



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003:6).

Kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu hendaknya diupayakan juga untuk warga (anak) yang memiliki kelainan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Depdiknas (2003:12) bahwa warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Begitu pula hak untuk memperoleh pendidikan yang layak bagi anak tunagrahita.

Piaget berpendapat bahwa “anak usia 7-12 tahun berada pada fase operasional konkrit”. Usia tersebut setara dengan siswa SD sehingga proses belajar siswa sekolah dasar masih terkait dengan objek-objek konkrit (Ruseffendi, 1993:60). Karena tahap perkembangan mental mereka masih berada pada tahap pengerjaan benda-benda konkrit, maka pemberian materi pada mereka diperlukan alat bantu yang dapat memperjelas materi pelajaran. Penggunaan alat bantu dimaksudkan agar materi yang diberikan mempunyai makna bagi anak.

Ketika anak sudah dapat memahami tahapan berpikir konkrit selanjutnya menuju pada tahapan berpikir semi konkrit, hal ini dimaksudkan untuk lebih meningkatkan cara berpikir anak, agar pengetahuannya berkembang, karena fakta dilapangan membuktikan bahwa anak tunagrahita ringan dapat mengikuti tahapan belajar yang bersifat semi konkrit. Hal ini sejalan dengan pendapat Rochyadi, E dan Alimin, Z (2003:75) yang mengemukakan bahwa “tahapan-tahapan perkembangan kognitif yang dapat dilalui anak tunagrahita hanya sampai pada tahapan berpikir konkrit dan semi konkrit”.

Pada dasarnya anak-anak sejak kecil sudah memiliki pengalaman tentang pecahan dalam kehidupan sehari-hari, begitu pula pada anak tunagrahita. Bila seorang anak membagi kuenya dengan porsi sama besar dengan temannya, maka tanpa ia sadari bahwa mereka sesungguhnya telah mempelajari pecahan. Hanya ketidaktahuan yang membuat anak tidak memahami bahwa kue yang dibagikannya itu menjelaskan tentang arti pecahan.

Dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pecahan pada anak tunagrahita ringan, yang harus diperhatikan adalah membuat anak untuk beranjak dari berpikir konkrit menuju kearah berpikir abstrak. Secara formal upaya kearah itu menjadi tugas dan tanggung jawab sekolah, dan gurulah yang memegang peranan penting dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab tersebut. Salah satu upaya yang dimaksudkan adalah penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran. Berbagai macam media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran pada siswa, seperti: benda asli, gambar, film,

permainan dan sebagainya. Tentu saja media tersebut disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan karakteristik anak didik.

Dalam mengenal bilangan pecahan anak tunagrahita ringan sering kali mengalami hambatan, hal ini disebabkan karena mereka mengalami keterbatasan dalam kecerdasan. Akibat keterbatasan kemampuan yang dimilikinya itulah maka proses pembelajaran harus dimulai dari hal-hal yang konkrit melalui fakta-fakta yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Hambatan lain yang menyertai yaitu ketidakmampuannya dalam mengorganisasikan pengetahuan yang telah dipelajari. Akan tetapi mereka dapat belajar dengan baik jika guru mengadakan pendekatan aktif dan terstruktur. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui permainan kartu domino.

Permainan Kartu Domino ini selain bersifat konkrit juga bersifat atraktif. Dikatakan atraktif karena dalam permainan tersebut anak yang berperan aktif. Namun di sekolah para guru sangat jarang atau dapat dikatakan tidak pernah menggunakan permainan kartu domino sebagai media pengajaran sebab permainan kartu domino ini dianggap tidak efektif dan dianggap bukan sebagai media yang bersifat edukatif.

Domino adalah sejenis permainan yang dapat dilakukan di lantai atau di atas meja dengan menggunakan kepingan kayu standar sebanyak 28 keping. Domino juga dikenal sebagai permainan yang unik dengan bulatan-bulatan merah berjumlah 1-6. Permainan kartu domino yang dipakai untuk mengenal bilangan pecahan, dalam permainan ini kartu domino dimodifikasi sebagai media untuk memahami masalah pecahan. Kartu domino yang berisi bulatan-bulatan merah

tersebut diganti menjadi bilangan dan gambar pecahan sebanyak 25 keping. Bilangan pecahan terletak disebelah kiri kartu dan gambar pecahan terletak disebelah kanan. Pengenalanan bilangan pecahan melalui kartu domino ini dilakukan agar anak mengenal bilangan pecahan secara konkrit dan semikonkrit.

Dengan media permainan kartu domino diharapkan dapat membantu anak meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pecahan. Temuan penulis selama melakukan kegiatan praktek pengalaman lapangan, guru SLB C dan siswa menemui banyak kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika khususnya materi pecahan. Dalam mengajarkan bilangan dan gambar pecahan guru hanya menggunakan lambang bilangan dan gambar pecahan yang ditulis di papan tulis. Guru juga seperti mengalami kesulitan dalam menentukan media yang efektif untuk menanamkan pengertian pembelajaran bilangan pecahan. Kesulitan siswa tunagrahita ringan dalam belajar pecahan dikarenakan mereka memiliki hambatan dalam hal kecerdasan, sedangkan selama ini belajar pecahan sering kali disajikan secara abstrak yang akhirnya mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu dalam penelitian ini digunakan media yang bersifat semikonkrit sebagai alat untuk menjembatani kearah berpikir abstrak yang sering kali sulit dipahami oleh anak tunagrahita ringan. Dalam pemahaman tentang bilangan pecahan anak diarahkan tahap demi tahap. Proses seperti ini penting untuk menggiring pemahaman dari kondisi semikonkrit ke kondisi abstrak. Selain itu nilai pecahan yang dipelajari juga harus diawali dari yang sederhana, kemudian menuju ke tahapan yang lebih kompleks sesuai dengan tahapan belajar anak.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk menelaah pengaruh media permainan kartu domino terhadap peningkatan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenai bilangan pecahan.

B. Identifikasi Masalah

Banyak hal yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenai bilangan pecahan, diantaranya:

1. Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenai bilangan pecahan?
2. Apakah minat belajar siswa berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenai bilangan pecahan?
3. Apakah metode mengajar yang digunakan guru dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenai bilangan pecahan?
4. Apakah media permainan dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenai bilangan pecahan?
5. Apakah media permainan kartu domino meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenai bilangan pecahan?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada media permainan kartu domino dalam memahami bilangan pecahan dengan cara mencari pengaruh dari permainan kartu domino terhadap peningkatan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal bilangan pecahan $\frac{1}{2}$ hingga $\frac{1}{6}$.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan alasan-alasan yang dikemukakan pada latar belakang maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu domino berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal bilangan pecahan?”.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu yang digunakan sebagai ciri, sifat atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh suatu penelitian tentang suatu konsep pengertian tertentu sebagai titik perhatian dari suatu penelitian.

1. Defenisi Konsep Variabel

a. Permainan Kartu Domino

Permainan kartu domino adalah aktivitas bermain yang menggunakan kartu seukuran tangan yang berisi bilangan pecahan dan gambar pecahan.

b. Kemampuan Mengenal Bilangan Pecahan

Kemampuan mengenal bilangan pecahan adalah kemampuan untuk mengenal bilangan pecahan, dimana kemampuan tersebut diukur melalui permainan edukatif dengan menggunakan permainan kartu domino.

2. Defenisi Operasional Variabel

a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan kartu domino. Permainan kartu domino adalah aktivitas bermain yang menggunakan kartu seukuran tangan yang berisi bulatan-bulatan merah. Kartu domino yang dipakai untuk mengenal bilangan pecahan dalam permainan dimodifikasi sebagai media pembelajaran pecahan. Kartu domino yang berisi bulatan-bulatan merah diganti menjadi bilangan dan gambar pecahan. Bilangan pecahan terletak disebelah kiri kartu dan gambar pecahan terletak disebelah kanan.

b. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bilangan pecahan. Pengenalan bilangan pecahan pada anak tunagrahita ringan dimulai dengan bilangan pecahan sederhana.

Kemampuan mengenal bilangan pecahan adalah kemampuan untuk mengenal bilangan pecahan, dimana kemampuan tersebut diukur melalui permainan edukatif dengan menggunakan permainan kartu domino.

Pengukuran kemampuan mengenal bilangan pecahan terdiri atas:

- Kemampuan mengenalkan konsep pembilang dan penyebut pecahan
- Kemampuan membuat gambar dari bilangan pecahan
- Kemampuan menuliskan bilangan pecahan dari gambar pecahan
- Kemampuan menuliskan bilangan pecahan dalam bentuk angka dan huruf

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu penelitian yang sedang dilakukan untuk dibuktikan kebenarannya. Menurut Arikunto (2002:64) “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesis dalam penelitian ini adalah permainan domino memberi pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pecahan anak tunagrahita ringan.

G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari permainan kartu domino terhadap kemampuan mengenal bilangan pecahan pada anak tunagrahita ringan kelas lima SDLB-C SPLB-C YPLB Bandung.

2. Kegunaan

Hasil atau temuan yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan ada kegunaannya, yaitu:

- a. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru di SLB – C tentang peranan permainan kartu domino sebagai media pengajaran dalam pengenalan bilangan pecahan pada anak tunagrahita.
- b. Bagi siswa, agar permainan kartu domino ini dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan.
- c. Bagi peneliti, untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan kartu domino dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pecahan pada anak tunagrahita ringan di SLB – C SPLB – C YPLB Bandung.