

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam pelajaran yang bersifat akademik, diantaranya berhitung. Berhitung merupakan salah satu pelajaran di sekolah yang perlu mendapatkan perhatian “lebih”, baik dari kalangan guru, orangtua, maupun anak. Banyak pihak yang memiliki persepsi bahwa matematika adalah salah satu pengetahuan terpenting yang perlu dikuasai anak. Pelajaran matematika memiliki kegunaan yang penting bagi anak tunagrahita dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pelajaran matematika mereka akan mengetahui operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Permasalahan yang dihadapi siswa tunagrahita ringan relatif berbeda. Namun ada pula kesamaan yang dimiliki oleh kelompok siswa tunagrahita yaitu dalam mengenal mata uang, dalam menghitung jumlah belanja yang dibeli dan dalam menghitung jumlah kembalian yang diterima. Masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa tunagrahita dalam konteks pendidikan adalah masalah kesulitan dalam kehidupan sehari-hari, masalah kesulitan belajar, masalah dalam membelanjakan uang, masalah dalam mengingat sesuatu yang harus dibeli, masalah dalam menghitung jumlah uang yang akan dibelanjakan, dan masalah dalam menghitung jumlah uang kembalian berbelanja. Kondisi di lapangan ditemukan, bahwa anak tunagrahita ringan kurang mampu dalam membelanjakan uangnya. Misalnya anak membelanjakan uang jajannya di warung tetapi anak

tidak tahu apakah uang yang dibelanjakan ada sisa atau tidak, anak tidak tahu harga dagangan yang di jual, anak tidak tahu jumlah belanjaan yang dibeli, anak tidak tahu jumlah kembalian yang harus diterimanya, dan karena anak tidak mengerti nilai mata uang yang dia belanjakan terkadang anak suka tertipu oleh penjual. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam membelanjakan uang ataupun dalam menghitung kembalian.

Keterbatasan intelektual umum pada anak tunagrahita berdampak pada kemampuan akademik dimana anak ini mengalami kesulitan dalam belajar salah satunya kemampuan anak dalam berhitung (matematika). Kemampuan berhitung memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu perlu adanya suatu modifikasi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak. Pembelajaran ini harus mudah dimengerti dan dipahami anak apalagi untuk anak tunagrahita, dimana mereka mengalami hambatan dalam berhitung. Pembelajaran tersebut harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu metode yang tepat sehingga proses pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Salah satu metode alternatif yang dapat digunakan untuk anak tunagrahita yaitu dengan cara bermain. Karena dengan metode bermain anak dapat melepaskan ketegangan-ketegangan yang menghimpit hati, dan anak mampu mengembangkan potensi diri semaksimal mungkin sesuai dengan prestasi diri anak.

Metode pendidikan melalui bermain bagi anak tunagrahita dapat menjembatani faktor ketidak mampuan siswa tunagrahita, yaitu faktor intelegensi

di bawah rata-rata (di bawah skor IQ 70). Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan sebagai metode pembelajaran ini akan berlangsung secara efektif apabila direncanakan secara matang sesuai dengan kebutuhan anak. Hal ini disebabkan karena cara berfikir siswa tunagrahita lebih cenderung kepada konsep yang konkrit sehingga memudahkan mereka untuk menyerap informasi secara mudah dan jelas.

Dengan metode bermain peran ini anak dapat belajar secara kongkrit bagaimana cara membelanjakan uangnya. Terhambatnya perkembangan kecerdasan anak tunagrahita ringan, memberikan dampak negatif terhadap kemampuan bernalar mereka, disamping itu daya ingat mereka juga lemah, sehingga memiliki keterbatasan dalam berfikir abstrak, kelemahan inilah yang menyebabkan mereka sering mengalami kesulitan dalam belajar, terutama pada bidang mata pelajaran akademik seperti matematika, IPA, dan Bahasa (Amin, 1995 : 43). Salah satu alternatif jenis permainan yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah jenis permainan bermain peran sebagai bentuk permainan.

Dalam metode pengajaran, bermain peran adalah salah satu metode yang ditempuh untuk mengatasi kesulitan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran siswa tunagrahita. Melalui bermain peran diharapkan siswa tunagrahita dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran matematika.

Para ahli mengatakan tidak terlalu mudah untuk mendefinisikan pengertian bermain. Namun secara umum bermain sering dikaitkan dengan

kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Terdapat beberapa pengertian bermain di antaranya :

1. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat instrinsik.
3. Bersifat spontan dan suka rela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti misalnya : kreativitas, pemecahan masalah, belajar berbahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya (Seto, 2004 : 34-35).

Hasil penelitian sebelumnya tentang hubungan minat belajar dengan prestasi berhitung anak tunagrahita ringan di SLB Bagian C YPLB Cipaganti Bandung yang dilakukan oleh Erna Kartini menunjukkan, bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar berhitung. Anak tunagrahita ringan yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat dipastikan memiliki prestasi belajar berhitung yang tinggi. Setelah dilakukan penelitian ternyata siswa SMALB SPLB Bagian C YPLB Cipaganti Bandung memiliki minat belajar yang tinggi sehingga hasil belajarnya lebih baik. Anak yang memiliki minat yang tinggi ditunjukkan dengan giat belajar, tekun dalam mengerjakan soal, selalu bertanya bila menghadapi kesulitan serta adanya dukungan dari orang tua.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang perlu untuk dilakukan penelitian tentang pengaruh metode bermain peran berbelanja dalam

meningkatkan prestasi belajar matematika siswa tunagrahita ringan kelas enam SDLB bagian C.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, muncul berbagai permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bermain peran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa tunagrahita ringan dalam mata pelajaran matematika
2. Bermain peran dalam meningkatkan kemampuan siswa tunagrahita ringan dalam transaksi jual beli di pasar tradisional
3. Pengaruh bermain peran terhadap peningkatan prestasi belajar matematika siswa tunagrahita ringan kelas 6 SDLB bagian C
4. Bermain peran berbelanja dalam mengenalkan mata uang rupiah

C. BATASAN MASALAH

Supaya permasalahan penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membatasi permasalahan tersebut di atas sebagai berikut:

1. Metode bermain peran dalam mengenalkan mata uang rupiah terhadap anak tunagrahita ringan.
2. Metode bermain peran dalam menghitung nilai uang yang dibelanjakan terhadap anak tunagrahita ringan.
3. Metode bermain peran dalam menghitung jumlah kembalian uang yang dibelanjakan terhadap anak tunagrahita ringan.

D. RUMUSAN MASALAH

Penggunaan metode bermain peran berbelanja dapat dilakukan dengan cara: menetapkan terlebih dahulu masalah berbelanja yang menarik perhatian siswa. Tetapkan siswa yang akan memainkan peran berbelanja tersebut, setting ruang yang akan di pakai untuk bermain peran berbelanja, posisikan siswa sesuai dengan peran yang telah ditetapkan, kemudian bermain peran siap dimulai. Dengan demikian prestasi belajar matematika siswa tunagrahita ringan kelas D6 diharapkan dapat meningkat. Masalah tersebut, dirumuskan sebagai berikut: apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa tunagrahita ringan kelas D6?

E. VARIABEL PENELITIAN

Variable adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau hubungannya dengan variable terikat (Sugiyono, 2007:61). Yang menjadi variable bebas (X) adalah Metode bermain peran berbelanja.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas.(Sugiyono, 2007:61). Dalam penelitian ini yang menjadi variable terikat (Y) adalah Prestasi belajar matematika siswa tunagrahita ringan kelas D6.

1. Definisi Konsep Variabel

a. Konsep Metode Bermain Peran

Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki atau ini cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Menurut Jeffree, MC. Conkey, dan Hewson (1994) (dalam Delphie, B 2004: 14) mengemukakan bahwa bentuk-bentuk permainan yang dapat dipakai sebagai intervensi pembelajaran, salah satunya yaitu bermain peran adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan imajinasi agar membantu dalam pengembangan daya berfikir dan kemampuan berbahasa.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud 1984:171) bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti dalam keadaan orang lain). Metode sosiodrama adalah metode mengajar dengan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, bermain peranan menekankan kenyataan siswa diikuti sertakan dalam permainan peranan.

Berdasarkan definisi tersebut dapat diketahui bahwa metode bermain peran pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Metode bermain peran dalam penelitian ini yaitu bentuk permainan berbelanja di warung, toko ataupun di pasar. Melalui bermain peran ini anak dapat membelanjakan uangnya dengan benar.

Belanja merupakan pemerolehan barang atau jasa dari penjual dengan tujuan membeli pada waktu itu. Belanja adalah aktivitas pemilihan dan/atau membeli. Dalam beberapa hal dianggap sebagai sebuah aktivitas(<http://id.wikipedia.org>).

b. Konsep tentang Prestasi Belajar Matematika Siswa Tunagrahita Ringan

Dalam kurikulum berbasis kompetensi mata pelajaran matematika (Depdiknas, 2004:2) dinyatakan sebagai berikut :

Matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang di pelajari”. Sedangkan dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan pelajaran unsur utama pekerjaan matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya. Sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten. Namun demikian materi matematika dan pelajaran matematika merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, yaitu: materi matematika dipahami melalui penalaran, dan penalaran di pahami dan di latih melalui belajar materi matematika.

James dan James (dalam Turmid, 2001:18), mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak dan terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

2. Definisi Oprasional Variabel

Dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel. Variabel pertama yaitu metode bermain peran berbelanja. Metode bermain peran berbelanja adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain (membayangkan diri sendiri

seperti dalam keadaan orang lain). Metode bermain peran dalam penelitian ini yaitu bentuk permainan berbelanja. Metode bermain peran berbelanja sebagai variabel bebas (X) yaitu variabel yang diduga memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Variabel kedua adalah prestasi belajar matematika siswa tunagrahita ringan kelas D6 sebagai variabel terikat (Y). Prestasi belajar matematika siswa tunagrahita ringan adalah hasil yang dicapai siswa selama proses belajar mengajar dapat menyebutkan nilai mata uang rupiah dari Rp. 50 sampai Rp.5000.

F. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

Metode bermain peran memberi pengaruh terhadap prestasi belajar matematika anak tunagrahita ringan kelas D6

G. TUJUAN DAN KEGUNAAN

1. Tujuan

Tujuan umum yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi atau data tentang pengaruh penggunaan metode bermain peran berbelanja terhadap prestasi belajar matematika siswa tunagrahita ringan.

Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai adalah:

- a. Agar anak tunagrahita ringan dapat mengenal nilai mata uang rupiah.
- b. Agar anak tunagrahita ringan dapat menghitung nilai uang yang dibelanjakannya.
- c. Agar anak tunagrahita ringan dapat menghitung jumlah kembalian uang yang dibelanjakannya.

2. Kegunaan

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, di antaranya :

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran matematika siswa anak tunagrahita ringan kelas D6.

b. Bagi guru

Dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam pembelajaran matematik untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa anak tunagrahita ringan kelas D6. Sebagai salah satu metode alternatif dalam pembelajaran matematika.

