

**EFEKTIVITAS GAME EDUKASI WORDWALL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN OPERASI
HITUNG PENGURANGAN PADA SISWA CEREBRAL
PALSY**

(Single Subject Research Kelas II di SLB Bundo Kandung)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)



Oleh :

MUTIARA GUSTINA

NIM. 19003078

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

2024

**EFEKTIVITAS GAME EDUKASI WORDWALL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN OPERASI
HITUNG PENGURANGAN PADA SISWA CEREBRAL
PALSY**

(Single Subject Research Kelas II di SLB Bundo Kandung)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)



Oleh :

MUTIARA GUSTINA

NIM. 19003078

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Efektivitas Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan Pada Siswa Cerebral Palsy (*Single Subject Research* Kelas II di SLB Bundo Kandung

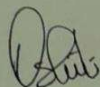
Nama : Mutiara Gustina

NIM/BP : 19003078/2019

Departemen : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

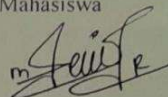
Disetujui Oleh,
Pembimbing Skripsi



Dr. Nurhastuti, M.Pd
NIP. 19681125 199702 2001

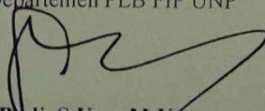
Padang, Januari 2024

Mahasiswa



Mutiara Gustina
NIM.19003078

Diketahui,
Kepala Departemen PLB FIP UNP




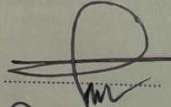
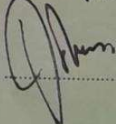
Ns. Setia Budi, S.Kep., M.Kep.
NIP. 19920101 201903 1 016
SK No. 16/UN35.4.5/KP/2024
Tanggal 15 Januari 2024

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Efektivitas Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan
Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan Pada Siswa
Cerebral Palsy (*Single Subject Research* Kelas II di SLB
Bundo Kanduang)
Nama : Mutiara Gustina
NIM : 19003078
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2024

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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mutiara Gustina
NIM/BP : 19003078/2019
Departemen : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan Pada Siswa Cerebral Palsy (*Single Subject Research* Kelas II di SLB Bundo Kandang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila 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, Februari 2024
Saya yang menyatakan



Mutiara Gustina
NIM.19003078

ABSTRAK

Mutiara Gustina. 2024. EFEKTIVITAS GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG PENGURANGAN PADA SISWA CEREBRAL PALSY. Skripsi. Pendidikan Luar Biasa. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi dari permasalahan yang ditemukan peneliti pada siswa cerebral palsy kelas II di SLB Bundo Kanduang Padang. Penelitian bertujuan untuk membuktikan keefektivitas game edukasi wordwall untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung pengurangan pada siswa cerebral palsy. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu game edukasi wordwall.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *single subject research* (SSR) dengan menggunakan desain A-B-A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tulis dengan analisis data visual grafik yang terbagi menjadi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Penelitian dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan yang dibagi 3 fase dengan perolehan data 4 kali pertemuan dalam fase *baseline* (A1) yaitu hasil persentase 10%,10%,10%,10%. Pada fase intervensi (B) dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dengan hasil persentase 30%,40%,40%,50%,60%,80%,80%,80%. Dan pada fase *baseline* (A2) dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan hasil persentase 80%,90%,90%,90%. Berdasarkan analisis data yang telah ditemukan bahwa game edukasi wordwall efektif untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung pengurangan pada siswa cerebral palsy.

Kata Kunci : Operasi hitung pengurangan, game edukasi wordwall, cerebral palsy

ABSTRACT

Mutiara Gustina. 2024. EFFECTIVENESS OF WORDWALL EDUCATIONAL GAMES TO IMPROVE THE ABILITY OF SUBTRACT CALCULATING OPERATIONS IN CEREBRAL PALSY STUDENTS. Thesis. Special education. Faculty of Science Education. Padang State University.

This research was motivated by problems found by researchers in class II cerebral palsy students at SLB Bundo Kanduang Padang. The research aims to prove the effectiveness of the wordwall educational game to improve the ability of subtraction arithmetic operations in cerebral palsy students. The media used in this research is the wordwall educational game.

The method used in this research is single subject research (SSR) using an A-B-A design. The data collection technique used is a written test with visual graphic data analysis which is divided into analysis within conditions and analysis between conditions.

The research was conducted in 16 meetings divided into 3 phases with data obtained from 4 meetings in the baseline phase (A1), namely percentage results of 10%, 10%, 10%, 10%. In the intervention phase (B), 8 meetings were held with percentage results of 30%, 40%, 40%, 50%, 60%, 80%, 80%, 80%. And in the baseline phase (A2) 4 meetings were held with percentage results of 80%, 90%, 90%, 90%. Based on data analysis, it has been found that the wordwall educational game is effective in improving the ability of subtraction arithmetic operations in cerebral palsy students.

Keywords: Subtraction arithmetic operations, wordwall educational games, cerebral palsy

KATA PENGANTAR

Segala Puji Bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan Pada Siswa Cerebral Palsy Kelas II Di SLB Bundo Kandung”.

Penulisan Skripsi ini merupakan syarat sebelum melakukan tugas akhir perkuliahan. Skripsi ini dilatar belakangi dari permasalahan yang peneliti temui di SLB Bundo Kandung yaitu kesulitan operasi hitung pengurangan pada siswa Cerebral Palsy.

Skripsi ini menguraikan sistematika penulisan yaitu BAB I berupa pendahuluan yang terdiri dari latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. BAB II berupa kajian teori berisi kajian pustaka, penelitian relevan dan kerangka berfikir, BAB III berupa jenis penelitian, variabel, defenisi operasional variabel, subjek penelitian, setting penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, prosedur penelitian dan teknik analisis data. Sedangkan di BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, selanjutnya ada BAB V yang berisi kesimpulan dan saran.

Peneliti berharap Skripsi ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi respondennya. Peneliti juga menyadari adanya banyak kesalahan dan kekeliruan. Peneliti juga berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari responden agar membantu peneliti untuk membuat Skripsi yang lebih baik dimasa yang akan datang. Dalam penulisan Skripsi ini, menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi sehingga peneliti mendapatkan banyak inspirasi, motivasi serta masukan yang membuat peneliti bersemangat menyelesaikan Skripsi ini.

Padang, 2024

Mutiarra Gustina

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta juga kemudahan sehingga peneliti mampu dan bisa menyelesaikan penelitian ini. Ungkapan rasa syukur dan juga terima kasih peneliti kirimkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi umatnya. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Untuk kepala keluarga dan panutanku Papa (Zerfiendi) dan perempuan yang paling ku sayangi serta yang menjadi pintu surga ku Mama (Linda Efrita) terima kasih untuk kasih sayang, cinta, semangat dan semua perjuangan yang selama ini telah berusaha memberikan yang terbaik kepada anaknya hingga bisa dititik ini. Beribu rasa dan ucapan terima kasih takkan mampu membayar segala perjuangan dan kasih sayang dari papa dan mama, semoga Mutia bisa mencapai kesuksesan dan cita-cita yang diharapkan selama ini dan tentu saja mengharapakan do'a dan ridho dari papa dan mama, semoga papa dan mama diberikan kesehatan, kebahagiaan, rezky yang berlimpah dan umur yang panjang.
2. Kakak dan adikku yang paling kusayangi (Mesya Antama Putri S.Pd dan Wahyu Ferdian) terima kasih atas semangat yang telah diberikan selama ini, semoga kita sama-sama mewujudkan cita-cita dan bisa selalu memberikan dukungan untuk membahagiakan kedua orang tua kita.

