. Batasan Masalah

Furi Fatmawati Intan Sari , 2014  
**PENGARUH MODEL INSTRUCTIONAL GAMES DENGAN PERMAINAN PETANI PINTAR UNTUK  
 MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN 1-10  
 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi. Peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti terkait dengan :

1. Pemahaman konsep bilangan 1 – 10 pada anak tunagrahita ringan.
2. Pengaruh model *instructional games* dengan permainan petani pintar untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan.

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

Merujuk pada pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan, sebagai berikut: “Apakah model *instructional games* dengan permainan petani pintar berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep bilangan 1 – 10 pada anak tunagrahita ringan?”

#### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

##### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dan gambaran yang jelas mengenai pengaruh model *instructional games* dengan permainan petani pintar terhadap pemahaman konsep bilangan 1 – 10 pada anak tunagrahita ringan.

##### 2. Kegunaan Penelitian

###### a. Kegunaan Teoritis

Dalam tataran teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut tentang pengembangan pemahaman konsep bilangan pada anak tunagrahita ringan dan diperoleh

Furi Fatmawati Intan Sari , 2014

**PENGARUH MODEL INSTRUCTIONAL GAMES DENGAN PERMAINAN PETANI PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

suatu informasi tentang pengaruh model *instructional games* dengan permainan petani pintar.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Siswa mempunyai kemampuan mengoperasikan media pembelajaran model *instructional games* dengan permainan petani pintar dalam bentuk *software* ini, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi konsep bilangan 1-10.
- 2) Guru mempunyai keahlian khusus dalam mengoperasikan media pembelajaran model *instructional games* dengan permainan petani pintar dalam bentuk *software*, kemudian media dalam bentuk *software* ini dapat digunakan untuk mempermudah setiap penyampaian materi mengenai konsep bilangan 1 – 10 pada anak tunagrahita ringan.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, model *instructional games* dengan permainan petani pintar untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1-10 ini dapat dijadikan sebuah kajian lebih lanjut dengan desain *pretest-posttest control group*.

No. 17/S1-Pkh/Oktober/2014

Furi Fatmawati Intan Sari , 2014

**PENGARUH MODEL INSTRUCTIONAL GAMES DENGAN PERMAINAN PETANI PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN 1-10**

**PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu