

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selain itu pendidikan juga merupakan hak asasi yang paling mendasar bagi setiap manusia, tidak terkecuali bagi anak luar biasa atau anak berkebutuhan khusus (Depdiknas, 2003).

Dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 dan Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab III ayat 5 dinyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan. Berdasarkan UUD tersebut pemerintah memberikan fasilitas untuk anak-anak berkebutuhan khusus dengan mendirikan Sekolah Luar Biasa (SLB). Melalui SLB anak-anak berkebutuhan khusus diharapkan dapat membantu mereka untuk mengembangkan potensi, daya kreativitas, imajinasi dan kemampuan sosialisasi terhadap individu lain (UU Sisdiknas, 2003).

Sekolah luar biasa adalah tempat dimana anak-anak berkebutuhan khusus menimba ilmu sesuai dengan kekhususannya, dimana anak berkebutuhan khusus juga

berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak untuk mengembangkan potensi mereka walaupun dengan kekhususan yang mereka miliki. Pengakuan atas hak pendidikan bagi setiap warga negara, juga diperkuat dalam berbagai deklarasi internasional. Hal tersebut menunjukkan bahwa kecenderungan dunia dalam memberikan perhatian terhadap hak-hak anak khususnya di bidang pendidikan terus bergulir termasuk anak-anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki kelainan atau yang berbeda dengan anak normal pada umumnya. Adapun pengertian anak berkebutuhan khusus menurut Mangunsong (2009) dalam buku “Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus”, anak berkebutuhan khusus atau anak luar biasa adalah anak yang menyimpang dari rata-rata anak normal dalam ciri-ciri mental, kemampuan-kemampuan sensorik, fisik dan neumaskular, perilaku sosial dan emosional, kemampuan berkomunikasi, serta memerlukan modifikasi dari tugas-tugas sekolah, metode belajar atau pelayanan untuk pengembangan potensi. Yang termasuk kedalam ABK antara lain : tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, kesulitan belajar, gangguan prilaku, anak dengan gangguan kesehatan. Istilah lain bagi anak berkebutuhan khusus adalah anak luar biasa.

Khususnya anak berkebutuhan khusus kategori tunagrahita. Menurut Somantri (2012) dalam buku “Psikologi Anak Luar Biasa”, tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah

rata-rata. Akibatnya dari kelemahan tersebut anak tunagrahita mempunyai kemampuan belajar dan beradaptasi berada di bawah rata-rata.

Dalam kepustakaan bahasa asing digunakan istilah-istilah *mental retardation*, *mentally retarded*, *mental deficiency*, *mental defective*, dan lain-lain. Hal seperti ini yang diungkapkan oleh Munzayanah (2000), yaitu : Anak cacat mental atau anak tunagrahita anak yang mengalami gangguan dalam perkembangan daya pikir serta seluruh kepribadiannya sehingga mereka tidak mampu hidup dengan kekuatan sendiri di dalam masyarakat meskipun dengan cara hidup yang sederhana.

Istilah tersebut sesungguhnya memiliki arti yang sama yang menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh dibawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan inteligensi dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial. Anak tunagrahita atau dikenal juga dengan istilah terbelakang mental karena keterbatasan kecerdasannya mengakibatkan dirinya sukar untuk mengikuti program pendidikan di sekolah biasa secara klasikal, oleh karena itu anak terbelakang mental membutuhkan layanan pendidikan secara khusus yakni disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut.

A. Salim Choiri dan Ravik Karsidi (Sugiyartun, 2009) menyatakan bahwa anak tunagrahita adalah anak dimana perkembangan mental tidak berlangsung secara normal, sehingga sebagai akibatnya terdapat ketidakmampuan dalam bidang intelektual, kemauan, rasa penyesuaian sosial dan sebagainya. Anak tunagrahita

mengalami kesulitan dalam hal berkomunikasi dan juga berinteraksi. Karena kesulitan ini, anak tunagrahita dianggap sama dengan anak yang autis. Padahal anak tunagrahita berbeda dengan anak yang autis. Akan tetapi, gejala anak tunagrahita tidak hanya sulit berkomunikasi tetapi juga sulit mengerjakan tugas-tugas akademik.

Hambatan mental yang dialami anak tunagrahita sering membuat mereka tidak dapat mengolah informasi yang diperoleh sehingga tidak dapat mengikuti perintah dengan baik. Anak tunagrahita memiliki kemampuan akademis di bawah rata-rata yang menyebabkan mereka tidak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan pada usianya selayaknya anak-anak normal. Hal inilah yang juga menyebabkan anak tunagrahita memerlukan perhatian yang lebih dibandingkan dengan anak-anak normal lain. Diperlukan bimbingan dan perhatian dari guru atau pembimbing agar tingkat perkembangan diri anak yang bersangkutan dapat tercapai sesuai dengan keberadaannya.

Hambatan intelektual pada anak tunagrahita tentu sangat berpengaruh pada kemampuan akademiknya. Pada anak tunagrahita hambatan yang dialami bukan hanya dalam hal akademiknya saja, tapi juga dalam pengelolaan emosi. Pada anak tunagrahita sering mengalami gangguan emosi dan masalah-masalah perkembangan emosi sehubungan dengan kemampuannya yang rendah. Seseorang akan berhasil dalam belajar kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran Suharmini (2009).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru E (*personal communication*, March 29, 2019) mengatakan bahwa mata pelajaran pada anak tunagrahita adalah Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan PKN. Selanjutnya dari lima pelajaran tersebut mata pelajaran Matematika sudah diajarkan dari kelas satu. Berhitung masuk dalam pelajaran Matematika yang sebagian besar dianggap sulit untuk dipelajari oleh peserta didik. Pembelajaran yang aktif serta efisien sangat diperlukan untuk menggali dan melatih kemampuan yang mereka miliki.

Kemampuan berhitung anak tunagrahita memang tidak semuanya sama, kemampuan mereka memang berbeda-beda dengan teman yang lain. Berhitung memang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, dimanapun dan kapanpun kita berada. Berhitung memang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia, baik pada kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Kemampuan berhitung berkaitan dengan kemampuan numerik, kemampuan numerik berasal dari kata kemampuan dan numerik. Menurut Davis (2002), kemampuan adalah karakteristik stabil yang berkaitan dengan kemampuan maksimal fisik dan mental seseorang, dan menurut Robbins (2009), kemampuan merupakan suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Sedangkan numerik adalah semua hal yang berwujud nomor atau angka yang bersifat sistem angka, data statistik atau ada yang membutuhkan pengolahan yang cermat.

Dalam sistem pembelajarannya, SLB-C Karya Ibu Pelembang menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum yang berlaku dalam

Sistem Pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah pemerintah untuk menggantikan Kurikulum 2006. Kurikulum 2013 memiliki empat aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Di dalam Kurikulum 2013, terutama di dalam materi pembelajaran terdapat materi yang dirampingkan dan materi yang ditambahkan. Materi yang dirampingkan terlihat ada di materi Bahasa Indonesia, IPS, PPKn, dsb., sedangkan materi yang ditambahkan adalah materi Matematika. Dalam kurikulum 2013 terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar di SLB-C.

Untuk memahami anak tunagrahita atau terbelakang mental ada baiknya memahami terlebih dahulu konsep *Mental Age* (MA). *Mental Age* adalah kemampuan mental yang dimiliki oleh seseorang anak pada usia tertentu. Sebagai contoh, anak yang mempunyai usia enam tahun akan mempunyai kemampuan yang sepadan dengan kemampuan anak usia enam tahun pada umumnya. Artinya anak yang berumur enam tahun akan memiliki MA enam tahun. Jika seorang anak memiliki MA lebih tinggi dari umurnya (*Cronology Age*), maka anak tersebut memiliki kemampuan mental atau kecerdasan di atas rata-rata. Sebaliknya jika MA seorang anak lebih rendah daripada umurnya, maka anak tersebut memiliki kemampuan kecerdasan di bawah rata-rata. Anak tunagrahita selalu memiliki MA yang lebih rendah daripada CA secara jelas. Oleh karena itu MA yang sedikit saja kurangnya dari CA tidak termasuk tunagrahita. MA dipandang sebagai indeks dari perkembangan kognitif seorang anak.

