

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UU No. 20 tahun 2003 Sisdiknas pasal 5 ayat 1 dan 2 menyatakan anak cerebral palsy merupakan salah satu anak yang memerlukan pendidikan kebutuhan khusus. Muslim dan Sugiarmim (1996:78-79) menyebutkan bahwa kondisi dari kelainan fungsi yang diakibatkan oleh cerebral palsy adalah anak dapat mengalami kesulitan mobilisasi, komunikasi dan kelainan fungsi mental. Kelainan fungsi mental anak cerebral palsy dapat terjadi pada anak dengan potensi mental normal, adanya hambatan fisik yang berhubungan dengan fungsi gerak serta perlakuan yang keliru menyebabkan anak yang sebenarnya cerdas tidak dapat menampilkan kemampuannya secara optimal. Kelainan fungsi mental pada sebagian anak cerebral palsy yang disebabkan oleh beberapa faktor tersebut menjadikan anak mengalami kesulitan belajar, diantaranya kesulitan memahami pelajaran matematika.

Beberapa dari bidang studi yang diajarkan di sekolah seperti matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit. Johnson & Myklebust (Abdurrahman, 2003:25) menyatakan bahwa matematika hakikatnya adalah simbolis, sehingga kesulitan dalam bahasa dapat berpengaruh terhadap kemampuan anak di bidang matematika. Di samping itu Bruner menyatakan bahwa cara penyajian materi pelajaran haruslah disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa (Abdurrahman, 2003:25).

Erman (2003:45) menyatakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak sebagai bekal mempelajari matematika salah satunya adalah kemampuan aritmetika, yaitu cabang matematika yang mempelajari operasi dasar bilangan. Operasi dasar aritmetika adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Walaupun operasi-operasi lain seperti persentase, akar kuadrat, pemangkatan dan logaritma kadang dimasukkan ke dalam kategori aritmetika.

Kesulitan dalam mempelajari matematika seringkali membuat anak malas untuk mempelajarinya. Ausubel dalam Suherman dalam Winataputra (1992:62) menyatakan:

“Apabila siswa secara prematur dihadapkan pada suatu materi pelajaran tertentu sedangkan ia belum siap untuk memahaminya, maka ia tidak saja gagal dalam belajar tetapi juga belajar untuk menakuti, membenci dan menghindari pelajaran yang berkenaan dengan materi tersebut”.

Bishler dalam Erman (2003:45) pun mengungkapkan bila siswa dipaksa untuk mencoba mempelajari suatu kemampuan tertentu yang sebelumnya tidak cukup matang, maka ia bisa mengalami frustrasi dan mungkin pula mengembangkan sikap negatif terhadap kemampuan itu. Sikap negatif yang diantaranya biasa timbul setelah dilakukan observasi pada anak cerebral palsy spastik di SLBD YPAC Bandung adalah rasa malas untuk mempelajari pelajaran matematika.

Kesulitan memahami konsep dasar pada awal belajar matematika seringkali dialami oleh sebagian anak. Kebutuhan khusus yang dialami anak dapat menjadi penyebab salah satu kesulitan dalam mempelajari matematika. Menurut Fleischer, Garnett & Shepherd (1982) dalam Delphie (2009:59) mengungkapkan:

“Anak yang tergolong berkebutuhan khusus biasanya gagal dan sulit dalam mencapai pemahaman dasar-dasar matematika, mereka sering

mendapatkan kesulitan dalam belajar dan sulit mempertahankan keterampilan matematika secara lancar”.

Pengajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep dasar matematika agar mudah dipahami salah satunya dengan kegiatan permainan. Hidayat menyebutkan dalam Nurhayati (200:7):

“Permainan dapat mengembangkan motivasi anak untuk belajar aktif karena dapat menghilangkan kebosanan dan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam situasi yang menyenangkan sehingga dapat membantu anak yang lambat dan kurang motivasi dalam belajar”.

Kegiatan belajar melalui permainan dirasakan dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam mempelajari matematika sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang suatu konsep matematika. Pembelajaran dengan menggunakan permainan yang tepat diharapkan dapat memudahkan anak untuk dapat memahami konsep dasar matematika. Sudjana (Jubaedah, 2007:33) mengungkapkan salah satu keunggulan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan adalah dapat menggunakan alat-alat yang mudah disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan anak.

Pembelajaran melalui permainan memiliki banyak kelebihan, namun seringkali memiliki banyak kendala dalam pelaksanaannya. Kendala pembelajaran dengan permainan selama dilakukan observasi oleh peneliti adalah tidak semua anak menikmati permainan, anak terlalu tergantung pada bantuan guru, permainan tidak benar-benar memiliki tujuan sehingga hanya sebagai pengisi waktu luang, dan permainan tersebut tidak digunakan untuk melihat perkembangan anak, dengan demikian perlu permainan yang tepat ketika sebuah materi pelajaran matematika diaplikasikan pada sebuah permainan.

Langkah awal yang perlu diperhatikan supaya anak menyukai matematika adalah dengan menyukai materi yang diberikan, hal tersebut dapat diatasi dengan pemilihan metode dan media belajar yang tepat. Salah satu media belajar tersebut dapat dilakukan dengan permainan edukatif, dalam penelitian ini penulis mencoba mengatasi masalah kesulitan tersebut dengan permainan *logico*. *Logico* merupakan sistem belajar yang diperkenalkan di Jerman pada tahun 1993. Perangkat permainan *logico* terdiri dari papan dan lembar-lembar gambar yang beraneka warna. *Logico* dimainkan untuk belajar mengembangkan imajinasi, mengasah logika termasuk mengembangkan keterampilan matematika (Devga, 2009).

Anak cerebral palsy yang salah satunya mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika di SLB-D YPAC Bandung dan menjadi subyek penelitian ini adalah anak berinisial NTUP dan S. Kemampuan NTUP dalam pelajaran matematika diantaranya dapat memasang gambar yang sama banyak, dapat menyatakan bilangan yang lebih besar dan lebih kecil, terkadang masih sulit mengenali angka 1, 4, 5, 6, 9, dan 10, tetapi di saat-saat tertentu anak mampu menyebutkan nama-nama angka tersebut. Kemampuan S dalam pelajaran matematika diantaranya dapat memasang gambar yang sama banyak, dapat memasang banyak gambar dengan bilangan yang sesuai, menghitung proses penjumlahan dan pengurangan dengan bantuan gambar. Motivasi dan rasa ingin tahu pada sesuatu yang baru kedua anak ini cukup tinggi. Terlihat ketika permainan *logico* diperkenalkan, mimik wajah dan perilaku kedua anak terlihat antusias. Pemberian permainan dengan menggunakan *logico* pada kedua anak

tersebut dilakukan untuk melihat sejauh mana perubahan yang ditunjukkan dalam memahami konsep dasar matematika yaitu penjumlahan dan pengurangan.

Pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan akan diajarkan melalui tiga tahap. Tahap pertama, anak diajarkan menghitung sepuluh soal penjumlahan. Tahap kedua anak diajarkan menghitung sepuluh soal pengurangan. Pada tahap ketiga, anak diajarkan menghitung lima soal penjumlahan dan lima soal pengurangan dengan.

Berdasarkan paparan yang telah dikemukakan, maka dilakukan penelitian mengenai pengaruh permainan *logico* dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika anak cerebral palsy spastik.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kelainan fungsi mental pada sebagian anak cerebral palsy spastik menyebabkan anak kesulitan belajar matematika.
2. Pola pengajaran yang keliru menyebabkan anak cerebral palsy spastik yang memiliki fungsi mental normal mengalami hambatan mempelajari pelajaran.
3. Pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan dapat meningkatkan motivasi dan minat anak dalam mempelajari suatu materi pelajaran.
4. Permainan *logico* diharapkan dapat membantu kesulitan anak cerebral palsy spastik dalam mempelajari matematika.

C. Batasan Masalah

Masalah yang akan di ungkap pada penelitian ini hanya terbatas pada “Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Anak Cerebral Palsy Spastik dengan Menggunakan Permainan *Logico*”.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah permainan *logico* dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika anak cerebral palsy spastik?”

E. Tujuan dan Mafaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh gambaran yang objektif tentang pengaruh permainan *logico* dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika anak cerebral palsy spastik.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar baru yang jarang digunakan pada kegiatan pembelajaran pada umumnya, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep dasar matematika.

- 2) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan *logico* ini diharapkan dapat membantu anak memahami konsep matematika terutama penjumlahan dan pengurangan.

b. Bagi guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan gambaran serta memperkaya pengetahuan guru mengenai permainan sebagai bahan pertimbangan tentang pembelajaran alternatif untuk membantu menyampaikan konsep matematika terutama konsep penjumlahan dan pengurangan.
- 2) Pembelajaran dengan menggunakan *logico* ini dapat menjadi salah satu pendukung dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif.

