BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan

Anak tunagrahita ringan merupakan anak yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata namun masih mampu mengikuti pembelajaran akademik sederhana dengan bantuan metode dan media yang sesuai.

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki tingkat kecerdasan intelektual di bawah rata-rata, dengan *IQ* umumnya berada pada kisaran 50–55 sampai 70. Kondisi ini menyebabkan anak mengalami hambatan dalam kemampuan berpikir, belajar, memecahkan masalah, serta menyesuaikan diri dengan tuntutan kehidupan sehari-hari. Namun, anak tunagrahita ringan masih memiliki potensi untuk dididik dan dilatih agar dapat mandiri dalam berbagai aktivitas.

Menurut definisi dari *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities*, tunagrahita (*intellectual disability*) merupakan kondisi yang ditandai oleh keterbatasan yang signifikan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang muncul sebelum usia 22 tahun.

Yanti dkk. (2024) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran bagi anak tunagrahita harus disesuaikan dengan kebutuhan individual peserta didik melalui penggunaan metode, media, serta layanan pendidikan yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.[1]

[1] Yanti, Novi, Sukriya Ulfa, Alfi Syarovina, Dwi Qurrotul Ainiya, and Andika Adinanda Siswoyo. "Identifikasi Layanan Khusus dan Strategi Efektif dalam Pendidikan Anak Tuna Grahita." (*Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)* 1), 1801–1805.

B. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan

Secara spesifik, anak tunagrahita ringan memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Kemampuan akademik terbatas, terutama dalam membaca, menulis, dan berhitung, tetapi masih dapat mempelajari keterampilan akademik dasar melalui pembelajaran yang disesuaikan.
2. Perkembangan bahasa dan komunikasi lebih lambat dibandingkan anak seusianya, namun masih mampu berkomunikasi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kemampuan sosial relatif baik, sehingga dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar meskipun memerlukan bimbingan dalam memahami aturan sosial yang lebih kompleks.
4. Mampu mengurus diri sendiri seperti makan, berpakaian, dan menjaga kebersihan diri dengan latihan dan pembiasaan yang tepat.
5. Memerlukan pengulangan dan media pembelajaran konkret agar lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

C. Pembelajaran Matematika bagi Anak Tunagrahita Ringan

Pembelajaran matematika bagi anak tunagrahita ringan merupakan proses pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik yang memiliki hambatan intelektual ringan. Tujuan utama pembelajaran matematika bagi anak tunagrahita ringan adalah membantu mereka menguasai konsep-konsep matematika dasar yang dapat

digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengenal angka, menghitung, melakukan operasi hitung sederhana, mengukur, serta menggunakan uang.

Meliana, Hamna, dan Mustakim (2024) menjelaskan bahwa peserta didik tunagrahita mengalami kesulitan memahami konsep abstrak sehingga pembelajaran perlu dilakukan secara bertahap, berulang, menggunakan media konkret, serta disesuaikan dengan kemampuan belajar masing-masing peserta didik.[2]

Anak tunagrahita ringan umumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, memiliki daya ingat yang terbatas, serta memerlukan waktu yang lebih lama dalam menerima dan mengolah informasi. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus disajikan secara konkret, bertahap, berulang, dan menggunakan media yang menarik agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Beberapa prinsip pembelajaran matematika bagi anak tunagrahita ringan antara lain:

1. Menggunakan benda konkret

   Pembelajaran sebaiknya dimulai dengan penggunaan benda nyata yang dapat dilihat dan disentuh langsung oleh peserta didik, seperti koin, balok, stik es krim, manik-manik, atau benda lain yang ada di lingkungan sekitar.

[2] Meliana, Hamna, and Mustakim. "Analisis Pembelajaran Siswa Tunagrahita di Sekolah Dasar Kabupaten Tolitoli."(*Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7), 16025–16035.

2. Bertahap dari konkret ke abstrak

   Konsep matematika diajarkan melalui tahapan konkret, semi konkret (gambar), kemudian abstrak (simbol atau angka). Pendekatan ini membantu peserta didik memahami makna dari simbol matematika.

3. Memberikan pengulangan yang cukup

   Anak tunagrahita ringan membutuhkan latihan dan pengulangan yang lebih sering agar konsep yang dipelajari dapat tersimpan dalam ingatan jangka panjang.

4. Mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari

   Materi matematika hendaknya dikaitkan dengan situasi nyata, seperti menghitung jumlah benda, berbelanja, mengenal waktu, dan mengukur panjang atau berat benda.

D. Media Pembelajaran Koin

Media pembelajaran koin dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran konkret yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep penjumlahan melalui kegiatan memanipulasi benda secara langsung. Media yang digunakan berupa koin tiruan berbentuk lingkaran yang dibuat dari karton laminasi agar lebih aman, ringan, tahan lama, dan mudah dibersihkan. Setiap koin memiliki diameter sekitar 4 cm dengan ketebalan kurang lebih 2 mm, sehingga mudah digenggam oleh peserta didik.

Media terdiri atas 20 keping koin, masing-masing diberi angka 1 sebagai representasi satu satuan dan menggunakan warna yang sama agar perhatian peserta didik terfokus pada proses menghitung, bukan pada perbedaan warna. Pada setiap kegiatan pembelajaran, peserta didik diminta mengambil, mengelompokkan, menggabungkan, dan menghitung jumlah koin sesuai soal penjumlahan bilangan cacah rentang 1–15 tanpa menyimpan.

Peneliti menggunakan koin tiruan dibandingkan koin asli karena lebih aman digunakan oleh peserta didik, tidak memiliki sisi tajam, lebih ringan, mudah disanitasi sebelum dan sesudah pembelajaran, serta menghindari penggunaan uang yang masih berlaku sebagai alat bermain.

Nurleha, Munfarikhatin, dan Meirista (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis benda konkret mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik berkebutuhan khusus sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.[3]

Langkah-langkah penggunaan media koin dalam pembelajaran penjumlahan dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Guru memperkenalkan koin yang akan digunakan sebagai alat bantu belajar.
2. Guru menjelaskan konsep penjumlahan menggunakan contoh konkret.
3. Peserta didik menghitung sejumlah koin sesuai angka yang diberikan.

[3] Nurleha, Siti, Anis Munfarikhatin, and Etriana Meirista. "Development of Mathematics Learning Media Concept Board (Pakeling Bandar) for Students with Special Needs." (*IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)* 8), 262–274.

4. Peserta didik menggabungkan dua kelompok koin untuk menemukan hasil penjumlahan.
5. Guru membimbing peserta didik menghitung jumlah keseluruhan koin dan menuliskan hasilnya dalam bentuk angka.
6. Kegiatan diulang dengan variasi soal untuk memperkuat pemahaman peserta didik.

Dengan demikian, media pembelajaran koin dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membantu anak tunagrahita ringan memahami konsep penjumlahan. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan konsentrasi, koordinasi motorik, dan kemandirian dalam belajar. Selain itu, media koin dapat menjadikan proses pembelajaran matematika lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik berkebutuhan khusus.

E. Kelebihan Media Koin

Media koin memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya bagi anak tunagrahita ringan. Kelebihan tersebut antara lain:

1. Bersifat konkret (nyata)

   Koin dapat dilihat, disentuh, dan dimanipulasi secara langsung sehingga membantu peserta didik memahami konsep matematika yang abstrak.

2. Memudahkan pemahaman konsep bilangan

   Peserta didik dapat menghitung jumlah koin satu per satu sehingga lebih mudah memahami konsep angka dan operasi hitung.

3. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

   Penggunaan koin membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah atau tulisan di papan tulis.

4. Membantu pembelajaran operasi hitung dasar

   Media koin dapat digunakan untuk mengajarkan penjumlahan, pengurangan, perkalian sederhana, dan pembagian secara lebih mudah.

5. Meningkatkan keaktifan peserta didik

   Peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga pelaku dalam kegiatan belajar.

6. Mudah diperoleh dan ekonomis

   Koin mudah ditemukan dan dapat menggunakan koin asli maupun koin tiruan yang dibuat dari bahan sederhana dengan biaya yang relatif murah.

7. Membantu meningkatkan konsentrasi belajar

   Aktivitas menggunakan benda konkret dapat membuat peserta didik lebih fokus terhadap tugas yang diberikan.

8. Dapat digunakan dalam situasi kehidupan nyata

Koin tidak hanya membantu pembelajaran matematika, tetapi juga mengenalkan konsep uang yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

9. Cocok untuk anak tunagrahita ringan

   Karena anak tunagrahita ringan lebih mudah belajar melalui pengalaman langsung dan benda konkret, media koin menjadi sarana yang efektif untuk membantu mereka memahami materi matematika.

Dengan demikian, media koin merupakan media pembelajaran konkret yang sesuai untuk membantu peserta didik dengan disabilitas intelektual ringan memahami konsep penjumlahan. Penggunaan media ini mempermudah peserta didik dalam melakukan proses menghitung secara konkret sehingga mendukung peningkatan kemampuan penjumlahan sesuai dengan target perilaku (*target behavior*) yang diteliti.

Pertiwi dkk. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik anak tunagrahita mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika serta mempermudah peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara aktif.[4]

