

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Dasar Tunagrahita Sedang

a. Pengertian anak tunagrahita sedang

Tunagrahita merupakan kondisi dimana perkembangan kecerdasannya mengalami hambatan sehingga tidak mencapai tahap perkembangan yang optimal. Karena keterbatasan kecerdasannya mengakibatkan dirinya sukar untuk mengikuti program pendidikan di sekolah biasa secara klasikal, oleh karena itu anak tunagrahita membutuhkan layanan pendidikan secara khusus yakni disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Amin, M. (1995: 33) yaitu: “Seseorang baru digolongkan tunagrahita bila (1) kemampuan intelektual umumnya jelas-jelas berada dibawah rata-rata (2) memiliki kekurangan (keterbelakangan dalam adaptasi tingkah laku), dan (3) terjadi dalam masa perkembangan.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita sedang adalah mereka yang kecerdasannya jauh dibawah rata-rata dan mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, mereka kurang cakap dalam memikirkan hal-hal yang bersifat abstrak, yang sulit-sulit dan yang berbelit-belit, mereka kurang atau tidak

berhasil bukan untuk sehari dua hari atau sebulan dua bulan tetapi untuk selama-lamanya dan bukan hanya dalam dua hal tetapi hampir segala-galanya, lebih-lebih dalam pelajaran akademik.

Secara historis terdapat lima kriteria yang dapat dijadikan acuan konseptual dalam memahami tunagrahita (Herbart J. Prehm dalam Philip L Browning, 1974) dalam Alimin, Z. (2009: 13), yaitu:

- 1) Tunagrahita merupakan kondisi,
- 2) Kondisi tersebut ditandai oleh adanya kemampuan mental jauh dibawah rata-rata,
- 3) Memiliki hambatan dalam penyesuaian diri secara sosial,
- 4) Berkaitan dengan adanya kerusakan organik pada susunan syaraf pusat dan
- 5) Tunagrahita tidak dapat disembuhkan.

Berdasarkan lima kriteria tersebut AAMD (American Association on Mental Deficiency) merumuskan definisi tunagrahita sebagai berikut:

“Mental retardation refers to significantly subaverage general intellectual functioning existing concurrently with deficits in adaptive, and manifested during development period”. Inggalls, R. (1987), dalam (Alimin, Z. 2009:13)

Definisi tersebut menekankan bahwa tunagrahita merupakan kondisi yang kompleks, menunjukkan kemampuan intelektual yang rendah dan mengalami hambatan dalam perilaku adaptif. Seseorang tidak dapat dikategorikan sebagai tunagrahita apabila tidak memiliki dua hal tersebut yaitu, perkembangan intelektual yang rendah dan kesulitan dalam perilaku adaptif.

Anak tunagrahita sedang memiliki IQ berkisar antara 51 – 36 pada

skala Binet dan 54 – 40 menurut skala Weschler. Anak dari kelompok ini

Neneng Marfuah, 2012

Peningkatan Kemampuan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

hampir tidak bisa mempelajari pelajaran akademik, mereka dapat belajar keterampilan dasar akademik seperti berhitung sederhana, mengenai nomor-nomor sampai dua angka dan melakukan aktivitas mengurus diri atau *self-help* seperti berpakaian dan aktivitas di kamar mandi serta melakukan pekerjaan rutin di bawah pengawasan. Anak tunagrahita sedang pada umumnya dapat diketahui sewaktu kecil karena mengalami keterlambatan dalam perkembangan dan kadang-kadang dapat terlihat dari penampilan fisiknya. Selain itu anak tunagrahita sedang mengalami hambatan dalam kemampuan berbahasa lisan. Perkembangan bahasanya terbatas dan hampir selalu bergantung pada orang lain namun masih dapat membedakan manakah keadaan bahaya dan tidak bahaya. Pada umur dewasa mereka baru mencapai kecerdasan yang sama dengan anak berumur tujuh atau delapan tahun. Mereka hanya dapat bergaul dengan keluarga dan lingkungannya. Mereka lebih suka bergaul dengan orang di bawah umurnya untuk bermain. Mereka dapat berkomunikasi secara lisan meskipun miskin dalam perbendaharaan kata. Dalam kehidupan sehari-hari, anak tunagrahita sedang membutuhkan pengawasan yang terus menerus. Mereka juga masih dapat bekerja di tempat kerja terlindung (*sheltered workshop*).

