

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada di bawah rata-rata, disamping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan mereka mengalami kesulitan untuk dapat berfikir secara abstrak, belajar apapun harus terkait dengan objek yang bersifat konkrit (Rosnawati, 2013, hlm. 22).

Menurut Wantah (2007, hlm. 15) mengemukakan secara lebih spesifik sebagai berikut “IQ anak tunagrahita ringan antara 50-70 biasanya mereka juga disebut mampu didik, karena mereka memiliki keterbatasan untuk mengikuti pembelajaran di sekolah reguler. Namun dengan keterbatasan tersebut, mereka masih memiliki potensi yang perlu di kembangkan seperti mengurus diri sendiri, membaca, menulis, dan berhitung yang sederhana serta keterampilan. Melalui sisa potensi yang mereka miliki, anak tersebut dapat mengurus diri sendiri, dan jika diberikan latihan secara terus menerus, mereka dapat membaca, dan menghitung serta memiliki keterampilan yang sederhana.

Hambatan perkembangan intelektual yang dialami anak tunagrahita ringan menyebabkan anak cenderung memiliki berbagai hambatan dalam belajarnya, terutama dalam mengikuti belajar akademik, salah satunya adalah dalam pelajaran matematika. Kesulitan yang sering dihadapi dalam pembelajaran matematika, menurut *Lerner* (Abdurrahman, 1996, hlm. 227 dalam Wijaya, 2013, hlm. 103) adalah kesulitan tentang simbol, nilai tempat, perhitungan, penggunaan proses yang keliru, dan tulisan yang tidak terbaca.

Kesulitan-kesulitan anak tunagrahita dalam segi kognitif khususnya membaca, menulis, dan berhitung tidak lepas dari karakteristik anak tunagrahita seperti: hambatan social 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, agar potensi yang mereka miliki dapat berkembang dengan optimal.

Salah satu kemampuan kognitif yang sangat penting dikuasai anak adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang perlu 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 semikonkrit.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, yaitu di kelas III di SLB C Terate peneliti menemukan masalah pada anak tunagrahita ringan yang belum memahami operasi hitung penjumlahan. Anak sudah memahami konsep bilangan 1 sampai dengan 10 akan tetapi, anak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan khususnya yang berkaitan dengan operasi hitung penjumlahan. Anak sering salah dalam menjumlahkan dua bilangan pada soal-soal yang diberikan. Hal ini terlihat dari kekeliruan yang dilakukan anak pada saat menjumlahkan bilangan. Ketika diberikan soal penjumlahan  $5 + 2$ , anak mempergunakan jari-jari tangannya sebagai alat bantu untuk menghitung. Angka 5 disimbolkan dengan lima buah jari ditangan kiri dan angka 2 disimbolkan dengan dua buah jari di tangan kanan, kemudian anak menghitung jari-jarinya dan menjawab hasil dari  $5 + 2 = 5$ . Selain itu kekeliruan yang dilakukan oleh anak, motivasi anak dalam belajar yang rendah menyebabkan anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran berhitung yang kurang seringkali anak tunagrahita ringan langsung dihadapkan pada persoalan yang bersifat abstrak sehingga anak kurang menaruh perhatian terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dalam pembelajarannya guru hanya menggunakan metode klasik seperti metode tanya jawab, dan menggunakan media jemari dan bernyanyi meskipun banyak media pembelajaran lain yang dapat

Rina Apriani, 2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF "ZADUCKCOUNT" TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN SAMPAI 10 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLB C TERATE**

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

digunakan. Didalam kurikulum bahwasanya anak tunagrahita ringan kelas III, sudah mampu dalam menjumlahkan sampai dengan 20. Apabila hal ini terus dialami oleh anak tanpa adanya penyelesaian maka dikhawatirkan akan berdampak terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak dalam kehidupan sehari-hari.

Multimedia interaktif “*zaduckcount*” dibuat dengan program aplikasi *Microsoft Powerpoint* dengan memadukan unsur visual dan audio, terdiri dari unsur visual adalah gambar (bebek dan telur) dan angka yaitu angka 1 sampai dengan 10, yang terdapat dari unsur audio yaitu berupa suara bebek. Media ini dikemas semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi anak untuk belajar, dengan unsur audio dan visual dapat melatih daya ingat anak karena konsep matematika yang abstrak disemikonkritkan.

Pada pengaplikasian multimedia interaktif “*zaduckcount*” ini menggunakan animasi kartun Donald bebek. Hal ini dikarenakan anak menyukai animasi kartun tersebut. Penggunaan animasi kartun Donald bebek dimaksudkan agar anak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Keunggulan dari multimedia tersebut dapat memotivasi anak untuk belajar, meningkatkan konsentrasi dan perhatian anak terhadap proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan anak tunagrahita ringan.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam mengupayakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah ketersediaan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat, praktis dan menarik akan meningkatkan motivasi dan ketertarikan anak dalam belajar serta memahami pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis merasa tertarik meneliti pengaruh multimedia interaktif “*zaduckcount*” terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB C Terate.

## B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dampak dari hambatan fungsi intelektual anak tunagrahita ringan adalah kesulitan dalam belajar berhitung khususnya operasi hitung penjumlahan.
2. Kekeliruan yang dilakukan oleh anak dan motivasi dalam belajar yang rendah menyebabkan anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
3. Kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian anak tunagrahita ringan sehingga anak mudah bosan dalam menerima materi pembelajaran tentang operasi hitung penjumlahan dan proses pembelajaran menjadi kurang maksimal.

## C. Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan dan memperjelas pokok permasalahan yang akan di teliti maka diperlukan pembatasan masalah. Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini hanya dibatasi pada peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan sampai 10 pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB C Terate melalui pengaruh multimedia interaktif “*zaduckcount*”.

## D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah penggunaan multimedia interaktif “*zaduckcount*” memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak tunagrahita ringan kelas III SLB C Terate?”

## E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

#### a. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif “*Zaduckcount*”

Terhadap Peningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Dengan

Rina Apriani, 2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “ZADUCKCOUNT” TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN SAMPAI 10 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLB C TERATE**

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

Hasil Penjumlahan 10 Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas III Di SLB C Terate.

### **b. Tujuan Khusus**

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak tunagrahita ringan sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif “*Zaduckcount*”.
- 2) Mengetahui kemampuan operasi hitung penjumlahan pada anak tunagrahita ringan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif “*Zaduckcount*”.

## **2. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, diantaranya:

- 1) Bagi guru, diharapkan dapat memberi masukan tentang peranan multimedia interaktif “*zaduckcount*” sebagai media pembelajaran matematika dalam mengajarkan operasi penjumlahan.
- 2) Bagi anak, diharapkan multimedia interaktif “*zaduckcount*” dapat membantu anak tunagrahita ringan dalam meningkatkan pemahaman operasi hitung penjumlahan.
- 3) Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media dalam meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan pada anak tunagrahita ringan dengan menggunakan multimedia interaktif “*zaduckcount*”.