

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang kompleks, berdimensi luas dan banyak variabel yang mempengaruhinya (Wahyudin, D, 2007 : 3.1). Kegiatan tersebut dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan murid untuk suatu tujuan tertentu. Tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia dalam rangka mewujudkan tujuan nasional. Oleh karena itu, pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu sistem yang dilaksanakan secara semesta, menyeluruh dan terpadu dengan melibatkan berbagai pihak termasuk lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan pemerintah.

Dalam pendidikan, yang menjadi fokus perhatian adalah peserta didiknya. Bila dikaji secara cermat, peserta didik merupakan pribadi yang menarik, unik dan berbeda satu dengan lainnya. Keberagaman peserta didik dapat dilihat dari berbagai aspek, termasuk dalam hal kemampuan. Setiap anak diberi kemampuan yang berbeda-beda, ada yang cerdas, rata-rata dan bahkan ada yang kurang atau yang biasa disebut tunagrahita.

Tunagrahita adalah anak yang memiliki intelegensi di bawah rata-rata sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang “berbeda” dibanding anak pada umumnya (Alimin, Z : 2007). Perbedaan dalam konteks pembelajaran

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)  
Universitas Pendidikan Indonesia Repository.upi.edu

meliputi perlakuan terhadap anak tunagrahita yang dilakukan secara individual. Dimana pendidik memberikan materi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak tunagrahita.

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. Salah satu contoh pembelajaran pada anak tunagrahita yaitu pengenalan konsep uang.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa rata-rata anak tunagrahita tidak memiliki kemampuan tentang konsep uang. Ketidakmampuan tentang konsep uang meliputi ketidakmampuan dalam menghitung uang, membandingkan jumlah uang dan berbelanja. Hal itu dikarenakan karakteristik anak tunagrahita yang memiliki intelegensi di bawah rata-rata sehingga berdampak pada kemampuannya mengenal konsep uang. Selain itu pola asuh yang salah dalam lingkungan keluarga menyebabkan anak cenderung diberi tanpa anak tahu untuk mendapatkannya dibutuhkan alat tukar yaitu uang.

Kemampuan pengenalan konsep uang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam melakukan kegiatan transaksi atau jual beli. Diharapkan dengan mengenal konsep uang, anak tunagrahita akan terhindar dari kesalahan pada saat membayar atau membeli suatu barang. Di samping

itu semua, pengenalan konsep uang merupakan salah satu materi yang diberikan pada anak tunagrahita ringan di sekolah luar biasa.

Seperti yang telah dipaparkan di atas, bahwa telah terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan dimana seharusnya anak tunagrahita memiliki kemampuan tentang konsep uang sehingga ia tidak mengalami kesalahan dalam kegiatan jual beli, namun fakta di lapangan menunjukkan anak tunagrahita tidak memiliki kemampuan tersebut. Oleh karena itu, untuk membantu mengembangkan potensi dan mengurangi hambatan yang dialami oleh anak tunagrahita, khususnya dalam pengenalan konsep uang, diperlukan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2011 : 4).

Dunia pendidikan luar biasa seyogyanya memanfaatkan perkembangan teknologi komputer untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak tunagrahita. Mengingat pada prinsipnya komputer dihadirkan untuk mempermudah proses belajar. Salah satu contoh perkembangan teknologi komputer yaitu penggunaan multimedia interaktif. Daryanto (2011: 49) mengemukakan bahwa *game* atau permainan komputer merupakan bagian dari multimedia interaktif sebagaimana dikemukakannya bahwa :

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi *game*.

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)  
Universitas Pendidikan Indonesia Repository.upi.edu

Di dalam permainan komputer interaktif selain ditonjolkan visualisasi gambar 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 memberi kesan yang kuat pada anak tunagrahita, sehingga mereka akan mampu mempertahankan respon tersebut dalam memorinya.

Permainan komputer interaktif merupakan salah satu media yang biasanya digunakan untuk membantu anak-anak menerima pelajaran di sekolah (Henry, S, 2010 : 9). Permainan komputer interaktif sangat disukai anak-anak begitu pun anak tunagrahita, sehingga diharapkan pembelajaran konsep uang menjadi lebih menyenangkan dan mampu menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Permainan komputer interaktif mengenai konsep uang sebenarnya sudah banyak beredar di pasaran, hanya belum dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru-guru sekolah luar biasa. Padahal permainan komputer interaktif tersebut dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam pengenalan konsep uang di tengah metode pembelajaran yang selama ini terkesan konvensional, seperti penggunaan uang mainan dan bermain peran.

Permainan komputer interaktif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu CD-Belajar Kecerdasan Finansial yang dikeluarkan oleh Bamboomedia. Permainan komputer interaktif kecerdasan finansial ini banyak mengandung unsur Drill atau latihan berkaitan dengan pengenalan konsep uang, seperti mengenal uang, menghitung uang, membandingkan uang, belajar berbelanja,

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)  
Universitas Pendidikan Indonesia Repository.upi.edu

menghitung uang kembalian, menghitung nilai uang, serta memasangkan nilai uang.

Atas dasar latar belakang tersebut, penulis ingin meneliti tentang “Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang pada Anak Tunagrahita Ringan.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Anak tunagrahita ringan mengalami keterbatasan dalam kecerdasan sehingga berimbas pada kemampuan pengenalan konsep uang. Ketidakmampuan tentang konsep uang meliputi ketidakmampuan dalam menghitung uang, membandingkan jumlah uang dan berbelanja.

Selain itu juga faktor keluarga yang terlalu memanjakan anak, sehingga anak tidak pernah dibiarkan membeli sendiri makanan/barang yang ia inginkan, akibatnya anak sama sekali tidak tahu tentang uang. Kesulitan dalam mengenal konsep uang akan berdampak pada kehidupan sehari-hari yaitu dalam hal kegiatan transaksi atau jual beli.

Banyak metode yang digunakan dalam pengenalan konsep uang, mulai dari penggunaan media uang mainan, bermain peran sampai penggunaan permainan komputer interaktif. Penggunaan media uang mainan dan bermain peran sudah banyak digunakan oleh guru-guru sekolah luar biasa dalam pengajaran materi tentang konsep uang. Melalui media uang mainan dan

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)  
Universitas Pendidikan Indonesia Repository.upi.edu



bermain peran, anak secara konkrit mengenal uang serta mempraktekannya di depan kelas secara bergantian.

Teknik pembelajaran yang digunakan dengan metode bermain peran dalam pengenalan konsep uang menuntut guru untuk sangat aktif menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga resiko terjadinya *human error* sangat besar. Selain itu juga pembelajaran dengan metode ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Padahal, salah satu karakteristik anak tunagrahita yaitu mudah bosan sehingga bila terus menerus diberikan pembelajaran yang monoton akan berpotensi menimbulkan kejenuhan pembelajaran pada anak.

Di samping itu, strategi pembelajaran yang dibutuhkan dalam pengenalan konsep uang haruslah dapat membangkitkan antusiasme anak dalam belajar. Dalam menentukan strategi pembelajaran yang cocok untuk anak diperlukan peran guru yang sangat kuat. Guru dituntut kreatif untuk selalu melakukan inovasi setiap harinya. Bila hal tersebut tidak terlaksana dengan baik, maka penyampaian tujuan pembelajaran tidak akan berjalan maksimal.

Salah satu alternatif lain dalam pengenalan konsep uang yaitu dengan media permainan komputer interaktif. Di dalam permainan komputer interaktif selain ditonjolkan visualisasi gambar terdapat pula unsur imaji suara, sehingga apa yang didengar oleh anak tunagrahita akan dikuatkan oleh penglihatannya dan apa yang dilihat akan dikuatkan oleh pendengarannya.

Media permainan komputer interaktif ini lebih menarik dan lebih interaktif

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Pinansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)  
Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu

sehingga diharapkan dapat meminimalisir tingkat kejenuhan pada anak. Di samping itu, dengan menggunakan media permainan komputer interaktif ini dapat terjadinya aktivitas belajar sambil bermain, sehingga anak tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Oleh karena itulah, penelitian ini menggunakan permainan komputer interaktif kecerdasan finansial dalam pengenalan konsep uang pada anak tunagrahita ringan.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengenalan konsep uang melalui media permainan komputer interaktif. Pengenalan konsep uang meliputi kemampuan dalam menghitung uang, membandingkan jumlah uang dan berbelanja.

### **D. Rumusan Masalah**

Anak tunagrahita mengalami gangguan fungsi kecerdasan dimana perhatian anak tunagrahita mudah beralih dan mempunyai daya ingat yang lemah sehingga mempengaruhi kemampuan anak tunagrahita dalam mengenal konsep uang. Media permainan komputer interaktif kecerdasan finansial merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan konsep uang kepada anak tunagrahita. Hal itu karena media ini menonjolkan unsur visualisasi gambar dan unsur imaji suara serta bersifat

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumber Sari Kota Bandung)  
Universitas Pendidikan Indonesia Repository.upi.edu

interaktif sehingga akan memperkuat respon penglihatan dan pendengaran anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : “Apakah permainan komputer interaktif kecerdasan finansial memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan pengenalan konsep uang pada anak tunagrahita ringan?”

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

### **1. Tujuan Penelitian**

#### **a. Tujuan Umum**

Secara umum tujuan penelitian ini yaitu untuk memperoleh data pengaruh penggunaan permainan komputer interaktif kecerdasan finansial terhadap peningkatan kemampuan pengenalan konsep uang pada anak tunagrahita ringan.

#### **b. Tujuan Khusus**

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- 1) Untuk memperoleh data kemampuan anak tunagrahita ringan dalam pengenalan konsep uang
- 2) Untuk memperoleh data kemampuan anak tunagrahita ringan dalam berhitung uang
- 3) Untuk memperoleh data dalam pengenalan konsep uang pada anak tunagrahita ringan melalui permainan komputer interaktif kecerdasan finansial.

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)  
Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu



## 2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan/manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### a. Kegunaan Teoritis

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan permainan komputer interaktif kecerdasan finansial dalam meningkatkan pengenalan konsep uang pada anak tunagrahita ringan
- 2) Memberikan masukan tentang media yang dapat digunakan oleh guru dan orang tua dalam meningkatkan konsep uang pada anak tunagrahita ringan.

### b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi guru, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pengenalan konsep uang pada anak tunagrahita ringan melalui permainan komputer interaktif kecerdasan finansial
- 2) Bagi siswa, dapat membantu dalam pengenalan konsep uang sebelum akhirnya dapat melakukan transaksi jual beli
- 3) Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media dalam meningkatkan pengenalan konsep uang pada anak tunagrahita ringan melalui permainan komputer interaktif kecerdasan finansial

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)  
Universitas Pendidikan Indonesia Repository.upi.edu