b. Karakteristik Anak Tunagrahita

Menurut Somantri, S (2006: 105), ada beberapa karakteristik umum yang dapat kita pelajari, yaitu:

1. Keterbatasan Intelegensi

Anak tunagrahita memiliki kekurangan dalam segala hal, kapasitas belajarnya sangat terbatas terutama untuk hal-hal yang abstrak seperti belajar dan berhitung, menulis dan membaca juga terbatas. Mereka lebih banyak belajar dengan cara membeo bukan dengan pengertian. Seringkali kesalahan yang dilakukannya sama serta berulang-ulang.

2. Keterbatasan Sosial.

Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam mengurus diri sendiri dalam masyarakat, oleh karena itu mereka memerlukan bantuan. Mereka akan bermain dengan anak yang lebih muda usianya, ketergantungan terhadap orangtua sangat besar. Mereka memerlukan bantuan orang lain dalam keperluan ekonominya, sehingga harus selalu dibimbing dan diawasi.

3. Keterbatasan Fungsi-fungsi mental lainnya.

Anak tunagrahita tidak dapat menghadapi sesuatu kegiatan atau tugas dalam jangka waktu yang lama. Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam penguasaan bahasa, mereka bukannya mengalami kerusakan artikulasi, akan tetapi pusat pengolahan (perbendaharaan kata) yang kurang berfungsi sebagaimana mestinya. Mereka membutuhkan kata-kata konkret yang sering di dengarnya, selain itu anak tunagrahita kurang mampu untuk mempertimbangkan sesuatu, membedakan antara yang baik dan yang buruk, ini semua karena kemampuannya yang terbatas.

Neneng Marfuah, 2012

Peningkatan Kemampuan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

c. Klasifikasi Anak Tunagrahita

Dari uraian tentang klasifikasi anak tunagrahita menurut AAMD dan PP No. 72 tahun 1991, serta menurut Somantri, S (2006: 106), maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Anak Tunagrahita Ringan

Anak yang memiliki IQ 68-52 menurut skala Binet dan 69-55 menurut Waschler, sehingga anak tersebut masih mampu mengikuti pendidikan secara sederhana namun tidak mampu melakukan penyesuaian sosial secara independent, seperti tidak dapat merencanakan masa depan.

2. Anak Tunagrahita Sedang

Memiliki IQ 51-36 menurut skala Binet dan 54-40 menurut skala Weschler, sehingga anak tersebut sangat sulit sekali mengikuti pelajaran secara akademik namun masih bisa dididik mengurus diri sendiri, melindungi dari bahaya dan dalam kehidupan sosialnya perlu mendapat pengawasan terus menerus.

3. Anak Tunagrahita Berat

Anak tunagrahita ini memiliki IQ 32-20 pada skala Binet dan 39-25 menurut skala Weschler. Mengingat IQ yang dimiliki anak tersebut, mereka hampir tidak memiliki kemampuan untuk dilatih apalagi dididik dalam kehidupan sehari-harinya perlu mendapatkan pengawasan dan bantuan secara terus menerus.

4. Anak Tunagrahita Sangat Berat

Anak tunagrahita ini termasuk golongan yang sangat parah, anak tersebut sudah tidak bisa apa-apa, segala sesuatu harus dikerjakan oleh anggota keluarga/orang yang merawatnya karena IQ yang dimiliki kurang dari 19 menurut skala Binet dan kurang dari 24 menurut skala Weschler, tetapi anak tersebut jarang sekali ditemukan.