3. Ibuk Elsa Efrina, S.Pd.,M.Pd. selaku kepala departemen dan Bapak Drs. Ardisal, M.Pd selaku sekretaris Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dan membantu dan menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan Ibu dan Bapak.
4. Ibuk Dr. Nurhastuti M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah banyak meluangkan waktu dan ilmu pengetahuan, serta memberikan motivasi untuk Mutia, agar Mutia bisa menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin. Semoga ibuk selalu diberikan kesehatan dan semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang ibu berikan Aamiin.
5. Ibuk Prof. Dr. Mega Iswari, M.Pd , Bapak Johandri Taufan, M.Pd , dan Bapak Antoni Tsaputra, Ph.D. selaku penguji yang telah meluangkan waktu untuk menghadiri dan menguji karya tulis ini. Terima kasih atas saran dan kritikan yang mendukung dan sangat bermanfaat yang telah ibu bapak berikan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga apa yang telah ibu dan bapak berikan bermanfaat untuk kita semua.
6. Untuk seluruh dosen dan staff Departemen Pendidikan Luar Biasa, terima kasih atas ilmu yang telah diberikan selama ini.
7. Kepala sekolah, dan seluruh keluarga besar SLB Bundo Kanduang Padang dimana peneliti melakukan penelitian yang telah memberikan kemudahan peneliti melakukan penelitian. Khusus untuk ibuk Winda yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara, semoga ibuk selalu diberikan kemudahan, kesehatan dalam melaksanakan tugasnya.

8. Untuk teman seperti saudara tapi tidak sedarah, sahabat-sahabat terbaikkku (Cindy,Diah,Rada,Fika,Silvia,Farel,Hasan,Hilma) dan masih banyak lagi yang tidak bisa disebutkan satu persatu, tetap kompak ya, semangat terus untuk meraih cita-citanya.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	9
KAJIAN TEORI.....	9
A. Hakikat Anak Cerebral Palsy	9
B. Pembelajaran Matematika	12
C. Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan	14
D. Game Edukasi Wordwall	17
E. Penelitian Relevan	28
F. Kerangka Konseptual.....	30
BAB III.....	32

METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Variabel.....	34
C. Defenisi Operasional Variabel	34
D. Subjek Penelitian	35
E. Setting Penelitian.....	36
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36
G. Prosedur Penelitian	38
H. Teknik Analisis Data	42
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kemampuan Awal (Fase A1) Operasi hitung pengurangan	50
Tabel 2. Hasil Intervensi	54
Tabel 3. Hasil Baseline (A2)	58
Tabel 4. Panjang Kondisi	60
Tabel 5. Estimasi Kecendrungan Arah	62
Tabel 6. Persentase Stabilitas Baseline (A1).....	64
Tabel 7. Persentase Stabilitas Intervensi (B).....	65
Tabel 8. Persentase Stabilitas Fase Baseline (A2).....	67
Tabel 9. Rekapitulasi Kecendrungan Stabilitas	67
Tabel 10. Kecendrungan Jejak Data	68
Tabel 11. Level Stabilitas dan Rentang	69
Tabel 12. Level Perubahan.....	70
Tabel 13. Rangkuman Hasil Analisis Data dalam Kondisi	71
Tabel 14. Variabel yang diubah.....	73
Tabel 15. Perubahan Kecendrungan Arah	73
Tabel 16. Perubahan Kecendrungan Stabilitas	74
Tabel 17. Perubahan Level.....	75
Tabel 18. Kondisi Keseluruhan	77

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Kondisi Baseline A1	50
Grafik 2. Kondisi Intervensi (B).....	55
Grafik 3. Kondisi Baseline A2	58
Grafik 4. Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan A-B-A.....	59
Grafik 5. Grafik Analisis Dalam Kondisi	72
Grafik 6. Analisis Antar Kondisi.....	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual	31
Bagan 2. Prosedur Desain A-B-A.....	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Halaman pertama game edukasi wordwall	23
Gambar 2. Tombol start pada game	24
Gambar 3. Slide soal pertama pada game	25
Gambar 4. Cara mengurangi sesuai bilangan soal.....	25
Gambar 5. Slide soal kedua dan cara mengurangi pada game	26
Gambar 6. Slide soal ketiga dan cara mengurangi pada game	26
Gambar 7. Slide soal keempat dan cara mengurangi pada game	26
Gambar 8. Slide soal keenam pada game.....	26
Gambar 9. Slide soal kelima dan cara mengurangi pada game	26
Gambar 10. Slide soal keenam dan cara mengurangi pada game	27
Gambar 11. Slide soal ketujuh dan cara mengurangi pada game	27
Gambar 12. Slide soal kedelapan dan cara mengurangi pada game	27
Gambar 13. Slide soal kesembilan dan cara mengurangi pada game	27
Gambar 14. Slide soal kesepuluh dan cara mengurangi pada game	28
Gambar 15. Slide tampilan skor jawaban	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi penelitian	86
Lampiran 2. Instrumen penelitian	87
Lampiran 3. Pedoman wawancara	88
Lampiran 4. Instrumen asesmen	90
Lampiran 5. Modul ajar	95
Lampiran 6. hasil kemampuan fase A1	107
Lampiran 7. Hasil kemampuan fase intervensi (B)	109
Lampiran 8. Hasil kemampuan fase baseline A2	111
Lampiran 9. dokumentasi	113
Lampiran 10. Surat izin penelitian dari kampus	117
Lampiran 11. Surat izin penelitian dispend	118
Lampiran 12. Surat balasan sekolah	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berguna sepanjang waktu dan dapat dipelajari maupun di rumah di mana saja dan kapan saja. Semua warga negara berhak atas pendidikan, begitupun juga anak berkebutuhan khusus yang juga berhak mendapatkan dan memperoleh pendidikan dan pelayanan. Sesuai Peraturan UU 8/2016 dan PP 13 tahun 2020 tentang akomodasi yang layak bagi peserta didik disabilitas yang berhak memperoleh akses di semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan secara inklusif di pendidikan umum atau pendidikan khusus (Sunanto, 2016).

Anak berkebutuhan khusus bisa dikatakan apabila memiliki kelainan pada fisik, motorik, mental, intelektual dan sosialnya serta sesuai dengan karakteristik dan ciri-ciri pada anak berkebutuhan khusus pada umumnya. Kelainan dan kecacatan pada fisik, mental, dan intelektual pada anak berkebutuhan khusus ini mengharuskan mereka mendapatkan pendidikan dan layanan khusus. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang membutuhkan layanan khusus baik dari segi pendidikan maupun aktivitas sehari-hari, hal dikarenakan memiliki hambatan terkait tumbuh kembangnya yang berkaitan dengan inteligensi, indera serta anggota gerak (Khairun Nisa et al., 2018).

Terhambatnya anggota gerak serta motorik pada anak berkebutuhan khusus disebut dengan istilah tunadaksa, keterbatasan pada alat gerak dan motoriknya terjadi pada saat prenatal, natal dan postnatal, akibat dari terhambatnya alat gerak dan motorik pada anak tersebut, maka diperlukan pelayanan khusus untuk mengantisipasi (Faira & Nurhastuti, 2022). Tunadaksa juga mempunyai jenis yaitu seperti Cerebral Palsy, Cerebral Palsy merupakan kelainan dan keadaan yang mengalami kerusakan pada otak yang menunjukkan kelainan pada sikap dan pergerakan dengan tipe cerebral palsy seperti spastic, atetoid, ataksid dan campuran (Selekta, 2018).

Anak Cerebral Palsy terkadang juga mengalami kesulitan dalam hal akademik, beberapa kesulitan yang dialami pada saat pembelajaran yaitu kesulitan berupa keterampilan berhitung yang memberikan dampak pada pembelajaran matematikanya seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian (Sulistijowati, 2020).

