

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah No. 72 dalam Amin (1995: 11) menyebutkan bahwa anak tunagrahita adalah: ‘anak-anak dalam kelompok dibawah normal dan/atau lebih lamban daripada anak normal, baik perkembangan sosialnya maupun kecerdasannya’. Anak *down syndrome* merupakan bagian dari anak tunagrahita. Alimin (2004:173) menyebutkan: “secara psikologis hampir semua anak (DS) memiliki tingakat kecerdasan dibawah 50”, oleh karena itu pada umumnya anak *down syndrome* dikategorikan sebagai anak tunagrahita sedang.

Deklarasi PBB tahun 1997 tentang hak-hak anak, dalam Amin (1995: 153) menyatakan bahwa: ‘anak-anak dengan cacat fisik, mental atau sosial harus mendapatkan perawatan, pendidikan dan pemeliharaan secara khusus sesuai dengan kondisi kelainannya’.

Pernyataan diatas menjelaskan bahwa pendidikan perlu untuk ditanamkan kepada semua anak termasuk anak *down syndrome*. Salah satu mata pelajaran yang dikembangkan pada anak *down syndrome* adalah belajar berhitung dasar berupa kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 merupakan kemampuan berhitung dasar yang bermamfaat bagi anak dalam kehidupan sehari-hari seperti membaca jam dan untuk menulis lambang bilangan 1-10.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 666) menyebutkan bahwa mengenal adalah: “mengetahui, kenal dan tahu”. Mengenal lambang bilangan 1-10 berarti mengetahui dan tahu lambang bilangan 1-10. Seorang anak dapat dikatakan mengetahui dengan baik lambang bilangan 1-10 ketika anak dapat mengingat dengan baik simbol lambang bilangan yang dilihat dan didengar anak. Bunawan dalam Putriani (2011:2) menyebutkan bahwa: “mengingat diartikan sebagai kemampuan menangkap informasi, menyimpan dan mengungkapkannya kembali”. Kemampuan mengenal atau mengetahui dalam kegiatan belajar termasuk mengenal lambang bilangan pada anak dipengaruhi oleh kemampuan kognitif yang dimiliki anak. Alimin (2004: 174) menyebutkan bahwa:

Aktivitas belajar berkaitan langsung dengan kecerdasan (perkembangan kognitif). Di dalam kegiatan belajar sekurang-kurangnya diperlukan kemampuan mengingat dan kemampuan mencari hubungan sebab akibat.

Anak *down syndrome* memiliki kemampuan kognitif yang rendah. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Alimin (2004: 174) yang menyebutkan bahwa:

Anak tunagrahita (DS) mengalami apa yang disebut dengan *cognitive deficit*, yang tercermin dalam salah satu lebih proses kognitif seperti: kesulitan dalam persepsi, daya ingat, mengembangkan ide, penalaran, dan kesulitan menilai sesuatu.

Rendahnya kemampuan kognitif yang dimiliki anak *down syndrome* menyebabkan anak sulit mengenal atau mengetahui suatu objek termasuk lambang bilangan 1-10 dengan baik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SPLB C Cipaganti Bandung, terdapat seorang anak *down syndrome* berinisial ZA yang mengalami kesulitan dalam belajar yaitu belajar mengenal lambang bilangan 1-10. ZA sering mengalami kesalahan dalam menyebutkan lambang bilangan yang ia lihat, menunjukkan lambang bilangan yang sesuai dengan yang ia dengar, menuliskan dan memasang lambang bilangan yang mewakili benda yang ia bilang. Hal tersebut dapat menjadi indikator bahwa anak tidak mengenal lambang bilangan dengan baik. Anak cepat bosan dalam menerima materi pelajaran mengenal lambang bilangan 1-10, hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak yang dilakukan oleh guru kelas masih menggunakan metode drill menggunakan tugas pada buku tulis dan media kartu bilangan sederhana, hal tersebut mengakibatkan kejenuhan bagi anak sehingga anak tidak menaruh perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan.

Diharapkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah media pembelajaran yang menarik yang dapat memotivasi dan membangun perhatian anak dalam belajar mengenal lambang bilangan 1-10 sehingga meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat dan mengenal lambang bilangan 1-10. Media berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Penggunaan media berbasis komputer memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain, sehingga menimbulkan kesan menyenangkan bagi anak. Salah satu media berbasis

komputer adalah media animasi komputer. Media animasi komputer adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam mengenal lambang bilangan 1-10 dengan asumsi bahwa media animasi komputer merupakan media pembelajaran konvergen yang melibatkan satu atau lebih indera manusia yaitu indera penglihatan pendengaran dan kinestetik. Arsyad (2007: 10) mengemukakan: “semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan”. Selain itu, media animasi komputer mempunyai kelebihan lain yaitu dapat menarik perhatian anak sehingga motivasi anak yang kurang dalam belajar dapat dibangun oleh penggunaan media animasi komputer ini.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mencoba meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi komputer terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak *down syndrome* yaitu ZA yang menjadi subjek dalam penelitian ini.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam hal pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak *down syndrome* khususnya ZA serta menjadi suatu inovasi media pembelajaran yang bisa diterapkan kepada anak *down syndrome* saat belajar mengenal lambang bilang 1-10 oleh guru di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Setelah peneliti melakukan observasi dilapangan, peneliti menemukan masalah-masalah dalam penelitian diantaranya:

1. Terdapat anak *down syndrome* yang memiliki hambatan dalam belajar berhitung diantaranya kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1-10 yang disebabkan oleh factor kognitif anak yang mengalami hambatan berupa daya ingat anak yang rendah.
2. Anak cepat bosan dalam belajar mengenal lambang bilangan 1-10 dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas menggunakan metode drill pada buku tulis dan kartu bilangan sederhana
3. Kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian anak sehingga anak dapat menerima, menyimpan dan mengungkapkan kembali materi ajar yang diberikan oleh guru di kelas.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada penggunaan media animasi komputer dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan dibatasi pada kemampuan menyebutkan, menunjukan, menuliskan lambang bilangan 1-10 serta memasangkan kumpulan benda dengan lambang bilangan 1-10 pada anak *down syndrome* yaitu ZA.

D. Rumusan Masalah

Sejalan dengan uraian batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah penggunaan media pembelajaran animasi komputer dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak *down syndrome* (ZA)?

E. Tujuan dan Kegunaan

1. Tujuan Penelitian.

a. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi komputer terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang 1-10 pada anak *down syndrome* yaitu ZA.

b. Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara urut pada anak *down syndrome* (ZA) sesudah menggunakan media pembelajaran animasi komputer.
- 2) Mengetahui kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak pada anak *down syndrome* (ZA) sesudah menggunakan media pembelajaran animasi komputer.
- 3) Mengetahui kemampuan menunjukan lambang bilangan 1-10 pada anak *down syndrome* (ZA) sesudah menggunakan media pembelajaran animasi komputer.

- 4) Mengetahui kemampuan menuliskan lambang bilangan 1-10 pada anak *down syndrome* (ZA) sesudah menggunakan media pembelajaran animasi komputer.
- 5) Mengetahui kemampuan memasangkan jumlah benda dengan lambang bilangan 1-10 pada anak *down syndrome* (ZA) sesudah menggunakan media pembelajaran animasi komputer.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Dalam tataran teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi berupa inovasi media pembelajaran terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, terutama bagi yang berhubungan dengan pendidikan untuk *down syndrome*.
- b. Dalam tataran praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi:
 - 1) Pendidik; dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 khususnya bagi ZA dan umumnya dapat dijadikan media alternatif untuk mengajarkan lambang bilangan 1-10 pada anak *down syndrome* dengan karakteristik yang sama dengan ZA.
 - 2) Peneliti selanjutnya; dapat dijadikan patokan untuk meneliti hal yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan menggunakan animasi komputer untuk diterapkan pada subjek maupun pada materi pembelajaran yang berbeda.