2. Kemampuan Anak Tunagrahita Sedang Dalam Mengenal Lambang Bilangan.

Dari uraian tentang anak tunagrahita sedang dan dari pengalaman penulis mengajar pada anak tunagrahita sedang yang berada di lapangan, maka penulis berkesimpulan bahwa anak tersebut dalam mengikuti pelajaran matematika tentang mengenal lambang bilangan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuannya, mengingat anak tunagrahita sedang susah sekali mengikuti pelajaran secara akademik hingga kemampuan anak tersebut dalam mengenal lambang bilangan hanya bisa menyebutkan angka satu sampai sepuluh, itupun harus berulang-ulang dan dengan berbagai alat bantu/alat peraga yang sudah penulis gunakan, maka melalui permainan puzzle angka ini, penulis berharap ada peningkatan pada pengenalan lambang bilangan 1 sampai 10 pada anak tunagrahita sedang di kelas D4, tidak hanya dapat menyebutkan satu, dua, tiga dan seterusnya tetapi mereka harus mengetahui secara konsep bentuk bilangan yang ia sebutkan.

Neneng Marfuah, 2012

Peningkatan Kemampuan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Konsep Dasar Mengenal Bilangan 1 sampai 10.

Lambang bilangan adalah salah satu materi yang harus diajarkan dalam bidang studi matematika, sedangkan matematika sangat penting bagi anak tunagrahita sedang meskipun terbatas pada bilangan tertentu. Dalam mengenal proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika diperlukan pelayanan khusus sesuai dengan kondisi anak tunagrahita. Oleh karena itu untuk membantu kelancaran belajar matematika sangat diperlukan penunjang media atau alat bantu untuk memberikan pengalaman yang berarti dan membentuk pemahaman anak.

Mengenal bilangan 1 sampai 10 dalam kajian penelitian tindakan kelas ini merupakan output/keluaran yang diharapkan setelah dilakukannya tindakan melalui pendekatan bermain dalam proses pembelajaran. Pengertian kata “mengenal” dalam penelitian ini tidak hanya mengenal saja, melainkan mengandung arti memahami dengan betul bilangan 1 sampai 10, sehingga apabila dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan bilangan, anak akan mampu memecahkannya.

Bilangan adalah suatu idea, sifatnya abstrak. Bilangan bukan simbol atau lambang, bilangan memberikan keterangan mengenai banyaknya anggota suatu himpunan. Konsep dasar mengenai bilangan sungguh merupakan hak mutlak yang harus dipelajari oleh setiap orang. Bagaimana tidak, bilangan merupakan idea yang selalu muncul dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, baik itu kita sadari maupun tidak.

Lambang bilangan adalah satuan dalam system matematik yang dapat dioperasikan secara matematik. Bilangan menurut Marhijanto (1995: 79) adalah banyaknya benda, jumlah, satuan system matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak. Terdapat dua kesepakatan mengenai himpunan bilaangan asli. Yang pertama definisi menurut matematikawan tradisional, yaitu himpunan bilangan bulat positif yang bukan nol (1, 2, 3, 4,...). Sedangkan yang kedua definisi oleh logikawan dan ilmuwan komputer, adalah himpunan nol dan bilangan bulat positif (0, 1, 2, 3, ...). Bilangan asli merupakan salah satu konsep matematika yang paling sederhana dan termasuk konsep pertama yang bisa dipelajari dan dimengerti oleh manusia. Bilangan asli adalah jenis pertama yang digunakan untuk membilang, menghitung, dsb.

Lambang bilangan adalah lambang yang digunakan untuk menyatakan bilangan, lambang yang dimaksud adalah 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, lambang bilangan disebut juga dengan angka.

Bertolak dari pengertian-pengertian bilangan yang dijadikan landasan teoritis peneliti, sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian yaitu memecahkan kesulitan di kelas, maka obyek penelitian yang akan ditindak melalui kegiatan bermain difokuskan pada pembelajaran mengenal bilangan 1 sampai 10.

4. Konsep Dasar Bermain

a. Pengertian bermain.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban..