Berhitung adalah pembelajaran yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Pada pembelajaran berhitung, tidak hanya dilakukan dengan bahasa tulis ataupun menirukan ucapan guru, tetapi berhitung juga dilakukan dengan keterampilan atau kemampuan individu untuk mengamati, memahami, menyebutkan dan menulis lambang bilangan secara pasti dan sesuai dengan ketentuan (Amreta & Safa, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada bulan Juli di SLB Bundo Kanduang, ditemukan seorang siswa dengan hambatan Tunadaksa jenis Cerebral Palsy tipe Spastic, siswa tersebut berinisial J lahir pada tanggal 23 Februari 2014 dengan rentang IQ normal 90-110 yaitu 95 dan berada pada Fase A di Kelas II. Kondisi fisik pada siswa J yaitu sebelah tangan kanan kaku dan sulit untuk digerakkan, sedangkan tangan kiri juga terlihat sedikit kaku namun masih bisa memegang sesuatu, kedua kaki kaku dalam berjalan, siswa masih bisa menggerakkan jari pada tangan, namun pada tangan kanan siswa hanya bisa menggerakkan jari, tetapi untuk menjulurkan tangan kanan siswa tidak bisa, jika beraktivitas atau belajar siswa menggunakan tangan kiri seperti memegang pensil dan menulis. Pada pembelajaran matematika, siswa berinisial J ini sudah mengenal angka dan sudah memahami konsep penjumlahan akan tetapi masih mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung pengurangan, padahal kurikulum merdeka kelas II di sekolah sudah dituntut untuk pembelajaran Pengurangan.

Dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan tes asesmen pengurangan pada siswa, hasil dari tes ini siswa bisa membaca angka pada soal, dan sudah tahu mana simbol penjumlahan dan simbol pengurangan, akan tetapi pada saat menjawab hasil dari pengurangan tersebut bukannya pengurangan siswa malah menjumlahkannya, seperti saat ditanya $5-2$ siswa menjawab hasilnya menjadi 7, $3-1$ siswa menjawab hasilnya menjadi 4, dan $8-2$ siswa menjawab hasilnya menjadi 10, bahkan ketika

peneliti mencobakan pengurangan dengan bilangan dasar yaitu 1 sampai 10 kepada siswa, siswa belum bisa untuk mengurangkannya sehingga bisa peneliti lihat untuk melanjutkan ke angka yang lebih tinggi belum bisa dilakukan kepada siswa.

Hal ini dibuktikan pada hasil tes siswa yang menunjukkan dalam operasi hitung pengurangan siswa mendapatkan skor mampu 1 dari 13 item dengan persentase kemampuan 7,69%, melihat skor dan persentase kemampuan operasi hitung pengurangan yang didapatkan siswa rendah, peneliti menyimpulkan siswa memang masih kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung pengurangan. Pada saat peneliti memberikan benda berupa beberapa kancing baju dan menginstruksikan pada siswa agar menghitung berapa banyak benda tersebut, siswa menghitungnya dengan jumlah yang benar, namun pada saat peneliti menginstruksikan kepada siswa agar dapat mengurangkan kancing baju tersebut siswa kebingungan dan diam dikarenakan belum memahami bagaimana konsep pengurangan.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas, berdasarkan hasil wawancara, guru mengatakan siswa berinisial J ini memang masih kesulitan dan belum memahami konsep operasi hitung pengurangan, seperti pengurangan 1 sampai 10 sehingga belum bisa dilanjutkan ke angka yang lebih tinggi, siswa lebih banyak dibantu oleh guru pada saat soal operasi hitung pengurangan. Guru menggunakan metode latihan pada siswa agar siswa memahami konsep pengurangan, namun siswa masih kesulitan dalam memahami konsep pengurangan.

Guru juga menggunakan media konkret berupa batu, lidi dan sempoa. Ketika guru menggunakan media konkret berupa batu, lidi dan sempoa tersebut siswa bisa menggunakan medianya dalam pembelajaran pengurangan dengan menggunakan tangan kiri, akan tetapi masih mengalami kesulitan untuk mengurang dikarenakan masih belum memahami konsep pengurangan sehingga bisa dikatakan tujuan pada pembelajaran matematikanya belum sepenuhnya tercapai. Dari siswa yang bisa menggunakan media tersebut menunjukkan bahwa kedisabilitas fisik siswa tidak ada hubungannya dengan kesulitan siswa dalam operasi hitung pengurangan dan tidak berpengaruh terhadap proses pembelajaran berhitung.

Melalui permasalahan diatas, untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung pengurangan pada siswa, peneliti memberikan solusi perbaikan atas permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan game edukasi wordwall yaitu game edukasi yang dimainkan sesuai soal pengurangan yang ditampilkan disertai gambar dan suara agar menarik minat siswa supaya tidak bosan dan semangat dalam belajar pengurangan.

Alasan peneliti menggunakan game edukasi wordwall ini adalah supaya siswa dapat belajar dengan respon aktif, hal ini telah diamati langsung oleh peneliti ketika melakukan studi pendahuluan pada siswa, belajar tanpa menggunakan media dan gambar siswa lebih cepat bosan dan bermain-main dalam pembelajaran, alasan lain peneliti menggunakan

game edukasi wordwall ini adalah menyesuaikan dengan zaman sekarang yang serba online dan digital dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian pada permasalahan diatas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan Pada Siswa Cerebral Palsy Kelas II Di SLB Bundo Kanduang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa kesulitan dalam operasi hitung pengurangan 1 sampai 10
2. Siswa belum memahami konsep operasi hitung pengurangan
3. Perlunya pembaharuan metode atau media dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung pengurangan pada siswa.

C. Pembatasan Masalah

supaya penelitian ini lebih sistematis dan terarah , maka peneliti membatasi masalah dengan efektif atau tidaknya game edukasi wordwall untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung pengurangan dari bilangan 1 sampai 10 dengan hasil pengurangan satu angka pada siswa Cerebral Palsy.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, rumusan masalah yang didapatkan untuk penelitian ini yaitu “Apakah game edukasi wordwall efektif untuk meningkatkan kemampuan operasi

hitung pengurangan dari bilangan 1 sampai 10 pada siswa Cerebral Palsy kelas II di SLB Bundo Kandung?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan keefektifan game edukasi wordwall untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung pengurangan 1 sampai 10 siswa Cerebral Palsy.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil akhir penelitian ini, diharapkan supaya memberikan manfaat secara umum yaitu :

1. Manfaat teoritik

Untuk menambah pengetahuan serta wawasan tentang bagaimana memberikan pelayanan, pendidikan, pembelajaran matematika seperti pengurangan bagi siswa Cerebral Palsy agar bisa berguna untuk kehidupan sehari-hari dan menerapkan hasil belajarnya dengan baik.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Supaya menambah pengetahuan dan kedepannya memiliki motivasi belajar pada siswa.

b. Bagi guru

Supaya menjadi gambaran dan evaluasi bagi guru begitupun calon guru agar dapat memberikan pembelajaran yang menarik agar siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan senang serta

memberikan pengalaman untuk memberikan pengajaran kepada siswa.

c. Bagi orang tua

Diharapkan penelitian ini memberikan manfaat bagi orang tua agar memperhatikan hasil belajar pada siswa serta ikut berperan dalam meningkatkan kemampuan belajar pada siswa.

d. Bagi peneliti

Untuk lebih menambah pengetahuan khususnya dalam memberikan dan menerapkan layanan pengajaran kepada siswa Cerebral Palsy, khususnya dalam operasi hitung pengurangan.

e. Bagi peneliti berikutnya

Agar dapat dijadikan bahan rujukan, sumber bacaan serta sebagai pedoman untuk penelitian selanjutnya.