

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika merupakan sejumlah bantuan kepada siswa selama tahap-tahap pembelajaran awal agar siswa dapat belajar memecahkan masalah. Bantuan tersebut dapat berupa petunjuk, dorongan, peringatan, menguraikan masalah ke dalam langkah-langkah pemecahan, memberikan contoh, dan tindakan-tindakan lain yang memungkinkan siswa belajar mandiri dalam kehidupannya.

Lambang bilangan merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pelajaran matematika yang diajarkan pada awal pembelajaran. Lambang bilangan dapat dinyatakan dengan angka dan huruf. Lambang bilangan merupakan modal dasar untuk memahami materi pembelajaran matematika selanjutnya yang penguasaanya selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hampir setiap saat pada kehidupan sehari-hari, siswa dihadapkan pada persoalan yang berkaitan dengan lambang bilangan, seperti: Sekarang jam berapa?, Masuk sekolah jam berapa?, Kamu kelas berapa? Berapa nomor rumahmu? Dan masih banyak lagi pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban dengan bilangan.

Anak tunagrahita sering mengalami masalah atau kesulitan dalam pembelajaran akademiknya, seperti dalam memahami lambang bilangan, kesulitan tersebut dapat terlihat dari hasil belajar atau perilaku siswa ketika melaksanakan tugasnya. Adapun kondisi yang dialami oleh siswa tunagrahita

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

ringan kelas dua di SLB YDBA Purwakarta adalah kesulitan membaca dan menuliskan lambang bilangan 1-10.

Anak tunagrahita ringan adalah bagian dari peserta didik yang memerlukan pendidikan khusus. Menurut AAMD seperti yang dikutip oleh Amin (1995:22) “anak tunagrahita ringan adalah mereka yang termasuk dalam kelompok ini meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja. IQ mereka berkisar 50-70.

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil tes yang diberikan selama tengah semester I tahun 2011, hasil belajar pemahaman lambang bilangan siswa tunagrahita ringan kelas dua di SLB YDBA Purwakarta yang terdiri dari 3 (tiga) orang siswa, hasilnya dapat dideskripsikan sebagai berikut:(1) M. Dean, siswa ini sudah dapat membilang benda/gambar sampai dengan 10 namun untuk menuliskan lambang bilangan dari hasil membilang benda yang berjumlah 4-10 masih kesulitan, suka tertukar antara lambang bilangan 1 dengan lainnya, seperti jumlah bendanya 4 ditulis lambang bilangannya dengan angka 5 ataupun sebaliknya. M. Dean juga mengalami masalah dengan konsentrasinya yang mudah beralih dan suka mengganggu temannya. (2) Rahmalia Azahra, siswa ini kemampuannya tidak jauh berbeda dengan M. Dean, belum mampu menuliskan lambang bilangan 4-10 dengan tidak mengalami masalah dengan lambang bilangan 1, 2, dan 3 walaupun secara acak membilang benda yang berjumlah 1, 2, dan 3 siswa ini tidak ragu untuk

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menuliskan lambang bilangannya. Rahmalia juga mengalami masalah dengan konsentrasinya, dia lebih banyak bengong sampai guru bosan menegurnya. (3) M. Azis, siswa ini merupakan siswa baru limpahan dari sekolah dasar, karena di sekolah dasar, kemampuan Azis jauh tertinggal dari teman-temannya. Setelah diasemen ternyata siswa ini juga mengalami hambatan dalam memahami lambang bilangan walaupun setahap lebih baik daripada M. Dean dan Rahmalia. Azis sudah mampu membaca dan menuliskan lambang bilangan 1-4 dan mengalami kesulitan dalam menuliskan lambing bilangan 5-10. Penjelasan dari masing-masing siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa-siswa ini mengalami hambatan pada mata pelajaran matematika. Secara keseluruhan hambatan yang dialami ketiga siswa ini adalah kesulitan memahami lambang bilangan, yang akan berpengaruh pada konsep matematika selanjutnya untuk digunakan pada kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran lambang bilangan yang diberikan sebelumnya, siswa langsung dibawa kepada persoalan-persoalan yang abstrak, dengan metode demonstrasi dengan cara membilang benda yang digambar dipapan tulis ataupun benda yang ada disekitar siswa yang diakhiri dengan metode pemberian tugas, namun siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami lambing bilangan, kurang termotivasi, cepat bosan dan merasa tertekan atau mungkin bisa jadi siswa merasa frustrasi karena tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan pengalaman pengajar sebelumnya, peneliti akan mencobakan metode yang belum diberikan pada siswa dengan harapan siswa dapat dengan