Beberapa pengertian tentang bermain yang diterjemahkan secara bebas oleh Delphie, B. (2009: 30) yaitu:

Bermain adalah latihan penyesuaian diri terhadap kehidupan sehari-hari untuk menghadapi kehidupan mandiri kelak di kemudian hari (Montessori), sehingga bermain itu dapat menyalurkan hasrat libido-sexualis yang mendesak-desak dalam diri seorang anak (Sigmund Freud) dan menjadikan seorang anak merasa bebas dari beban yang menekan dirinya (Herbert Spencer). Kegiatannya dilakukan dengan cara menyenangkan, bebas, dan mengasyikan bagi dirinya (Schalter dan Lazarus).

Berdasarkan batasan pengertian tersebut, kita dapat melihat adanya unsur-unsur utama bermain, yaitu sebagai berikut:

- 1). Melepas ketegangan-ketegangan yang menghimpit hatinya.
- 2). Melatih keterampilan melalui pancainderanya atau sensorymotor skills.
- 3). Memberikan rasa gembira dan bahagia agar fantasinya dapat berkembang.
- 4). Kebebasan memilih dan menentukan alat bermainnya.
- 5). Membantu melancarkan dan mengembangkan fungsi vital tubuhnya (fisiologi), misalnya: pernapasan, peredaran darah, dan pencernaan makanan (psikomotorik).

6). Mampu mengembangkan kemampuan diri anak semaksimal mungkin sesuai dengan prestasi dirinya.

b. Bermain dalam pembelajaran anak tunagrahita.

Seorang anak sesungguhnya sangat penting bermain dan berinteraksi dengan orang-orang dan benda di sekitar lingkungan hidup khususnya dalam proses belajar dan perkembangan diri anak luar biasa. Bermain juga merupakan cara terpenting bagi anak-anak berkelainan untuk mengekspresikan diri mereka. Sebagian dari mereka telah melakukan kegiatan belajarnya melalui bermain dalam upaya mengembangkan kemampuan belajar mereka. Walaupun dalam kenyataannya sebagian besar anak dapat bermain dengan satu atau beberapa cara. Kegiatan semacam ini sangat penting sekali untuk mengamati tingkat keberhasilan yang dimiliki seorang anak. Sejalan dengan pendapat tentang bermain tersebut Dhelpie, B. (2009: 32) menegaskan sebagai berikut:

Pendidikan anak dengan hendaya perkembangan bermain merupakan salah satu pendekatan pendidikan sesuai dengan keberadaannya yang mengalami hambatan di dua sisi. Pertama, hambatan pada ketidakmampuan daya nalarnya yang biasanya dinyatakan dengan skor IQ, yakni dua standar di bawah normal, yaitu 70. Kedua, hambatan pada segi tingkah lakunya selama masa perkembangan dirinya (umur 0-18 tahun). Dengan demikian, mereka memerlukan layanan dan bantuan orang lain, baik dari segi pelayanan pendidikan maupun kehidupan sehari-harinya secara khusus.

Berdasarkan definisi tersebut, bermain merupakan dunianya anak.

Melalui bermain inilah seorang anak dirangsang untuk belajar sehingga banyak aspek yang dapat dikembangkan terutama bagi anak dengan hendaya perkembangan.

Bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) bermain semestinya memiliki unsur terapi yang dapat mengembangkan aspek-aspek fisik, intelektual, emosi serta sosialnya secara optimal. Menurut Jeffee 1994 dalam (Delphie 2002:26) terdapat beberapa permainan bagi anak berkebutuhan khusus (ABK), adalah sebagai berikut:

- 1). *Exploratory Play* (Permainan Eksplorasi), yaitu permainan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menjelajahi lingkungan sekitar.
- 2). *Energetic Play* (Permainan Enerjetik), yaitu permainan yang menggunakan seluruh energi anak.
- 3). *Skiful Play* (Permainan Melatih Keterampilan), yaitu permainan yang melatih keterampilan baru atau yang baru dikuasai anak.
- 4). *Sociall Play* (Permainan Sosialisasi), yaitu permainan yang dapat meningkatkan sosialisasi dengan orang lain dan lingkungan.
- 5). *Imaginative Play* (Permainan Imajinasi), yaitu permainan yang dilakukan anak dengan menggunakan imajinasinya agar dapat mengembangkan daya pikir dan kemampuan berbahasa.
- 6). *Puzzel – it – Out* (Permainan Pussel), yaitu permainan yang berkaitan dengan sesuatu kegiatan pemecahan masalah dan kemampuan menyelesaikan teka-teki .

