

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas di bawah rata-rata, di samping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Mereka kurang cakap dalam berfikir abstrak, sulit-sulit dan berbelit-belit. Mereka kurang atau terbelakang atau tidak berhasil bukan 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. (Amin, 1995: 11).

Anak tunagrahita mempunyai ciri khas dan tingkat ketunagrahitaan yang berbeda-beda, ada yang ringan, sedang, berat dan sangat berat. Dikarenakan ketunagrahitaan mereka yang berbeda-beda menyebabkan kebutuhan mereka pun berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya sehingga dibutuhkan perlakuan secara individual dimana pendidik memberikan materi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak tunagrahita.

Seperti halnya anak tunagrahita ringan, mereka mempunyai kecerdasan dan adaptasi sosial yang terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik.

Anak tunagrahita ringan memiliki kecerdasan di bawah rata-rata yaitu berkisar 50 - 70, mereka tidak mampu memahami hal-hal yang bersifat abstrak, sehingga dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan media pembelajaran yang kongkret atau nyata terutama dalam proses pembelajaran matematika khususnya operasi penjumlahan. Dengan media yang tepat akan memudahkan anak tunagrahita memahami dan mengerti materi yang diajarkan.

Penggunaan media yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar serta memahami pembelajaran yang diajarkan. Dengan media pembelajaran diharapkan pembelajaran dapat lebih efektif dan membantu siswa belajar dengan benar.

Media pembelajaran hendaknya sesuai dengan tahapan perkembangan anak. *Speidel* dan *Troy* (Traminigrum, 2011: 3) mengemukakan : “Pengajaran hendaknya dimulai dari hal-hal yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan, dan berfikir hendaknya dipisahkan dari pengalaman visual. Sistem visual merupakan pusat berfikir seseorang sekaligus pembelajaran”.

Menurut *National Council of Teachers Matematich* yang selanjutnya disebut NCTM dalam Coopley, 2001:14 (Andriyani, 2009: 3) terdapat berbagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di antaranya *pertama* media nyata yang dapat dimanipulasi seperti balok,

tangram dan lain sebagainya. *Kedua* media simbol seperti dadu, domino, garis angka dan media visual lainnya. *Ketiga* media yang bisa merepresentasikan secara abstrak seperti kalkulator, komputer dan lain sebagainya.

Melihat di lapangan terutama di sekolah masih banyak anak tunagrahita ringan yang belum memahami operasi penjumlahan. Mereka sudah memahami konsep bilangan namun kesulitan dalam mengerjakan operasi penjumlahan. Disini para guru tunagrahita mengatasi kesulitan anak tunagrahita ringan dalam belajar matematika hanya dengan menggunakan metode klasik seperti dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan media lidi dan jari jemari meskipun banyak media pembelajaran yang dapat digunakan.

Dadu sebagai media, dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan konsep operasi penjumlahan. Dadu memiliki enam sisi yang dimana setiap sisinya memiliki angka atau simbol yang menunjukkan jumlah satu sampai enam. Simbol-simbol dalam dadu biasanya berupa titik-titik atau *pips*.

Media dadu mudah diperoleh dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai permainan, memiliki bentuk yang sederhana dan mudah dioperasikan sehingga mudah dimengerti. Karena itulah banyak anak-anak yang menyukai dadu dan menggunakannya untuk bermain.

Bila kita telaah media dadu merupakan media pembelajaran yang kongkret dan mudah dieksplorasi oleh anak-anak sehingga banyak manfaat

yang dapat diambil di antaranya dapat menumbuhkan motivasi belajar anak, karena anak dapat bermain langsung, melihat dan menyentuh media dadu. Motivasi yang ditunjukkan dengan rasa senang, terangsang dan tertarik untuk bermain dadu mendorong anak untuk berfikir positif terhadap pembelajaran matematika khususnya dalam operasi penjumlahan. Agar lebih kongkret peneliti menambahkan penggunaan bola dalam media pembelajaran ini, sehingga media pembelajaran ini bernama media dabol (dadu dan bola).

Dari permasalahan yang terjadi, maka diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan keterampilan berhitung pada anak tunagrahita ringan yaitu dengan menggunakan pemanfaatan media visual salah satunya yaitu dengan menggunakan media dabol (dadu dan bola).

Oleh karena itu, melalui media dabol (dadu dan bola) yang diasumsikan mudah penggunaannya, cepat, jelas dan menarik diharapkan dapat membantu siswa tunagrahita ringan dalam memahami materi operasi hitung penjumlahan. Maka penelitian tentang penggunaan media dabol (dadu dan bola) ini perlu dilakukan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti pengaruh media dabol (dadu dan bola) dalam meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan pada tunagrahita ringan kelas II di SDLB C Sumpah Bandung.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Anak tunagrahita ringan memiliki kecerdasan di bawah rata-rata, ini mengakibatkan anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam memahami hal yang bersifat abstrak terutama dalam mata pelajaran matematika khususnya operasi penjumlahan. Operasi hitung penjumlahan merupakan materi yang membutuhkan daya pikir abstraksi.

Ketidakmampuan anak dalam memahami operasi penjumlahan bisa diakibatkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya yaitu kecerdasan yang di bawah rata-rata, motivasi belajar anak dan kemampuan kognitif anak itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal diantaranya yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan.

Dari ketidakmampuan anak tunagrahita dalam memahami hal yang bersifat abstrak maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang kongkret. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelajaran matematika. Namun pada kenyataannya di lapangan, guru mengatasi kesulitan anak tunagrahita dalam memahami operasi penjumlahan hanya dengan metode klasik seperti ceramah, tanya jawab, media lidi-lidian dan jari jemari. Padahal, salah satu karakteristik anak tunagrahita ringan adalah mudah jenuh atau bosan sehingga apabila diberikan pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan kejenuhan pada anak.

Maka dari itu, dalam proses pembelajaran yang dibutuhkan dalam mengembangkan kemampuan operasi penjumlahan haruslah dapat membangkitkan motivasi anak untuk belajar.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika diantaranya yaitu media balok, tangram, garis bilangan, media gambar, domino dan media dadu.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan konsep penjumlahan yaitu media dadu. Pada penelitian ini ditambahkan dengan penggunaan bola sehingga bernama media dabol (dadu dan bola). Media dabol (dadu dan bola) dapat memotivasi anak belajar karena anak dapat bermain langsung, melihat dan menyentuh media dabol. Motivasi yang ditunjukkan dengan rasa senang, terangsang dan tertarik untuk bermain media dabol (dadu dan bola) mendorong anak untuk berfikir positif terhadap pembelajaran matematika khususnya operasi penjumlahan. Oleh karena itulah, penelitian ini menggunakan media dabol (dadu dan bola) dalam mengembangkan kemampuan operasi penjumlahan untuk anak tunagrahita ringan.

C. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini hanya dibatasi pada media dabol (dadu dan bola)

dalam meningkatkan kemampuan siswa tunagrahita ringan kelas II dalam menghitung operasi penjumlahan sampai hasil 10.

D. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Adakah pengaruh media dabol (dadu dan bola) dalam meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SDLB C Sumbersari Bandung?”

E. TUJUAN PENELITIAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran pengaruh penggunaan media dabol (dadu dan bola) dalam meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan pada anak tunagrahita ringan kelas II di SLB C Sumbersari Bandung.

b. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- a) Mengetahui kemampuan menghitung operasi penjumlahan pada siswa tunagrahita sebelum diberikan pembelajaran dengan media dabol (dadu dan bola)

- b) Mengetahui kemampuan menghitung operasi penjumlahan pada siswa tunagrahita sesudah diberikan pembelajaran dengan media dabol (dadu dan bola)
- c) Memperoleh gambaran penggunaan media dabol (dadu dan bola) terhadap peningkatan kemampuan menghitung operasi penjumlahan pada anak tunagrahita kelas II di SDLB C Sumbersari Bandung.

2. Kegunaan Penelitian

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

a. Kegunaan Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan media dabol (dadu dan bola) dalam meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan pada anak tunagrahita ringan.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi guru, diharapkan memberikan masukan pada guru tentang peranan media dabol (dadu dan bola) sebagai media pembelajaran matematika dalam mengajarkan operasi penjumlahan.

- 2) Bagi siswa, diharapkan media dabol (dadu dan bola) dapat membantu siswa 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 media dabol (dadu dan bola).

