

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tuna grahita Ringan adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata – rata. Tuna grahita adalah kata lain dari retardasi mental dan cacat mental. Anak tuna grahita ringan memiliki keterbatasan dalam hal berpikir, kemampuan berpikir rendah, perhatiannya dan daya ingatnya lemah, suka berpikir abstrak, serta kurang mampu berpikir logis.

Menurut Moh. Amin (1995: 11), mengemukakan bahwa: Anak tuna grahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada dibawah rata – rata. Disamping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Mereka kurang cakap dalam memikirkan hal – hal yang abstrak, yang sulit dan berbelit. Mereka kurang atau terbelakang atau tidak berhasil bukan untuk sehari dua hari atau sebulan dua bulan tetapi untuk selama – lamanya, dan bukan hanya dalam satu dua hal tetapi dalam segala hal, lebih – lebih dalam pelajaran seperti: mengarang, menyimpulkan isi bacaan, menggunakan symbol – symbol, berhitung dan dalam semua pelajaran yang bersifat teoritis, dan juga mereka kurang atau terhambat dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Kondisi anak tuna grahita ringan kecerdasannya jauh dibawah rata – rata yaitu < 75 , sehingga sukar untuk mengikuti program pendidikan di

sekolah biasa. Oleh karena itu anak yang mempunyai keterbelakangan mental membutuhkan layanan pendidikan secara khusus yakni disesuaikan dengan kebutuhan anak itu. Sebagaimana tertera dalam UU Sistem Pendidikan Nasional RI No. 20 tahun 2003 pasal 5 ayat 2 yang menyatakan bahwa warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Anak tuna grahita ringan merupakan salah satu warga negara yang memiliki kelainan mental, intelektual, yang sesuai dengan UU Sistem Pendidikan Nasional RI No. 20 tahun 2003 dalam pasal 5 ayat 2.

Adanya peraturan perundangan yang mengatur pendidikan untuk anak berkelainan khusus ternyata belum bisa meningkatkan kemampuan dibidang akademik anak tuna grahita ringan. Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila anak tuna grahita ringan berhasil dalam bersosialisasi dengan lingkungan sosial.

Kemampuan anak tuna grahita yang berada dibawah rata – rata dan hanya dapat menerima sesuatu yang konkrit mengakibatkan anak tuna grahita mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena hakekat pelajaran matematika yang abstrak, sulit dan berbelit – belit yang tidak mudah untuk dipahami anak tuna grahita. Hal ini mengakibatkan anak merasa jenuh dan bosan terhadap pelajaran matematika, sehingga aktivitas belajar matematika siswa menjadi pasif.

Rendahnya aktivitas belajar matematika juga dialami siswa tuna grahita ringan SDLB – C Negeri Surakarta. Faktor yang menyebabkan rendahnya aktivitas belajar matematika pada siswa tuna grahita ringan adalah pembelajaran matematika yang terpusat pada guru dan kemampuan siswa tuna grahita yang hanya bisa berpikir konkrit. Akibatnya aktivitas belajar matematika kurang optimal serta perilaku belajar yang lain seperti suasana kelas yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika hampir tidak tampak dan faktor yang utama adalah kecerdasan anak tuna grahita ringan yang dibawah rata – rata anak tuna grahita ringan.

Berbagai usaha telah dilakukan guru matematika di SLB Negeri Surakarta dalam mengatasi permasalahan tersebut, seperti melakukan praktek, mendampingi siswa dalam latihan, menggunakan alat peraga dalam kelas, melakukan terapi psikomotorik pada anak didik. Namun, usaha tersebut belum mampu merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, karena perhatian siswa yang tidak dapat berpusat pada guru dan cenderung mengganggu siswa yang lain, berlari keluar kelas atau bahkan diam tidak menanggapi rangsang pembelajaran.