Ternyata dari IQ pun ditemukan bahwa anak yang selama ini disebut anak tunagrahita ringan, sedang, dan berat, memiliki IQ sendiri yang tidak bisa ditukarkan. Orang kemudian terkesan oleh penemuan ini sehingga belakangan ada orang yang hanya berani mengatakan tunagrahita ringan, sedang, dan berat setelah mengetahui IQ-nya.

Tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau *debil*. Kelompok ini memiliki IQ antara 68-52 menurut Binet, sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) memiliki IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Anak tunagrahita sedang disebut juga *imbesil*. Kelompok ini memiliki IQ 51-36 pada Skala Binet dan 54-40 menurut Skala Weschler (WISC). Mereka dapat dididik mengurus diri sendiri, melindungi diri sendiri dari bahaya seperti menghindari kebakaran, berjalan di jalan raya, berlindung dari hujan, dan sebagainya. Kelompok anak tunagrahita berat sering disebut *idiot*. Kelompok ini dapat dibedakan lagi antara anak tunagrahita berat dan sangat berat. Tunagrahita berat (*severe*) memiliki IQ antara 32-20 menurut Skala Binet dan antara 39-25 menurut Skala Weschler. Tunagrahita sangat berat (*profound*) memiliki IQ di bawah 19 menurut Skala Binet dan IQ di bawah 24 menurut Skala Weschler (WISC).

Pada masa awal perkembangan, hampir tidak ada perbedaan antara anak-anak tunagrahita dengan anak yang memiliki kecerdasan rata-rata. Akan tetapi semakin lama perbedaan pola perkembangan antara anak tunagrahita dengan anak normal semakin terlihat jelas.

Mengingat anak tunagrahita memiliki kemampuan daya fikir yang lambat dan terbatas serta pembosan dan mudah beralih perhatian serta sangat sulit dalam menerima materi pelajaran yang dianggap rumit dan berbelit-belit, maka untuk mengajarkan konsep-konsep matematika diperlukan pelaksanaan pengajaran yang dapat melibatkan anak secara aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik, maupun sosial melalui permainan. H. W. Folker (Sundayana, 2014) mengenai hakikat matematika yaitu ilmu abstrak mengenai ruang dan bilangan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah (UU No 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37). Matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga mereka malas untuk belajar. Hal ini yang perlu menjadi perhatian guru untuk dapat membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran Matematika, karena Matematika merupakan ilmu dasar yang banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, oleh sebab itu apabila siswa tidak dapat menguasai matematika maka akan mengalami kesulitan dalam menghadapi tantangan di jaman sekarang ini (UU Sisdiknas, 2003)

Berdasarkan observasi dan pengamatan pada tanggal 29 Maret 2019 peneliti melihat bahwa terlihat interaksi antara murid terlihat sangat baik, secara sekilas mereka terlihat seperti anak normal lainnya. Hanya saja ketika sudah memasuki jam pelajaran, mereka memang anak yang berbeda. Pada awalnya mereka antusias mengikuti pelajaran, setelah beberapa saat mereka mulai kembali lagi berperilaku

sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Sering muncul pertengkar kecil diantara mereka, namun ketika mereka saling bertengkar, mereka akan cepat melupakan masalahnya. Pada saat belajar sebagian anak ada yang belum bisa mengenal angka maupun huruf, sehingga membuat mereka sulit berhitung dalam pelajaran matematika. Anak harus diajari secara individual dan dari mereka banyak yang kurang fokus saat berkomunikasi. Keadaan ruang kelas anak-anak juga sedikit berantakan, dalam satu ruangan terdapat dua kelas yang dibatasi dinding batu-bata.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah SLB-C Karya Ibu Palembang pada tanggal 29 Maret 2019 didapatkan informasi bahwa pembagian kelasnya diatur berdasarkan jenjang mulai SD, SMP, dan SMA, pembagian ini juga dilihat berdasarkan kelompok umur. Jadi dalam satu kelas terdiri dari beberapa anak tunagrahita.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara guru kelas dua (*personal communication*, March 29, 2019), anak tunagrahita memiliki kemampuan berhitung matematika pada materi penjumlahan masih terhambat dan mereka masih menggunakan jari untuk berhitung dan sering kali salah dalam menuliskan hasil akhirnya. Masih belum memahami perbedaan tinggi rendah benda dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya.

Fenomena selanjutnya berdasarkan hasil wawancara kepada guru L yang mengajar kelas dua SD (*personal communication*, March 29, 2019) didapatkan

informasi bahwa anak-anak masih kesulitan belajar berhitung dan harus di dampingin oleh gurunya. Kebanyakan dari mereka anaknya kurang fokus dalam berkomunikasi. Sebagai guru harus mempunyai strategi yang khusus untuk membuat anak mau mengikuti pelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada wali siswa S (*personal communication*, March 29, 2019) didapatkan informasi bahwa anaknya berada di kelas dua dan menurut wali siswa tersebut anaknya belum bisa berhitung dan masih kesulitan dalam belajar. Kegiatan di rumah anak hanya nonton tv dan main dalam rumah, anak jarang keluar rumah kalau tidak bersama orang tuanya. Anak marah jika permintaannya tidak dituruti.

Berdasarkan wawancara kepada siswa R yang belajar di kelas dua (*personal communication*, March 29, 2019) didapatkan bahwa menurut subjek belajar berhitung susah namun anak sudah mengenal angka. Walaupun anak bicarannya cadel tapi anak berusaha agar apa yang dia bicarakan bisa dimengerti.

Selanjutnya berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 1 April 2019 di kelas dua. Saat proses belajar mengajar berlangsung anak susah sekali diatur, jika guru mendampingi salah satu siswa, siswa lainnya main, jalan kesana kesini, mengganggu temannya hingga terjadi keributan, tapi setelah selesai buat keributan keadaan kembali normal lagi dan keduanya terlihat seperti tidak terjadi sesuatu.

Fenomena selanjutnya berdasarkan wawancara kepada guru R yang mengajar di kelas dua (*personal communication*, April 1, 2019)) didapatkan bahwa menurut beliau anak-anak disini harus didampingi belajarnya, dan beberapa dari mereka masih kesulitan berhitung dan membaca walalupun sudah diajari.

Fenomena selanjutnya berdasarkan obervasi dan wawancara kepada siswa kelas dua Y (*personal communication*, April 4, 2019), peneliti mendapatkan informasi bahwa subjek masih kesulitan dalam berhitung dalam penjumlahan. Setelah peneliti memberi beberapa pertanyaan tentang perhitungan subjek masih kebingungan dan terlihat memandang gurunya seraya meminta bantuan.

Berdasarkan wawancara kepada siswa kelas dua A (*personal communication*, April 4, 2019) peneliti mendapatkan informasi bahwa subjek masih kesulitan dalam berhitung terlihat dari pelajaran matematika yang diberikan oleh guru dan harus didampingi guru supaya mereka mengerti satu persatu.

Pelajaran matematika identik dengan angka-angka dan membutuhkan ketelitian dalam perhitungan. Maka untuk dapat memudahkan seseorang atau peserta didik dalam belajar matematika yang dapat membantu dalam pengolahan angka yaitu kemampuan numerik atau sering disebut kecerdasan numerik. Kecerdasan numerik adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan angka-angka yang meliputi kemampuan menghitung dalam hal penjumlahan, kemampuan menghitung dalam hal pengurangan, kemampuan

menghitung dalam hal perkalian, dan kemampuan menghitung dalam hal pembagian (Jayantika, 2013).

Darmawan & Permasih (Joni, 2015) menyatakan bahwa kemampuan berhitung berkaitan dengan interaksi belajar mengajar ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi siswa, baik yang berasal dari diri siswa (internal) maupaun dari luar siswa (eksternal). Faktor internal diantaranya adalah minat, bakat, motivasi, tingkat inteligensi, sedangkan faktor eksternal diantaranya adalah faktor media permainan edukatif.

Sekolah Luar Biasa (SLB) juga memiliki media dan metode pembelajaran tersendiri bagi para siswa-siswinya. Karena SLB adalah sekolah yang berisi dengan anak-anak khusus atau anak-anak luar biasa yang ternyata mereka memiliki perbedaan dengan anak normal pada umumnya. Menurut Shanty (2012) anak-anak di sekolah luar biasa tidak bisa disamakan dengan anak-anak normal pada umumnya, yang harus melakukan pembelajaran sendiri. Anak-anak luar biasa ini membutuhkan media edukatif untuk menunjang pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan sasaran.

