

**EFEKTIVITAS MODEL *PLAY BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA PAPAN JURANG TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN BERHITUNG PENGURANGAN PADA
ANAK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

SKRIPSI

Oleh:

REGINA MIAZA SAVITRI

2210127220012



**JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
MEI 2026**

**EFEKTIVITAS MODEL *PLAY BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA PAPAN JURANG TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN BERHITUNG PENGURANGAN PADA
ANAK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Strata-1 Pendidikan Khusus

Oleh:

REGINA MIAZA SAVITRI

2210127220012

**JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
MEI 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS MODEL *PLAY BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA PAPAN JURANG TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN BERHITUNG PENGURANGAN PADA
ANAK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL**

Oleh:

Regina Miaza Savitri

NIM. 2210127220012

Disetujui Sidang Skripsi

Pembimbing 1



Mirnawati, M.Pd
NIP.198810102015042002

Pembimbing 2



Tenty Jährina Ramli, M.Pd
NIPPPK. 199210102024212001

Mengetahui/Menyetujui

Ketua Jurusan Pendidikan Khusus



Dr. Agus Pratomo Andi Widodo, M.Pd
NIP.198508062010121006

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Lembar ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Regina Miaza Savitri NIM. 2210127220012 dengan judul “Efektivitas Model *Play Based Learning* berbantuan Media Papan Jurang terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pengurangan pada Anak dengan Hambatan Intelektual” telah disetujui oleh Dosen Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Jurusan Pendidikan Khusus.

Penguji I,



Prof. Dr. Amka, M.Si
NIP. 19620307198103103

Tanggal 08 Mei 2026

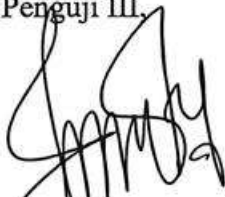
Penguji II,



Mimawati, M.Pd
NIP.198810102015042002

Tanggal 06 Mei 2026

Penguji III,



Penty Jahrina Ramli, M.Pd
NIPPPK. 199210102024212001

Tanggal 11 Mei 2026

Ketua Jurusan,



Dr. Agus Pratomo Andi Widodo, M.Pd
NIP.198308062010121006

Tanggal 11 Mei 2026

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Regina Miaza Savitri
NIM : 2210127220012
Jurusan : Pendidikan Khusus
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Lambung Mangkurat

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Model Play Based Learning berbantuan Media Papan Jurang terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pengurangan pada Anak dengan Hambatan Intelektual” ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika penulisan/keilmuan yang berlaku.

Atas pernyataan ini, jika kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menanggung resiko ataupun menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika penulisan dan etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Banjarbaru, 20 April 2026



Regina Miaza Savitri

NIM. 2210127220012

MOTTO

*“Not an end,
but the start of all things that are left to do.”*

(Hozier)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sujud syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan sebaik-baiknya kehidupan. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orangtua, Bapak dan Mamah yang selalu memungkinkan yang tidak mungkin untuk penulis, senantiasa melantunkan do'a yang tiada putus, dan kasih sayang yang tulus. Skripsi ini juga penulis persembahkan untuk adik terkasih yang selalu menjadi inspirasi, motivasi, dan penghibur hati.

ABSTRAK

Regina Miaza Savitri. 2210127220012. 2026. Efektivitas Model *Play Based Learning* berbantuan Media Papan Jurang terhadap Kemampuan Berhitung Pengurangan Anak dengan Hambatan Intelektual. Dosen Pembimbing I: Mirnawati, M.Pd. Dosen Pembimbing II: Tenty Jahrina Ramli, M.Pd.

Kata Kunci: *Play Based Learning*, Media Papan Jurang, Kemampuan Berhitung Pengurangan, Anak dengan Hambatan Intelektual

Kemampuan berhitung adalah salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran matematika, namun anak dengan hambatan intelektual seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung karena keterbatasan dalam fungsi intelektual dan kemampuan berpikir abstrak. Berdasarkan hasil observasi awal di SLB Negeri 1 Martapura, ditemukan enam anak dengan hambatan intelektual pada jenjang SMPLB masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan operasi hitung pengurangan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran yang tepat serta media ajar yang konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *play based learning* berbantuan media papan jurang dalam meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan pada anak dengan hambatan intelektual di SLB Negeri 1 Martapura.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan *time series design* ($O_1 O_2 O_3 O_4 X O_5 O_6 O_7 O_8$), yang dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebanyak 4 kali, kemudian perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan model *play based learning* berbantuan media papan jurang sebanyak 5 kali, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) sebanyak 4 kali. Subjek penelitian adalah enam anak dengan hambatan intelektual pada jenjang SMPLB di SLB Negeri 1 Martapura. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan berhitung pengurangan serta observasi selama pemberian *treatment*. Data yang diperoleh dianalisis dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berhitung pengurangan setelah diberikan *treatment*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung pengurangan pada anak dengan hambatan intelektual setelah diterapkan model *play based learning* berbantuan media papan jurang. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata dari 31,6 pada tahap *pretest* menjadi 72,4 pada tahap *posttest* pada subjek penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *play based learning* berbantuan media papan jurang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan pada anak dengan hambatan intelektual di SLB Negeri 1 Martapura.

KATA PENGANTAR

Segala puji kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Model *Play Based Learning* berbantuan Papan Jurang terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pengurangan pada Anak dengan Hambatan Intelektual”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 (S1) Jurusan Pendidikan Khusus Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak. Untuk itu, sudah selayaknya apabila pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Dr. Agus Pratomo Andi Widodo, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Khusus Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Mirnawati, M. Pd dan Ibu Tenty Jahrina Ramli, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan saran dan bimbingan yang berharga bagi penulis.
5. Prof. Dr. Imam Yuwono, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan selama berkuliah kepada penulis.

6. Seluruh dosen jurusan Pendidikan Khusus yang telah mendidik, mengajar, memotivasi, dan membimbing penulis dari awal perkuliahan, serta seluruh staf tenaga kependidikan yang turut berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Keluarga besar SLB Negeri 1 Martapura yang telah memberikan izin dan dukungan kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian.
8. Kedua orangtua, Bapak Kusnan dan Ibu Herny Fitriyaningsih, adik terkasih, Ragil Ananda Al-Fahrezi, keluarga, dan orang-orang terdekat yang selalu memberikan dukungan dan memberikan do'a yang tulus kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Rizma Nabila Septiariny, Nur Fitriya Isnaini Mukhnil, Desy Anggiriyani, Ellen Agustina Putri Sion, dan teman-teman lain yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, atas semangat, dukungan, serta waktu yang diluangkan untuk mendengar keluh kesah penulis.
10. Andrew Hozier-Bryne atas bait demi bait lagunya yang senantiasa menemani penulis selama penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis dalam proses penulisan dan penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pada skripsi ini banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna, akan tetapi besar harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua dan semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan kasih sayang dan memberkati usaha kita, Amin.

Banjarbaru, April 2026

Regina Miaza Savitri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Konsep Anak dengan Hambatan Intelektual.....	11
1. Pengertian Anak dengan Hambatan Intelektual	11
2. Klasifikasi Anak dengan Hambatan Intelektual	13
3. Karakteristik Anak dengan Hambatan Intelektual	17
4. Kemampuan Belajar Anak dengan Hambatan Intelektual	23
5. Prinsip Pembelajaran Anak dengan Hambatan Intelektual	25
B. Konsep Kemampuan Berhitung Pengurangan.....	28
1. Pengertian Kemampuan Berhitung Pengurangan.....	28
2. Aspek-Aspek Kemampuan Berhitung Pengurangan.....	30
3. Tingkat Perkembangan Kemampuan Berhitung Pengurangan pada Anak dengan Hambatan Intelektual	33
4. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan	34
5. Indikator Kemampuan Berhitung Pengurangan.....	36
C. Model Pembelajaran <i>Play Based Learning</i>	38
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Play Based Learning</i>	38
2. Prinsip Model Pembelajaran <i>Play Based Learning</i>	39
3. Langkah-Langkah Pelaksanaan <i>Play Based Learning</i>	40
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Play Based Learning</i>	41
D. Media Papan Jurang	44
1. Pengertian Media Papan Jurang	44

2. Dasar Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Anak dengan Hambatan Intelektual	45
3. Kelebihan & Kekurangan Media Papan Jurang	46
4. Cara Penggunaan Papan Jurang dalam Pembelajaran Pengurangan ...	48
5. Alat, Bahan, dan Langkah Pembuatan Papan Jurang	48
E. Efektivitas Model <i>Play Based Learning</i> berbantuan Media Papan Jurang	50
1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran	50
2. Kriteria Efektivitas Pembelajaran	51
3. Sinergi antara <i>Play Based Learning</i> dan Media Papan Jurang	52
F. Penelitian yang Relevan	54
G. Kerangka Berpikir	57
H. Hipotesis Penelitian	58
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	59
B. Desain Penelitian	60
C. Prosedur Penelitian	61
D. Variabel Penelitian	62
E. Waktu dan Tempat Penelitian	62
F. Subjek Penelitian	62
G. Teknik Pengumpulan Data	63
H. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Penelitian	68
1. <i>Pretest</i> Kemampuan Berhitung Pengurangan	69
2. <i>Treatment</i> Penerapan Model <i>Play Based Learning</i> berbantuan Media Papan Jurang	75
3. <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Pengurangan	83
4. Perbandingan Kemampuan Berhitung Pengurangan pada Tahap <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86
B. Pembahasan	88
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Papan Jurang	44
Gambar 2. 2 Gunting.....	49
Gambar 2. 3 Kanvas.....	49
Gambar 2. 4 Kertas Buffalo	49
Gambar 2. 5 Lem.....	49
Gambar 2. 6 Skema Penelitian Relevan.....	56
Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir.....	58

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Grafik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	87
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Nilai Hasil <i>Pretest</i>	69
Tabel 4. 2 Nilai Hasil <i>Posttest</i>	83
Tabel 4. 3 Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86