Permainan puzzle angka merupakan permainan yang termasuk permainan pussel, memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik, motorik, bahasa, intelktual, sosial maupun emosional.

c. Tujuan dan manfaat bermain bagi anak tunagrahita.

1). Tujuan

- a). Untuk mengembangkan aspek fisik, meliputi perkembangan kekuatan organ tubuh, peningkatan ketahanan otot-otot dan organ tubuh, pencegahan dan perbaikan sikap tubuh yang kurang baik.
- b). Untuk mengembangkan aspek intelektual meliputi kemampuan berkomunikasi, menghitung angka dalam suatu permainan sehingga dapat dikatakan kalah atau menang dan lain-lain.
- c). Untuk mengembangkan aspek emosi, antara lain penerimaan atas pimpinan orang lain, bagaimana ia memimpin dan lain-lainnya yang sejenis.
- d). Untuk mengembangkan sosialisasi, meliputi bagaimana dapat bermain bersama, meningkatkan hubungan yang sehat dalam kelompok.

2). Manfaat

Sebagaimana hasil rumusan Delphie (2009: 33) bahwa: manfaat bermain bagi anak dengan hendaya perkembangan/tunagrahita sebagai berikut:

- a). Membantu perkembangan berpikir (misalnya dengan bermain peran atau *role play*), antara lain:
 - (1). Dapat merangsang daya imajinasi dan fantasi anak
 - (2). Dapat mempelajari konsep besar-kecil, naik turun, dan

kosong- penuh.

(3). Memahami mana yang nyata dan tidak nyata.

(4). Menambah pengetahuan tentang arti kata-kata.

b). Membantu perkembangan emosi, berupa:

(1). Mengekspresikan perasaan yang positif maupun yang negatif

(2). Membantu memahami pengalamannya yang traumatis, misalnya sakit, kematian, dan perpisahan.

c). Membantu perkembangan sosial, yaitu:

(1). Belajar bergaul.

(2). Bekerja sama dalam bentuk kelompok.

(3). Mematuhi aturan-aturan permainan alami.

(4). Belajar saling memberi dan menerima serta mendukung dan bersimpati satu sama lain.

(5). Berpikir dan melihat kekuatan dan kelemahan dirinya.

d). Membantu perkembangan fisik, yaitu:

(1). Pengaruh pada perkembangan otot dan kontrol koordinasi gerak.

(2). Kemampuan motorik kasarnya (melompat dan berlari).

(3). Kemampuan motorik halus (menggantung dan meremas-remas).

d. Sasaran permainan bagi anak tunagrahita

Sasaran permainan bagi anak tunagrahita sedang, agar mereka memiliki kemampuan:

- 1). Koordinasi motorik yang baik.
- 2). Persepsi yang baik.
- 3). Berkreasi, fantasi dan sejenisnya.
- 4). Mengikuti pelajaran yang formal
- 5). Untuk dapat berprestasi.

5. Pengertian Puzzle Angka

Bermain puzzle angka adalah cara belajar melalui kegiatan permainan yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, yang disesuaikan dengan tujuan instruksional atau pembelajaran supaya dapat membantu kelancaran dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga tujuan instruksional atau pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Patmonodewo (2010) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Sedangkan angka adalah lambang bilangan seperti angka 1, 2, 3, dan seterusnya.

Berdasarkan pengertian tentang puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa puzzle angka merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka dan anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya selain itu puzzle angka

bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak dan permainan ini disukai oleh anak.

