

CHAPTER 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peserta didik tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas di bawah rata-rata, disamping itu mereka mengalami keterbatasan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Mereka kurang cakap dalam berfikir abstrak, sulit, dan berbelit-belit. Hal ini sesuai dengan pernyataan Amin M, (1995, hlm. 11) yaitu:

Mereka kurang atau terbatas atau tidak berhasil untuk sehari dua hari atau sebulan atau dua bulan, tetapi untuk selamanya dan bukan hanya dalam satu dua hal tetapi hampir segala-galanya, lebih-lebih dalam pelajaran seperti mengarang, menyimpulkan isi bacaan menggunakan simbol-simbol, berhitung dan dalam semua pelajaran yang bersifat teoritis.

Peserta didik tunagrahita mempunyai keunikan dan tingkat ketunagrahitaan yang berbeda-beda, ada yang ringan, sedang, berat, dan sangat berat. Dikarenakan ketunagrahitan mereka yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, sehingga membutuhkan perlakuan secara individual dimana pendidik memberikan materi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak tunagrahita.

Kesulitan-kesulitan anak tunagrahita dalam segi kognitif khususnya membaca, menulis, dan berhitung tidak lepas dari dampak ketunagrahitaan seperti: hambatan sosial komunikasi, kesulitan mengenal symbol, cepat lupa dan perlu latihan yang berulang-ulang, berkaitan dengan hal tersebut, maka anak tunagrahita memerlukan strategi dan teknik pembelajaran yang tepat.

Salah satu hal yang sangat penting dalam mengupayakan pembelajaran yang bermutu dan menyenangkan adalah ketersediaan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat, praktis dan menarik akan meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam belajar serta memahami pembelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran hendaknya sesuai dengan tahapan perkembangan anak. *Speidel* dan *Troy* (Traminingrum, 2011. hlm. 3) mengemukakan: "Pengajaran hendaknya dimulai dari hal-hal yang dapat ditangkap oleh indera

penglihatan, dan berfikir hendaknya dipisahkan dari pengalaman visual. System visual merupakan pusat berfikir seseorang sekaligus pembelajaran ”.

Menurut *National Council of Teachers Matematich* yang selanjutnya disebut NCTM dalam Coopley, 2001; Andriyani (2009, hlm. 3) terdapat berbagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika diantaranya *pertama* media nyata yang dapat dimanipulasi seperti balok, tangram, dan lain sebagainya. *Kedua* media symbol seperti dadu, domino, garis angka dan media visual lainnya. *Ketiga* media yang bisa merepresentasikan secara abstrak seperti kalkulator, computer dan lain sebagainya.

Melihat di lapangan masih banyak anak tunagrahita ringan yang belum memahami operasi penjumlahan. Mereka sudah memahami konsep bilangan namun kesulitan dalam mengerjakan operasi dalam penjumlahan. Hal ini terlihat ketika peneliti memperlihatkan tiga jari, peserta didik dapat menghitungnya, begitu pula ketika diganti menjadi 4, peserta didik juga dapat menghitungnya, namun ketika penulis menanyakan $2 + 2$ samadengan berapa, disini anak kebingungan dan menjawab asal sehingga jawabannya salah, hal sama terjadi penulis $3+2$ samadengan berapa, dan peserta didik juga salah dalam menjawabnya. Dalam pembelajarannya guru hanya menggunakan metode klasik, seperti metode ceramah, tanya jawab, dan menggunakan media lidi dan jari jemari meskipun banyak media pembelajaran lain yang dapat digunakan.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dikuasai oleh seorang anak termasuk anak tunagrahita. Hal ini dikarenakan hampir semua aktivitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari membutuhkan kemampuan berhitung. Dikarenakan kecerdasan anak tunagrahita ringan berada dibawah rata-rata, hal ini berdampak pada proses pembelajarannya, dimana mereka cepat lupa, mudah teralih perhatiannya, dan susah memahami hal abstrak, sehingga mereka membutuhkan pembelajaran yang menarik dan konkrit atau semi konkrit.

Dadu sebagai media dalam pembelajaran digunakan untuk mengembangkan konsep operasi penjumlahan. Dadu memiliki enam sisi

dimana setiap sisinya memiliki angka atau simbol yang menunjukkan jumlah satu sampai enam, simbol-simbol dalam dadu berupa titik-titik atau *pips*.

Media dadu merupakan media yang konkret dan mudah dieksplorasi oleh anak-anak sehingga banyak manfaat yang dapat diambil, diantaranya yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar anak, karena anak dapat bermain langsung, melihat, dan menyentuh media tersebut. Agar lebih konkret peneliti menambah penggunaan kelereng dalam media pembelajaran ini, sehingga media pembelajaran ini bernama media dakel (dadu dan kelereng).

Oleh karena itu, melalui media dakel (dadu dan kelereng) yang diasumsikan mudah penggunaannya, konkret dan menarik diharapkan dapat membantu peserta didik tunagrahita ringan dalam memahami materi operasi hitung penjumlahan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis merasa tertarik meneliti pengaruh penggunaan media dakel (dadu dan kelereng) dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada peserta didik tunagrahita ringan kelas VI di SPLB-C YPLB Cipaganti Kota Bandung.

B. Identifikasi Masalah

1. Peserta didik tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam memahami hal yang bersifat abstrak terutama dalam mata pelajaran matematika khususnya operasi penjumlahan. Sehingga mereka membutuhkan suatu media pembelajaran yang konkret dan menarik.
2. Salah satu karakteristik tunagrahita ringan adalah mudah bosan sehingga apabila diberikan pembelajaran yang monoton akan menyebabkan kejenuhan pada anak.

C. Batasan Masalah

Supaya lebih memfokuskan dan memperjelas pokok permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini hanya dibatasi pada media dakel (dadu dan kelereng) dalam meningkatkan

kemampuan peserta didik tunagrahita ringan kelas VI di SPLB-C YPLB Cipaganti Kota Bandung dalam menghitung operasi hitung penjumlahan sampai hasil 10.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah media dakel (dadu dan kelereng) berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada peserta didik tunagrahita ringan kelas VI di SPLB-C YPLB Cipaganti Kota Bandung?”.

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh penggunaan media dakel (dadu dan kelereng) dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada peserta didik tunagrahita ringan kelas VI di SPLB-C YPLB Cipaganti Kota Bandung.

b. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui kemampuan operasi hitung penjumlahan pada peserta didik tunagrahita ringan sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media dakel (dadu dan kelereng).
- 2) Mengetahui kemampuan operasi hitung penjumlahan pada peserta didik tunagrahita ringan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media dakel (dadu dan kelereng).

2. Kegunaan Teoretis dan Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan/manfaat, diantaranya:

a. Kegunaan Teoretis

Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan media dakel (dadu dan kelereng) dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada peserta didik tunagrahita ringan.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi guru, diharapkan dapat memberi masukan tentang peranan media dakel (dadu dan kelereng) sebagai media pembelajaran matematika dalam mengajarkan operasi hitung penjumlahan.
- 2) Bagi peserta didik, diharapkan media dakel (dadu dan kelereng) dapat membantu peserta didik tunagrahita ringan dalam meningkatkan pemahaman operasi hitung penjumlahan.
- 3) Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak tunagrahita ringan dengan menggunakan media dakel (dadu dan kelereng).