

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting dipelajari oleh siswa adalah matematika, tidak terkecuali bagi orang-orang yang memiliki kebutuhan khusus. Dengan mempelajari matematika, akan dirasakan manfaat yang nyata dalam setiap praktek kehidupan. Hal ini menumbuhkan kesadaran orangtua dan pendidik untuk memberikan bekal keterampilan matematika kepada anak sedini mungkin.

Pelajaran matematika perlu diberikan kepada anak tunagrahita meskipun terbatas pada bilangan tertentu. Di sekolah umum atau sekolah regular penyajian mengenal bilangan mungkin akan lebih mudah dipahami oleh anak-anak pada sekolah reguler. Namun akan berbeda apabila mengenal lambang bilangan tersebut diajarkan pada anak tunagrahita sedang, mereka seringkali mengalami kesulitan untuk dapat memahami materi tersebut, mengingat anak tunagrahita sedang susah sekali mengikuti pelajaran secara akademik sehingga diperlukan pelayanan khusus yang disesuaikan dengan tingkat kemampuannya.

Kesulitan yang dialami oleh anak tunagrahita disebabkan karena adanya kelainan atau gangguan fungsi kecerdasan yang menyebabkan perhatiannya mudah beralih, seperti mempunyai daya ingat yang lemah, cepat merasa bosan, dan kemampuan berfikir yang terbatas pada hal-hal yang bersifat

**Neneng Marfuah, 2012**  
**Peningkatan Kemampuan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

abstrak. Karena kondisi tersebut anak tunagrahita sering mengalami kesulitan atau problem dalam pelajaran berhitung. Kesulitan tersebut dapat terlihat dari hasil kerja atau perilaku siswa ketika melaksanakan tugasnya, khususnya ketika menyajikan materi mengenal lambang bilangan 1 sampai 10.

Berdasarkan masalah yang ditemukan di lapangan, ternyata anak tunagrahita sedang kelas D4 di SLB bagian C Pambudi Dharma 2 Kota Cimahi mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10. Adapun kesulitan-kesulitan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Kesulitan dalam menyebutkan bentuk bilangan, mereka hanya dapat menyebutkan bilangan satu, dua, tiga dan seterusnya tanpa mengetahui lambang bilangannya.
2. Siswa selalu salah dalam memilih kartu bilangan yang disebutkan guru.
3. Siswa tidak dapat menunjukkan bilangan sesuai dengan perintah, mereka hanya dapat menunjukkan bilangan yang ditampilkan secara urut.
4. Siswa cenderung bermain tebak-tebakkan dalam mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan atau sebaliknya mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah obyek benda.

Rendahnya tingkat berpikir siswa tunagrahita menjadi sebuah tantangan besar bagi para pendidik. Siswa tunagrahita sedang mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10, disebabkan karena metode dalam mengajar yang dipergunakan tidak sesuai dengan kondisi siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep angka. Untuk membantu mempelajari materi tentang mengenal lambang bilangan tersebut

diperlukan alat bantu yang dapat memperjelas materi pelajaran serta dapat menunjang kegiatan belajar anak. Oleh karena itu, peran media pembelajaran menjadi sangat penting keberadaannya bagi anak tunagrahita untuk mempelajari pelajaran dan guru dituntut harus merancang dan melaksanakan program pengalaman belajar dengan tepat agar siswa tunagrahita memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran lebih bermakna. Bermakna disini berarti bahwa siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata.

Salah satu media pembelajaran, dengan menggunakan kartu bilangan, merupakan media pembelajaran yang telah diberikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar siswa untuk menyampaikan materi lambang bilangan. Tetapi dalam mengenal lambang bilangan ini, penulis tidak menggunakan media tersebut tetapi penulis akan mencoba dengan menggunakan puzzle angka sebagai alat bantunya.

Puzzle angka ini penulis rasakan cocok untuk anak tunagrahita sedang yang belum memahami lambang bilangan, karena selain menarik mudah dioperasikan. Cukup efisien serta dapat digunakan secara berulang-ulang tanpa harus mengeluarkan biaya kembali sehingga cukup ekonomis. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (1984: 12) bahwa “media yang baik adalah media yang sederhana, murah, mudah didapat dimana saja, mudah dioperasikan serta memiliki daya tarik sehingga menimbulkan motivasi dalam belajar”

Pada dasarnya setiap alat peraga mempunyai kelebihan dan kekurangan, termasuk dalam mengenal lambang bilangan dengan menggunakan puzzle angka. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada anak tunagrahita sedang. Kelebihan dari metode puzzle angka ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah.
2. Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran
3. Melatih koordinasi tangan dan mata (motorik)
4. Menumbuhkan kerjasama dan aktivitas siswa
5. Dengan warna yang cukup menarik, dapat menumbuhkan minat siswa dalam bermain sehingga siswa mengetahui warna yang ada pada puzzle.

Sedangkan kekurangannya, kalau masalah ini tidak diteliti maka siswa akan terus mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuannya untuk mengenal lambang bilangan 1 sampai 10.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tunagrahita merupakan suatu hal yang perlu diteliti. Keuntungan dari penelitian ini dapat membantu siswa mengetahui bilangan dari 1 sampai 10 yang sering dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari seperti melihat pada jam, kalender, nomor rumah dll. Di samping itu kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 10 merupakan modal utama untuk mengenal bilangan-bilangan selanjutnya serta merupakan kemampuan dasar dalam melakukan pemecahan masalah pada standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika berikutnya, Hal tersebut

sebagaimana diungkapkan Hudojo (1988:3) bahwa “ Mempelajari konsep B yang mendasarkan kepada konsep A, seseorang perlu memahami lebih dahulu konsep A. Tanpa memahami konsep A, tidak mungkin orang itu memahami konsep B”. Ungkapan tersebut memberi dorongan terhadap pentingnya mengupayakan penguasaan materi-materi dasar pada anak, karena tanpa dimilikinya/dikuasainya materi dasar, tidaklah memungkinkan bagi anak untuk dapat menguasai materi selanjutnya.

Salah satu model atau pola pembelajaran matematika yang bisa dipergunakan guru di dalam kelas adalah pola permainan. Untuk anak yang berada pada periode operasional konkret (usia 7-12 tahun), pola permainan sangat cocok diterapkan dimana anak didik dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata yang berkaitan dengan matematika khususnya. Pemahaman tentang permainan juga akan dapat lebih luwes terhadap kegiatan bermain itu sendiri, sehingga guru mendukung segala aspek perkembangan anak yang dimaksud yaitu memberikan kesempatan lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami dengan lebih mudah.

Di samping itu kegiatan bermain diangkat dalam penelitian ini, karena bermain penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak baik dalam pengembangan aspek kognitif, kesadaran diri, sosial-emosional, motorik, maupun pengembangan aspek bahasa/komunikasi. Dalam sebuah literatur, para ahli telah menyepakati bahwa anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Bermain merupakan cara dan

jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Aktivitas bermain dalam penelitian ini, tidak diartikan sebagai suatu aktivitas konteks lepas atau bermain bebas, tetapi diartikan sebagai pemodelan dalam menciptakan kondisi yang menekan pada pola-pola belajar sambil bermain.

Landasan terpenting yang mendasari peneliti memilih model pembelajaran dengan kegiatan bermain dalam pembelajaran mengenal bilangan 1 sampai 10 bagi anak tunagrahita, sebagaimana pendapat Delphie, B. (2009: 32) bahwa :

Bagi anak dengan hendaya perkembangan bermain merupakan salah satu pendekatan pendidikan sesuai dengan keberadaannya yang mengalami hambatan di dua sisi yakni ketidakmampuan daya nalarnya, dinyatakan dengan skor IQ yakni standar di bawah normal yaitu 70, dan di sisi lain ialah hambatan pada segi tingkah lakunya selama masa perkembangan dirinya (umur 0-18 tahun) dan sebagian besar dari mereka mengalami gangguan gerak, kurang koordinasi geraknya, serta minatnya terbatas. Sehingga bermain itu sangat penting untuk perkembangan fisik dan mentalnya.

Penulis merasa penting untuk berupaya menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat menstimulasi anak untuk terdorong ke arah kemajuan perkembangan fisik dan mental yang ideal, karena melalui unsur kebebasan yang menyenangkan, menggembirakan, dan aktivitas yang seolah-olah tidak didasarkan atas tuntutan pemenuhan kewajiban, akan membantu memperingan beban psikis mereka menghadapi berbagai pemecahan masalah belajar.

Melalui kegiatan bermain dengan puzzle angka diharapkan akan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memungkinkan terjadinya peningkatan perhatian, kesiapsediaan, keterlibatan serta partisipasi anak dalam belajar yang akan menjembatani tercapainya tujuan penelitian yaitu meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1 sampai 10.

## **B. Sasaran Tindakan**

Sasaran dalam penelitian tindakan kelas adalah siswa tunagrahita kelas empat SDLB-C1 di SLB Bagian C Pambudi Dharma 2 Kota Cimahi yang mengalami kesulitan dalam mengenal bilangan 1 sampai 10 yang tercermin pada rendahnya ketercapaian nilai hasil belajar siswa pada materi bilangan.

Sasaran yang diharapkan dalam penelitian ini adalah agar siswa tunagrahita kelas D4 dapat meningkatkan kemampuan materi mengenal lambang bilangan pada matematika setelah menggunakan metode pola bermain puzzle angka.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil kegiatan belajar mengajar di lapangan, peneliti melihat banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa tunagrahita di kelas D4 rendah adalah :

1. Kemampuan siswa dalam mengenal bentuk lambang bilangan masih tergolong rendah.
2. Metode pembelajaran yang dipergunakan tidak sesuai dengan kondisi siswa.
3. Pembelajaran yang berlangsung kurang melibatkan siswa.
4. Hasil belajar siswa yang masih rendah.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui pola bermain puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan siswa tunagrahita sedang dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 di SLB Bagian C kelas D4 SLB Pambudi Dharma 2 Kota Cimahi ?”

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Dalam penelitian ini memerlukan tindakan atau cara yang diajukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Adapun dalam tindakan penelitian kelas disebut hipotesis tindakan maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan pola bermain puzzle angka dalam meningkatkan lambang bilangan.

#### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian akan sangat membantu terhadap pencapaian hasil yang optimal dan dapat memberikan arah terhadap kegiatan yang dijalankan dalam penelitian itu. Tujuan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunagrahita khususnya pada mata pelajaran matematika dengan sub bahasan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10. Berdasarkan tujuan dalam penelitian tersebut, maka PTK memiliki tujuan yang hendak dicapai yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

##### **1. Tujuan Penelitian**

###### **a. Tujuan Umum.**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang penerapan pola bermain puzzle angka dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa tunagrahita sedang kelas D4 di SLB Bagian C Pambudi Dharma 2 Kota Cimahi.

## **b. Tujuan Khusus**

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar dalam mengenal lambang bilangan pada siswa tunagrahita sedang kelas D4 di SLB Bagian C Pambudi Dharma 2 Kota Cimahi.
- 2) Untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan oleh guru/peneliti, baik secara bertahap maupun terus menerus pada materi lambang bilangan.

## **2. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memiliki kontribusi bagi hasil belajar siswa tunagrahita, peningkatan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan sebagai salah satu acuan atau alternatif pilihan dalam mengatasi masalah yang dihadapi guru.

### **a. Kegunaan PTK bagi guru/peneliti :**

- 1). Peningkatan kinerja guru dalam pembelajaran lambang bilangan 1 sampai 10 dengan penerapan metode bermain puzzle angka.
- 2). Memberikan solusi atas kesulitan dalam pembelajaran mengenal bilangan 1 sampai 10.
- 3). Memberikan gambaran yang lebih jelas tentang penggunaan metode bermain puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan.
- 4). Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika khususnya materi mengenal lambang bilangan.

**Neneng Marfuah, 2012**

**Peningkatan Kemampuan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

**b. Kegunaan penelitian bagi siswa**

- 1). Meningkatkan hasil belajar siswa tentang pemahaman konsep lambang bilangan.
- 2). Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar lambang bilangan.
- 3). Terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

**c. Kegunaan penelitian bagi sekolah.**

- 1). Sebagai masukan dalam rangka pembinaan dan peningkatan profesionalisme guru
- 2). Menumbuhkan iklim kerjasama yang kondusif untuk memajukan sekolah.