BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan sangat penting untuk membantu setiap individu mencapai kedewasan dan kemandirian seiring dengan perkembangan pendidikan dipandang sebagai suatu kebutuhan dan merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya. Melalui pendidikan berbagai aspek dapat dikembangkan secara maksimal, baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Guru mempunyai peranan penting dalam memajukan pendidikan. Kondisi peserta didik yang sangat beranekaragaman/heterogen mulai dapat dipahami dan dimengerti dalam dunia pendidikan.

Pendidikan luar biasa sebagai salah satu bentuk pendidikan yang khusus menangani anak-anak berkebutuhan khusus sebagai objek formal dan materialnya secara sadar terus diupayakan peningkatannya dengan cara memberikan pelayanan secara maksimal. Anak dengan kebutuhan khusus ini merupakan individu utuh yang unik tetapi pada umumnya memiliki potensi dan kemampuan yang harus digali dan dikembangkan dengan berbagai upaya dan usaha. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengetahuan dan keterampilan yang memadai guna memberikan pelayanan yang efektif dan efisien.

> Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Istilah tersebut sesungguhnya memiliki arti yang sama yang menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial. Anak tunagrahita atau dikenal juga dengan istilah terbelakang mental karena keterbatasan kecerdasannya mengakibatkan dirinya sukar untuk mengikuti program pendidikan di sekolah biasa secara klasikal, oleh karena itu anak terbelakang mental membutuhkan layanan pendidikan secara khusus yakni disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut. (Somantri, S. 2007, hlm.103).

Anak tunagrahita ringan yaitu mereka yang memiliki tingkat kecerdasan dibawah rata-rata antara 50-70, namun kondisi fisik mereka tidak memiliki kecacatan atau dapat dikatakan tidak jauh beda dengan anak pada umumnya.

Misrina Lela, 2017
PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK TUNARAHIKA RINGAN KELAS IV DI SLB MUHAMMADIYAH
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sifat ketunagrahitaan yang tidak dapat dihilangkan, menyebabkan mereka terhambat untuk melakukan aktivitas dan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Keterbatasan fungsi intelektual mereka memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan belajar dan hasil belajar yang dicapai. Karena kondisinya yang demikian, maka anak tunagrahita ringan tidak dapat dipaksakan untuk memiliki kemampuan belajar seperti anak pada umunnya, mereka dapat memiliki kemampuan belajar yang bersifat sederhana saja.

Hambatan perkembangan intelektual yang dialami anak tunagrahita ringan menyebabkan anak cenderung memiliki berbagai hambatan dalam belajarnya, terutama dalam mengikuti belajar akademik, salah satunya adalah adalah dalam pelajaran matematika. Padahal matematika disadari merupakan mata pelajaran inti dan menantang, karena anak belajar konsep abstrak yang sulit dipahami, kecuali dihubungkan dengan apa yang mereka lakukan sehari-hari. Kesulitan dan kekeliruan yang sering dihadapi dalam pembelajaran matematika menurut *learner* (Abdurrrahman, M. 1996) dalam Wijaya, A. (2003, hlm.103) adalah kesulitan tentang symbol, nilai tempat, perhitungan, penggunaan proses yang keliru, dan tulisan yang tidak terbaca. Matematika sebenarnya dapat diupayakan lebih akrab dengan anak jika digunakan dalam kontek kehidupanya. Upaya untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan khususnya dalam belajar matematika diperlukan strategi belajar mengajar, media atau alat bantu dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik anak agar pelaksanaan proses belajar mengajar berjalan lebih efektif, efisien, sehingga membawa hasil yang optimal.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan berdasarkan wawancara dengan wali kelas, terjadi pada anak tunagrahita ringan kelas IV SDLB, dalam pemahaman konsep bilangan anak belum mampu memahami konsep bilangan 1-10 dengan baik. Anak sudah mampu melafalkan lambang bilangan secara berurutan 1- 10, namun mereka belum memahami nilai dari setiap bilangan yang mereka sebutkan. Ketika guru menginstruksikan untuk membilang benda dalam satu kumpulan yang berjumlah 10, ucapan dan benda yang dipegang tidak sesuai. Kemudian guru beberapa kali

menginstruksikan untuk mengambil pensil sesuai dengan jumlah yang diminta, siswa masih banyak melakukan kesalahan atau banyaknya pensil yang diambil tidak sesuai dengan apa yang dinstruksikan oleh guru. Menurut (Yus, 2011 hal. 70). Membilang merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak dalam memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematisnya Hal ini senada dengan Depdiknas (2007, hal. 11) kecerdasan logika matematis anak dapat dirangsang melalui kegiatan menghitung dengan bendabenda dan membilang angka. Motivasi belajar siswa juga rendah ketika mengikuti pelajaran matematika, siswa kurang konsentrasi dan sering kali menoleh kearah teman atau pada suara yang keras. Kondisi dilapangan, khususnya tempat dimana peneliti melakukan observasi kelas IV di SLB C Muhammadiyyah, jika dilihat dalam kurikulum seharusnya kemampuan anak sudah mampu menjumlahkan bilangan sampai dengan 10, tetapi pada kenyataannya siswa belum mampu dalam memahami konsep bilangan 1-10. Permasalahan yang terjadi diatas tentunya akan menjadi hambatan besar bagi anak jika tidak ditangani dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan upaya penanganan yang menyeluruh untuk mengatasi masalah tersebut.

Proses pembelajaran dapat berlangsung efektif jika menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam menyampaikan materi untuk memudahkan materi yang disampaikan oleh pendidik. Dalam proses pembelajaran dikelas, menurut pengamatan peneliti melihat bahwa media yang digunakan oleh tenaga pengajar disekolah tersebut masih sangat minim dan masih menggunakan media manual. Media yang digunakan kurang bervariasi dan menarik sehingga anak kurang minat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam pemahaman konsep bilangan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer yaitu media animasi komputer.

Media animasi komputer adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dengan asumsi penggunaan komputer dalam pembelajaran

memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajarnya sehingga siswa akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Media animasi komputer dikatakan suatu media pembelajaran yang menarik karena menggunakan gambar yang berwarna-warni, seperti gambar buahan-buahan dan juga terdapat animasi yang bergerak sebagai pelengkap keceriaan minat belajar pada anak dengan menghadirkan suara yang disukai oleh anak dan memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan karena anak juga suka memainkan komputer. Dengan demikian media pembelajaran animasi komputer ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan permasalahan diatas, dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak tunagrahita ringan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Penggunaan Media Animasi Komputer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV Di SLB Muhammadiyah".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kecerdasan anak tunagrahita yang berada di bawah rata-rata sangat berdampak pada rendahnya pemahaman konsep bilangan.
2. Media pembelajaran yang digunakan di sekitar anak belum mampu Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak dalam pembelajaran.
3. Media animasi komputer dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1- 10 pada anak tunagrahita.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti terkait dengan.:

1. Pemahaman konsep bilangan 1- 10 pada anak tunagrahita ringan.
2. Pengaruh penggunaan media animasi komputer untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Muhammadiyah.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah penggunaan media animasi komputer dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Muhammadiyah?"

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

a. Tujuan Umum

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media animasi komputer untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Muhammdiyyah melalui media animasi komputer.

b. Tujuan khusus

1) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep bilangan 1- 10 anak tunagrahita sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media animasi komputer.
2) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep bilangan 1- 10 anak tunagrahita sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media animasi komputer.

2. Kegunaan penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Dalam tataran teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut tentang pengembangan pemahaman konsep bilangan pada anak tunagrahita ringan melalui media animasi komputer.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam meningkatkan pemahaman nilai konsep bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan.
2) Bagi penulis, sebagai bahan kajian, pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan media animasi komputer dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan.
3) Bagi siswa, dengan adanya media ini sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi konsep bilangan 1-10.