

ABSTRAK

Nurmiati. 2017. *Media Pembelajaran Matematika yang Digunakan dalam Operasi Hitung Penjumlahan pada Anak Tunagrahita Ringan*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. Pembimbing 1: Analisa Fitria, S.Pd, M.Si. Pembimbing 2: Hajiannor, M.Ag.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran matematika yang digunakan anak tunagrahita ringan pada operasi hitung penjumlahan, kelebihan dan kekurangannya, serta kendala dan dampak dalam penggunaannya.

Jenis penelitian ini adalah *library research* dengan menggunakan pendekatan deskriptif analitis. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey perpustakaan. Sedangkan teknik pengolahan data meliputi tahap analisis dan sintesis. Dalam hal ini penulis menggunakan deskriptif analitis (*descriptive of analyze research*), yaitu pencarian berupa fakta, hasil, dan ide pemikiran seseorang melalui cara mencari, menganalisis dan membuat interpretasi serta melakukan generalisasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika yang digunakan anak tunagrahita ringan pada operasi hitung penjumlahan meliputi: sempoa, dadu, dabol, *flash card*, gambar, holkon, kotak penjumlahan, papan bilah, papan congklak, roda bilangan, *smart board*, dan ular tangga. Kelebihannya adalah desainnya sederhana, tidak berbahaya, sesuai dengan karakteristik siswa, serta membantu siswa melakukan penjumlahan. Sedangkan kekurangannya adalah digunakan untuk penjumlahan 1-10 kecuali media holkon dan ular tangga, harus dibuat terlebih dahulu agar sesuai dengan karakteristik siswa kecuali media papan congklak, serta tidak tahan lama apabila terbuat dari bahan-bahan yang mudah rusak. Kendalanya yaitu mengenal bilangan, daya pikir, perhatian dan daya ingat lemah, susah berpikir logis, dan kurang teliti. Adapun media yang efektif di kelas II SDLB adalah *abacus*, dadu, dabol, *flash card*, gambar, kotak penjumlahan, papan congklak, roda bilangan, serta *smart board*. Media yang efektif di kelas III SDLB ialah media papan bilah dan ular tangga. Sedangkan, media yang efektif di kelas IV SDLB yaitu media holkon.