

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Penelitian

Masyarakat awam masih belum memahami dan belum mengerti secara mendalam terhadap anak-anak berkebutuhan khusus, banyak masyarakat yang masih ada meyebut bahwa anak memiliki keterbelakangan mental atau sangat terlambat dalam perkembangan akademiknya disebut anak idiot yang sekarang berkembang seiring perkembangan zaman dan perkembangan waktu bahwa anak yang memiliki keterbelakangan mental dan sangat terlambat pada aspek akademiknya disebut sebagai anak tunagrahita. “Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas dibawah rata-rata di samping itu mereka mengalami keterbelakangan mental dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan” (Amin, M 1995:11). Orang-orang yang secara mental mengalami keterbelakangan, memiliki perkembangan kecerdasan (intelektual) yang lebih rendah dan mengalami kesulitan dalam proses belajar serta adaptasi sosial. Sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang berbeda dibanding anak pada umumnya, namun walaupun anak tunagrahita mengalami perkembangan kecerdasan yang rendah pendidikan tetap diperlukan untuk anak tunagrahita karena pendidikan ialah salah satu hal penting bagi manusia. Seperti yang disebutkan dalam undang-undang dasar 1945 pasal 31 ayat 1 menyebutkan “bahwa setiap warga negara indonesia berhak mendapatkan pendidikan”, bentuk pendidikan bisa secara akademik atau non akademik. Pemerintah telah melakukan berbagai cara untuk meningkatkan mutu pendidikan di indonesia. Adanya undang-undang tentang pendidikan memberikan garis tebal bahwa pendidikan harus dilaksanakan secara merata dan tanpa pengecualian.

Sekolah luar biasa (SLB) menjadi tempat formal untuk mendapatkan pendidikan. Berbicara tentang SLB, tidak akan lepas dari keberadaan anak berkebutuhan khusus (ABK). Dalam pendidikan luar biasa atau pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus membutuhkan suatu pola layanan tersendiri. Pembelajaran yang diberikan pada anak tunagrahita berkaitan

dengan kemampuan dasar seperti membaca, menulis, komunikasi lisan dan berhitung serta kemampuan dalam kehidupan sehari-hari seperti merawat diri meliputi keterampilan mengurus diri dalam kehidupan sehari-hari serta keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan termasuk dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan dalam konteks pembelajaran meliputi perlakuan terhadap anak tunagrahita yang dilakukan secara individual. Dimana pendidik memberikan materi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak tunagrahita, namun kebanyakan guru disekolah masih melakukan pembelajaran yang dilakukan secara klasikal sehingga tidak semua anak dapat memahami materi yang diberikan begitu juga dalam pembelajaran mengenal uang dan penggunaannya.

Permasalahan yang banyak ditemui di lapangan pada anak tunagrahita ringan yaitu memiliki ketidak mampuan dalam kemampuan mengenal uang dan penggunaannya, meliputi mengenal uang, membedakan besar, kecil atau sama dengan (=) nilai uang, hubungan nilai uang dengan harga barang, menghitung jumlah uang, menghitung uang kembalian. baik uang kertas maupun uang logam. Maka dari itu disebabkan oleh daya ingat anak tunagrahita yang lemah karena memiliki intelegensi dibawah rata-rata sehingga berimbas pada ketidak mampuannya dalam kemampuan mengenal uang dan penggunaannya.

Kemampuan mengenal uang merupakan faktor yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita selalu menggunakan uang, karena uang merupakan suatu alat tukar untuk sebuah kegiatan jual beli untuk barang atau jasa yang digunakan oleh orang-orang untuk kelangsungan hidupnya, oleh karena itu perlunya pembelajaran sejak dini mengenai uang yang ditanamkan oleh orang tua kepada anak-anaknya, namun pada kenyataannya tidak semua orang tua mengajarkan pembelajaran uang kepada anak-anaknya tidak terkecuali anak tunagrahita karena kekhawatiran dan ketidak percayaan orang tua kepada anaknya untuk menggunakan uangnya sendiri dalam membeli keinginan anak atau dalam membayar sesuatu yang anak inginkan yang sekarang menjadi masalah untuk anak tunagrahita yang tidak mampu mengenal uang dan

penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari yang berdampak yang mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi jual beli. Oleh karena itu perlu media pembelajaran sebagai bahan untuk menunjang untuk meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya. Karena penggunaan media pembelajaran pada tahap pembelajaran sangat berpengaruh terhadap penyampaian isi materi yang akan diberikan kepada siswa.

Perkembangan zaman yang semakin maju dan canggih sehingga banyak media pembelajaran yang bersumber dari teknologi canggih yang salah satunya dengan teknologi berbasis komputer. Namun di sekolah-sekolah khususnya sekolah luar biasa masih sangat amat jarang media pembelajaran yang menggunakan teknologi berbasis komputer padahal kenyataannya anak-anak berkebutuhan khusus juga memerlukan media yang canggih yang mampu menunjang dalam kemajuan akademiknya disekolah, oleh karena itu media pembelajaran teknologi berbasis komputer yang berupa *game* ini merupakan media yang dekat dan disenangi anak serta tidak membosankan untuk anak sehingga dapat menarik antusiasme anak dalam belajar, salah satunya *game* edukasi interaktif selain menonjolkan visualisasi gambar animasi yang bergerak terdapat pula unsur audio atau imaji suara, sehingga apa yang didengar oleh anak tunagrahita akan dikuatkan oleh penglihatannya dan apa yang dilihat akan dikuatkan oleh pendengarannya. Hal ini akan memberi kesan kuat pada anak tunagrahita, sehingga diharapkan mereka mampu mempertahankan dan memperkuat respon dalam ingatannya (*memory*).

Game edukasi interaktif berbelanja ini merupakan jenis *game* simulasi dengan tujuan edukasi yang dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status *game*, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.

Game ini didisain dengan menggunakan *Adobe flash* atau sebelumnya dengan nama *macromedia flash* merupakan *software* multifungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi *web*, ternyata *macromedia flash* berkembang pesat hingga dapat dimanfaatkan sebagai *software* multimedia yang luar biasa dimanfaatkan menjadi program pembuat *game* yang mudah dan efektif, oleh karena itu dengan memanfaatkan media elektronik berbasis permainan komputer media pembelajaran ini dapat berlangsung efektif dan mampu membantu dalam meningkatkan dalam kemampuan mengenal uang dan penggunaannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin meneliti tentang “Pengaruh *game* edukasi interaktif berbelanja untuk meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan kelas X SMALB di SLB Az-zakiyah”

B. Identifikasi Masalah

Banyak permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu anak tunagrahita mengalami keterbatasan dalam kecerdasan sehingga berimbas pada kemampuan mengenal uang dan penggunaannya karena mengenal uang dan penggunaannya merupakan faktor penting dalam kehidupan sehari-hari karena uang merupakan alat tukar barang atau jasa untuk kelangsungan hidupnya.

Faktor orang tua yang terlalu khawatir dan kurang mepercayai anaknya untuk mempergunakan atau membelanjakan uangnya sendiri dengan begitu secara tidak langsung anak tunagrahita ringan tidak diberi kesempatan untuk mengenal uang dan penggunaannya dalam melakukan transaksi jual beli dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan Strategi dan metode pembelajaran kebanyakan guru disekolah masih melakukan pembelajaran yang dilakukan secara klasikal sehingga tidak semua anak dapat memahami materi yang diberikan begitu juga dalam pembelajaran mengenal uang dan penggunaannya.

Kurangnya media pembelajaran teknologi berbasis komputer di dunia pendidikan luar biasa untuk menunjang dalam pembelajarannya khususnya

dalam pembelajaran mengenal uang dan penggunaannya. Salah satu alternatif dalam mengenalkan uang dan penggunaannya maka dapat digunakan media pembelajaran *game* edukasi interaktif berbelanja. *Game* edukasi interaktif media yang dikemas dalam konsep permainan yang menonjolkan visualisasi gambar animasi yang bergerak terdapat pula unsur imaji suara, sehingga apa yang didengar oleh anak tunagrahita akan dikuatkan oleh penglihatannya dan apa yang dilihat akan dikuatkan oleh pendengarannya. Hal ini akan mampu mempertahankan dan memperkuat respon dalam memorinya.

Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *game* atau permainan sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya dan dapat menarik antusiasme anak dalam belajar dan memberikan kesan belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak akan merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, dengan demikian dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu *game* edukasi interaktif berbelanja dalam kemampuan mengenal uang dan penggunaannya dalam aktifitas sehari-harinya dan diharapkan menjadi lebih mandiri untuk melakukan transaksi jual beli atau berbelanja.

C. Batasan Masalah

Penelitian akan ini lebih efektif, efisien dan lebih terarah, maka peneliti hanya membatasi pada masalah-masalah di bawah ini yaitu :

1. Kemampuan mengenal uang Rp.100,- sampai dengan Rp.100.000,- pada anak tunagrahita ringan melalui *game* edukasi interaktif berbelanja
2. Kemampuan penggunaan uang dan menghitung uang kembalian dalam kegiatan berbelanja sampai dengan Rp. 100.000,- melalui *game* edukasi interaktif berbelanja

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian

ini yaitu : “Apakah *game* edukasi interaktif berbelanja dapat meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan kelas X SMALB Az-zakiyah?”

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dan gambaran yang jelas mengenai *game* edukasi interaktif berbelanja untuk meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Untuk memperoleh data kemampuan anak tunagrahita ringan dalam kemampuan mengenal uang Rp. 100,- sampai dengan Rp.100.000,- melalui media *game* edukasi interaktif berbelanja.
- 2) Untuk memperoleh data kemampuan anak tunagrahita ringan dalam menjumlahkan uang kemampuan penggunaan uang dan menghitung uang kembalian dalam kegiatan berbelanja sampai dengan Rp. 100.000,- melalui *game* edukasi interaktif berbelanja

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan/manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Kegunaan Teoritis

- 1) Menjadi bahan pertimbangan penggunaan media pembelajaran bagi guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan melalui *game* edukasi interaktif berbelanja.
- 2) Membantu siswa dalam pengenalan uang dan penggunaannya, sehingga dapat membantu siswa agar tidak mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi jual beli secara langsung dan untuk kegunaan

jangka panjangnya dapat lebih mandiri dalam menjalankan aktifitas sehari-harinya dan dapat memenuhi kelangsungan hidupnya sendiri.

- 3) Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media bagi penulis dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan melalui media pembelajaran game edukasi interaktif berbelanja.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran dan inovasi bagi sekolah untuk dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengadaan media pembelajaran teknologi berbasis komputer melalui game atau permainan agar dalam pembelajarannya anak-anak merasa senang dan bersemangat dan agar media pembelajarannya bervariasi tidak menggunakan media pembelajaran yang manual saja.
- 2) Memberikan masukan untuk orang tua dan guru tentang media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya