

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Tunagrahita

##### 1. Pengertian Tunagrahita

Tunagrahita berasal dari kata “tuna” yang berarti rugi dan “grahita” yang berarti pikiran. Tunagrahita merupakan kata lain dari retardasi mental (*mental retardation*) yang berarti keterbelakangan secara mental.<sup>19</sup> Endang Rochyadi dan Zainal Alimin mengatakan bahwa, tunagrahita adalah kondisi yang menunjukkan bahwa kemampuan intelektual anak rendah dan juga mengalami hambatan perilaku adaptif. Selain itu, anak yang tunagrahita memiliki kesenjangan kemampuan berpikir (*mental age*) dan perkembangan usianya (*chronological age*).<sup>20</sup>

M.B. Smith, R.F. Ittenbach, dan J.R. Paton mengatakan bahwa tunagrahita adalah suatu jenis cacat perkembangan yang pada umumnya terjadi keterbatasan substansial dalam fungsi, pertumbuhan intelektual yang lamban, respons yang tidak tepat, serta kinerja yang dibawah rata-rata dalam bidang akademik, berbahasa, sosial, dan psikologi.<sup>21</sup> Sementara itu, Rich Heber mengungkapkan bahwa tunagrahita sebagai suatu penurunan fungsi intelektual secara menyeluruh yang terjadi pada masa perkembangan dan dihubungkan dengan gangguan adaptasi sosial. Ada 3 hal penting yang menjadi kata kunci dari definisi Rich Heber ini, yaitu penurunan fungsi intelektual, adaptasi sosial, dan masa perkembangan.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Frieda Mangunsong, *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Jilid Kesatu*, (Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Kampus Baru UI, 2014), 129.

<sup>20</sup> Mumpuniarti, *Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak.*, 13.

<sup>21</sup> *Ibid.*, 15.

<sup>22</sup> Titi Sunarwati Sularyo dan Muzal Kadim, “Retardasi Mental”., 171.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa tunagrahita adalah suatu kondisi dimana anak mengalami keterbatasan pada kemampuan intelektual dan kemampuan adaptasi sosial.

## **2. Klasifikasi Tunagrahita**

Menurut Rusdi Maslim dalam Buku Saku Diagnosis Gangguan Jiwa Rujukan Ringkas dari PPDGJ-III dan DSM-5, tunagrahita atau retasdasi mental di klasifikasikan menjadi 4 golongan, yaitu:<sup>23</sup>

### **a. Tunagrahita Ringan**

(1) IQ berkisar antara 50 sampai 69.

(2) Pemahaman dan penggunaan bahasa cenderung terlambat, tetapi dapat mencapai kemampuan berbicara dalam sehari-hari. Umumnya tunagrahita ringan dapat merawat diri sendiri secara independen (makan, memakai baju, dan sebagainya), meskipun tingkat perkembangannya sedikit lebih lambat daripada normal. Kesulitan utama biasanya dalam hal akademik, khususnya dalam membaca dan menulis.

### **b. Tunagrahita Sedang**

(1) IQ berkisar antara 35 sampai 49.

(2) Tingkat perkembangan bahasa berbeda-beda, ada yang dapat mengikuti percakapan yang sederhana dan ada juga yang hanya berkomunikasi seadanya untuk memenuhi kebutuhan berkomunikasi saja.

---

<sup>23</sup> Rusdi Maslim, *Buku Saku Diagnosis Gangguan Jiwa Rujukan Ringkas dari PPDGJ-III dan DSM-5*, (Jakarta: PT Nuh Jaya), 120-121.

c. Tunagrahita Berat

- (1) IQ berada pada rentang 20 sampai 34.
- (2) Pada umumnya mirip dengan tunagrahita sedang dalam hal gambaran klinis, terdapat etiologi organik, dan kondisi yang mengikutinya, serta tingkat prestasi yang rendah.
- (3) Kebanyakan anak tunagrahita berat memiliki gangguan motorik yang terlihat jelas.

d. Tunagrahita Sangat Berat

- (1) IQ dibawah 20.
- (2) Pemahaman dan penggunaan bahasa terbatas serta hanya dapat mengerti perintah-perintah dasar dan mengatakan permohonan yang sederhana.

### 3. Karakteristik Tunagrahita

Karakteristik anak tunagrahita secara umum berdasarkan adaptasi dari James D. Page dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:<sup>24</sup>

- a. Akademik, secara akademik kapasitas belajar anak tunagrahita sangat terbatas apalagi mengenai hal-hal yang bersifat abstrak.
- b. Sosial atau emosional, anak tunagrahita cenderung tidak dapat mengurus diri, serta memelihara dan memimpin diri.
- c. Fisik atau kesehatan, dalam hal ini baik struktur maupun fungsi tubuh anak tunagrahita pada umumnya kurang dari anak normal. Mereka baru bisa berjalan dan berbicara pada usia yang lebih tua daripada anak normal lainnya.

---

<sup>24</sup> Annida Firdaus Nisa et. al., "Kemampuan Penggunaan Kosokata Bahasa Indonesia pada Anak Tunagrahita", *Caraka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta Bahasa Daerah*, Vol. 10 No. 2 (Juni, 2021), 128-129.

Sedangkan menurut Brown, tunagrahita memiliki karakteristik sebagai berikut:<sup>25</sup>

- a. Lamban dalam mempelajari hal yang bersifat abstrak.
- b. Kesulitan menggeneralisasikan dan mempelajari sesuatu yang baru.
- c. Kesulitan dalam berbicara.
- d. Cacat fisik dan kesulitan gerak fisik, contohnya: lamban saat mengerjakan sesuatu yang mudah.
- e. Tidak mampu mengurus atau merawat diri.
- f. Sikap dan interaksi yang tidak wajar.
- g. Tingkah laku yang tidak wajar dilakukan secara berulang-ulang.

#### **4. Faktor-Faktor Penyebab Tunagrahita**

Menurut Triman Prasadio, penyebab tunagrahita dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yaitu:<sup>26</sup>

- a. Kelompok biomedik, meliputi:
  - (1) Prenatal (sebelum kelahiran)
    - (a) Infeksi pada saat ibu hamil, misalnya infeksi rubella (infeksi virus penyakit campak/ruam merah pada kulit) yang dapat menimbulkan anomali (suatu kejanggalan yang tidak seperti biasanya) pada janin dalam kandungan pada trimester pertama.
    - (b) Gangguan metabolisme, seperti *phenylketonuria* yaitu suatu gangguan dimana tubuh tidak dapat mengubah asam amino fenilalanin menjadi tirosin karena defisiensi enzim hidroksilase.
    - (c) Radiasi waktu kehamilan usia 2-6 minggu.

---

<sup>25</sup> Minsih, *Pendidikan Inklusif Sekolah Dasar Merangkul.*, 34-35.

<sup>26</sup> Munzayanah, *Tuna Grahita*, (Surakarta: FKIP, 2000), 14.

(d) Kelainan kromosom.

(e) Malnutrisi, dimana tubuh tidak mendapatkan gizi yang cukup.

(2) Natal atau kelahiran

(a) Prematuritas, kelahiran yang terjadi sebelum waktunya, yaitu pada minggu ke 37, biasanya kehamilan berlangsung sekitar 40 minggu.

(b) Kerusakan pada otak yang disebabkan adanya pendarahan intraventrikular, asfiksia, dan meningitis yang dapat menimbulkan kerusakan pada otak sehingga menyebabkan retardasi mental.

(3) Post natal (setelah kelahiran)

(a) Malnutrisi, dimana tubuh tidak mendapatkan gizi secara cukup.

(b) Infeksi, malnutrisi, dan kejang yang menyebabkan kerusakan otak sehingga terjadi reterdasi mental.

b. Kelompok sosio kultural: psikologis atau lingkungan, kelompok ini dipengaruhi oleh proses psikososial yang ada didalam keluarga. Dalam hal ini terdapat 3 teori, yaitu:

(1) Teori stimulasi, hal ini sering terjadi pada penderita retardasi mental ringan karena kurangnya rangsangan atau kurangnya kesempatan dari keluarga.

(2) Teori gangguan, hal ini terjadi karena kegagalan orang tua atau keluarga dalam memberikan perlindungan pada masa anak yang akhirnya menjadikan gangguan pada proses mental anak tersebut.

(3) Teori keturunan, apabila hubungan anak dan orang tua atau keluarga lemah maka akan menyebabkan disorganisasi sehingga jika terjadi stres pada anak akan bereaksi dengan cara yang bermacam-macam.

## **B. Kemampuan Berhitung**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan. Sedangkan berhitung merupakan bagian dari pembelajaran Matematika yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan berhitung merupakan kecakapan seseorang dalam pembelajaran Matematika, khususnya dalam hal penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian.

Apabila ditinjau dari perkembangan berhitung secara psikologis menurut NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*), kemampuan berhitung yang harus dicapai pada anak sekolah dasar adalah sebagai berikut:<sup>27</sup>

1. Anak sudah memiliki pemahaman tentang angka.
2. Anak mampu menuliskan bilangan dan menghubungkan antar bilangan.
3. Memahami makna operasi hitung dan hubungannya antara operasi hitung yang satu dengan yang lainnya.
4. Dapat menghitung lebih dari angka 100.
5. Dapat menghitung dengan lancar dan membuat perhitungan dengan benar.
6. Dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan.

## **C. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Rusman mengatakan bahwa, media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan

---

<sup>27</sup> Wulandari, "Media *Stamp Game* untuk Meningkatkan., 132.

dalam proses pembelajaran.<sup>28</sup> Sedangkan Yusuf Hadi Miarso berpendapat bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan yang dimiliki peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>29</sup>

Azhar Arsyad mengemukakan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>30</sup> Sedangkan Munadi menyatakan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari berbagai sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif yang mana peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>31</sup>

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dilakukan pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar sehingga proses belajar mengajar menjadi konduktif.

---

<sup>28</sup> Rifqi Fatihatul Karimah, et. al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII", *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 2 No. 1, (2014), 7.

<sup>29</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah*, Vol. 03 No. 01, (Juni, 2018), 173.

<sup>30</sup> *Ibid.*, 174.

<sup>31</sup> Lisna Sari, et. al., "Media Pembelajaran *Puzzle* Angka dan Corong Angka (PANCORAN) bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)", *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Vol. 11 No. 1, (2020), 89.

## 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona adalah sebagai berikut:<sup>32</sup>

- a. Media audio, yaitu media yang menggunakan kemampuan suara, seperti rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
- b. Media visual, yaitu media yang menggunakan indera penglihatan, seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
- c. Media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar, seperti televisi, kaset video, dan *vidio compact disk* (VCD).
- d. Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga akan terlihat sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan gerakan secara terus menerus.
- e. Multimedia, yaitu media yang menggabungkan banyak unsur, seperti audio, visual, audio visual, dan animasi yang terdiri dari teks, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.

## 3. Fungsi Media Pembelajaran

Berikut ini adalah fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Wina Sanjaya, yaitu:<sup>33</sup>

- a. Fungsi komunikasi, dapat digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pemberi pesan dan penerima pesan sehingga dalam menyampaikan pesan tidak ada kesulitan dan salah persepsi.

---

<sup>32</sup> Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 18-19.

<sup>33</sup> Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk.", 176.



- b. Fungsi motivasi, dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan, penggunaan media pembelajaran akan lebih bermakna jika pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menciptakan di samping meningkatkan jumlah informasi yang diperolehnya.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, dengan penggunaan media pembelajaran dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga setiap siswa akan memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
- e. Fungsi individualitas, dengan adanya latar belakang siswa yang berbeda baik itu dari pengalaman, gaya belajar, maupun kemampuan siswa, media pembelajaran dapat melayani kebutuhan setiap individu yang berbeda tersebut.

#### **4. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Riva'i adalah sebagai berikut:<sup>34</sup>

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.
- b. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga siswa dapat memahami dan menguasai pembelajaran hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- c. Metode mengajar lebih bervariasi tidak hanya komunikasi verbal melalui punuturan kata-kata, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

---

<sup>34</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), 19.

- d. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, akan tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

#### **D. Permainan Ular Tangga**

Permainan ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang menggunakan papan permainan dan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Yang mana papan permainan tersebut dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.<sup>35</sup> Dalam permainan ular tangga tidak ada papan permainan yang standar. Hal ini dikarenakan, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berlainan.

Adapun cara bermain permainan ular tangga ini adalah pertama-tama para pemain harus menaruh bidaknya diluar kotak (sebelum angka satu, biasanya disudut kiri bawah) dan secara bergilir melempar dadu. Kemudian bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Apabila pemain berhenti di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain. Namun, apabila pemain berhenti di kotak yang terdapat ekor ular, mereka harus turun ke kepala ular tersebut. Dan apabila seorang pemain mendapat angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu. Pemain pertama yang mencapai kotak terakhir akan menjadi pemenang dalam permainan ular tangga ini.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> [https://id.m.wikipedia.org/wiki/ular\\_tangga](https://id.m.wikipedia.org/wiki/ular_tangga).

<sup>36</sup> Ibid.

Menurut Satrianawati dalam jurnal yang ditulis Erika Rahayu dkk kelebihan dari media permainan ular tangga adalah sebagai berikut:<sup>37</sup>

1. Termasuk dalam media pembelajaran tematik.
2. Menarik minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran, karena peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan.
3. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
4. Dapat digunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya mengembangkan kecerdasan logika dalam Matematika.
5. Membantu dalam belajar menyelesaikan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
6. Dapat digunakan didalam maupun diluar kelas.

Sedangkan kelemahan dari penggunaan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut:<sup>38</sup>

1. Tidak dapat diselesaikan tepat waktu.
2. Membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan kepada anak.
3. Tidak dapat digunakan untuk mengembangkan semua materi pelajaran.
4. Jika anak kurang memahami aturan permainan akan menimbulkan kesalahan yang cukup fatal.
5. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

---

<sup>37</sup> Erika Rahayu, et. al., "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi", *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, Vol. 6 No. 2, (November, 2019), 160.

<sup>38</sup> Ibid.

## **E. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita Ringan**

Anak tunagrahita adalah suatu kondisi dimana anak mengalami keterbatasan pada kemampuan intelektual dan kemampuan adaptasi sosial. Menurut Endang Rochyadi dan Zainal Alimin, tunagrahita adalah kondisi yang menunjukkan bahwa kemampuan intelektual anak rendah dan juga mengalami hambatan perilaku adaptif. Selain itu, anak yang tunagrahita memiliki kesenjangan kemampuan berpikir (*mental age*) dan perkembangan usianya (*chronological age*).<sup>39</sup> Anak tunagrahita ringan memiliki IQ berkisar antara 50 sampai 69. Pemahaman dan penggunaan bahasa mereka cenderung terlambat, tetapi mampu mencapai kemampuan berbicara dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan karakteristik tunagrahita menurut Brown adalah 1) lamban dalam mempelajari hal yang bersifat abstrak, 2) kesulitan menggeneralisasikan dan mempelajari sesuatu yang baru, 3) kesulitan dalam berbicara, 4) cacat fisik dan kesulitan gerak fisik, contohnya: lamban saat mengerjakan sesuatu yang mudah, 5) tidak mampu mengurus atau merawat diri, 6) sikap dan interaksi yang tidak wajar, 6) tingkah laku yang tidak wajar dilakukan secara berulang-ulang.<sup>40</sup>

Salah satu kelemahan anak tunagrahita adalah pelajaran Matematika, khususnya berhitung. Yang mana berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar (selain membaca dan menulis) yang harus dikuasai pada tingkat sekolah dasar. Apabila anak mengalami kesulitan dalam berhitung akan mengakibatkan pelajaran Matematika pada tingkat berikutnya akan terasa semakin sulit hingga akhirnya ditakuti bahkan dibenci.

---

<sup>39</sup> Mumpuniarti, *Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak.*, 13.

<sup>40</sup> Minsih, *Pendidikan Inklusif Sekolah Dasar Merangkul.*, 34-35.

Selain itu, anak yang mengalami hambatan berhitung cenderung berprestasi buruk dan sering dinilai gagal oleh guru maupun keluarga.<sup>41</sup>

Pada umumnya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita ringan berbeda dengan anak normal lainnya. Pada anak normal, kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan memberikan jam pelajaran tambahan, pengulangan oleh guru, atau dengan mengikuti bimbingan belajar. Namun tidak untuk anak tunagrahita ringan, mereka membutuhkan bantuan dan latihan yang terus menerus agar dapat mengembangkan kemampuan yang mereka miliki.<sup>42</sup> Selain itu, anak tunagrahita juga membutuhkan bantuan khusus berupa media konkret. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita ringan, salah satunya adalah media permainan ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang menggunakan papan permainan dan dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang mana pada papan permainan tersebut dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Dengan media permainan ular tangga, akan membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya mengembangkan kecerdasan logika Matematika, anak juga dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung, merangsang anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana yang tidak diperhatikan oleh anak, serta dapat menarik minat anak untuk mengikuti pelajaran karena anak dapat belajar sambil bermain sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan.

---

<sup>41</sup> Suci Wulandari dan Susanti Prasetyaningrum, "Media *Stamp Game* untuk Meningkatkan.., 132.

<sup>42</sup> Yuril Istighfarah dan Partiwu Ngayuningtyas, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita., 23.

Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa *slow learner* adalah sebagai berikut:<sup>43</sup>

1. Subjek harus meletakkan bidak diluar kotak (sebelum angka satu, biasanya disudut kiri bawah).
2. Subjek secara bergilir melempar dadu. Kemudian bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Apabila jumlah dadu yang muncul 5, subjek harus menjalankan bidak sebanyak 5 langkah.
3. Subjek mendapatkan kartu soal sesuai dengan angka bidak berhenti. Misalnya, setelah subjek menjalankan bidak sebanyak 5 langkah, ternyata bidak berhenti di angka 9, maka subjek akan mendapatkan kartu soal nomor 9.
4. Setelah mendapatkan kartu soal yang berisi 1 pertanyaan, subjek harus menjawab pertanyaan tersebut.
5. Apabila subjek berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, subjek dapat menempati kotak tersebut (kotak dengan angka 9). Namun, apabila subjek salah dalam menjawab pertanyaan, subjek harus mundur satu langkah (menempati kotak dengan angka 8).
6. Jika kotak yang ditempati adalah kotak tangga, maka subjek dapat menaiki tangga tersebut apabila berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Namun, apabila subjek salah dalam menjawab pertanyaan, subjek tetap dikotak tersebut tanpa menaiki tangga.
7. Jika kotak yang ditempati adalah kotak ular, maka subjek akan tetap berada dikotak tersebut apabila dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Namun, apabila subjek salah dalam menjawab pertanyaan, subjek harus menuruni ular.

---

<sup>43</sup> Nur Qomariyah Nawafilah dan Masrurah, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga.", 43.

8. Permainan akan berakhir apabila subjek sudah mengerjakan 10 kartu soal.

## **F. Kerangka Berpikir**

Anak tunagrahita adalah suatu kondisi dimana anak mengalami keterbatasan pada kemampuan intelektual dan kemampuan adaptasi sosial. Menurut Endang Rochyadi dan Zainal Alimin, tunagrahita adalah kondisi yang menunjukkan bahwa kemampuan intelektual anak rendah dan juga mengalami hambatan perilaku adaptif. Selain itu, anak yang tunagrahita memiliki kesenjangan kemampuan berpikir (*mental age*) dan perkembangan usianya (*chronological age*).<sup>44</sup> Anak tunagrahita ringan memiliki IQ berkisar antara 50 sampai 69. Pemahaman dan penggunaan bahasa mereka cenderung terlambat, tetapi mampu mencapai kemampuan berbicara dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu kelemahan anak tunagrahita adalah kemampuan berhitung yang rendah. Berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar (selain membaca dan menulis) yang harus dikuasai pada tingkat sekolah dasar. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita dibutuhkan bantuan dan latihan yang terus menerus agar dapat mengembangkan kemampuan yang mereka miliki.<sup>45</sup> Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak tunagrahita, salah satunya adalah media permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang menggunakan papan permainan dan dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang mana pada papan permainan tersebut dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain.

Alasan peneliti menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita karena permainan ular tangga merupakan media

---

<sup>44</sup> Mumpuniarti, *Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak.*, 13.

<sup>45</sup> Yuril Istighfarah dan Partiwu Ngayuningtyas, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita.", 23.

belajar yang berbentuk konkret atau nyata, dapat dilakukan secara berulang-ulang, dan membantu anak dalam menyelesaikan masalah tanpa disadari. Selain itu, dengan media permainan ular tangga akan menarik minat anak untuk mengikuti pelajaran karena anak dapat belajar sambil bermain sehingga kegiatan belajar lebih menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga ini, diharapkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita ringan dapat meningkat.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling memungkinkan dan paling tinggi tingkat kebenarannya.<sup>46</sup>

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Media pembelajaran permainan ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita ringan di SDN Bandar Kidul 2 Kediri.

Ho : Media pembelajaran permainan ular tangga tidak dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita ringan di SDN Bandar Kidul 2 Kediri.

---

<sup>46</sup> Tim Penyusun Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Kediri: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kediri, 2016), 71.