

**EFEKTIVITAS GAME EDUKASI DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
BANGUN DATAR UNTUK ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN KELAS IV**

(Single Subject Research di SLB Perwari Padang)

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

SASGIA NOFRIHENSI
NIM. 19003160

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Efektifitas Game Edukasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Untuk Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV (*Single Subject Research* di SLB Perwari Padang)

Nama : Sasgia Nofrihensi

NIM/BP : 19003160/2019

Departemen : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Disetujui oleh,
Pembimbing Skripsi



Prof. Dr. Mega Iswari, M.Pd
NIP. 196005221987102001

Padang, Agustus 2023
Mahasiswa



Sasgia Nofrihensi
NIM. 19003160

Diketahui,
Kepala Departemen PLB FIP UNP



Dr. Nurhasuti, M.Pd
NIP. 196811251997022001

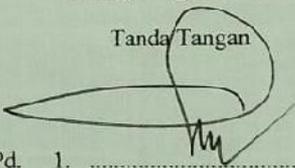
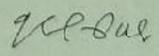
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Game Edukasi Dalam Meningkatkan
Kemampuan Mengenal Bangun Datar Untuk Anak
Tunagrahita Ringan Kelas IV (*Single Subject
Research* di SLB Perwari Padang)

Nama : Sasgia Nofrihensi
NIM : 19003160
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2023

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Mega Iswari, M. Pd.	1. 
2. Anggota	: Dr. Nurhastuti, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Grahita Kusumastuti, M.Pd.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sasgia Nofrihensi
NIM/BP : 19003160/2019
Departemen/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Game Edukasi Dalam Meningkatkan Kemampuan
Mengenal Bangun Datar Untuk Anak Tunagrahita Ringan Kelas
IV (*Single Subject Research* di SLB Perwari Padang)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2023

Saya yang Menyatakan



Sasgia Nofrihensi

NIM/BP. 19003160/2019

ABSTRAK

Sasgia Nofrihensi. 2023. Efektivitas Game Edukasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Untuk Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan . Universitas Negeri Padang.

Latar belakang dari pelaksanaan penelitian ini karena ditemukan seorang anak tunagrahita ringan di kelas IV SLB Perwari Padang yang belum mengenal bangun datar dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hal tersebut dikemukakan rumusan masalah penelitian yaitu “Apakah penggunaan game edukasi efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar untuk anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Perwari Padang?”. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan efektivitas game edukasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar untuk tunagrahita ringan kelas IV di SLB Perwari Padang.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Penelitian ini menggunakan desain A-B yang terdiri dari dua kondisi yaitu *baseline* (A), dan intervensi (B). Penggunaan desain A-B disesukaikan dengan tujuan penelitian yang hanya melihat peningkatan kemampuan anak saat menggunakan game edukasi, selain itu anak tunagrahita mendapatkan bantuan atau bimbingan guru selama pembelajaran dikarenakan anak belum mampu belajar secara mandiri. Data dalam penelitian akan dikumpulkan dengan teknik tes dan dokumentasi. Data yang didapatkan akan dianalisis melalui teknik analisis dalam kondisi dan teknik analisis antar kondisi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bangun datar anak pada kondisi *baseline* (A) didapatkan persentase 44,4%, 44,4%, 44,4%. Pada kondisi intervensi (B) didapatkan presentase 66,6%, 83,3%, 83,3%, 83,3%, 83,3%, 88,8%, 88,8%, 88,8%, 88,8%, 94,4%. Berdasarkan data tersebut kemampuan mengenal bangun datar anak meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar untuk anak tunagrahita ringan.

Kata Kunci: Bangun Datar, Game Edukasi, Tunagrahita

ABSTRACT

Sasgia Nofrihensi. 2023. The Effect of Education Games on the Ability of Class IV Mild Mentally Disabled Children to Recognize Flat Shapes. Thesis. Padang State University's Science Education Faculty.

The implementation of this research was motivated by the discovery of a mild mentally handicapped child in class IV SLB Perwari Padang who was unfamiliar with flat shapes in learning arithmetic. Based on this, the research question, "Is the use of educational games effective in increasing the ability to recognize flat shapes for class IV mild mentally retarded children at SLB Perwari Padang?" was proposed. The goal of this study was to demonstrate the efficacy of educational games in improving the ability to detect flat shapes in grade IV moderate mental impairment students at SLB Perwari Padang.

The experimental method with a single subject approach, or Single Subject Research (SSR), was applied in this work. This study employed an A-B design with two conditions: baseline (A) and intervention (B). The A-B design is fitted to the research purpose, which solely looks at enhancing children's skills while using educational games; also, mentally retarded children need assistance or instructor direction during learning because they are not yet able to learn freely. The data for the study will be gathered through testing and documentation approaches. The collected data will be examined using analysis techniques within conditions as well as analysis techniques between conditions.

The ability to perceive the subject's flat shape in baseline conditions (A) received a percentage of 44.4%, 44.4%, and 44.4%, respectively. The percentages in the intervention condition (B) were 66.6%, 83.3%, 83.3%, 83.3%, 88.8%, 88.8%, 88.8%, 88.8%, 88.8%, 94.4%. The capacity to discern the subject's flat shape improves as a result of these data. This demonstrates that educational games can help youngsters with minor mental retardation improve their ability to recognize flat shapes.

Keywords: Contour Shapes, Educational Games, Mild Mental Disability

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Efektivitas Game Edukasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Untuk Tunagrahita Ringan Kelas IV”. Tidak lupa *sholawat* dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, insyaallah dengan ber-*sholawat* kita akan mendapat berkah di akhirat kelak.

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi ini terdapat lima Bab sebagai berikut :

1. Bab 1 yang merupakan pendahuluan mencakup latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.
2. Bab II yang merupakan kajian teori dimana mencakup hakikat game edukasi, konsep bangun datar, hakikat anak tunagrahita ringan, penelitian yang relevan, dan kerangka konseptual.
3. Bab III yang merupakan metode penelitian dimana mencakup jenis penelitian, subjek penelitian, setting penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

4. Bab IV yang merupakan hasil dan pembahasan penelitian, dimana mencakup uraian hasil, pembahasan dan keterbatasan penelitian.
5. Bab V merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penelitian skripsi ini, sehingga dibutuhkan saran dan masukan yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini kedepannya. Semoga pembuahan skripsi ini dapat dijadikan hal bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan untuk anak berkebutuhan khusus.

Padang, Agustus 2023

Sasgia Nofrihensi

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasi dan Maha Penyayang. Bersyukur berkat rahmat dan hidayahnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan rancangan terbaik dari-Nya. *Sholawat* beserta salam peneliti panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga dengan ber-*sholawat* kita selaku umatnya mendapatkan berkah di akhirat kelak.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi dan do'a dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang sudah berjasa dalam membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Pintu surgaku, mama tercinta Susi. Terimakasih sebanyak-banyaknya untuk Mama. Semua do'a, nasehat, dan dukungan yang diberikan selama ini. Terimakasih untuk semua nasehat yang sering diberikan walaupun kita sering berbeda pendapat, terimakasih juga untuk kesabaran dan kebesaran hati Mama, selama Gia kuliah Mama sering berjuang menghadapi masalah yang tidak pernah Gia ketahui. Terimakasih sudah menjadi seorang Ibu yang pantas untuk dibanggakan atas segala usaha dan do'a nya.
2. Lelaki pertamaku, ayahanda tercinta Yulhendri. Papa memang bukan seorang ayah yang selalu menanyakan kabar anaknya, tetapi dibalik semua itu Papa selalu berusaha untuk mencari nafkah agar Gia dapat melanjutkan kuliah, tidak peduli terik matahari bahkan hujan badai sekalipun, semua Papa lakukan untuk Gia agar dapat menyelesaikan study sampai mendapatkan gelar sarjana.

Terimakasih Papa untuk semua usaha dan keringat yang telah dikeluarkan, ini semua Gia persembahkan untuk Mama dan Papa.

3. Saudara kandungku Shafhira Dwi Marhensi, Aurel Fitri Hensi, Lubna Jelita, dan Pranaja Arsenio. Untuk Fira, berstatus adik tapi serasa kakak, terimakasih karena sudah membantu memberikan uang saku selama Kakak menjalankan kuliah dan penelitian. Untuk Aurel, Lubna dan Arsen, terimakasih sudah menjadi adik yang memberikan semangat dan perhatian selama Uni kuliah. Semoga kita sebagai saudara akan sukses dan membanggakan kedua Orang Tua Kita.
4. Mak one, Onsu, Om yat, Kimora dan Adam. Terimakasih sudah selalu mendo'akan, memberikan motivasi, dan membantu secara materi kepada Gia selama proses pembuatan skripsi.
5. Ibuk Prof. Dr. Mega Iswari, M.Pd. selaku pembimbing akademik dan pembimbing skripsi. Terimakasih telah membuat perjalanan kuliah ini menjadi lancar, dengan bimbingan dan arahan dari Ibuk sehingga Gia dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Maaf atas semua kesalahan kata dan perlakuan yang sengaja maupun yang tidak disengaja Buk. Semoga Ibuk dan Keluarga selalu dalam perlindungan Allah SWT.
6. Ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd. selaku Kepala Departemen PLB FIP UNP, dan Bapak Drs. Ardisal, M.Pd selaku Sekretaris Departemen PLB FIP UNP yang selalu mempermudah segala urusan Mahasiswa dalam keperluan akademiknya.
7. Ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd. Ibu Grahita Kusumastuti, M.Pd. selaku penguji yang sudah memberikan masukan dan saran hingga sampai dipenghujung sidang skripsi.

8. Bapak Safaruddin, M.Pd, selaku penguji saat seminar proposal, terimakasih bapak sudah memberikan saran dan masukan sebelum dimulainya penelitian, berkat masukan bapak Sasgia sudah bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
9. Bapak dan Ibuk Dosen Departemen PLB FIP UNP. Terimakasih untuk semua ilmu dan pengetahuan yang diberikan dimulai dari semester satu sampai semester enam. Semoga Bapak dan Ibuk selalu dalam perlindungan Allah SWT.
10. Tendik Departemen PLB FIP UNP. Terimakasih sudah bersedia disulitkan selama berada di lingkungan kampus cabang.
11. Ibuk Warna Hindra, S.Pd sebagai kepala sekolah SLB Perwari Padang. Terimakasih buk sudah memberikan izin penuh kepada Gia untuk melakukan penelitian.
12. Guru SLB Perwari Padang, Ibu Defi Fitria Sari, S.Pd, Gr. dan Ibuk Ega Anggraini, S.Pd. Gr. Terimakasih buk sudah memberikan jawaban saat Gia mengalami kesulitan selama penelitian.
13. Nurhusnul Khatimah. Sahabat yang sudah dianggap saudara, sahabat yang Gia sayangi, terimakasih Non sudah setia menemani, membantu dengan sepenuh hati dalam segala rintangan pembuatan skripsi, sudah bersedia mendengarkan segala keluhan dan tangisan. Semoga nanti segala urusanmu juga dipermudah dan mendapatkan balasan yang baik nantinya.
14. Sa'diatul Akmawanti. Sahabat yang sudah bersama selama SMP, terimakasih Tit sudah membantu disaat Gia mengalami kesusahan, jika Kutit tidak membantu waktu itu mungkin Gia tidak akan bisa sampai ke tahap pembuatan skripsi ini. Semoga dirimu selalu diberikan kebahagiaan oleh Allah SWT.

15. Mellow dan Bule, kucingku sayang. Terimakasih sudah mau diajak bermain saat bunda merasa lelah dengan tugas akhir ini.
16. Adhani Indah sari, S.Pd dan Rina Putri Ayu S.Pd, teman dari awal masuk asrama, terimakasih sudah bersedia menjadi tempat bertanya dan selalu membantu saat Gia mengalami masa-masa buntu dalam pembuatan skripsi.
17. Teman-teman segenerasi dan seperjuangan: Aca, Icing, Nona, Rani, Indah, Ice, Yola, Intan, Meza, Ardi, Ikshan, dan Arif. Terimakasih sudah memberikan warna dalam dunia perkuliahan ini dan untuk semua dukungannya, semoga kita dipertemukan lagi ditempat dan waktu yang berbeda.
18. Teman-teman angkatan 2019. Terimakasih sudah bersedia meluangkan waktu untuk berbagi segala informasi penting selama perkuliahan. Semoga kita semua keluar dengan membawa gelar sarjana.
19. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena sudah kuat secara mental dan sudah sangat berusaha untuk mengendalikan diri agar tidak menyerah dengan sulitnya keadaan dalam penyusunan skripsi, tidak terhitung berapa banyak air mata yang dikeluarkan mungkin ini akan menjadi sebagai pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri dan menjadi cerita indah pada masa tua nanti.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	I
ABSTRACT	V
KATA PENGANTAR.....	III
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	5
C. PEMBatasan MASALAH	5
D. RUMUSAN MASALAH	5
E. TUJUAN PENELITIAN	5
F. MANFAAT PENELITIAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. KAJIAN PUSTAKA	8
B. PENELITIAN RELEVAN	20
C. KERANGKA KONSEPTUAL	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. JENIS PENELITIAN	23
B. SUBJEK PENELITIAN	24
C. SETTING PENELITIAN	25
D. VARIABEL PENELITIAN	25
E. DEFENISI OPERASIONAL VARIABEL	25
F. LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN.....	26
G. TEKNIK DAN ALAT PENGUMPULAN DATA	28
H. TEKNIK ANALISIS DATA.....	29
BAB IV	33
HASIL PEMBAHASAN PENELITIAN.....	33
A. HASIL PENELITIAN	33
B. PEMBAHASAN	54
C. KETERBATASA PENELITIAN.....	56
BAB V PENUTUP.....	57

A. KESIMPULAN	57
B. SARAN	57
DAFTAR RUJUKAN	59
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	22
Gambar 3. 1 Desain A-B	24
Gambar 4. 1 Kondisi Baseline (A)	35
Gambar 4. 2 Kondisi Intervensi (B)	40
Gambar 4. 3 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Kedua Kondisi	41
Gambar 4. 4 Estimasi Kecenderungan Arah	44
Gambar 4. 5 Kecenderungan Stabilitas Baseline (A)	46
Gambar 4. 6 Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B)	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Format Pengumpulan Data	29
Tabel 4.1	Data Hasil Baseline (A)	34
Tabel 4.2	Data Hasil Intervensi (B)	39
Tabel 4.3	Rekapitulasi Data Hasil Penelitian.....	41
Tabel 4.4	Data Panjang Kondisi	42
Tabel 4.5	Estimasi Kecenderungan Arah.....	44
Tabel 4.6	Kecenderungan Jejak Data Pada Tiap Kondisi.....	49
Tabel 4.7	Level Stabilitas dan Rentang Pada Tiap Kondisi.....	49
Tabel 4.8	Level Perubahan.....	49
Tabel 4.9	Rekapitulasi Analisis Dalam Kondisi	50
Tabel 4.10	Variabel Yang Dirubah	51
Tabel 4.11	Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya.....	51
Tabel 4.12	Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	52
Tabel 4.13	Level Perubahan.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Penelitian	62
Lampiran 2	Instrumen Penelitian	64
Lampiran 3	Silabus	67
Lampiran 4	RPP	71
Lampiran 5	Bahan Ajar	75
Lampiran 6	LKPD	81
Lampiran 7	Instrumen Penilaian	86
Lampiran 8	PPI	92
Lampiran 9	Surat Penelitian	95
Lampiran 10	Surat Balasan penelitian	96
Lampiran 11	Hasil <i>Baseline</i> (A)	97
Lampiran 12	Hasil Intervensi (B)	100
Lampiran 13	Dokumentasi	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki tingkat kecerdasan dibawah rata-rata, anak tunagrahita mengalami masalah dalam akademik dan sulit berpartisipasi dalam kelompok seusianya (Iswari, 2008). Menurut American Association on Mental Deficiency (AAMD) anak tunagrahita tertuju pada keterbatasan fungsi intelektual yang berada dibawah rata-rata dibandingkan pada anak seusianya, beriringan dengan sulitnya perkembangan perilaku adaptif yang terjadi sejak lahir sampai berusia 18 tahun. Meskipun memiliki hambatan, anak tunagrahita masih memiliki potensi yang perlu dikembangkan sesuai dengan kapasitas yang dimiliki anak tersebut (Safaruddin et al., 2019).

Menanamkan konsep pengetahuan kepada anak tunagrahita ringan bukanlah hal yang mudah. Mengingat kecerdasan yang dimiliki dibawah kecerdasan anak normal pada umumnya, namun pada dasarnya anak tunagrahita memiliki kebutuhan yang sama dengan anak pada umumnya (Taufan & Sari, 2018). Oleh sebab itu guru dituntut untuk memiliki kreatifitas dan keterampilan yang tinggi dalam memilih metode dan media yang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik anak, sehingga proses belajar mengajar jadi lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hal ini harus diusahakan dalam setiap pembelajaran pada anak tunagrahita ringan, salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari adalah matematika, yang salah satu materinya adalah mengenal bangun datar. Teori *Van Hiele* mengemukakan bahwa tahap mengenal geometri yang pertama adalah pengenalan (Pradhitya, R.F., Yunianta, T.N.H., & Ratu, 2017).

Mengenal bangun datar sangat penting karena hal ini berkaitan dengan banyak aspek kehidupan. Seperti dapat membantu anak tunagrahita ringan dalam berpikir logis, membantu anak tunagrahita ringan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan menggambar atau membuat bangun datar menggunakan bahan seperti kertas, pensil dan bahan yang lainnya, serta dapat membantu anak tunagrahita ringan dalam mengembangkan kreativitas mereka dengan membuat berbagai bentuk dan model bangun datar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada tunagrahita ringan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 November 2022 dengan cara observasi pembelajaran pada kelas IV SLB Perwari Padang hasil pengamatan guru dalam proses pembelajaran yaitu, guru sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan prosedur berupa penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar. Selanjutnya hasil pengamatan pada siswa dikelas tersebut terdapat satu orang siswa tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Misalnya ketika guru menunjuk satu bangun datar dan

meminta siswa untuk menyebutkan nama bangun datar tersebut, siswa menjawab tidak tahu.

Setelah melakukan pengamatan, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas pada tanggal 10 November 2022, berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa sekolah berpedoman pada kurikulum 2013. Pada kurikulum terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai anak tunagrahita ringan kelas IV yaitu pada Tema 5 Hidup Bersih Dan Sehat, Subtema 2 Lingkungan Bersih dan Sehat, Kompetensi Dasar 3.4 yaitu Mengenal bangun datar segi lima dan segi enam beraturan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain. Namun pada kenyataannya masih ada satu orang anak yang belum mampu mengenal bangun datar, dimana artinya anak tersebut belum mampu mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti hanya mengambil KD matematika dari Tema 5 subtema 2 Lingkungan Sekolah, karena ini sesuai dengan permasalahan yang sedang dialami anak.

Berdasarkan asesmen yang telah dilakukan selama 2 kali pertemuan, maka didapatkan hasil bahwa anak belum mampu menyebutkan dan menggambarkan bangun datar yang dibuktikan dengan hasil presentase kurang yaitu 14.2%. Pada hasil asesmen tersebut didapatkan kemampuan anak dengan bimbingan guru yaitu anak mampu membuat bangun datar lingkaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu bagi peneliti memberikan solusi dalam permasalahan tersebut agar anak dapat mengenal bangun datar. Dalam era teknologi saat ini, game edukasi dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bangun datar. Game edukasi memungkinkan anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Saat dilakukan peninjauan kembali ternyata anak-anak di SLB Perwari Padang sudah diperbolehkan membawa *Handphone* ke sekolah, maka dengan ini anak dapat belajar mengenal bangun datar menggunakan game edukasi baik di sekolah maupun di rumah.

Banyak game edukasi yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti game edukasi mengenal warna, mengenal bilangan, mengenal abjad, mengenal hijaiyah, mengenal suara hewan, mengenal benda-benda disekitar dan masih banyak bentuk lainnya (efendi, 2018). Tetapi pada penelitian ini peneliti memberikan game edukasi mengenal bangun datar. Aplikasi game edukasi ini terdapat beberapa macam pilihan dalam belajar mengenal bangun datar. Seperti anak dapat mengenal bangun datar dengan suara, dengan cara memberi warna bangun datar, dan dengan cara menebak bangun datar (Budhayanti & Bata, 2021). Game edukasi yang akan digunakan untuk membantu anak tunagrahita ringan dalam mengenal bangun datar adalah Game Anak Edukasi Bangun Datar. Game edukasi ini memiliki kelebihan dapat menunjukkan respon yang cepat jika anak memilih bangun datar yang ditunjuk, serta memiliki tampilan dan warna

yang menarik perhatian anak. Peneliti berharap dengan menggunakan game edukasi ini dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal bangun datar.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak belum mampu menyebutkan bangun datar
2. Anak belum mampu membedakan bangun datar
3. Anak belum mencapai tujuan pembelajaran materi bangun datar

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah maka peneliti membatasi masalah yaitu : meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar melalui game edukasi untuk anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Perwari Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti memberikan rumusan masalah yaitu : Apakah penggunaan game edukasi efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar untuk anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Perwari Padang?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di jelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan efektivitas game edukasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar untuk tunagrahita ringan kelas IV di SLB Perwari Padang.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi lembaga pendidikan, Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan ilmu pengetahuan di bidang matematika, khususnya dalam pembelajaran mengenal bangun datar dengan menggunakan game edukasi untuk siswa dengan disabilitas.
- b. Bagi peneliti, sebagai titik awal untuk mengembangkan penelitian tentang pengajaran matematika dalam mengenal bangun datar untuk anak berkebutuhan khusus.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, pemanfaatan game edukasi sebagai salah satu media IT untuk meningkatkan kemampuan anak berkebutuhan khusus dalam mengenal bangun datar.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat diterapkan di kelas, terutama dalam mengenal bangun datar untuk anak tunagrahita ringan.