

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting diberikan kepada manusia karena manfaatnya dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak terkecuali bagi anak tunagrahita yang dianggap sebagian orang kurang mampu mengikuti pelajaran di sekolah. Salah satu pelajaran yang diberikan kepada siswa di sekolah adalah mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika dianggap sulit bagi sebagian anak, apalagi untuk anak tunagrahita yang intelegensinya di bawah rata-rata. Pengetahuan matematika penting bagi kehidupan anak tunagrahita agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Oleh karena itu matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah.

Dalam kurikulum SLB-C kelas II, salah satu materi pembelajaran matematika yang dipelajari oleh anak tunagrahita yaitu bilangan. Bilangan/angka merupakan ide abstrak yang digunakan untuk mengklasifikasikan objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan ke dalam contoh sehingga peserta didik mengerti sesuatu dengan jelas. Dalam memberikan pemahaman bilangan pada siswa tunagrahita tidaklah mudah karena bilangan bersifat abstrak. Materi abstrak akan sulit dipahami oleh anak tunagrahita karena mereka memiliki intelegensi yang rendah dan berdampak pada daya tangkap yang lemah dan cepat merasa bosan dalam menerima materi.

Anak tunagrahita menurut AAMD (dalam Astati, 2011, hlm. 14) mendefinisikan *Mental retardation refers to significantly subaverage general intellectual functioning resulting in or adaptive behavior and manifested during the developmental period*. Artinya, ketunagrahitaan mengacu pada fungsi intelektual umum yang secara nyata (signifikan) berada di bawah rata-rata (normal) bersamaan dengan kekurangan dalam

penyesuaian tingkah laku dan semua ini berlangsung (termanifestasi) pada masa perkembangannya. Berdasarkan pengertian tersebut bahwa anak

tunagrahita mengalami hambatan intelegensi yaitu dibawah rata-rata anak pada umumnya sehingga berdampak pada hasil akademik yang meliputi menulis, membaca dan berhitung. Selain itu, anak tunagrahita juga mengalami hambatan pada prilaku adaptif yang meliputi kemampuan menolong diri, kemampuan mengurus diri, keterampilan sosial dan komunikasi.

Salah satu klasifikasi anak tunagrahita adalah anak tunagrahita ringan, mereka memiliki rentang IQ 50-70 yang berakibat pada terbatasnya pencapaian usia mental mereka. Kemampuan dan kecerdasan maksimal anak tunagrahita ringan setaraf dengan anak usia 12 tahun. Jika melihat pada tahapan kognitif anak pada umumnya menurut Piaget (dalam Hurlock, 1980, hlm 45) menyatakan bahwa “Usia 12 tahun adalah tahap operasional konkrit yaitu penalaran anak mulai menyerupai penalaran orang dewasa, namun masih terbatas pada realitas konkret”. Maka dalam memberikan pembelajaran pada anak tunagrahita ringan harus menyesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan khususnya yang bersifat abstrak. Secara umum anak tunagrahita ringan dapat mengikuti pendidikan seperti anak pada umumnya. Seperti pada mata pelajaran matematika anak tunagrahita ringan masih dapat dilatih berhitung sederhana dengan bimbingan yang berkelanjutan.

Pengajaran matematika di SLB Bina Karya Kab. Cirebon disesuaikan dengan KTSP SDLB-C bahwa kurikulum tersebut tercakup standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Dalam KTSP anak tunagrahita ringan (SDLB-C) tahun 2006 pada pelajaran matematika kelas II C, siswa diharapkan sudah dapat menyelesaikan latihan dalam penjumlahan angka sampai 20. Namun sesuai hasil asesmen yang telah dilakukan pada siswa kelas II C di SLB Bina Karya Kab. Cirebon, kemampuan mereka belum sampai pada penjumlahan. Materi penjumlahan dapat diselesaikan apabila pemahaman bilangan telah dicapai sebelumnya. Oleh karena itu, pembelajaran siswa

tunagrahita kelas II di SLB Bina Karya Kab. Cirebon menyesuaikan hasil asesmen matematika yaitu pemahaman konsep bilangan sampai 20.

