

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah No. 72 (Amin, 1995: 11) menyebutkan bahwa anak tunagrahita adalah ‘Anak-anak dalam kelompok dibawah normal dan atau lebih lamban daripada anak normal, baik perkembangan sosialnya maupun kecerdasannya.’ Sejalan dengan pendapat di atas, Edgar Doll dalam Efendi (2006:89) menyebutkan bahwa ‘Seseorang dikatakan tunagrahita jika (1) secara sosial tidak cakap, (2) secara mental di bawah normal, (3) kecerdasannya terhambat sejak lahir atau pada usia muda, dan (4) kematangannya terhambat.’

Deklarasi PBB tahun 1977 tentang hak-hak anak (Amin, 1995: 153) menyatakan bahwa ‘Anak-anak dengan cacat fisik, mental atau sosial harus mendapatkan perawatan, pendidikan dan pemeliharaan secara khusus sesuai dengan kondisi kelainannya.’ Berdasarkan pernyataan di atas jelas, bahwa pendidikan merupakan hak bagi setiap anak berkebutuhan khusus termasuk anak tunagrahita ringan dengan harapan agar anak tunagrahita ringan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dalam mengimbangi kelainan yang disandangnya sehingga menjadi kecakapan yang berarti. Salah satu lembaga yang diharapkan dapat mengembangkan potensi anak adalah sekolah.

Sekolah merupakan tempat terselenggaranya pendidikan dimana semua potensi yang dimiliki oleh anak dikembangkan secara optimal, termasuk potensi akademik. Potensi yang dikembangkan meliputi tiga keterampilan dasar akademis yaitu membaca, menulis dan berhitung. Keterampilan dasar akademis yang diajarkan pada anak tunagrahita ringan di sekolah selanjutnya akan berkembang menjadi mata pelajaran matematika, bahasa indonesia, IPA, IPS dan mata pelajaran lainnya yang memfokuskan pada pengembangan pengetahuan umum dan kemampuan kognisi anak tunagrahita ringan.

Menurut Suppes (Somantri, 2006: 110) menjelaskan bahwa ‘Kognisi merupakan bidang yang luas yang meliputi semua keterampilan akademik

yang berhubungan dengan wilayah persepsi.’ Kognisi meliputi proses di mana pengetahuan itu diperoleh, disimpan, dan dimanfaatkan. Anak tunagrahita ringan memiliki hambatan dalam kognisinya sehingga mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak, kesulitan dalam mencari hubungan sebab-akibat dan kesulitan dalam mengingat, dan ini memiliki dampak pada proses pembelajaran mereka di sekolah termasuk pada pembelajaran berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar akademis harus dikuasai sebab hampir seluruh aktivitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari membutuhkan kemampuan berhitung sehingga berhitung ditempatkan sebagai salah satu keterampilan dasar akademis yang perlu ditanamkan sedini mungkin pada anak. Berhitung penting untuk kehidupan praktis sehari-hari bagi setiap individu ataupun untuk melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi. Berhitung mempunyai dua aspek, yakni aspek matematis atau aspek hitung menghitung dan aspek sosial. Pakasi (1970: 17) menjelaskan bahwa “Aspek matematis ialah hal mengerjakan bilangan-bilangan, menjumlah, mengurangi, dan sebagainya dalam berhitung sedangkan aspek sosial adalah mempergunakan berhitung itu untuk keperluan hidup atau keperluan dalam masyarakat.”

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Piaget dalam Alimin (2008) mengemukakan bahwa ‘Belajar adalah melakukan tindakan terhadap apa yang dipelajari’. Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran bagi anak-anak harus memfungsikan semua sensoris sehingga belajar selalu dimulai dari hal yang konkrit, oleh karena itu proses belajar yang dilalui oleh anak hendaknya melalui tahapan konkrit, semi konkrit, semi abstrak dan abstrak.

Belajar pada tahap konkrit adalah proses belajar yang dilakukan dengan cara memanipulasi objek dengan mengaktifkan alat sensoris. Contoh, belajar dengan menggunakan benda asli, misalnya belajar tentang operasi hitung penjumlahan dengan menggunakan buah jeruk. Belajar pada tahap semi

konkrit adalah proses belajar yang dilakukan dengan menggunakan gambar dari media konkrit. Contoh, belajar tentang operasi hitung penjumlahan dengan menggunakan gambar jeruk. Belajar pada tahap semi abstrak adalah proses belajar yang dilakukan dengan menggunakan media gambar yang obyeknya tidak mewakili benda konkrit. Contoh, belajar tentang operasi hitung penjumlahan dengan menggunakan turus atau tally. Belajar pada tahap abstrak adalah proses belajar yang menggunakan simbol, seperti angka 1, 2, 3 dan seterusnya.

Berdasarkan studi pendahuluan pada 5 orang siswa kelas 2 SDLB-C di SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung, 1 siswa diantaranya belum mampu berhitung dengan baik. Anak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan khususnya yang berkaitan dengan operasi hitung penjumlahan. Anak sering salah dalam menjumlahkan dua bilangan pada soal-soal yang diberikan. Hal ini terlihat dari kekeliruan yang dilakukan anak pada saat menjumlahkan bilangan. Ketika diberikan soal penjumlahan $6 + 3$, anak mempergunakan jari-jari tangannya sebagai alat bantu untuk menghitung. Angka 6 disimbolkan dengan ibu jari di tangan kiri dan angka 3 disimbolkan dengan tiga buah jari di tangan kanan, kemudian anak menghitung jari-jarinya dan menjawab hasil dari $6+3$ adalah 4. Selain itu kekeliruan yang dilakukan oleh anak, motivasi anak dalam belajar yang rendah menyebabkan anak kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran berhitung yang kurang menarik serta seringkali anak tunagrahita ringan langsung dihadapkan pada persoalan yang bersifat abstrak sehingga anak kurang menaruh perhatian terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media yang digunakan kurang mampu mengkonkritkan konsep matematika yang abstrak, ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih belum sesuai dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran masih metode latihan yang ditulis di buku. Apabila hal ini terus dialami oleh anak tanpa adanya penyelesaian maka dikhawatirkan akan

berdampak terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak dalam kehidupan sehari-hari.

Rochyadi dan Alimin (2003: 76) mengemukakan bahwa “Anak tunagrahita itu tahap perkembangan kognitifnya berada dalam tahapan konkrit dan semi konkrit”. Berdasarkan pendapat tersebut maka proses pembelajaran yang terjadi pada anak tunagrahita diharapkan berada pada tahap konkrit dan semi konkrit. Pada proses pembelajaran konkrit dan semi konkrit, media pembelajaran diperlukan untuk mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. (Daryanto, 2010: 51).

Multimedia interaktif dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri sehingga kebutuhan belajar anak tunagrahita secara individual dapat terpenuhi. Seperti yang diungkapkan oleh Munadi (2008: 152):

Karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan siswa secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran. Karena multimedia interaktif mampu memberi iklim yang bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti yang diinginkan.

Multimedia interaktif model permainan dibuat dengan memadukan program Adobe Flash CS.3 dengan memadukan unsur visual dan audio seperti gambar, animasi, teks, dan suara yang menyajikan permainan dengan tampilan menarik yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita. Menurut Arsyad (2007: 10), “Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.” Hal ini yang menjadi penguat anak tunagrahita dalam menerima

Desi Nurdianti, 2013

Pengaruh Multimedia Interaktif Model Permainan Terhadap Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Sampai 10 Pada Anak Tunagrahita Ringan DI SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

materi pembelajaran dimana informasi yang dilihat dikuatkan oleh pendengaran (*auditory*) dan informasi yang didengar dikuatkan oleh penglihatan (*visual*). Sehingga anak tunagrahita mampu mempertahankan informasi yang diperoleh dalam ingatannya.

Multimedia interaktif model permainan diharapkan dapat menimbulkan aktifitas belajar sambil bermain sehingga anak tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar serta multimedia interaktif diharapkan dapat membuat konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkrit. Oleh karena itu penulis beranggapan bahwa multimedia interaktif model permainan merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita khususnya tentang operasi hitung penjumlahan sampai 10.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai pengaruh multimedia interaktif model permainan terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan sampai 10 pada anak tunagrahita ringan di SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak tunagrahita ringan memiliki hambatan dalam fungsi intelektual yang berdampak pada kesulitan dalam berpikir abstrak, kesulitan dalam mencari hubungan sebab-akibat dan kesulitan dalam mengingat.
2. Dampak lain dari hambatan fungsi fungsi intelektual anak tunagrahita ringan adalah kesulitan dalam belajar berhitung salah satunya mengenai operasi hitung penjumlahan.
3. Pada saat pembelajaran berhitung, anak tunagrahita ringan langsung dihadapkan pada persoalan yang bersifat abstrak sehingga anak kurang menaruh perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian anak tunagrahita ringan sehingga anak cepat bosan dalam menerima materi pembelajaran

tentang operasi hitung penjumlahan dan proses pembelajaran menjadi kurang maksimal.

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada penggunaan multimedia interaktif model permainan dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan sampai 10 dengan dibatasi pada kemampuan operasi hitung penjumlahan dengan gambar sampai 10, operasi hitung penjumlahan dengan gambar dan bilangan sampai 10 dan operasi hitung penjumlahan dengan bilangan sampai 10 pada anak tunagrahita ringan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas rumusan utama yang perlu dijawab melalui penelitian ini adalah “Apakah multimedia interaktif model permainan dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan sampai 10 pada anak tunagrahita ringan di SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung?.”

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif model permainan terhadap peningkatan operasi hitung penjumlahan sampai 10 pada anak tunagrahita ringan di SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung.

b. Tujuan Khusus

- 1) Untuk mengetahui kemampuan operasi hitung penjumlahan sampai 10 pada anak tunagrahita ringan sebelum menggunakan multimedia interaktif model permainan.

- 2) Untuk mengetahui bagaimana kemampuan operasi hitung penjumlahan sampai 10 pada anak tunagrahita ringan setelah menggunakan multimedia interaktif model permainan.
-
2. Kegunaan Penelitian
 - a. Kegunaan Teoritis
 - 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi bahan kajian lebih lanjut secara teoritis berkenaan dengan masalah penyelesaian operasi hitung penjumlahan sampai 10.
 - 2) Dapat menambah khazanah keilmuan mengenai permasalahan berhitung pada anak tunagrahita ringan.
 - b. Kegunaan Praktis
 - 1) Bagi siswa, diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan sampai 10.
 - 2) Bagi guru, multimedia interaktif model permainan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan pembelajaran operasi hitung penjumlahan sampai 10.
 - 3) Bagi peneliti, melalui penelitian ini diharapkan akan menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman baru dalam memahami persoalan operasi hitung penjumlahan sampai 10 pada anak tunagrahita ringan.