

Efektivitas Media *Count On!* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Angka pada Anak dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri Tanjungpandan

Muhammad Iftikar Maureza¹, Reza Febri Abadi² & Neti Asmiati³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Khusus, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

E-mail: muhammadiftikarmaureza@gmail.com¹, rezafabriabadi@untirta.ac.id², neti.asmiati@untirta.ac.id³

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-03-12

Revised : 2025-03-20

Accepted: 2025-03-24

KEYWORD

*Count On! media,
number concept,
students disabilities.*

KATA KUNCI

*Media Count On!,
konsep angka,
Siswa Disabilitas*

ABSTRACT

This research is motivated by grade VI elementary school students who have intellectual disabilities at SLB Negeri Tanjungpandan who have difficulty in understanding the concept of numbers 1-10. This study aims to test the effectiveness of using the count on! media in improving the understanding of the concept of numbers in children with moderate intellectual disabilities at SLB Negeri Tanjungpandan. The research method used is experimental research with a one group pre-test post-test design. The sample used in this study was 3 children with intellectual disabilities. The results of the study were seen from the difference in the results of the pre-test and post-test phases which showed an increase in both the number concept indicator and the number symbol indicator. The results obtained showed an increase in the score of understanding the concept of numbers in the pre-test and post-test phases, namely from 54 to 78. Based on the results of the Wilconox test, it showed that the research hypothesis was accepted, which means that the Count On! media is effective in improving the understanding of the concept of numbers in children with intellectual disabilities.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peserta didik kelas VI sekolah dasar yang memiliki hambatan intelektual di SLB Negeri Tanjungpandan yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep angka 1-10. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media *count on!* dalam meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak dengan hambatan intelektual sedang di SLB Negeri Tanjungpandan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 3 anak dengan hambatan intelektual. Hasil penelitian yang dihasilkan dilihat dari perbedaan nilai hasil dari fase *pre-test* dan fase *post-test* yang menunjukkan peningkatan baik pada indikator konsep angka maupun indikator simbol angka. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan skor pemahaman konsep angka pada fase *pre-test* dan *posttest* yaitu dari adalah 54 menjadi 78. Berdasarkan hasil pengujian Wilconox menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima yang artinya bahwa media *Count On!* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak dengan hambatan intelektual.

1. Pendahuluan

Anak berkebutuhan khusus memiliki berbagai macam klasifikasi, salah satunya yakni anak dengan hambatan intelektual. Meimulyani dan Caryoto (2013) berpendapat mengenai anak dengan hambatan intelektual atau tunagrahita adalah individu yang memiliki intelegensi yang signifikan berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Anak dengan hambatan intelektual merupakan anak yang mengalami hambatan intelektual yang dimana anak tersebut mengalami hambatan dalam melakukan aktivitas sehari-harinya termasuk dalam pembelajaran di sekolah. Maka dari itu diperlukan layanan khusus yang dikhususkan untuk anak dengan hambatan intelektual untuk mencapai pembelajaran yang optimal bagi anak tersebut. Anak dengan hambatan intelektual pada umumnya mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran dari guru di sekolah terutama pembelajaran yang menggunakan pemikiran dan logika yang rumit seperti matematika. Maka diperlukan pendekatan dan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang optimal.

Sering kali matematika menjadi bidang studi yang tidak disukai dikarenakan matematika menggunakan kemampuan berpikir yang rumit bagi peserta didik sehingga mereka kesulitan dalam menguasai beberapa materi. Matematika adalah ilmu *universal* yang sangat berperan dalam berbagai macam disiplin ilmu serta dapat mengembangkan daya pikir manusia (Masruroh, 2022).

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak dengan hambatan intelektual atau tunagrahita mengalami hambatan dalam fungsi intelektual, sehingga anak dengan hambatan intelektual pada umumnya mengalami kesulitan dalam mengingat apa yang dilihat dan didengar yang kemudian berdampak pada sosial dan masalah persepsi. Maka dari itu diperlukan metode dan pendekatan yang tepat serta menyenangkan agar pembelajaran menjadi efektif sehingga matematika tidak menjadi bidang studi yang sulit dan membosankan bagi peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara guru menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik di kelas. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektifitas serta efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan seoptimal mungkin (Meimulyani dan Caryoto,

2013). Media pembelajaran memiliki berbagai macam klasifikasi mulai dari visual, audio, visual - audio dan seterusnya. Terkadang media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai media menyampaikan pembelajaran dengan cara yang berbeda dan menyenangkan yang disesuaikan dengan karakteristik dan ketertarikan peserta didik sehingga menciptakan ketertarikan dari sisi peserta didik untuk mengikuti alur pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai berbagai macam ragam, bentuk dan klasifikasi. Namun dengan maraknya penggunaan teknologi belakangan ini pada berbagai macam aspek kehidupan sehari-hari termasuk dunia pendidikan, banyak guru yang menjadikan laptop hingga *smart phone* sebagai media alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran. *Smart phone* merupakan ponsel pintar, ponsel cerdas, telepon seluler atau telepon genggam yang memiliki kemampuan tinggi dengan fungsi menyerupai komputer (Astuti, 2017). Adapun media pembelajaran yang berbentuk aplikasi di *smart phone* yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Adapun fakta yang penulis temukan berdasarkan hasil observasi penulis di SLB Negeri Tanjungpandan, ditemukan satu orang peserta didik dengan hambatan intelektual sedang kelas VI mengalami kesulitan atau belum memahami konsep angka 1 sampai dengan 10 dengan benar. Hal ini disebabkan proses pembelajaran yang kurang optimal dikarenakan menggunakan metode konvensional atau metode yang masih menggunakan media lidi untuk mengenalkan konsep angka yang terkesan monoton. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, penggunaan media konvensional ini dikarenakan rata-rata guru yang mengajar di SLB Negeri Tanjungpandan sudah cukup tua sehingga guru tersebut mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini menarik perhatian penulis untuk menemukan solusinya dikarenakan peserta didik yang sudah menginjak kelas VI seharusnya sudah bisa mengenal konsep angka 1-10 dengan baik dan benar, bahkan anak pada umumnya dianjurkan untuk belajar mengenal konsep angka pada umur 5-6 tahun sebagaimana menurut Sari, Zainuddin dan Akbar (2020) adalah sebagai berikut :

Kemampuan kognitif yang dimiliki anak berada pada tahapan masa transisi atau peralihan dari tahap pra-operasional ke tahap operasional konkret khususnya pada anak usia 5—6 tahun. Proses berpikir anak usia 5—6 tahun berada pada pemahaman yang konkret yaitu mulai pengenalan bentuk lambang menuju ke pengenalan lambang yang abstrak.

Selain itu peserta didik tersebut juga tertinggal oleh teman sekelasnya yang dimana teman sekelasnya pada saat itu sudah bisa mengenal konsep angka 1-10 dengan baik. Adapun faktor lain yakni peserta didik juga mengalami kebosanan dan jenuh dalam mengikuti rangkaian pembelajaran yang diberikan oleh guru yang dimana dapat mempengaruhi keefektifan dan pemahaman materi peserta didik dalam proses penyampaian pembelajaran guru kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas VI di SLB Negeri Tanjungpandan, dapat diketahui bahwa penggunaan metode konvensional menggunakan lidi tersebut merupakan metode yang selalu digunakan apabila mengajarkan materi pemahaman konsep angka. Selain itu peserta didik diketahui sering bermain *smart phone* sehingga selalu tidak fokus dalam pembelajaran dikarenakan selalu merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru tersebut juga mengungkapkan bahwa guru tersebut belum menemukan metode serta media yang tepat serta mudah digunakan dan didapatkan dikarenakan kurangnya kreatifitas guru serta penguasaan teknologi dikarenakan faktor usia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk meningkatkan pemahaman konsep angka peserta didik dengan hambatan intelektual di SLB Negeri Tanjungpandan menggunakan media *Count On!* Maka dari itu, penulis kemudian merumuskan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Count On!* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Angka pada Anak dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri Tanjungpandan”.

2. Tinjauan Literatur

Angka merupakan lambang yang tertulis sebagai bagian dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran (Longman, 1987). Seperti yang kita ketahui bahwa angka merupakan simbol-simbol yang kita pelajari di sekolah dasar bahkan saat berada di taman kanak-kanak pun kita sudah mulai diperkenalkan dengan simbol-simbol angka. Wahyudi dalam Wahyuni (2020) mengemukakan bahwa “angka adalah pemahaman bahwa satu adalah satu, dan dua adalah dua dan seterusnya”.

Adapun pengertian lain yakni “angka adalah satuan-satuan dalam sistem matematik yang abstrak dan dapat di unitkan, ditambah atau dikalikan” (Tajudin dalam Ramadanti, 2020).

Mengenal konsep angka merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting untuk dikuasai oleh setiap manusia. Mengenal konsep angka merupakan kemampuan yang diperlukan dalam kegiatan sehari-hari seperti menghitung uang, menghitung jumlah barang dan aktivitas menghitung lainnya. Sebagaimana pendapat Martini dalam Ramadanti (2020) bahwa “konsep angka merupakan kemampuan dasar dibidang matematika”.

Adapun tujuan dari memahami konsep angka adalah yakni memberikan individu kemampuan mengenal dan memahami konsep dasar angka terutama pengenalan simbol dan makna angka 1 hingga 10 yang dimana angka tersebut merupakan angka dasar yang dibutuhkan untuk tahap operasi matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dimana semua ini didasari dengan pengenalan angka dan konsep dasar dari angka (Ramadanti, 2020).

Anak dengan hambatan intelektual atau tunagrahita adalah anak yang memiliki hambatan dalam intelektualnya yang dapat menghambat anak dalam kegiatan sehari-hari baik dalam pembelajaran maupun kegiatan sehari-hari tergantung tingkat atau klasifikasi hambatannya.

Menurut Melinda (2013) anak dengan hambatan intelektual atau tunagrahita (ringan dan sedang) adalah kondisi dimana peserta didik memiliki intelegensi rendah dengan skor IQ (*Intelligence Quotient*) sama atau lebih rendah dari 70. Peserta didik tunagrahita sulit untuk menguasai hal yang bersifat akademik.

Anak tunagrahita ringan hingga sedang pada umumnya mampu didik yang dapat diberikan layanan khusus di sekolah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sesuai tingkat hambatannya. Keterbelakangan mental (*mental retardation*) mengacu kepada fungsi intelektual yang secara signifikan di bawah rata-rata yang menyebabkan hambatan dalam adaptasi yang ditunjukkan pada periode perkembangan. Menurut Delphie (2006) berdasarkan penjelasan Grossman, individu yang tergolong dalam anak dengan hambatan intelektual atau tunagrahita mempunyai dua sisi hambatan yang saling berkaitan. Pada sisi pertama, anak dengan hambatan intelektual atau tunagrahita mempunyai kondisi dengan kemampuan intelektual yang jika diukur dengan tes

IQ (*Intelligence Quotient*) berada pada dua standar deviasi di bawah normal berkisar 50-70.

Kemudian pada sisi kedua, anak dengan hambatan intelektual atau tunagrahita memiliki kesulitan dalam bertingkah laku berdasarkan situasi yang belum pernah dikenal selama hidupnya (kemampuan menyesuaikan diri). Hal ini sejalan dengan pendapat Abadi, Asmiati dan Septiani (2021) bahwa anak dengan hambatan intelektual memiliki fungsi kecerdasan dan intelektual yang terganggu yang kemudian menyebabkan permasalahan - permasalahan lainnya yang muncul pada masa perkembangannya.

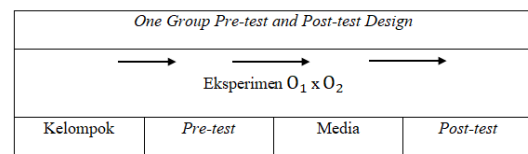
Media pembelajaran secara istilah dapat dijelaskan sebagai media atau perantara untuk menyampaikan materi atau pembelajaran yang berfungsi sebagai peningkatan keefektifan proses penyampaian materi atau pembelajaran dari guru ke peserta didik. *Association for Educational Communications Technology* (AECT) di Amerika menyatakan bahwa “media pendidikan ialah segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.” (Meimulyani dan Caryoto, 2013), sebagaimana “media” secara bahasa dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008) berarti perantara atau penghubung yang terletak di antara dua pihak dan “pembelajaran” yang berasal dari kata “belajar” yang berarti berusaha mengetahui sesuatu atau berusaha memperoleh ilmu pengetahuan, kepandaian atau keterampilan (Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, 2008).

Adapun pengertian media pembelajaran yang dijelaskan oleh Gerlach & Ely dalam Roswanti (2015) menyatakan bahwa media secara garis besar dapat diartikan sebagai manusia, materi atau fenomena terkait kondisi yang menjadikan siswa mendapatkan ilmu, keterampilan, atau sikap. Berdasarkan penjelasan dan sudut pandang tersebut, bisa diketahui bahwa manusia yakni guru juga merupakan salah satu media dalam penyampaian pembelajaran, lingkungan, buku teks dan alat-alat lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran juga termasuk media pembelajaran.

3. Metode

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen *one group pretest – posttest design*, yakni desain penelitian yang memanfaatkan suatu kelompok tunggal saja tanpa kelompok pembanding yang kemudian diberikan perlakuan khusus atau *treatment* khusus dalam satu kelas (Arikunto, 2021). Desain penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil dengan beberapa pengujian yang dilakukan yakni dengan

pengujian *pretest* (sebelum *treatment*) dengan *posttest* (setelah dilakukannya *treatment*).



Gambar 1. Tahapan One Group Pretest - Posttest

Keterangan:

O_1 : Pengujian *pre-test* (kemampuan sebelum *treatment*)

x: Proses *treatment*

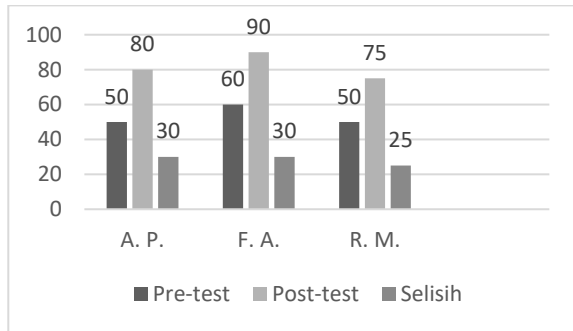
O_2 : Pengujian *post-test* (kemampuan setelah diberikan *treatment*)

Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini yakni menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* menurut Sugiyono (2016: 85) adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun kriteria sampel yang ditentukan dalam penelitian ini yakni Anak dengan hambatan intelektual sedang jenjang sekolah dasar (SD), merupakan siswa di SLB Negeri Tanjungpandan, belum memahami konsep angka 1-10. Sampel yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah anak dengan hambatan intelektual sedang jenjang sekolah dasar (SD) di SLB Negeri Tanjungpandan yang berjumlah 3 (tiga) orang yakni A. P, F. A, R. M.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi. Pada tahapan analisis data, peneliti mengolah data yang didapatkan dengan tujuan agar data tersebut menjadi skor atau nilai akhir. Adapun tujuan dari analisis data tersebut yakni untuk mengetahui sebesar apa pengaruh *treatment* yang telah diberikan kepada subjek terkait pemahaman konsep angka. Metode analisis visual yang dilakukan dengan pengamatan langsung akan disajikan dalam bentuk grafik garis.

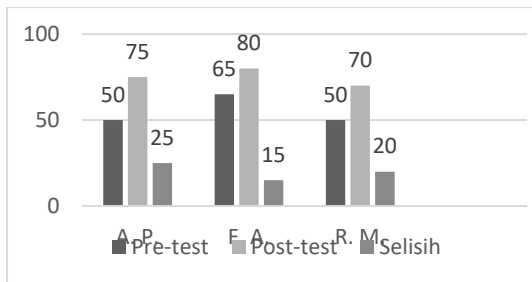
4. Hasil

Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan disajikan dalam bentuk diagram batang dan dilengkapi dengan penjelasan deskriptif sebagai bentuk pendukung data. Adapun hasil dari *pre-test* dan *post-test* media *Count On!* dapat dilihat gambar 2.



Gambar 2. Hasil *pretest* dan *posttest* konsep angka

Gambar 2 merupakan hasil skor *pre-test* dan *post-test* dengan indikator mengenal konsep angka. Pada indikator mengenal konsep angka, subjek penelitian diukur pemahamannya terkait konsep angka. Terdapat peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep angka pada subjek penelitian ini. Sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* simbol angka dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil *pretest* dan *posttest* simbol angka

Pada indikator mengenal konsep angka, subjek mendapatkan hasil 50 pada fase *pre-test* sebagai hasil skor terendah dan 60 sebagai hasil skor tertinggi. Adapun pada fase *post-test*, subjek berhasil mendapatkan skor 75 sebagai hasil terendah dan skor 90 merupakan skor tertinggi yang berhasil diraih oleh subjek.

Selanjutnya pada indikator mengenal simbol angka, subjek mendapatkan hasil 50 pada fase *pre-test* sebagai hasil skor terendah dan 65 sebagai hasil skor tertinggi. Adapun pada fase *post-test*, subjek berhasil mendapatkan skor 70 sebagai hasil terendah dan skor 80 merupakan skor tertinggi yang berhasil diraih oleh subjek.

Berdasarkan diagram dan deskripsi perolehan skor *pre-test* dan *post-test* di atas, dapat disimpulkan kembali bahwa skor kemampuan mengenal konsep angka pada subjek mengalami peningkatan secara keseluruhan. Berikutnya data tersebut akan diolah dengan menggunakan uji *statistic nonparametric* untuk melihat kembali peningkatan yang telah dicapai oleh subjek.

Berikutnya adalah menghitung data yang diperoleh menggunakan uji *Wilcoxon*. Adapun hasil perhitungan yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perhitungan Uji Wilcoxon pada Indikator Konsep Angka

No	Nama	Pre-test (X ₁)	Post-test (Y ₂)	Selisih (Y ₂ -X ₁)	Rank	Rank Tanda	
						Positif	Negatif
1	A. P	50	80	30	2,5	2,5	0
2	F. A	60	90	30	2,5	2,5	0
3	R.M	50	75	25	1	1	0
Jumlah						T = 6	T = 0

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa semua subjek mendapatkan rank positif dan tidak ada yang mendapatkan rank dengan tanda negatif. Langkah selanjutnya yakni masing-masing selisih ranking yang diperoleh dengan tanda positif dan negatif akan dijumlahkan kembali, yang kemudian hasil penjumlahan tersebut akan diambil jumlah terkecil yang akan dijadikan T_{hitung} . Adapun berdasarkan hasil penghitungan, hasil yang didapat $T_{hitung} = 0$, sedangkan harga T_{tabel} dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan sampel $N = 3$ diperoleh $T_{tabel} = 0$, dengan demikian $T_{hitung} = T_{tabel}$ yaitu 0, maka H_0 ditolak.

Tabel 2. Perhitungan Uji Wilcoxon pada Indikator Simbol Angka

No	Nama	Pre-test (X ₁)	Post-test (Y ₂)	Selisih (Y ₂ -X ₁)	Rank	Rank Tanda	
						Positif	Negatif
1	A.P	50	75	25	3	3	0
2	F.A	65	80	15	1	1	0
3	R.M	50	70	20	2	2	0
Jumlah						T = 6	T = 0

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa semua subjek mendapatkan rank positif dan tidak ada yang mendapatkan rank dengan tanda negatif. Langkah selanjutnya yakni masing-masing selisih ranking yang diperoleh dengan tanda positif dan negatif akan dijumlahkan kembali, yang kemudian hasil penjumlahan tersebut akan diambil jumlah terkecil yang akan dijadikan T_{hitung} . Adapun berdasarkan hasil penghitungan, hasil yang didapat $T_{hitung} = 0$, sedangkan harga T_{tabel} dengan taraf nyata

$\alpha = 0,05$ dan sampel $N = 3$ diperoleh $T_{tabel} = 0$, dengan demikian $T_{hitung} = T_{tabel}$ yaitu 0, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan peneliti melalui uji Wilcoxon pada indikator konsep angka dan konsep simbol angka, diperoleh $T_{hitung} = 0$, sedangkan harga $T_{tabel} =$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan sampel $N = 3$ diperoleh $T_{tabel} = 0$, maka H_0 ditolak karena $T_{hitung} = T_{tabel}$ artinya hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti dalam penelitian ini dapat diterima. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Count On!* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak dengan hambatan intelektual.

5. Diskusi

Pada bagian pembahasan akan mengkaji mengenai penggunaan media *Count On!* dalam meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak dengan hambatan intelektual. Merujuk pada kajian pustaka, memahami konsep angka adalah kemampuan yang dimiliki yang berhubungan dengan matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah (Melodyana, 2019). Maka dari itu memahami konsep angka merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan setiap individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari termasuk anak dengan hambatan intelektual.

Berdasarkan hasil penelitian, pemahaman konsep angka subjek penelitian setelah diberikan *treatment* menggunakan media *Count On!* mengalami peningkatan. Peningkatan terkait kemampuan memahami konsep angka ini dapat dilihat dari skor *pre-test* dan *post-test* yang dihasilkan oleh subjek. Adapun alasan dilaksanakannya tahap *pre-test* dan *post-test* ini adalah untuk melihat perbedaan kemampuan subjek penelitian sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan media *Count On!* dengan tujuan meningkatkan kemampuan memahami konsep angka pada anak dengan hambatan intelektual.

Kemudian merujuk kembali pada kajian pustaka, anak dengan hambatan intelektual merupakan anak yang mengalami hambatan intelegensi di bawah rata-rata yang disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku dan hambatan dalam aspek akademis yang sedemikian rupa sehingga dalam pelayanan pembelajarannya memerlukan beberapa modifikasi yang menyesuaikan dengan kebutuhannya (Kustawan, 2012). Anak dengan hambatan intelektual terutama anak dengan hambatan intelektual sedang merupakan anak yang masih mempunyai potensi

dalam bidang akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung serta dapat diberikan pembelajaran terkait keterampilan hidup sehari-hari. Maka dari itu, anak dengan hambatan intelektual pada umumnya memerlukan layanan khusus yang disesuaikan dengan kemampuannya untuk mengoptimalkan potensinya seoptimal mungkin (Suparman, 2015).

Berdasarkan paragraf di atas, dapat diketahui bahwa anak dengan hambatan intelektual sedang membutuhkan sarana yang dapat menunjang pembelajarannya, salah satunya yakni media pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti membuat jelas pesan secara visual. Selain itu media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta panca indera. Media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar dan mengajar serta dapat memunculkan semangat dalam belajar bagi peserta didik (Sandiwarno dalam Rohmawati, 2022). Anak dengan hambatan intelektual pada umumnya kesulitan dalam menghafal serta memahami apa yang dipelajarinya di sekolah. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran terutama pembelajaran mengenal konsep angka bagi anak dengan hambatan intelektual sedang mengingat hambatannya dalam intelegensi terutama dalam konteks akademik. Hal ini selaras dengan pendapat Meimulyani dan Caryoto bahwa anak dengan hambatan intelektual sedang mengalami keterlambatan dalam hal daya tangkap dan berpikirnya dan membutuhkan media pembelajaran yang menarik perhatian karena anak dengan hambatan intelektual sangat cepat merasa bosan dan perhatiannya mudah teralihkan (Meimulyani dan Caryoto, 2013).

Berdasarkan hal di atas, peneliti menggunakan media *Count On!* untuk meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak dengan hambatan intelektual sedang. Media *Count On!* dikemas dengan penampilan yang menarik secara visual menyerupai *game quiz* yang dapat menarik perhatian peserta didik. Secara umum proses pembelajaran dengan media yang didesain secara menarik mampu meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik (Setiawan, 2022). Media *Count On!* merupakan media yang berbasis IT yang dimana penggunaan fleksibel yang dapat digunakan melalui perangkat PC (*Personal Computer*) atau laptop dan *smart phone* membuat media *Count On!* semakin mudah penggunaannya. Anak dengan hambatan intelektual membutuhkan media

pembelajaran yang berbasis IT untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya (Maulidiyah, 2020).

Selanjutnya pembahasan mengenai penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak dengan hambatan intelektual sedang yang diperkuat oleh hasil penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan 123 *Fruit* Berbasis Digital untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun” oleh Nur Latifah Tsani dan Wulan Patria Saroinsong yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan berhitung secara efektif dibandingkan dengan media konvensional.

Kemudian dalam konteks memahami konsep angka menggunakan media pembelajaran yang berbasis *game*, dapat ditarik kesimpulan bahwa media berbasis *game* tersebut sangat efektif dalam menunjang pembelajaran terutama dalam pemahaman konsep angka pada anak dengan hambatan intelektual sedang. Penampilan yang menarik serta media yang sederhana membuat media pembelajaran berbasis *game* dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam menerima pembelajaran terutama pembelajaran konsep angka yang ditunjukkan dengan nilai akhir dalam pelaksanaan *post-test* pada anak dengan hambatan intelektual yang menunjukkan peningkatan yang baik.

Berdasarkan uji yang dilakukan menggunakan uji *wilcoxon* pada kedua indikator yakni indikator konsep angka dan simbol angka diperoleh hasil yakni $T_{hitung} = 0$, sedangkan harga $T_{tabel} =$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan sampel $N = 3$ diperoleh $T_{tabel} = 0$, maka H_0 ditolak karena $T_{hitung} = T_{tabel}$ yang berarti hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media media *Count On!* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak dengan hambatan intelektual.

6. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil yang telah didapatkan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media berbasis *game* tersebut sangat efektif dalam menunjang pembelajaran terutama dalam pemahaman konsep angka pada anak dengan hambatan intelektual. Penampilan yang menarik serta media yang sederhana membuat media pembelajaran berbasis *game* dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam menerima pembelajaran terutama pembelajaran konsep angka yang ditunjukkan dengan nilai akhir dalam

pelaksanaan *post-test* pada anak dengan hambatan intelektual yang menunjukkan peningkatan yang baik.

Berdasarkan uji yang dilakukan menggunakan uji *wilcoxon* pada kedua indikator yakni indikator konsep angka dan simbol angka diperoleh hasil yakni $T_{hitung} = 0$, sedangkan harga $T_{tabel} =$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan sampel $N = 3$ diperoleh $T_{tabel} = 0$, maka H_0 ditolak karena $T_{hitung} = T_{tabel}$ yang berarti hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media media *Count On!* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak dengan hambatan intelektual.

Media *Count On!* terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak berkebutuhan khusus sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran si SLB dan dapat dilakukan penelitian pada sampel yang lebih luas untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam.

7. Referensi

- Abadi, R. F., Asmiati, N., & Septiani, E. D. (2021). Keterampilan bimbingan merawat diri pada anak dengan hambatan intelektual usia 12 tahun di Kp. Binuang Randu, Kec. Binuang, Kab. Serang-Banten. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 10–16. <https://jurnal.untirta.ac.id/>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, W. (2017). *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap keefektifan komunikasi antar pribadi mahasiswa jurusan Dakwah dan Komunikasi STAIN Parepare*. Parepare: STAIN Parepare. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/492>
- Delphie, B. (2006). *Penyebab kelainan keterbelakangan mental*. Bandung: Rizqi Press.
- Kustawan, D. (2012). *Pendidikan inklusif dan upaya implementasinya*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Longman. (1987). *Dictionary of contemporary English*. Suffolk: Richard Clay Ltd.
- Masruroh, S. H. (2022). *Pengaruh model pembelajaran Realistic Mathematic Education terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VII di MTs Bustanul Ulum Panti Jember tahun pelajaran 2021/2022*. Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq. <http://digilib.uinkhas.ac.id/>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media pembelajaran multimedia interaktif untuk anak tunagrahita

- ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://journal.univetbantara.ac.id/>
- Meilinia, A. (2022). *Penggunaan media kotak sukak-suka dalam peningkatan pengetahuan pembelajaran tematik dengan tema makhluk hidup pada siswa tunagrahita SMPLB kelas VIII di SKh Bina Citra Anak*. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Meimulyani, Y., & Caryoto. (2013). *Media pembelajaran adaptif bagi anak berkebutuhan khusus*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Melodyana, P. A. (2019). *Peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun dengan permainan ular tangga di PAUD Dahlia tahun ajaran 2018/2019*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/>
- Ramadanti, K. (2020). *Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan Uno Batang pada murid tunarungu berat kelas III di SLB Pelita Mandiri Makassar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/>
- Rohmawati, L. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Learning Management System (LMS) sebagai media pembelajaran daring mahasiswa saat pandemi COVID-19. *Sinau: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, 8(1), 29–35. <https://jurnal.padhaku.ac.id/>
- Roswantika, L. (2015). *Penerapan media kartu gambar terhadap kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun*. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. <https://eprints.untirta.ac.id/>
- Sari, D. R., Zainuddin, M., & Akbar, S. (2020). Kemampuan berhitung pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(11), 1535–1539. <http://journal.um.ac.id/>
- Setiawan, I. (2022). Media pembelajaran yang menarik dan interaktif di masa pandemi COVID-19. *Empowerment Journal*, 2(1), 21–25. <https://journal.aiska-university.ac.id/>
- Suparman. (2015). Peningkatan kemampuan berhitung pada anak tunagrahita ringan melalui media permainan kartu. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 142–148. <https://ppjp.ulm.ac.id/>
- Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi keempat). Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Wahyuni. (2020). *Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media papan flanel angka pada anak kelompok A di TK Mentari*

Bulogading Kecamatan Bontonompo
Kabupaten Gowa. Makassar: Universitas
Muhammadiyah Makassar.
<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).