Berdasarkan pengalaman proses pembelajaran dan hasil belajar siswa SLB-C kelas II di SLB Bina Karya Kab. Cirebon, terlihat dalam kemampuan memahami konsep bilangan masih relatif rendah. Beberapa kesulitan tersebut dapat terlihat ketika menghitung banyak mainan, menyebutkan bilangan secara acak, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, membedakan banyak benda dan menulis lambang bilangan. Anak hanya dapat menyebutkan bilangan namun anak belum memahami konsep bilangan seperti menghitung banyak benda, mengenal lambang bilangan dan mengurutkan lambang bilangan. Pengenalan bilangan yang diketahui anak karena pembiasaan dan penghafalan saja. Hal ini berdampak pada hasil ujian matematika yang kurang memuaskan. Selain itu, siswa tunagrahita ringan saat berada di kelas dan diberikan materi sering merasa bosan sehingga mereka tidak mau diam, mengantuk, dan keluar kelas. Berikut ini hasil evaluasi yaitu siswa AM mendapat nilai 35, siswa ST mendapat nilai 30 dan siswa VN mendapat nilai 45. Hasil tes pembelajaran matematika pada semester 1 adalah:

Tabel 1.1 Hasil Tes Matematika Siswa Kelas II

No	Nama	KKM	Hasil Tes	Selisih
1.	AM	65	35	30
2.	ST	65	30	35
3.	VN	65	45	20

Melalui pengamatan dan pengalaman langsung saat pembelajaran matematika, faktor yang menyebabkan anak kesulitan dalam memahami konsep bilangan yaitu pembelajaran yang masih konvensional dan media yang kurang konkrit atau kurang menarik. Pembelajaran yang konvensional terlihat saat guru memberikan pengajaran secara ceramah di depan kelas dan menggunakan media yang kurang menarik seperti lidi, bola, dan gambar, sehingga anak menjadi bosan dan tidak aktif ketika

belajar. Bagi para pendidik dengan karakteristik anak yang berkebutuhan khusus harus lebih mampu untuk mengimplementasikan psikologi kedalam kegiatan pembelajaran khususnya terhadap anak tunagrahita. Apalagi kaitannya dalam pembelajaran matematika dibutuhkan media yang dapat menyenangkan suasana belajar agar siswa tidak cepat merasa bosan didalam kelas.

. Salah satu faktor penentu keberhasilan belajar matematika bagi anak tunagrahita adalah pemilihan dan penggunaan media belajar yang sesuai dan tepat. Dalam pembelajaran matematika banyak sekali media yang bisa digunakan, mengingat cakupan dari pembahasan matematika itu sendiri sangatlah luas. Namun didalam menggunakan media belajar ini, tidak bisa digunakan begitu saja, tanpa melihat keadaan anak dan kedalaman materi itu sendiri. Disamping pemilihan media yang tepat, guru harus pandai menyampaikan materi dengan penggunaan media belajar. Media merupakan alat penyalur informasi belajar dan penerima pesan atau informasi. Pada prinsipnya media belajar digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami sesuatu yang sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks.

Media belajar yang diberikan untuk anak tunagrahita seharusnya menarik dan dapat menyenangkan anak seperti alat permainan. Sukayati (2003, hlm. 14) mengemukakan bahwa “Tujuan utama digunakannya permainan dalam pembelajaran matematika adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar siswa merasa senang”. Oleh sebab itu, dalam memberikan pelajaran matematika dapat dilakukan solusi yang dirancang secara kreatif dan inovatif dengan menciptakan media yang menarik dan konkrit. Berdasarkan permasalahan anak tunagrahita ringan dalam pembelajaran matematika khususnya materi konsep bilangan maka peneliti menciptakan media pembelajaran matematika dengan bahan konkrit dan berupa alat permainan yaitu media bermain memancing angka.

Media bermain memancing angka merupakan media yang terdiri dari alat pancing dan ikan-ikanan, serta dengan cara permainan yang telah

dimodifikasi sedemikian rupa dengan stiker angka sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan dalam pemahaman konsep bilangan. Unsur permainan memancing ini, selain mengutamakan indera visual juga sangat mengasyikkan, dan tidak membosankan. Anak diharapkan merasa betah dan senang karena model pancing dan bentuknya yang berwarna dan menarik, sehingga dapat merespon anak tunagrahita ringan kelas II untuk dapat mengikuti pelajaran matematika memahami konsep bilangan 1 sampai 20 dengan lebih menyenangkan.

Permainan memancing angka termasuk kedalam permainan berhitung dan bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dan anak merasa senang, menarik dan ikut serta dalam pembelajaran. Beberapa alasan yang mendasari perlunya menggunakan media bermain memancing angka adalah untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan dengan media yang dirancang khusus dengan cara bermain sambil belajar. Media bermain memancing angka juga diperkirakan tepat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika pada sikap siswa tunagrahita ringan dikelas. Media ini memiliki kelebihan yaitu pada kemampuan berhitung siswa dalam memahami konsep bilangan dan melatih konsentrasi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti menganggap penting untuk mengadakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (PTK) tentang meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan 1-20 dengan menggunakan media bermain memancing angka dalam pembelajaran matematika anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Bina Karya Kab. Cirebon.

B. Sasaran Tindakan

Sasaran tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Bina Karya Kab. Cirebon, dengan jumlah siswa sebanyak 3 (tiga) orang. Ada beberapa hal yang dapat

dijadikan sebagai dasar peneliti memilih siswa kelas II C di SLB Bina Karya Kab. Cirebon sebagai subjek penelitian, antara lain :

1. Pada saat menemukan permasalahan pembelajaran tersebut, peneliti sedang bertugas mengajar matematika di kelas. Sehingga peneliti memahami permasalahan yang ada di dalam kelas.
2. Perlunya keselarasan antara kurikulum dengan hasil asesmen pada materi pelajaran yang dijadikan sebagai sasaran dari penelitian.
3. Mendapat dukungan dari pihak sekolah baik kepala sekolah maupun guru - guru SLB Bina Karya Kab. Cirebon.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang telah diuraikan di atas masalah yang akan dicoba dipecahkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kesenjangan hasil belajar anak tunagrahita kelas II C di SLB Bina Karya Kab. Cirebon pada mata pembelajaran matematika yaitu memahami konsep bilangan. Untuk memecahkan masalah tersebut akan dipilih tindakan berupa penggunaan media bermain memancing angka. Oleh karena itu rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan Media Bermain Memancing Angka pada Pelajaran Matematika dapat Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan 1-20 pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB Bina Karya Kab. Cirebon ?”

D. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini terbagi ke dalam tiga siklus, setiap siklus direncanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui ketiga siklus tersebut dapat diamati peningkatan kemampuan memahami konsep bilangan 1-20 melalui media bermain memancing angka. Dengan demikian, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: ” *Media Bermain Memancing Angka dapat Meningkatkan Kemampuan Memahami*

Konsep Bilangan 1-20 pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II C di SLB Bina Karya Kab. Cirebon.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika dalam rangka meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan 1-20 melalui media bermain memancing angka pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB Bina Karya Kab. Cirebon.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian dalam ini, dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk Siswa
 - a. Dapat membangkitkan sikap positif siswa terhadap pelajaran matematika, sehingga persepsi yang membosankan tidak terjadi lagi.
 - b. Dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami konsep bilangan untuk menguasai materi selanjutnya.
 - c. Dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar matematika khususnya konsep bilangan dengan media bermain memancing angka.
2. Untuk Guru
 - a. Sebagai rujukan dalam pengajaran matematika dengan penggunaan media bermain memancing angka.
 - b. Sebagai perbaikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas melalui interaktivitas dengan cara menggunakan media bermain memancing angka untuk memaksimalkan potensi siswa.

Megawati, 2016

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI KONSEP BILANGAN 1-20 DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA BERMAIN MEMANCING ANGKA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS II DI SLB BINA KARYA KAB. CIREBON**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu