

partisipasi pendidikan anak normal dengan anak berkebutuhan khusus. Untuk bisa memberikan layanan pendidikan yang relevan dengan kebutuhannya, guru perlu memahami sosok anak spesial, jenis, karakteristik, etiologi penyebab berkebutuhan khusus, dampak psikologis serta prinsip-prinsip layanan pendidikan anak berkebutuhan khusus. Hal ini dimaksudkan agar guru memiliki wawasan yang tepat tentang keberadaan anak berkebutuhan khusus, dalam hal ini anak tunagrahita sebagai sosok individu masih berpotensi dapat terlayani secara maksimal.

Menurut Mumpuniarti (2007: 1) Salah satu penyebab problema belajar pada subyek didik adalah hambatan mental. Penyebab dari problema belajar pada mereka ada yang dapat diamati segera (*observable*) atau yang tidak dapat diamati (*unobservable*). Pada anak yang penyebab dapat diamati akan segera dilabel sebagai anak yang berkebutuhan khusus namun bagi penyebabnya tidak dapat diamati akan menimbulkan problem pendekatan di dalam layanan pendidikan. Hal itu dikarenakan perilakunya sehari-hari nampak seperti anak umumnya, tetapi mengalami hambatan di bidang akademik.

Permasalahan utama anak tunagrahita ringan terletak pada masalah mental atau psikis yaitu berkaitan dengan kemampuan intelektualnya di bawah rata-rata, kemampuan berfikir rendah, perhatian juga daya ingatnya lemah, sukar berpikir abstrak, maupun tanggapan yang cenderung konkret visual dan cenderung cepat bosan. Mengingat berbagai kondisi atau hambatan yang dialami anak tunagrahita tersebut sangat kompleks, maka pendidikan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing. Hal ini tidak terkecuali terhadap kualitas pembelajaran

matematika yang meliputi kualitas perencanaan pembelajaran, kualitas proses pembelajaran, dan output yaitu prestasi belajar matematika. Matematika yang diperuntukkan bagi siswa tunagrahita terutama adalah kemampuan berhitung.

Ada dua alasan pentingnya keterampilan berhitung, yaitu: "kemampuan yang berharga untuk menentukan jawaban yang benar dalam tugas-tugas pemecahan masalah; dan membantu siswa untuk menentukan jawaban yang rasional dalam situasi kehidupan sehari-hari" (Mumpuniarti, 2007: 125).

Menurut Chaplin, *ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007:1). Berhitung berasal dari kata hitung yang berarti membilang (menjumlahkan, mengurangi, membagi, memperbanyakkan dan sebagainya) (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 405).

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kesanggupan untuk menjumlahkan, mengurangi, membagi dan mengkali bilangan. Hal ini diawali dengan berhitung (menjumlah dan mengurangi) bilangan sederhana seperti seputar angkat 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 pada subjek (anak tuna grahita).

Menurut hasil Survey Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dilaksanakan Biro Pusat Statistik (BPS) tahun 2012, jumlah penyandang disabilitas di Indonesia sebanyak 6.008.661 orang. Dari jumlah tersebut sekitar 1.780.200 orang adalah penyandang disabilitas netra, 472.855 orang penyandang disabilitas rungu wicara, 402.817 orang penyandang disabilitas grahita/intelektual, 616.387 orang penyandang disabilitas tubuh, 170.120 orang penyandang disabilitas yang sulit mengurus diri sendiri, dan sekitar 2.401.592 orang mengalami disabilitas ganda.

Peneliti memilih di SD dikarenakan ditemui beberapa siswa tunagrahita ringan yang masuk pada tahun ajaran baru dan duduk di bangku kelas 1 mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran berhitung. Disini peneliti menggunakan kartu gambar sebagai media untuk membantu kemampuan berhitung siswa tunagrahita ringan.

Pada tahapan perkembangan konkret (usia 7-11 tahun) proses penalaran anak mengarah pada kemampuan berpikir logis. Piaget menyebutnya *logical operation*. Piaget mengemukakan "*Intellectual operation is an internalized system of actions that is fully reversible*", dimana anak membangun proses berpikir logis yang dapat diaplikasikan pada masalah-masalah konkret.

Menurut Piaget, salah satu jenis pengetahuan yang dimiliki anak adalah *logical mathematicaal knowledge* adalah pengetahuan yang diperoleh dari aktivitas berpikir tentang suatu objek dan peristiwa. Seperti halnya dengan *physical knowledge*, *logical mathematicaal knowledge* hanya dapat berkembang

jika anak memanipulasi objek namun berbeda cara membangunnya. Dalam proses penemuannya, anak tidak secara langsung menemukan logical mathematicaal knowledge, namun dibangun atas dasar pemahaman objek yang dimanipulasi. Misalnya naka diberi pelatihan tentang bilangan 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10. Setiap bilangan disertakan dengan objek tertentu, misalnya bola: bilangan 1 disertai dengan 1 buah bola, bilangan 2 disertai 2 bola dan seterusnya. Pelatihan ini dilakukan sedemikian rupa dengan menggunakan metode tertentu, sehingga anak pada akhirnya memahami konsep bilangan 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10. Pemahaman ini sudah berupa pemahaman simbolik terhadap makan bilangan. Pengetahuan ini juga tidak diperoleh melalui aktivitas membaca dan mendengar, melainkan harus dilakukan dengan memanipulasi objek.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti apakah Permainan Kartu Gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak tuna grahita. Dan penelitian yang akan dilakukan ini berjudul “Pengaruh Permainan Kartu Gambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Tuna Grahita”.

b. Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang yang ada dan agar penelitian ini tidak terjadi kerancuan, maka penulis dapat membatasi dan merumuskan permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut : Apakah Permainan Kartu Gambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita.

Selanjutnya penelitian dari Nuryani Putri, Solihin Ichas Hamid, dan Endah Silawati dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Modifikatif dengan hasil bahwa kartu angka modifikatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak TK.

Ada juga penelitian dari Afri Maiyuli dengan judul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam dengan hasil permainan domino dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Agam.

Beberapa penelitian internasional tentang permainan kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung, antara lain: oleh Annette R Baturo, Stephen Norton dan Tom J Cooper, dengan judul *The Mathematics of Indigenous Card Games: Implications for Mathematics Teaching and Learning* menyatakan bahwa Pemahaman matematika siswa lebih berkembang setelah mengikuti permainan ini.

Penelitian mengenai kemampuan berhitung ini dilakukan juga oleh Omep dengan judul *Early literacy and numeracy matters Geraldine French, Early Childhood Specialist* hasil penelitiannya menyatakan bahwa pentingnya menanamkan kemampuan berhitung sejak dini.

Di lanjutkan penelitian dari Olatoye Mukaila Ayinde, dengan judul *Impact of Instructional Object Based Card Game on Learning Mathematics:*

Instructional Design Nettle yang menunjukkan bahwa permainan ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja peserta didik dalam matematika.

Juga ada penelitian dari Hedwig Gasteiger, dengan judul *Opportunities To Learn Mathematics While Playing Traditional Dice Games* yang menunjukkan bahwa terdapat perkembangan pembelajaran matematika di TK secara berkelanjutan.

Dari beberapa penelitian terdahulu tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung di atas, peneliti lebih tertarik dengan permainan kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita ringan. Siswa akan bermain kartu gambar dengan temannya, dalam satu permainan siswa akan bermain kartu gambar sambil belajar meningkatkan kemampuan berhitungnya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah dari segi subjek, penelitian ini menggunakan subjek yang telah menginjak kelas 1 SD dan mengalami tunagrahita ringan. di mana penelitian yang menggunakan permainan kartu gambar di Indonesia banyak dilakukan untuk anak usia dini. Pada beberapa penelitian internasional, kartu gambar juga digunakan untuk anak usia dini.