Proses belajar mengajar matematika yang baik adalah guru harus mampu menerapkan suasana yang dapat membuat murid antusias terhadap persoalan yang ada sehingga mereka mampu mencoba memecahkan persoalannya (Mulyono, 2003: 13). Proses pembelajaran membutuhkan metode yang tepat. Kesalahan menggunakan media pembelajaran, dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Dampak yang

lain adalah rendahnya minat siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga aktivitas belajar juga menurun.

Penyajian bermacam-macam metode, strategi dan media dalam pembelajaran dan aplikasinya dalam pengajaran matematika ialah agar siswa dan guru memiliki pengetahuan yang luas tentang media dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya. Kualitas pembelajaran dapat diperbaiki salah satunya dengan merancang pembelajaran sehingga menjadi menarik.

Berdasarkan karakteristik anak tuna grahita ringan yang telah disebutkan diatas menjadi acuan penulis untuk menggunakan *media permainan gambar* sebagai media dalam pembelajaran matematika anak tuna grahita ringan. *Media permainan gambar* adalah gambar visual dua dimensi yang berbentuk gambar tiruan berupa binatang, buah, dan sebagainya. Media gambar yang akan penulis gunakan adalah gambar tiruan binatang, buah yang dibuat dari kertas karton yang diberi warna. Gambar dapat menimbulkan daya tarik, apalagi gambar tersebut diberi warna karena anak akan lebih tertarik perhatiannya dan dapat membuat anak tidak lekas bosan serta meningkatkan aktivitas belajar siswa tuna grahita ringan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu,” Adakah peningkatan aktivitas belajar matematika siswa tuna grahita ringan setelah

menggunakan *media permainan gambar* pada siswa kelas III semester gasal SDLB - C Negeri Surakarta tahun ajaran 2010/2011?.

C. Tujuan Penelitian

Pada setiap penelitian terdapat tujuan yang merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Secara umum penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan *media permainan gambar* dan mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar matematika pada siswa tuna grahita ringan setelah menggunakan *media permainan gambar*. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dilihat dari indikator: a) mempraktekkan sendiri mengubah penjumlahan berulang menjadi perkalian dengan menggunakan *media permainan gambar*, b) menyelesaikan soal latihan, c) mengerjakan jawaban pertanyaan didepan kelas, d) mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada pembelajaran matematika utamanya dalam meningkatkan

aktivitas belajar siswa tuna grahita ringan. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada pembelajaran matematika pada siswa tuna grahita ringan.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada guru dan siswa. Bagi guru matematika, dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan *media permainan gambar* sebagai pilihan alternative dalam mengajarkan matematika kepada anak tuna grahita ringan. Bagi siswa tuna grahita ringan, proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan gambar yang diterapkan diharapkan akan menambah daya tertarik dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika.

E. Definisi Istilah

1. Anak Tuna Grahita

Anak tuna grahita ringan adalah anak yang sukar berpikir abstrak, kurang berpikir logis dan sangat terikat dengan lingkungan. Anak tuna grahita ringan pada saat dewasa kemampuan mentalnya setaraf dengan anak normal yang berusia 7-10 tahun. Anak tuna grahita ringan dapat dilatih dengan 3m yaitu (membaca, menulis, menghitung) atau dapat dilatih ADL (Activity Daily Life), dengan hasil yang lebih baik daripada anak tuna grahita berat.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan – kegiatan tersebut dapat berupa

a) mempraktekkan sendiri mengubah penjumlahan berulang menjadi perkalian dengan menggunakan *media permainan gambar*, b) menyelesaikan soal latihan, c) mengerjakan jawaban pertanyaan didepan kelas, d) mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru.

3. Media Permainan Gambar

Media permainan gambar adalah media visual dua dimensi yang berupa tiruan barang, buah, binatang dan sebagainya.

Lima kriteria syarat media permainan gambar yaitu:

- 1) Sederhana
- 2) Ukuran relative
- 3) Media gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan
- 4) Tidak setiap gambar harus bagus dari sudut seni
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Media gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran berhitung matematika dalam penelitian ini adalah gambar visual dua dimensi yang berupa gambar bentuk tiruan buah dan binatang yang terbuat dari kertas yang diberi warna.