Salah satu unsur yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran yaitu media yang berfungsi sebagai penyampai pesan. Selain itu, media berfungsi sebagai menyampaikan pesan pembelajaran, menurut Sadiman media pembelajaran dapat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan mengatasi sikap pasif

siswa dalam pembelajaran. Menurut Gmedia adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar Sadiman (2011).

Penggunaan media yang tepat dan bervariasi akan dapat dijadikan sebagai alat motivasi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Munculnya media edukatif *counting ice cream* adalah jawabannya, salah satu media pembelajaran yang mampu menjabati anak tentang pemahaman konsep mengenal warna, angka, ukuran. Hamalik (Arsyad, 2011) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkit keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media tentang segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2011).

Dalam buku “Pengantar Sejarah Matematika” edisi ke-6 oleh Howard Eves (Wikipedia, 2019) mengartikan *counting* adalah menghitung yang merupakan proses menentukan jumlah elemen dan satu set objek yang tak terbatas. Salah satu media yang akan diterapkan adalah dengan media permainan edukatif *counting ice cream*. *Counting ice cream* ini merupakan sebuah edukatif atau media pembelajaran matematika yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam aplikasi berhitung. Media *counting ice cream* merupakan suatu media pembelajaran yang suatu media pembelajaran jenis alat permainan (Ramadani, 2011).

Media edukatif *counting ice cream* dapat bekerja dengan baik karena menggunakan imajinasi dan asosiasi, ketika seseorang dapat mengingat dengan baik maka ia dapat mencapai segala sesuatu yang diinginkan. Cara menggunakan media *counting ice cream* ini pun sangat mudah dan penyajiannya juga sangat menarik bagi anak-anak khususnya lagi bagi anak tunagrahita. Hal ini dikarenakan anak dapat menempelkan sendiri bintik-bintik coklat yang digunakan untuk menghitung jumlah angka yang terdapat pada *coon ice cream* (media *counting ice cream*).

Kemampuan berhitung pada pelajaran matematika adalah suatu ilmu dasar yang dimiliki anak untuk berfikir kritis, kreatif, mampu menyatakan buah pikirannya baik lisan maupun tulisan secara sistematis, logis dan lugas yang berhubungan dengan ruang, waktu, berat, masa, volume, geometri seras angka-angka yang mencakup tiga bidang yaitu aljabar, analisa dan geometri.

Dengan menggunakan *counting ice cream* yang diberikan secara menyenangkan maka sistem limbik di otak anak akan senantiasa terbuka sehingga memudahkan anak dalam menerima materi baru. dengan membiasakan anak mengembangkan otak kanan dan kirinya, baik secara motorik maupun secara fungsional, maka otak akan bekerja lebih optimal. Serta tidak memberatkan memori otak, sehingga anak menganggap mudah, dan ini merupakan step awal membangun rasa percaya dirinya untuk lebih jauh menguasai ilmu matematika secara luas (Wulandari, 2008)

Penggunaan media edukatif *counting ice cream* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dan interaksi yang tinggi antara guru dan siswa ataupun antara siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi aktif serta kondusif, dimana masing-masing siswa dapat menunjukkan kemampuannya seoptimal mungkin dengan banyak melakukan aktivitas-aktivitas belajar yang ditunjukkan dengan berbagai proses belajar di kelas. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan hasil belajar di sekolah.

Penulis ingin meneliti ini karena media edukatif *counting ice cream* sangat mudah digunakan dan dibuat jadi bisa digunakan sebagai pembelajaran matematika yang bersifat angka atau nomor. Berdasarkan hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui adakah pengaruh media edukatif

counting ice cream terhadap kemampuan berhitung pada anak tunagrahita di SLB-C Karya Ibu Palembang.

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui lebih lanjut mengenai pengaruh media edukatif *counting ice cream* terhadap kemampuan berhitung siswa di SLB-C Karya Ibu Palembang.

C. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan juga praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan atau sumbangan yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu psikologi pendidikan, psikologi anak berkebutuhan khusus, psikologi eksperimen.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

a) Bagi sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi SLB-C Karya Ibu Palembang untuk bisa mengetahui lebih dalam tentang media edukatif

counting ice cream, agar guru-guru SLB-C Karya Ibu Palembang bisa menerapkan kepada anak-anak dalam kegiatan belajar.

b) Bagi guru

Menambah wawasan tentang media edukatif *counting ice cream* dan menjadi pandangan bagi guru bahwa metode pembelajaran dapat dikreasikan agar siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.

c) Bagi anak

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi siswa dan mahasiswa untuk memanfaatkan media permainan edukatif dalam proses belajar dan mengajar agar lebih memudahkan menerima informasi-informasi khususnya pelajaran matematika.

d) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peneliti dalam pengembangan psikologi khususnya pendidikan dan anak berkebutuhan khusus.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian dengan tema serupa pernah dilakukan oleh Ria Novita dan Yeni Solfah (2017) dengan judul Pengaruh Permainan Edukatif Kartu Tos Terhadap Kemampuan berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun TK Pembina 3 Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian sesudah diberi perlakuan permainan Kartu Tos tergolong

cukup baik, karena sebagian besar anak telah memiliki kemampuan bergitung permulaan yang tergolong cukup.

Penelitian dengan tema serupa pernah dilakukan oleh Della Ulfa Amaris, Rakimahwati, dan Serli Marlina (2018) dengan judul Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Padang. Berdasarkan hasil penelitian, media *busy book* sangat berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Padang.

Penelitian dengan tema serupa pernah dilakukan oleh Zakiya Ramadani (2011) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Counting Ice Cream Set Terhadap Prestasi Belajar Matematika Anak Tuna Grahita Ringan SLB Tunas Pembangunan I Nogosari, Boyolali. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *counting ice cream set* berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar matematika anak tuna grahita ringan kelas D3 SLB Tunas Pembangunan I Nogosari, Boyolali tahun ajaran 2010/2011.

Penelitian dengan tema serupa pernah dilakukan oleh Eman Rasmi, Mohammad Mustafa Al-Absi dan Yousef Abdelqader Abu Shindi dengan judul *Developing a Numerical Ability Test for Student of Education in Jordan: An Application of Item Response Theory*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan tes untuk mengukur kemampuan numerik untuk siswa pendidikan.

Sampel penelitian terdiri dari (504) siswa dari delapan universitas di Yordania. Draft akhir ujian 45 item yang didistribusikan di antara lima dimensi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sifat psikometrik yang dapat diterima dari tes; parameter item (kesulitan, diskriminasi) diperkirakan dengan teori rpsons item IRT, reliabilitas tes. Faculty of Educational Sciences and Arts, UNRWA, Amman, Jordan December 29, 2015.

Selanjutnya penelitian yang serupa juga di pernah dilakukan oleh Agota Krisztian, Laszio Bernanth, Hajnalka Gombos, Lajos Vereczkei dengan judul *Developing Numerical Ability in Children with Mathematical Difficulties Using Origami*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki apakah ketrampilan spasial dab numeric dapat dikembangkan menggunakan origami dan lipatan bentuk tiga dimensi. Selama 10 minggu program pelatihan, terdiri dari mingguan 60 menit sesi, kinerja anak-anak dengan kesulitan matematika menunjukkan peningkatan yang cukup dalam tugas-tugas spasial dan numeric dibandingkan dengan kelompok kontrol anak-anak dengankesulitan matematika. *Institute of Psychology, Eotvos Lorand University*, Budapest, Hungary August 1, 2015.

Selanjutnya penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh Arbresha Beka dengan judul *The Impact of Games in Understanding Mathematical Concepts to Preschool Children*. Tujuan dari penelitian tindakan ini adalah untuk menguji dampak permainan Matematika pada pemahaman konsep angka dan penomoran dengan anak-anak prasekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegunaannya

dari permainan matematika dengan anak-anak prasekolah memiliki dampak dalam pengembangan pada pemahaman tentang jumlah dan konsep penomoran. Magister Pendidikan – Pengajaran dan Kurikulum, Prishtina – Kosovo, Roma-Italy, Januari 2017.

Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan sekarang dengan penelitian terdahulu terletak pada subjek penelitian, tempat penelitian dan teori yang akan digunakan pada penelitian sekarang. Yang menjadi subjek penelitian tentang media permainan edukatif *counting ice cream* adalah anak tunagrahita di SLB-C Karya Ibu Palembang. Di Palembang belum pernah ada sebelumnya, khususnya di Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang. Sehingga penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan keasliannya.