Puzzle yang diberikan pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar merupakan puzzle lambang bilangan dari 1 sampai 10, yang dimodifikasi sehingga berbentuk menjadi pohon angka, supaya menarik perhatian siswa. Puzzle pohon angka adalah bentuk alat peraga hasil kreasi guru, yang dibuat dengan cara memodifikasi gambar pohon, yang tiap helai daunnya ditandai dengan angka, mulai dari angka 1 sampai 10. Alat peraga tersebut dibuat dari dua lembar triplek yang berukuran 30x40 cm, lembar triplek pertama berfungsi sebagai alas dan lembar triplek yang kedua berfungsi sebagai media gambar pohon. Gambar pohon dan daunnya dipecah dan dibentuk puzzle, supaya menarik keduanya diberi warna yang bervariasi.

a. Tujuan

- 1) Merangsang minat anak terhadap angka
- 2) Merangsang kemampuan mengidentifikasi lambang bilangan 1 sampai 10
- 3) Melatih ketelitian, kesabaran, dan konsentrasi anak
- 4) Melatih koordinasi mata dan tangan
- 5) Melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak.

b. Bahan dan alat

- 1). Dua lembar triplek ukuran 30x40 cm
- 2). Kertas warna
- 3). Paku kecil

- 4). Spidol
- 5). Lem kertas
- 6). Gergaji
- 7). Ampelas

Puzzle pohon angka tersebut bertujuan untuk membantu mempermudah menyampaikan materi pelajaran tentang lambang bilangan pada anak tunagrahita sedang di kelas D4. Dalam bermain puzzle pohon angka, mula-mula anak diperkenalkan lambang bilangan mulai dari angka 1 sampai 10, dengan cara melihat dan mengenal dulu lambang bilangan yang tertera pada helai daun, setelah mengenal angka tersebut anak disuruh untuk menempelkan/memasangkan dengan cara mencocokkan angka yang ada pada daun dengan yang tertulis pada pola, daun nomor satu harus ditempatkan pada pola daun nomor satu, (kalau ditempatkan pada pola nomor yang lain tidak akan sama) dan seterusnya sampai anak bisa melakukannya sampai angka sepuluh. Setelah semua selesai, tiap siswa di cek apakah dalam mencocokkan dan menempelkan angka-angka tersebut tepat sesuai pada pola pohon.

Keuntungan dari bermain puzzle pohon angka ini adalah:

- 1). Meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam mengenal angka 1 sampai 10 karena angka yang ada pada daun harus sama dengan angka yang tertulis pada pola.
- 2). Dengan warna yang cukup menarik, akan merangsang minat anak dalam bermain.

- 3). Melatih ketelitian dalam menyusun puzzle
- 4). Melatih motorik anak.
- 5). Menumbuhkan kerjasama dan aktivitas siswa

B. Kerangka Berpikir

Pendidikan untuk Anak Berkebutuhan Khusus, membutuhkan suatu pola layanan tersendiri, khususnya bagi anak dengan hendaya perkembangan fungsional (*children with developmental impairment*). Kegiatan layanan pembelajaran terhadap siswa tunagrahita, sering mendapatkan kesulitan. Kesulitan-kesulitan tersebut, antara lain dalam membuat program atau rancangan pembelajaran, mencari bentuk-bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan keberadaan siswa. Rancangan pembelajaran individual untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut perlu dibuat suatu pembelajaran dengan memasukkan intervensi guru secara khusus yang sesuai dengan kemampuan atau kelemahan siswa dengan kebutuhan khusus. Untuk itu peneliti mencoba menciptakan model pembelajaran melalui kegiatan bermain, yang akan mampu memfasilitasi peneliti dalam membantu memecahkan kesulitan anak pada sajian materi mengenal bilangan 1 sampai 10. Melalui kegiatan bermain yang kaya dengan pengalaman langsung, sederhana, senang, dan gembira akan memberikan efek bawah sadar terhadap psikologis anak dalam mencapai perubahan perilaku, karena dengan bermain seolah-olah mereka tidak sedang ada dalam proses pembelajaran, mereka merasa bebas dari tekanan-tekanan, baik yang bersifat aturan maupun target-target pencapaian hasil belajar.