F. Kerangka Berpikir

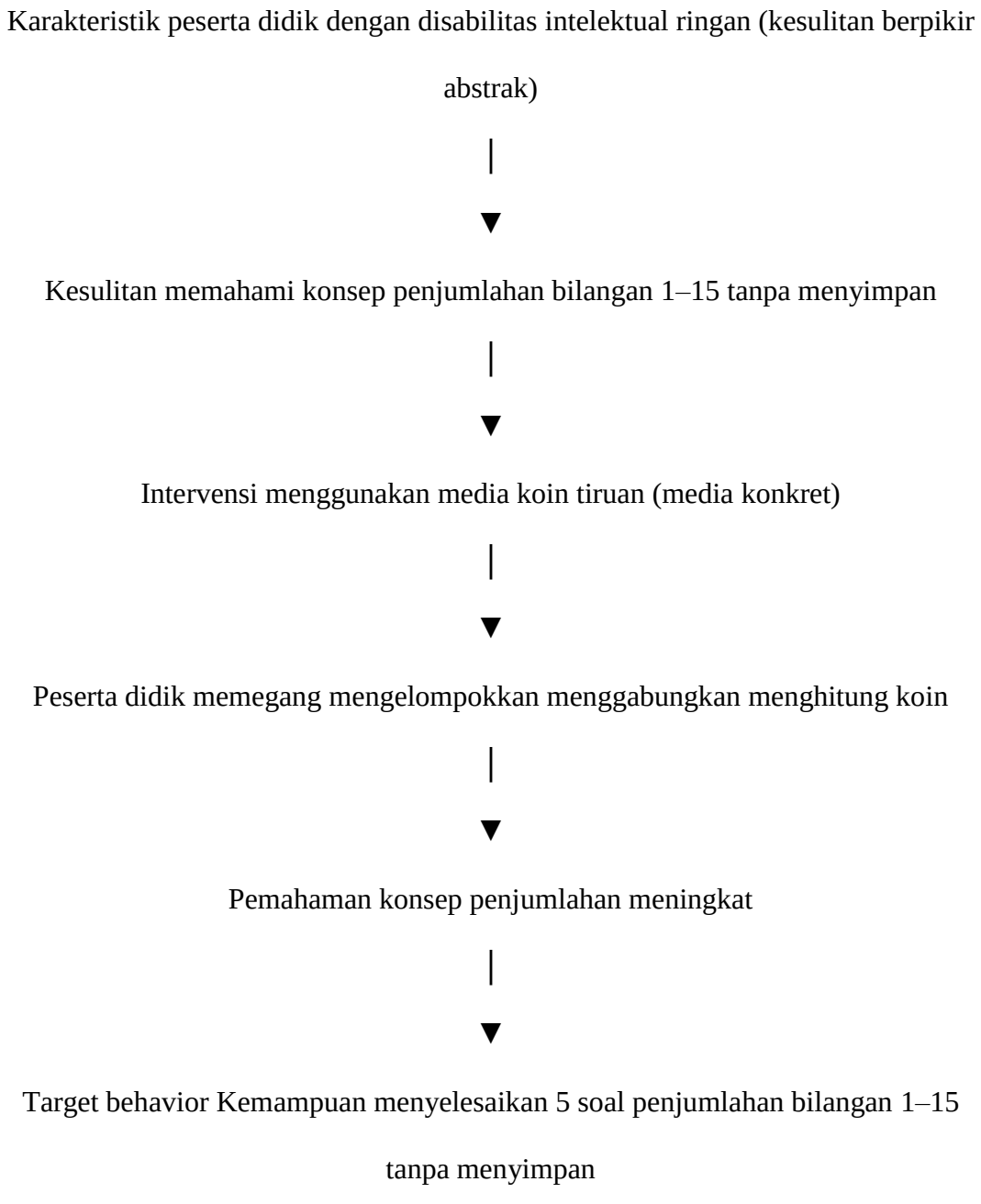
Peserta didik dengan disabilitas intelektual ringan memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang berdampak

[4] Pertiwi, Dwi Endah, Fajar Indra Septiana, Eka Yuli Astuti, Emay Mastiani, and Widi Pratiwi. "Development of Mathematics Learning Media for Recognizing Flat Shapes for Grade VII Students with Mild Intellectual Disabilities in Special Education Schools." (*Journal of Disability* 3), 75–80.

pada kesulitan memahami konsep-konsep abstrak, termasuk konsep penjumlahan. Menurut Schalock dkk. (2021), peserta didik dengan disabilitas intelektual memerlukan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik belajarnya melalui penggunaan pengalaman konkret dan bantuan visual. Sejalan dengan itu, pendekatan Concrete–Representational–Abstract (CRA) yang dikembangkan oleh Mercer dan Miller menjelaskan bahwa pembelajaran matematika akan lebih mudah dipahami apabila diawali dengan penggunaan benda konkret sebelum peserta didik diperkenalkan pada simbol matematika.

Berdasarkan landasan tersebut, media koin digunakan sebagai media pembelajaran konkret yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas memegang, mengelompokkan, menggabungkan, dan menghitung objek secara langsung. Aktivitas manipulatif tersebut diharapkan membantu peserta didik membangun pemahaman terhadap konsep penjumlahan bilangan cacah rentang 1–15 tanpa menyimpan sehingga terjadi perubahan kemampuan penjumlahan yang ditunjukkan melalui hasil pengukuran pada setiap fase penelitian SSR A_1–B–A_2.

Bagan Kerangka Berpikir



G. Hipotesis Penelitian

Penggunaan media koin dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan pada anak tunagrahita ringan. Atau dalam penelitian SSR (A-B-A):

- **Hipotesis kerja (Ha):** Penggunaan media koin dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan cacah rentang 1–15 tanpa menyimpan pada peserta didik dengan disabilitas intelektual ringan.
- **Hipotesis nol (H_0):** Penggunaan media koin tidak menunjukkan perubahan kemampuan penjumlahan bilangan cacah rentang 1–15 tanpa menyimpan pada peserta didik dengan disabilitas intelektual ringan.