

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Tuhan menciptakan berbagai macam makhluk hidup di dunia ini salah satunya adalah manusia yang tercipta dengan beragam perbedaan fisik dan sifat. Fisik manusia beragam ada yang berkulit putih, hitam, coklat, kekuningan, dengan mata yang sipit, lebar, postur tubuh yang tinggi, sedang, dan kecil. Begitu juga sifat atau mental yang normal maupun mengalami keterbelakangan mental atau disabilitas. Penyandang disabilitas mengalami kendala yaitu kekurangan pada intelektual, sensorik, fisik dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan masyarakat dalam menyikapi mereka dapat menemukan kendala yang tidak mudah untuk berinteraksi berdasarkan kesamaan hak yang diatur pada Undang-Undang nomor 19 tahun 2011 tentang pengesahan hak-hak penyandang disabilitas. Kasus berkebutuhan khusus dialami oleh banyak orang baik anak-anak hingga dewasa dengan kelainan yang beragam atau berbeda. Macam-macam berkebutuhan khusus tersebut diantaranya yaitu tunanetra (kebutaan), tunarungu (tuli), tunawicara (bisu), tunadaksa (cacat fisik), tunalaras (cacat pengendalian diri), tunaganda (cacat kombinasi), dan tunagrahita (keterbelakangan mental). Salah satu dari berbagai macam berkebutuhan khusus yaitu kelainan mental atau disebut juga tunagrahita. Klasifikasi anak tunagrahita yaitu tunagrahita ringan, sedang, dan berat atau sangat berat terdapat tiga golongan. Menurut Susan (2019) kemampuan IQ seorang anak yang dibawah rata-rata hingga 70 ke 50 artinya digolongkan pada anak tunagrahita ringan.

Anak tunagrahita ringan memiliki fisik yang terlihat normal seperti orang biasa, namun ciri mental dapat terlihat dari perilaku abnormal yang sering ditunjukkan dengan fungsi intelektual yang lamban dan kesulitan dalam perilaku adaptif. Anak tunagrahita ringan mengalami rendahnya perkembangan fungsi intelektual dan perilaku adaptif sehingga menyebabkan kesulitan seperti pada saat belajar, berbicara, bahasa, masalah kepribadian, dan penyesuaian diri terhadap lingkungan (Kemis, Rosnawati, 2013, h.21). Anak tunagrahita ringan memiliki ciri-ciri pada mental yaitu seperti gangguan mental, dungu, lemah pikiran, pandir, oligofrenia, bodoh, ketergantungan penuh, dan gangguan intelektual.

Tunagrahita ringan banyak dialami oleh banyak orang baik anak-anak maupun dewasa. Anak tunagrahita ringan di Indonesia difasilitasi dengan mendapatkan edukasi melalui Sekolah Luar Biasa (SLB). Sekolah tersebut mengkhususkan untuk anak berkebutuhan khusus seperti anak tunagrahita ringan agar bisa mendapatkan ilmu pengetahuan yang sesuai juga menyalurkan minat dan bakat. SLB juga mengajarkan anak tunagrahita yaitu tata cara untuk aktivitas sehari-hari agar anak tunagrahita ringan mengetahui dalam menyesuaikan dengan lingkungan dan cara bersosialisasi.

Salah satu sekolah yang memfasilitasi anak berkebutuhan khusus tunagrahita ringan yaitu SLB Az-Zakiyah Bandung. SLB Az-Zakiyah mengajarkan anak tunagrahita minat dan bakat juga berbagai macam mata pelajaran seperti akademik dan vokasional, ilmu sederhana untuk keseharian dan cara bersosialisasi. Media pembelajaran yang digunakan berbagai macam yaitu media mendengarkan, menulis, membaca, permainan, *board game*, video dan pemanfaatan teknologi masa kini yaitu *gadget*, proyektor, dan laptop.

Anak tunagrahita ringan di SLB Az-Zakiyah menggemari mata pelajaran Seni Lukis, Tari, Musik, dan Tata Boga hingga pernah juara lomba. Namun anak tunagrahita ringan juga mengalami kesulitan pada beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah Matematika. Berdasarkan Susan selaku guru (2019) mengajari anak tunagrahita, materi pembelajaran Matematika yang dianggap sulit dipahami oleh anak tunagrahita ringan adalah pengenalan mata uang Rupiah. Mata uang resmi negara Indonesia yaitu mata uang Rupiah yang digunakan sebagai alat pembayaran dalam menjual atau membeli suatu barang dan pembayaran jasa.

SLB Az-Zakiyah selaku lokasi studi kasus anak tunagrahita yang mengalami kesulitan memahami dan mengingat saat pengenalan mata uang Rupiah. Berdasarkan contoh ketika guru Susan mengajarkan mata pelajaran Matematika mengenai pengenalan beragam nominal uang Rupiah kepada anak tunagrahita ringan. Namun siswa mengalami kesulitan mengingat dan mudah lupa mengenali uang Rupiah meskipun sudah berada di jenjang SMP. Guru mengkalinya dengan membujuk santun dan ramah agar anak tunagrahita ringan tidak merasa tertekan, dan memberikan hadiah seperti makanan atau minuman bila berhasil. Suatu ketika ditanya kembali oleh guru mengenai uang Rupiah saat di kelas sudah lupa lagi. Hal

tersebut menyebabkan materi pengenalan uang Rupiah diajarkan dari kelas VII hingga IX SMP tidak pernah bertambah tingkatan kesulitan setiap semester dan diajarkan pengenalan terus menerus. Hal yang mendasari anak tunagrahita ringan mengalami kendala tersebut dikarenakan dari berbagai macam faktor baik psikologis maupun lingkungan. Menurut Susan (2020) berdasarkan faktor psikologis dikarenakan keterbatasan pada intelektual dan faktor lingkungan disebabkan orang sekitar yang tak acuh dengan kondisi anak tunagrahita.

Upaya untuk membantu pembelajaran pengenalan uang Rupiah memerlukan media agar diharapkan bisa membantu memudahkan anak mengingat uang Rupiah dan memahami materi atau sesuatu yang diajarkan. Anak tunagrahita ringan diharapkan bisa mampu mengetahui dan menjawab saat diberikan pertanyaan, latihan, tugas rumah, dan ulangan. Salah satu upaya yang bisa mengatasi kendala tersebut untuk membantu anak tunagrahita ringan agar tidak kesulitan dalam mengingat uang Rupiah melalui media pembelajaran interaktif seperti *games*, multimedia, permainan kartu, dan sebagainya.

Penyajian materi pembelajaran dengan media yang menarik mampu merangsang sensorik dan motorik anak sehingga pembelajaran tidak monoton atau membosankan. Manfaat yang didapatkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu proses pembelajaran yang seru, komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih intens, waktu pembelajaran di kelas bisa berkurang, sikap siswa membaik, kualitas pembelajaran meningkat, dan materi yang disampaikan guru bisa efisien dengan bantuan media pembelajaran interaktif tersebut (Daryanto, 2013). Objek pada media berbentuk 3D seperti bermain aplikasi permainan akan lebih mudah dimengerti dan menyajikan agar mampu berinteraksi antara pengguna dengan media melalui aspek kognitif dibanding objek 2D (Albar, 2010, h.65).

I.2 Identifikasi Masalah

Dapat diidentifikasi masalah yang timbul, ditinjau dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu:

- Anak tunagrahita ringan sulit memahami dan sulitnya mengingat mengenai pengenalan berbagai nominal mata uang Rupiah.

- Pengenalan mata uang Rupiah memerlukan media untuk membantu mengatasi kendala mudah lupa bagi anak tunagrahita ringan.

I.3 Rumusan Masalah

Setelah meninjau identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, maka terdapat rumusan masalah yang muncul yaitu bagaimana membantu mengatasi kendala anak tunagrahita ringan yang sulit mengingat dan memahami mengenai pengenalan mata uang Rupiah agar tidak mudah lupa dengan penggunaan media?

I.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada perancangan ini terbatas hanya pada yaitu:

- Batasan Objek: Pengenalan mata uang Rupiah karena materi tersebut yang mengalami kendala pada saat pembelajaran.
- Batasan Subjek: Anak Tunagrahita kategori ringan karena mengalami kesulitan memahami dan mengingat berbagai macam nominal uang Rupiah.
- Batasan Tempat: SLB Az-Zakiyah Bandung karena sekolah tersebut sebagai studi kasus dan terdapat anak tunagrahita yang mengalami permasalahan tersebut.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Perancangan memiliki tujuan dan manfaat berdasarkan rumusan masalah bahwa diantaranya sebagai berikut.

I.5.1 Tujuan Perancangan

Perancangan terdapat tujuan yaitu diantaranya:

- Untuk mengatasi kendala anak tunagrahita ringan sulit memahami dan mengingat saat belajar pengenalan mata uang Rupiah dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif agar anak tunagrahita tidak mudah lupa dengan berbagai macam nominal uang Rupiah.
- Untuk membantu guru membimbing dan mengajarkan anak tunagrahita ringan agar bisa memahami dan mengingat materi pengenalan mata uang Rupiah dan mampu menerapkannya.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Perancangan ini juga terdapat manfaat teoritis dan praktis yang dimiliki. Berikut manfaat-manfaat perancangan sebagai berikut:

- Manfaat teoritis yaitu memberikan wawasan mengenai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan mata uang Rupiah kepada anak tunagrahita ringan agar bisa memahami materi dan mengingat berbagai macam nominal uang Rupiah.
- Manfaat praktis yaitu bagi perancang dapat menambah pengalaman juga wawasan dalam memahami kondisi anak tunagrahita dalam belajar.
- Bagi pembaca diharapkan dapat menjadi sumbangan pengetahuan dan sebagai bahan referensi mengenai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan mata uang Rupiah kepada anak tunagrahita ringan agar bisa mengatasi kendala sulit mengingat dan menerapkannya.