BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang harus dipelajari oleh setiap manusia dalam kehidupan sehari-harinya diantaranya matematika. Matematika merupakan informasi yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi, pengetahuan tentang bilangan, bentuk, dan ukuran, kemampuan untuk menghitug, kemampuan untuk mengingat dan menggunakan hubungan-hubungan. Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat peka, dimana membutuhkan stimulus dari orang sekitar, baik lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dunia anak merupakan dunia bermain, maka orang dewasa harus mampu mendukung kegiatan anak tersebut.

Para pakar psikologi sepakat bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain bagi mereka merupakan kebutuhan seperti makan dan minum, maka dari itu peran seorang guru dalam menggunakan media sebagai proses belajar mengajar, diharuskan memiliki kreatif dan inovatif dalam kehidupan karena sangat penting untuk upaya mengembangkan berbagai aspek perkembangan setiap anak.

Ketunagrahitaan dapat berdampak pada aspek, seperti: hambatan sosial, komunikasi, kesulitan mengenal simbol, dan cepat lupa. Kesulitan anak tunagrahita dalam segi kognitif, khususnya membaca, menulis, dan berhitung. Berkaitan dengan hal tersebut, anak tunagrahita memerlukan strategi dan teknik pembelajaran yang tepat, agar potensi yang mereka miliki dapat berkembang dengan optimal.

Proses belajar mengajar pada anak tunagrahita sedang bertujuan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar bermakna bagi kehidupan anak agar mereka mampu berinteraksi dengan lingkungan, baik sekarang maupun masa yang akan datang. Konsep-konsep yang akan diperkenalkan melalui kegiatan yang berorientasi pada kegiatan bermain, karena melalui kegiatan yang berorientasi pada kegiatan bermain dapat memiliki kesempatan untuk

bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan berbagai hal yang ditemui dalam kehidupan anak dengan cara yang menyenangkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepenerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam buku Sadiman, Arief S. Et al (2012, hlm.7).

Kesulitan yang dimiliki oleh anak tunagrahita disebabkan karena adanya kelainan atau gangguan fungsi kecerdasan yang menyebabkan perhatiannya mudah teralih, mempunyai daya ingat yang lemah, cepat merasa bosan, dan kemampuan berfikir yang terbatas pada hal-hal yang bersifat abstrak. Karena kondisi tersebut anak tunagrahita sering mengalami kesulitan dalam pelajaran berhitung. Kesulitan tersebut dapat terlihat dari hasil kerja atau perilaku siswa ketika melaksanakan tugas. Kasus yang pneliti temukan dilapangan siswa sulit dalam mengenal lambang bilangan 1 sampai 5.

Piaget dalam Somantri (2012, hlm.16-17) menerangkan bahwa usia 7-11 tahun dalam tahapan perkembangan anak pada umumnya berada pada tahap operasional kongkrit dimana anak dapat menalar secara logis dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.

Pengenalan lambang bilangan merupakan bagian dari kegiatan berhitung. Pengenalan lambang bilangan di sini adalah suatu aktivitas individu yang memerlukan pengamatan bentuk. Dalam kurikulum sekolah kelas II SDLB sudah mencapai pada penjumlahan dan pengurangan banyak benda sampai 10, melakukan penjumlahan sampai 10, dan mengurutkan bilangan 1-10, akan tetapi pada anak tunagrahita sedang yang saya teliti anak mengalami hambatan dalam mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi pada anak kelas dua di SLB C Terate, peneliti menemukan siswa yang berinisial TK bahwa ketika diminta untuk menyebutkan bilangan baik secara berurutan dari terkecil sampai terbesar, sebaliknya dari terbesar sampai terkecil, maupun ketika anak diminta menyebutkan bilangan secara acak dengan menunjuk lambang bilangan, anak tidak mampu. Ketika anak diminta untuk menyebutkan bilangan sesuai

lambang, anak cenderung diam dan menunggu guru memberitahukan kemudian mereka mengikuti. Kesulitan dalam menyebutkan lambang bilangan, mereka hanya menyebutkan bilangan satu, dua, tiga dan seterusnya tanpa mengetahui lambang bilangannya.

Hasil observasi tersebut menyimpulkan bahwa siswa kelas dua SLB C Terate yang berinisial TK belum mampu memahami bilangan 1-5 dengan baik, siswa hanya mampu menyebutkannya saja, akan tetapi ketika peneliti bertanya "coba tunjukkan mana angka 1, 2, 3, 4, dan 5", siswa belum mengenal lambang bilangan.

Dalam pembelajaran guru tidak memakai alat peraga untuk memperkenalkan lambang bilangan, sehingga kurang menarik minat anak dalam belajar mengenal lambang bilangan. Peneliti menduga kemungkinan lain karena pembelajaran tidak menggunakan strategi yang tepat. Selain itu lingkungan/situasi belajar kurang efektif dan mengganggu kosentrasi belajar siswa, karena ruangan yang terbatas dan jarak sekolah dengan pasar terlalu dekat sehingga selalu ada suara mesin listrik (mesin menggiling bumbu masak) yang membuat keributan.

Berkenaan dengan pembelajaran matematika yang dikembangkan pada anak tunagrahita sedang, anak mengalami kesulitan dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* yang diberikan, seperti pada saat ada warna *puzle* yang berbeda dalam setiap kepingan anak menjadi bingung, serta pada saat ada bentuk geometri yang berbeda maka anak seringkali tidak dapat menyelesaikan *puzzle* tersebut. Dapat disimpulkan bahwa anak kurang mampu memahami konsep bilangan matematika yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan yang telah diuraikan, perlu suatu motivasi untuk lebih mengembangkan pembelajaran yang ada di sekolah, rumah, dan lingkungan sekitar. Media *puzzle* memberikan pengalaman yang lebih baik jika dibandingkan dengan media pembelajaran matematika lainnya.

Media *puzzle* merupakan alat permainan *edukatif* yang dapat merangsang kemampuan matematika anak yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan-kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya dan melatih koordinasi tangan dan mata anak.

Sebagai salah satu kemampuan berhitung, maka seharusnya matematika diajarkan secara mudah dan menggunakan media yang dapat dipahami oleh siswa. Di sini peranan guru menjadi sangat berperan penting bagi pembelajaran, karena anak tunagrahita membutuhkan guru yang kreatif dan berinovasi dengan media yang murah, mudah dan nilai kegunaan dari media. Hal ini sejalan dengan pengertian media yang dikemukakan Sadiman (2012, hlm.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'.

Manfaat media pembelajaran yaitu proses pembelajaran lebih jelas, menarik, lebih interaksi, efisiensi waktu, tenaga, meningkatkan kualitas belajar, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses belajar dan materi belajar, dan meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif Aqib Zainal (2013, hlm. 51). Prinsip itulah, maka untuk memberikan pembelajaran matematika yang menyenangkan pada siswa tunagrahita. Media yang diadopsi dari beberapa permainan dan media yang ada sebelumnya, *puzzle* Angka merupakan salah satu media belajar matematika dalam berhitung. *Puzzle* angka adalah sebuah media yang dapat dibuat dan dipergunakan oleh guru baik permanen maupun memanfaatkan bahan seadanya yang sesuai dengan fase pembelajaran siswa. Tujuannya adalah untuk memberikan stimulus belajar pada siswa secara sistematik dengan memfungsikan indera lainnya.

Kelebihan dari media *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 antara mata dan tangan.
4. Menumbuhkan kerjasama dan aktivitas siswa.
5. Dengan warna cukup menarik, dapat menumbuhkan minat siswa dalam bermain, sehingga siswa mengetahui warna yang ada pada *puzzle*.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, peneliti bermaksud untuk meneliti media *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Dengan pembelajaran tersebut diharapkan anak mampu mengenal lambang bilangan. Media *puzzle* angka dalam penelitian ini sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu anak mengenal lambang bilangan. Selain itu media *puzzle* angka juga dapat meningkatkan konsentrasi dan ketelitian anak dalam mengenal lambang bilangan satu persatu. Media *puzzle* angka yang bergambar seperti bentuk alas bermain dan warna yang menarik perhatian siswa. Keuntungan dalam *puzzle* angka ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam mengenal angka 1 sampai 5 yang ada pada alas bermain, dengan warna yang cukup menarik akan merangsang minat, melatih ketelitian, dan melatih motorik. Alas lantai *Puzzle* ini terbuat dari bahan "Sponge Eva" yang berukuran 30x30, motif dan warnanya yang sangat menarik sehingga dapat merangsang kecerdasan dan kreatifitas anak.

Media ini penulis rasa cocok untuk anak yang belum mengenal lambang bilangan, karena selain menarik, mudah dioperasikan, juga cukup efisien. Media ini dapat digunakan secara berulang-ulang tanpa harus mengeluarkan biaya kembali, sehingga cukup ekonomis. Dari pemikiran-pemikiran tersebut peneliti ingin mengetahui "*Bagaimana Penggunaan Media Puzzle Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 Bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas II Di Slb C Terate Sadang Serang Bandung*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan, maka masalah yang dapat diidentifikasi masalah penelitian bahwa:

1. Siswa kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Mereka hanya dapat menyebutkan bilangan satu, dua, tiga dan seterusnya tanpa mengenal lambang bilangan.
2. Siswa tidak dapat menunjukkan bilangan sesuai dengan perintah, mereka hanya dapat menunjukkan bilangan yang ditampilkan secara berurut.

3. Siswa cenderung bermain tebak-tebakan dalam mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan atau sebaliknya mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah objek benda (verbalistik).
4. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran belum memakai alat peraga apapun dalam mengenalkan lambang bilangan.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini penting dibatasi agar tidak melebar. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Subjek yang diteliti difokuskan pada anak tunagrahita sedang yang berinisial TK kelas 2 SLB C Terate Sadang Serang Bandung.
2. Peneliti ini menerapkan media *Puzzle* Angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 5.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan sebelumnya dari penelitian memiliki sasaran yang jelas, maka perlu dirumuskan sebagai berikut: "Apakah Penggunaan Media *Puzzle* Angka dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 Bagi Anak Tunagrahita Sedang kelas II di SLB Terate Sadang Serang Bandung?".

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Secara umum tujuan penelitian ini untuk mengetahui secara objektif tentang penggunaan media *puzzle* angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 bagi anak tunagrahita sedang di SLB C Terate Bandung.

Sedangkan tujuan secara khusus penelitian ini yaitu:

a. Untuk mengetahui kemampuan siswa tunagrahita sedang kelas II SLB C dalam mengenal lambang bilangan 1-5 sebelum menggunakan media *Puzzle* Angka.

b. Untuk mengetahui kemampuan siswa tunagrahita sedang kelas II SLB C dalam mengenal lambang bilangan 1-5 sesudah menggunakan media *Puzzle* Angka.

2. Kegunaan

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, diantaranya:

a. Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan media *Puzzle Angka* terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak tungrahita sedang.

b. Praktis

1) Bagi guru, diharapkan dapat memberi masukkan tentang peranan media *Puzzle Angka* sebagai media pembelajaran matematika dalam mengajarkan pengenalan lambang bilangan.
2) Bagi siswa, diharapakan media *Puzzle Angka* dapat membantu menumbuhkan motivasi siswa tunagrahita sedang dalam meningkatkan pengenalan lambang bilangan.
3) Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media dalam meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak tunagrahita sedang dengan menggunakan media *Puzzle Angka*.