

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berhitung harus dimiliki oleh setiap orang karena keterampilan berhitung selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dasar dari keterampilan berhitung adalah mengenal lambang bilangan, memahami konsep lambang bilangan untuk kemudian dapat menerapkannya dalam kepentingan berhitung, termasuk bagi anak tunagrahita sedang meskipun mereka belajar tidak seperti anak pada umumnya.

Berdasarkan pengalaman proses pembelajaran dan hasil belajar siswa SDLB-C kelas IV di SLBN A Citeureup, terlihat dalam kemampuan mengenal lambang bilangan masih relatif rendah, Hal ini dilihat dari data hasil belajar siswa di rapor. Beberapa kesulitan tersebut dapat terlihat ketika mengurutkan lambang bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10 dan menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan benda sampai 10. Contohnya ketika diberikan lima benda dan disiapkan lambang bilangan 1 sampai 10, siswa tidak mampu menghubungkan jumlah benda tersebut dengan bilangan lima. Anak hanya dapat menyebutkan bilangan namun anak belum memahami lambang bilangan seperti mengurutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10, pada saat mengurutkan angkanya masih terbalik dan tidak mampu menunjukkan lambang bilangan yang disebutkan oleh guru. Pengenalan bilangan yang diketahui anak karena pembiasaan dan penghafalan saja.

Hal ini berdampak pada hasil ujian matematika yang kurang memuaskan. Selain itu, siswa tunagrahita sedang saat berada di kelas dan diberikan materi sering merasa bosan, sehingga mereka tidak mau diam, mengantuk, dan keluar kelas. Berikut ini adalah hasil rapor beberapa siswa yang memiliki nilai matematika rendah yaitu siswa AM mendapat nilai 35, siswa ND mendapat nilai 30 dan siswa VN mendapat nilai 45.

Dari kasus yang sudah dipaparkan di atas memfokuskan pada salah satu siswa tunagrahita sedang berinisial ND yang mengalami kesulitan dalam belajar

yaitu belajar mengenal lambang bilangan 1- 10. ND sering mengalami kesalahan dalam menyebutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan yang ia dengar, menuliskan dan memasangkan lambang bilangan yang mewakili benda yang ia katakan. Hal tersebut dapat menjadi indikator bahwa siswa tidak mengenal lambang bilangan dengan baik. Siswa cepat bosan dalam menerima materi pelajaran mengenal lambang bilangan 1- 10, hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1- 10 pada siswa yang dilakukan oleh guru kelas masih menggunakan metode drill menggunakan tugas pada buku tulis dan media kartu bilangan sederhana, yang mengakibatkan kejenuhan bagi siswa, sehingga anak tidak menaruh perhatian terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

Lambang bilangan identik dengan angka, namun menurut sejarah ketika orang melakukan kegiatan membilang atau mencacah kebingungan untuk memberikan lambang bilangannya, kemudian dibuatlah sistem numerasi yaitu sistem yang terdiri dari numeral (lambang bilangan/ angka) dan number (bilangan). Sistem numerasi adalah aturan untuk menuliskan bilangan dengan menggunakan sejumlah lambang bilangan.

Bilangan itu sendiri adalah sesuatu yang sulit untuk didefinisikan. Satu lambang bilangan menggambarkan satu bilangan. Setiap bilangan mempunyai banyak nama. Misal bilangan 1 mempunyai nama bilangan satu. Bilangan 12 mempunyai nama bilangan dua belas, terdiri dari lambang bilangan 1, dan 2. Bilangan 125 mempunyai nama bilangan seratus dua puluh lima, terdiri dari lambang bilangan 1, 2, dan 5.

Pemahaman mengenal lambang bilangan ini perlu untuk dikembangkan, karena akan berdampak pada proses penghitungan atau proses belajar berhitung dikemudian hari. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media yang interaktif yang dapat menyalurkan pesan secara efektif, efisien, dan bernilai praktis sebagai cara yang tepat agar anak dapat mengenal lambang bilangan dengan waktu yang singkat sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Menurut Alimin (2007, Hlm. 50), bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa)”. Artinya media pembelajaran

dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan suatu kegiatan dalam proses belajar mengajar. Adapun mamfaat media pembelajaran menurut Aqib (2013, Hlm. 51) adalah untuk (1) menyeragamkan penyampaian materi, (2) pembelajaran lebih jelas dan menarik (3) proses pembelajaran lebih interaktif (4) efisiensi waktu dan tenaga (5) meningkatkan kualitas hasil belajar (6) belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (7) menumbuhkan sifat positif belajar terhadap proses dan materi belajar (8) meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pendapat di atas yang menyatakan bahwa manfaat media itu dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif, maka salah satu bentuk media yang interaktif itu berupa animasi komputer yang didesain dengan menggunakan *Adobe Flash*. Animasi komputer tersebut merupakan media yang interaktif, dimana animasi tersebut menampilkan gambar, suara dan gerakan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1- 10 pada siswa tunagrahita sedang.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Penerapan Animasi Komputer Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas IV SD Di SLBN A Citeureup”. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam hal pembelajaran mengenal lambang bilangan 1- 10 pada anak tunagrahita sedang khususnya ND serta menjadi suatu inovasi media pembelajaran yang bisa diterapkan kepada anak tunagrahita sedang saat belajar mengenal lambang bilangan 1- 10 oleh guru di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul adalah sebagai berikut:

1. Media yang kurang menarik bagi siswa, dapat mengakibatkan siswa tidak termotivasi untuk belajar dikarenakan media yang digunakan seperti kartu gambar dan lidi.

2. Metode dan strategi yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran, berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru dikelas.
3. Pembelajaran matematika yang menjelaskan hal-hal yang abstrak, bisa mempengaruhi atau mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari hal-hal yang abstrak tersebut. Oleh karena itu pembelajaran matematika harus konkrit.
4. Pembelajaran yang masih konvensional, seperti pengajaran secara ceramah di depan kelas dapat mengakibatkan siswa tidak mengerti tentang lambang bilangan dikarenakan kurangnya motivasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan media animasi komputer terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada siswa tunagrahita sedang kelas IV SD di SLBN A Citeureup.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan animasi komputer dalam proses pembelajaran matematika?
2. Apakah penerapan animasi komputer dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak tunagrahita sedang kelas IV SD

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media animasi komputer terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10

pada siswa tunagrahita sedang melalui penerapan animasi komputer kelas IV SD di SLBN A Citeureup.

2. Manfaat penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Manfaat yang dapat diperoleh bagi siswa dari media yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk membantu mempermudah proses belajar matematika, khususnya pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

b. Bagi Guru

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai referensi media pembelajaran bagi guru terutama mengenai penerapan animasi komputer untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, sehingga guru dapat memilih media yang cocok digunakan dalam memaparkan materi pembelajaran kepada siswa.