

ABSTRAK

Nur Chabibah (D03210006), 2014 Penggunaan Media *Game Hopscotch* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Anak Tunagrahita Ringan Di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo. _____

Media *Game Hopscotch* merupakan media bermain sekaligus sebagai media pembelajaran yang diterapkan untuk anak tunagrahita dalam pembelajaran matematika. Media ini terbuat dari papan atau gabus dengan ukuran 30cm x 30cm yang sudah ada symbol angka dan siswa akan memainkannya seperti bermain engklek dengan cara menginjak symbol angka tersebut.

Anak Tunagrahita Ringan adalah salah satu klasifikasi anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan intelektual dibawah rata-rata yang disertai dengan ketidak mampuan dalam perilaku adaptif. Akibat dari kondisi tersebut anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan belajar khususnya dalam bidang study matematika. Hal ini sesuai dengan kondisi anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo bahwa terdapat 4 anak tunagrahita ringan yang memiliki kemampuan operasi hitung penjumlahan 1-10 dengan hasil maksimal 10 yang masih rendah. Selain itu mereka masih kesulitan dalam memahami symbol angka 1-10, mereka mereka mampu menyebutkan angka 1-10 akan tetapi saat diminta untuk menunjukkan atau menuliskannya mereka tidak bisa menunjuk ataupun menuliskannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana masalah pembelajaran Matematika yang dihadapi anak tunagrahita ringan di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo?

Bagaimana penggunaan media *Game Hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo?

Apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Game Hopscotch* pada anak Tunagrahita Ringan di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo?

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan pendekatan Diskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik (utuh), dengan mendeskripsikan data dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Manfaat dari penggunaan media *Game Hopscotch* dalam pembelajaran matematika adalah memudahkan siswa tunagrahita dalam memahami simbol angka 1-10, membantu memahami konsep berhitung yang benar. Selain itu bisa menciptakan lingkungan belajar dikelas menjadi aktif, kreatif, dan tidak membosankan serta meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Kata kunci: Media *Game Hopscotch*, Pembelajaran Matematika, Anak Tunagrahita Ringan.