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mudah memahami konsep bilangan dengan situasi menyenangkan, karena metode permainan kartu angka ini bersifat bermain, namun siswa dibawa pada kondisi belajar dalam pemahaman konsep bilangan. Seolah-olah siswa tidak berada dalam kondisi belajar, yang dapat membuat siswa tertekan karena tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

Anak tunagrahita ringan dapat mengembangkan akademiknya bila dilatih dan dididik dengan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat siswa tertekan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Dengan media kartu angka melalui metode permainan ini diharapkan siswa akan termotivasi untuk mempelajari konsep bilangan dengan mudah dan penuh semangat.

Metode permainan kartu angka merupakan salah satu metode yang diakui mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami lambang bilangan. Karena dengan metode permainan ini siswa ikut bermain, mengalami dalam pembelajaran sehingga siswa dapat ikut aktif melakukan sendiri kegiatan tersebut, sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (2007:27) “bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses kegiatan, bukan hanya mengingat akan tetapi harus mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan”. Berdasarkan pendapat Oemar Hamalik untuk mengatasi kondisi yang dialami anak tunagrahita ringan ini maka peneliti memilih metode permainan kartu angka sebagai sarana belajar siswa tunagrahita ringan dalam meningkatkan hasil belajarnya. Tarjono (2003:2)

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menjelaskan bahwa keunggulan kartu bilangan yaitu merupakan alat bantu paling penting untuk berlatih dan memperkuat kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebutkan sambil mengembangkan kemampuan mengenal bilangan. Keunggulan permainan kartu bilangan menurut hasil temuan Pujiti (2003:19) yaitu melatih keterampilan siswa dalam memahami suatu pokok bahasan tertentu dalam pelajaran matematika, melatih pemain dalam memasang antara bilangan dan gambar yang sesuai dengan bilangan-bilangan tersebut dan sebaliknya. Bentuk permainan kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah mencocokkan antara jumlah gambar dengan lambang bilangannya sejenis permainan kartu domino namun berbeda dalam kartu-kartunya dan aturannya. Dengan metode permainan banyak waktu tercurah untuk siswa sehingga akan memotivasi siswa untuk bersemangat dalam belajar. Sehingga pembelajaran akan aktif, menyenangkan dan efektif dengan tujuan pembelajaran tercapai.

## **B. Sasaran Tindakan**

1. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas dua di SLB YDBA Purwakarta.
2. Tindakannya dengan memberikan pembelajaran melalui metode permainan kartu angka.

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

### C. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat adalah:

“ Bagaimana penggunaan metode permainan kartu angka untuk meningkatkan pemahaman lambang bilangan bagi siswa tunagrahita ringan kelas II di SLB YDBA Purwakarta?”

### D. Hipotesis Tindakan

“Penggunaan metode permainan kartu angka dapat meningkatkan pemahaman lambang bilangan bagi siswa tunagrahita ringan kelas dua di SLB YDBA Purwakarta”

### E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian
  - a. Untuk meningkatkan pemahaman lambang bilangan siswa tunagrahita ringan kelas II melalui metode permainan kartu angka.
  - b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunagrahita ringan kelas II dalam memahami lambang bilangan 1-10.
2. Manfaat Hasil Penelitian
  - a. Manfaat teoritis, dapat memperkaya kajian pembelajaran pada anak tunagrahita ringan dengan menggunakan metode permainan kartu angka.
  - b. Manfaat praktis, dapat dijadikan salah satu acuan sekolah dalam meningkatkan kinerja guru khususnya melalui metode permainan kartu angka.

**Siti Julaeha, 2012**

**Penggunaan Metode Permainan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu