

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Setiap manusia yang lahir memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Perbedaan genetik, lingkungan individu, serta pengalaman hidup mentransformasi seorang manusia menjadi individu yang memiliki karakter dasar yang unik. Artinya, tidak ada seorang manusia di dunia ini yang benar-benar sama karakteristiknya termasuk pada anak tunagrahita.

Grossman (dalam Hallahan dan Kauffman, 1988, hlm. 46) menyatakan bahwa *“mental retardation refers to significantly subaverage general intellectual functioning resulting in or associated with impairment in adaptive behavior and manifested during the developmental period”*. Berdasarkan pengertian tersebut, Grossman menyebutkan bahwa ketunagrahitaan menunjuk pada fungsi intelektual secara signifikan berada di bawah rata-rata umumnya dan disertai dengan hambatan dalam perilaku adaptif dan terjadi pada masa perkembangan.

Menurut *American Assosiation of Intellectual Developmental Disability* (AAIDD) mendefinisikan *‘[Intellectual disability] is a disability characterized by significant limitations both in intellectual functioning and in adaptive behavior as expressed in conceptual, social, and practical adaptive skills. This disability originates before age 18’* (AAMR dalam Hallahan, dkk, 2012, hlm. 104). Artinya, bahwa anak tunagrahita adalah anak dengan hambatan yang dikategorikan oleh keterbatasan yang signifikan pada fungsi intelektual dan perilaku adaptif seperti ditunjukkan dalam keterampilan konseptual, sosial, dan praktikal. Hambatan kecerdasan ini terjadi sebelum usia 18 tahun. Di samping itu, menurut Edgar Doll (dalam Hallahan dan Kauffman, 1988, hlm. 44) menyebutkan bahwa:

standard definition of mental retardation are six criteria by statement or implication have been generally considered essential to an adequate definition and concept. There are (1) social incompetence, (2) due to mental subnormality, (3) which has been developmentally arrested, (4) which obtains at maturity, (5) is of constitutional origin, and (6) is essential incurable.

Edgar Doll menjelaskan bahwa terdapat 6 kriteria standar ketunagrahitaan yang secara umum telah dianggap esensial sebagai definisi dan konsep yang menunjukkan ketunagrahitaan, yaitu (1) memiliki hambatan sosial / penyesuaian diri, (2) kecerdasannya jelas-jelas di bawah rata-rata, (3) secara perkembangan telah terhenti, (4) hambatan perilaku adaptif, (5) terjadi pada masa perkembangan, dan (6) secara esensial tidak dapat disembuhkan.

Istilah resmi "*mental retardation*" di Indonesia sesuai dengan PP No. 72 tahun 1991 (dalam Amin, M, 1995, hlm. 11) disebut "tunagrahita". Di sisi lain, Amin, M (1995, hlm. 11) menjelaskan bahwa "anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada di bawah rata-rata. Di samping itu mereka mengalami hambatan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan". Di sisi lain, menurut Mohammad Efendi (dalam Kusuma, F., 2016, hlm. 1111) mengungkapkan bahwa "anak tunagrahita adalah anak yang mengalami taraf kecerdasan yang rendah, sehingga untuk meniti tugas perkembangan ia sangat membutuhkan layanan pendidikan dan bimbingan secara khusus".

Somantri, S. (2012, hlm 104) menjelaskan bahwa "seorang anak yang mengalami keterbatasan kecerdasan (IQ) 2 kali standar deviasi barulah termasuk tunagrahita". Maksudnya, ketika anak pada umumnya memiliki IQ 100, maka anak tunagrahita mempunyai IQ 70 karena mereka memiliki keterlambatan 2 kali standar deviasi ($2 \times 15 = 30$), sehingga diperoleh IQ 70 yang merupakan hasil dari 100 dikurangi 30. Sebagaimana menurut Skala Weschler (dalam Somantri, 2012, hlm. 106) yang mengklasifikasikan bahwa "tunagrahita ringan memiliki IQ 69-55".

Menurut Abdurrahman, M. (dalam Kusuma, F., 2016, hlm. 1111) menyatakan bahwa "anak tunagrahita kategori ringan adalah anak tunagrahita dengan tingkat IQ 50-75, sekalipun dengan tingkat mental yang subnormal, namun demikian dipandang masih mempunyai potensi untuk menguasai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar". Yustinus, S (dalam Kusuma, F., 2016, hlm. 1111) berpendapat bahwa "anak tunagrahita kategori ringan dapat dilatih dan dididik hingga setara kelas IV sekolah dasar".

Berdasarkan penjelasan di atas, maka anak tunagrahita ringan merupakan anak yang kecerdasannya secara signifikan dibawah rata-rata dengan kisaran IQ dibawah 70 dan disertai dengan ketidakmampuan dalam tingkah laku adaptif, yang mana kondisi tersebut terjadi pada masa perkembangan anak. Hambatan kecerdasan pada anak sangat berdampak pada ketidakmampuan perkembangan lainnya mulai dari keterampilan konseptual, sosial, hingga praktis. Contohnya: anak sukar melakukan penyesuaian sosial secara mandiri, anak sukar menggunakan uang dalam interaksi jual beli, serta mengalami kesulitan dalam menentukan masa depan. Namun, anak tunagrahita ringan masih dapat dibimbing dan dilatih sesuai dengan taraf kemampuan yang dimilikinya.

Hakikatnya, anak tunagrahita ringan masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung secara sederhana melalui bimbingan dan latihan yang diulang-ulang sesuai dengan program pembelajaran berdasarkan hasil analisis asesmen anak. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan fungsional bagi anak tunagrahita ringan sehingga anak mencapai kemandirian yang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, peneliti menemukan permasalahan yang dihadapi anak tunagrahita ringan di kelas V SD Negeri Sarijadi 3, yaitu memiliki hambatan melakukan salah satu aktivitas kehidupan sehari-harinya, seperti salah satunya pada aspek keterampilan penggunaan uang. Anak mengalami kesulitan dalam menggunakan uang, sehingga anak sering dirugikan oleh penjual yang tidak tepat memberikan kembalian uang saat anak menggunakan nilai yang lebih besar. Hal tersebut sering kali dialami anak yang akhirnya anak selalu didampingi oleh kerabat keluarganya apabila anak ingin membeli sesuatu. Namun, pendampingan tersebut menjadi kekhawatiran orang tua terhadap kemandirian anak dalam interaksi jual-beli secara mandiri, melihat kondisi anak yang menginjak usia remaja.

Berdasarkan hasil analisis asesmen, anak berpotensi dalam menggunakan uang secara mandiri. Potensi yang dimilikinya, anak mampu melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sampai ribuan dengan bantuan pada tahap berpikir semikonkret. Seperti : $2000 + 1000 = \dots$ dan $2000 - 1000 = \dots$ Anak mampu melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan cara

bersusun ke bawah, sebagai berikut : $\frac{2000}{3000} +$ dan $\frac{2000}{1000}$. Namun permasalahannya, anak belum mampu dalam membedakan nilai mata uang. Artinya, anak mengalami kesulitan dalam generalisasi atas aplikasi konsep bilangan yang dimilikinya dengan pemahaman nilai mata uang sehingga anak memiliki hambatan dalam keterampilan menggunakan uang. Oleh karena itu, untuk menggeneralisasikan kemampuan yang dimiliki anak maka diperlukan media pembelajaran yang fungsional sehingga anak terampil dalam menggunakan uang.

Berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan dan kemandirian anak secara optimal sesuai dengan analisis kemampuan dan kebutuhan anak. Sebagaimana permasalahan di atas bahwa anak mengalami kesulitan dalam menggeneralisasikan kemampuan berhitung dalam aplikasi konsep bilangan yang dimilikinya dengan hambatan anak dalam membedakan nilai mata uang. Pada permasalahan ini peneliti menggunakan media *count board* untuk meningkatkan keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan.

Media *count board* merupakan media kolaborasi dari bentuk gambar papan hitung secara konvensional dengan suara yang diinputkan ke dalam aplikasi multimedia berbasis computer sehingga menghasilkan audio-visual berupa nilai mata uang dan kegiatan interaksi jual-beli. *Count board* dirancang sebagai media interaktif dalam berbelanja yang berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi multimedia. Media interaktif ini memiliki model pembelajaran *learning by doing* yang artinya belajar melalui praktik berdasarkan pengalaman anak.

Hakikatnya, keterampilan menggunakan uang harus dimiliki oleh setiap anak karena apabila anak tidak mengetahui nilai mata uang dan tidak terampil dalam menggunakan uang maka anak tidak dapat hidup secara mandiri dalam transaksi jual beli di warung ataupun di pasar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat bagi anak untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Gagne mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar” (Seels & Richey, 1994 dalam Mudlofir, A dan Fatimatur, E, 2016. hlm. 122). Adapun, NEA (*National Education Association*) menjelaskan lebih lanjut

bahwa “media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya” (Anglin, 1991 dalam Mudlofir, A dan Fatimatur, E, 2016. hlm. 122). Maka, media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang berupa peralatan fisik (cetak maupun noncetak) yang berfungsi sebagai perantara pesan dari pendidik kepada siswa dalam proses belajar mengajar dan dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Era revolusi informasi dan teknologi yang berkembang saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi komputer merupakan salah satu faktor pengembangan pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Perkembangan teknologi komputer dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang interaktif melalui multimedia (audio-visual) sehingga dapat meningkatkan semangat anak untuk belajar. Menurut Mudlofir, A dan Fatimatur, E. (2016, hlm. 156) menyebutkan bahwa “komputer sebagai multimedia bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan berbagai macam cara baik oleh guru maupun peserta didik, komputer menyajikan kemudahan-kemudahan bagi pembuatan media pembelajaran”. Adapun manfaat multimedia bagi pembelajaran menurut Mudlofir, A dan Fatimatur, E. (2016, hlm. 156) adalah “proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu belajar bisa dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik bisa ditingkatkan”. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka media *count board* dirancang sebagai media interaktif yang berupa kolaborasi dari bentukan gambar papan hitung secara konvensional dengan suara yang diinputkan ke dalam aplikasi multimedia berbasis computer sehingga menghasilkan audio-visual berupa nilai mata uang dan kegiatan interaksi jual-beli melalui permainan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti berupaya untuk meningkatkan keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Count Board* terhadap Peningkatan Keterampilan Penggunaan Uang pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas V SD Negeri Sarijadi 3”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas oleh peneliti, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh penggunaan media *count board* terhadap peningkatan keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan kelas V SD Negeri Sarijadi 3?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

a. Tujuan Umum

Tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran yang objektif tentang pengaruh media *count board* terhadap peningkatan keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan kelas V SD Negeri Sarijadi 3.

b. Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan kelas V SD Negeri Sarijadi 3 sebelum diberikan pembelajaran dengan media *count board*.
- 2) Mengetahui keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan kelas V SD Negeri Sarijadi 3 setelah diberikan pembelajaran dengan media *count board*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini dibagi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan praktis.

a. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan lembaga Pendidikan Khusus.

- 2) Sebagai literasi yang faktual terhadap pengaruh media *count board* terhadap peningkatan keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan kelas V SD Negeri Sarijadi 3.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Penulis

Sebagai bahan kajian ilmiah untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pemahaman mengenai pengaruh media *count board* terhadap peningkatan keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan kelas V SD Negeri Sarijadi 3.

2) Bagi Guru

Sebagai rekomendasi dalam menggunakan media yang tepat untuk meningkatkan keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan.

3) Bagi Orangtua

Sebagai bahan rujukan untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pemahaman mengenai media *count board* terhadap peningkatan keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Berikut ini struktur organisasi skripsi pada penelitian :

BAB I: Pendahuluan yang memaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi

BAB II: Landasan teoretis yang pemaparan terkait deskripsi teori, penelitian yang relevan, serta kerangka berpikir dalam melakukan penelitian

BAB III: Metode penelitian yang memaparkan mengenai variabel penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data, serta teknik pengolahan data.

BAB IV: Temuan hasil penelitian dan pembahasan yang memaparkan mengenai temuan yang ada di lapangan.

BAB V: memaparkan terkait simpulan dan rekomendasi