Neneng Marfuah, 2012
Peningkatan Kemampuan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Bermain juga merupakan cara terpenting bagi anak berkelainan untuk mengekspresikan diri mereka. Sebagian dari mereka telah melakukan kegiatan belajarnya melalui bermain dalam upaya mengembangkan kemampuan belajar mereka.

Dasar pemikiran yang berkaitan langsung dengan penelitian “Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui pola bermain puzzle angka” adalah sebagai berikut:

1. Anak tunagrahita yang ada di SLB bagian C Pambudi Dharma 2 Kota Cimahi terdiri dari anak tunagrahita ringan dan anak tunagrahita sedang. Anak tunagrahita sedang memiliki IQ 51-36 menurut skala Binet dan 54-40 menurut skala Weschler. Anak terbelakang mental sedang bisa mencapai perkembangan MA sampai kurang lebih 7 tahun, mereka dapat dididik mengurus diri sendiri, mereka tidak dapat belajar secara akademik tetapi mereka masih dapat menulis secara sosial seperti menulis namanya sendiri. (Sutjihati, 2006: 107). Meskipun anak tunagrahita sedang kurang sekali dalam kemampuan akademiknya, tetapi dengan ketekunan dan latihan secara terus menerus oleh guru, anak akan mampu melakukan (permainan puzzle angka) sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.. Maka peneliti mengupayakan kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 10 ini menjadi suatu kompetensi dasar yang harus dikuasai anak, karena mengenal lambang bilangan merupakan modal utama untuk mengenal bilangan-bilangan selanjutnya.

2. Mengingat kemampuan kognisi anak tunagrahita ada di bawah kemampuan anak normal, sedangkan mengenal bilangan merupakan suatu permasalahan yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman, maka melalui bermain yang mengedepankan pengalaman secara langsung (berbuat) dapat menyederhanakan dan memvisualkan hal-hal yang bersifat verbal akan memudahkan penyerapan terhadap materi pelajaran. Kelambanan anak tunagrahita kelas 4 di SLB bagian C Pambudi Dharma 2 Kota Cimahi dalam merespon stimulus bilangan nyata terjadi. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian Alimin, Z (1993) dalam Sutjihati (2006: 111) tentang kecepatan merespon anak tunagrahita terhadap gambar yang tidak lengkap. Sebagaimana hasil penelitian beliau bahwa pada umumnya anak tunagrahita yang memiliki MA kurang dari 6,5 tahun memiliki *performance* yang hampir sama dengan anak normal berumur 6 tahun, dalam mengenali gambar yang tidak lengkap. Perbedaannya terletak pada kecepatan menjawab soal, anak terbelakang membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan anak normal.
3. Pengajaran mengenal lambang bilangan merupakan suatu cara dalam meningkatkan pengetahuan anak pada pelajaran matematika, kemampuan mengenal bilangan 1 sampai 10 dapat memberi manfaat yang besar bagi anak tunagrahita sedang kelas D4 di dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengingat ketunagrahitaan yang dialami anak disertai dengan kelainan- kelainan penyerta, terutama sebagian besar mengalami gangguan

Neneng Marfuah, 2012

Peningkatan Kemampuan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

gerak yang kurang memadai/kurang terkontrol, maka pendekatan bermain yang kaya dengan gerakan-gerakan dianggap efektif dalam mengembangkan koordinasi gerak, karena tanpa memiliki gerak yang memadai, anak akan mengalami hambatan dalam memecahkan masalah belajar.

5. Melalui pengalaman langsung sebagai ruh utama bermain, akan menyumbangkan daya ingat yang kuat/lama dalam mengenal obyek dibanding dengan yang hanya didapat dari model belajar konvensional.

