#### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

## A. Latar Belakang

Salah satu anak yang mengalami kebutuhan khusus adalah anak tunagrahita. Tunagrahita adalah kelambatan perkembangan mental seorang anak. Anak lebih lambat mempelajari berbagai hal dari anak-anak normal sebayanya. Tunagrahita memerlukan bimbingan atau layanan secara khusus untuk dapat membantunya mempelajari segala sesuatu, baik dalam hal pendidikan maupun kegiatan hidup sehari-hari (*daily activity*). Menurut E. Rochyadi dan Z. Alimin (2004:12), bahwa anak tunagrahita memiliki kemampuan dalam hal linguistik, logika matematika, musikal, natural intrapersonal, interpersonal, tetapi komponen tersebut tidak sebaik mereka yang normal.

Ada 3 kategori anak cacat mental yaitu tunagrahita ringan, tunagrahita sedang, dan tunagrahita berat. Anak tunagrahita memiliki kebutuhan khusus mengoptimalkan pencapaian potensinya. Kebutuhan khusus anak tunagrahita adalah kebutuhan dalam layanan pembelajaran. Kebanyakan guru mengajar di sekolah tempat anak tunagrahita (SLB/C) menggunakan metode ceramah yang membuat anak bosan belajar, namun kebosanan di sekolah dapat diatasi dengan peran keluarga untuk memaksimalkan potensi anak tunagrahita.

Salah satu sekolah yang menangani anak berkebutuhan khusus adalah SDLB Negeri 3 Bandaran. Di tempat inilah IN bersekolah. suasana di sekolah ini

begitu ramai dengan murid dan beberapa orang tua yang menunggui anaknya hingga pulang sekolah. Di sekolah ini terdapat 7 ruangan, ruangan pertama sebagai kantor dan ruang kepala sekolah, kemudian kelas-kelas yang mendapatkan 5 ruangan, 1 ruangan sisa adalah gudang. Sekolah ini memiliki murid pra hingga kelas 6. Pembagian kelasnya diacak menurut kebijakan bagian tata usaha. Ada 2 ruangan yang terpaksa diberi pembatas agar dapat mencukupi kekurangan ruang kelas. Dalam satu ruangan kelas terdapat berbagai murid dari beberapa kategori kelas dan kekhususan. Salah satunya adalah kelas yang ditempati IN. dia menempati kelas yang satu ruangan dibagi menjadi 2 kelas. Dalam kelas IN terdapat 10 anak yang terdiri dari kelas 1, 2, 3, dan 4. Masingmasing dari mereka tidak sama kategori kekhususannya yakni terdapat 1 anak tunagrahita sedang, 1 tunagrahita ringan, 2 tunalaras, 5 anak tunadaksa, 1 tunanetra, dan 2 autis.

Cara guru mengajar di kelas itu menggunakan metode ceramah yang seharusnya tidak digunakan untuk anak-anak berkebutuhan khusus, mereka membutuhkan penanganan khusus yang berbeda dari murid normal biasanya. Guru membagi-bagi waktu untuk mengajar berbagai murid yang berbeda kelas tersebut. Biasanya guru akan memberi tugas pada kelas satu dan memintanya mengerjakan hingga selesai, kemudian memberi tugas kepada yang lainnya. Begitu juga dengan murid-murid yang lain. Terkadang guru membimbing satu murid yang dianggap paling sulit diajari dan membiarkan yang lain mengerjakan tugas mereka hingga selesai. Di kelas lain, ada guru yang memberi tugas pada

seluruh murid yang ada di dalam kelasnya dan guru tersebut sibuk bermain dengan alat elektroniknya.

Sungguh pemandangan yang miris sekali bagi sekolah yang seharusnya dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh anak, kususnya anak berkebutuhan khusus. Salah satu faktor yang menyebabkan ini terjadi adalah sekolah tidak memiliki tenaga psikolog dan tidak semua guru yang ada adalah lulusan pendidikan luar biasa. Padahal seharusnya penanganan anak berkebutuhan khusus lebih kreatif agar dapat membuat anak tertarik dan tidak bosan di sekolah sehingga dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh masing-masing anak. Idealnya satu guru memegang 2-4 anak, namun fakta yang terjadi di sekolah ini sangat berbeda. Satu guru menangani 12 anak dengan kategori dan tingkat kekhususan yang berbeda. Murid tidak dapat menerima ilmu yang diberikan oleh guru di sekolah dengan baik. Untuk itu diperlukan metode yang variatif dan menarik agar anak-anak dapat berkembang optimal.

Berdasarkan data awal yang telah diperoleh bahwa IN adalah salah satu anak dengan tunagrahita. Guru di kelasnya menyatakan bahwa dia belum bisa menuliskan angka 1-10 dengan baik tanpa ada contoh, meskipun sudah ada contoh dari guru IN terkadang masih suka menuliskannya dengan terbalik (TU.28.6: 6a-b). Setelah diamati ternyata dia hanya bisa menulis dan mengucapkan angka 1-3 dengan baik meski tanpa contoh (TU.28.6:7a), selebihnya masih membutuhkan contoh dari guru yang mendampinginya namun saat diberi contoh penulisan angka yang sering keliru adalah pada angka 6, 9, dan 10 yang masih sering terbalik (TU.28.6: 7b). Pada kegiatan belajar mengajar di kelas IN dan di kelas lain yang

ada di sekolah IN mayoritas guru masih mendominasi dengan menggunakan metode ceramah, sehingga anak kurang memahami dan menerima materi yang disampaikan dengan baik, khususnya dalam kemampuan membilang angka (TU.28.6: 7c).

Di rumah IN lebih suka belajar sendiri di dalam kamar, padahal ayah dan kedua kakaknya adalah seorang guru yang bisa diajak untuk mengajarinya belajar. IN tidak suka ditemani saat belajar namun dia terlihat menarik bibirnya lebar bahkan terkadang hingga mengeluarkan suara "haha" ketika diajak jalan-jalan atau bermain oleh kakak perempuannya atau membantu ibunya saat sedang menjahit baju untuk keluarga mereka (NK: 10.10.2013). Ia juga belajar menggunakan *hand phone* bersama kakaknya dengan bermain tebak-tebakan angka yang tertera di tombol (NK: 8.11.2013).

Berdasarkan deskripsi di atas dapat dikatakan bahwa IN sudah bisa menuliskan angka 1-3 dan belum bisa menuliskan angka 4-10 tanpa diberi contoh terlebih dahulu. Saat di rumah, IN memilih untuk belajar sendiri di kamar tanpa didampingi oleh salah satu keluarganya. Hal yang berlawanan terjadi saat dia melakukan kegiatan di luar belajar seperti bermain dengan kakaknya dan membantu ibunya memotong kain saat sang ibu sedang membuat baju untuk IN dan keluarganya, dia terlihat senang saat melakukan kegiatan itu. Hal ini menjadi peluang tersendiri bagi peneliti untuk memanfaatkan peran keluarga dengan bermain dalam meningkatkan minat belajar anak, terutama dalam hasil belajar matematika. Keluarga dapat memanfaatkan kesenangan IN dengan bermain untuk belajar, jadi dengan bermain IN juga dapat belajar dengan menggunakan media

permainan atau dengan perabot rumah tangga yang tersedia di rumah. Saat IN bermain tebak-tebakan angka dengan menggunakan tombol *hand phone* bersama kakak perempuannya menjadi bukti penguat awal bahwa keluarga mampu meningkatkan kemampuan belajar berhitung IN dengan cara bermain lebih mudah karena ia tidak akan mudah bosan dengan kegiatan bermain sambil belajar tersebut.

Secara kurikulum seharusnya IN yang kini di kelas 2 seharusnya sudah dapat membilang hingga angka 10. Namun fakta yang peneliti dapatkan di lapangan adalah IN hanya dapat membilang hingga angka 3, selebihnya perlu diberi contoh. Hal ini menunjukkan bahwa penanganan yang didapatkan kurang bisa memaksimalkan kemampuan yang dimiliki oleh IN. Kendati IN merupakan anak tunagrahita sedang yang secara inteligensi hampir tidak bisa akademik, namun jika dibina dan ditangani dengan baik akan menghasilkan hasil yang sangat baik. Untuk itu diperlukan penanganan khusus dengan metode belajar yang lebih menarik, variatif, dan kreatif. Hal ini menuntut guru atau pendidik untuk memiliki banyak pengetahuan tentang anak berkebutuhan khusus dengan masing-masing kebutuhan mereka dan cara modifikasi perilaku yang tepat untuk masing-masing kategori kekhususan serta lebih banyak memaksimalkan sumber daya alam yang dimiliki oleh guru atau pendidik tersebut.

Imam Juwadi, salah satu mahasiswa PLB Universitas Negeri Surabaya melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Permainan *Puzzle* untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB/C TPA Jember". Peneliti menggunakan permainan *puzzle* untuk meningkatkan

kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan jenis penelitian tindakan. Subjek yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah 3 orang laki-laki dan 1 orang perempuan. Hasil penelitian yang dilakukan dengan 2 siklus dan masing-masing siklus menggunakan 3 pertemuan dengan kesimpulan yang menyatakan bahwa melalui media permainan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar matematika sebanyak 68,75% (Juwadi, 2013).

Penelitian lain dengan tema serupa juga dilakukan oleh Maman Abdurrahman dan Hayatin Nufus dengan judul penelitian "Penggunaan Media Manik-manik untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Anak Tunagrahita Ringan dalam Pembelajaran Matematika". Hasil penelitian yang menggunakan media manik-manik tersebut menyatakan bahwa melalui media manik-manik konsep himpunan dapat melatih siswa untuk menyelesaikan soal penjumlahan 1-20. Media manik-manik dalam konsep himpunan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita ringan (Nufus, tanpa tahun).

Pada tahun pelajaran 2009/2010 telah dilakukan juga penelitian kepada anak tunagrahita untuk meningkatkan penguasaan konsep bangun ruang siswa kelas I. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media bola dan balok dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai konsep bangun ruang. Dengan menggunakan media tersebut siswa merasa senang karena siswa belajar sambil bermain. Hal ini juga memotivasi siswa untuk meningkatkan penguasaan konsep bangun ruang. Kelemahan yang ada dalam penelitian ini adalah penggunaan media bola dan balok mengganggu kelas yang berada di sampingnya. Siswa di kelas sebelah juga ingin mengikuti kegiatan bermain sambil belajar

tersebut, serta terbatasnya jumlah bola dan balok yang digunakan sehingga guru harus lebih sabar untuk serius mengawasi antar murid agar tidak terjadi pertengkaran karena berebut menggunakan bola dan balok.

Penelitian bermain sambil belajar juga telah dilakukan oleh Partini dengan judul penelitian "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Tebak Angka bagi Anak Tunagrahita Ringan" yang menyatakan bahwa permainan tebak angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka siswa tunagrahita ringan di salah satu SLB di Bukittinggi. Permainan tebak angka dapat dijadikan alternatif untuk membantu anak terutama dalam pelajaran matematika. Permainan tebak angka merupakan suatu bentuk permainan dimana anak akan menebak angka yang akan disebutkan oleh guru. Permainan ini juga disertai kartu angka yang dirahasiakan oleh guru/fasilitator yang kemudian menyebutkan ciri-ciri atau hal-hal yang berkaitan dengan angka yang akan ditebak oleh anak (Partini, 2012).

Alternatif metode yang dapat dilakukan oleh guru adalah metode dengan menggunakan *puzzle*, dapat juga dengan bermain menggunakan balok untuk belajar berhitung, atau dengan media yang lainnya. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dijabarkan di atas dapat peneliti pahami bahwa metode bermain sambil belajar sangat membantu anak-anak terutama anak tunagrahita dalam belajar khususnya matematika. Anak lebih merasa senang saat belajar namun mereka juga dapat bermain. Anak lebih mudah memahami apa yang disampaikan ketika hal itu berkenaan dengan hal yang mereka senangi.

Permainan atau bermain adalah bentuk mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bentuk integral dari proses pembentukan anak. Pada usia anak-anak, fungsi bermain berpengaruh besar sekali bagi perkembangan anak. Unsur-unsur afeksi, kognisi, dan psikomotor dapat lebih mudah diaktifkan dengan kegiatan bermain. (Ismail, 2006).

Bermain sambil belajar akan memberi kebebasan dan perkembangan seorang anak. Gerakan yang dilakukan sesuai yang mereka inginkan, misalnya melompat, meloncat, bergulingan bahkan melakukan kegiatan-kegiatan tertentu. Melompat dapat digunakan untuk menajamkan memori anak dengan cara anak diajak menghitung jumlah lompatannya. Permainan melompat dapat mengasah otak anak (Syananda, 2012).

Beberapa penelitian tentang bermain sambil belajar telah dilakukan di beberapa sekolah dan dapat dilihat bahwa penerapan metode itu dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita, namun sebernarnya keluarga memiliki peran yang sangat penting dan menjadi pihak yang dapat membantu memaksimalkan proses belajar anak karena waktu anak banyak dihabiskan di rumah daripada di sekolah. Keluarga dapat berperan sebagai guru atau fasilitator di rumah untuk membantu anak belajar terlebih dengan metode yang berbeda dengan yang telah anak dapatkan di sekolah tentu akan membuat anak tidak mudah bosan karena ia belajar sambil bermain. Kegiatan bermain sambil belajar dapat membantu mengasah kemampuan otak anak. Hokum Yerkes-Dodson (1908) menyatakan bahwa tingkat *arousal* atau penimbulan yang sangat

rendah atau sangat tinggi menghambat kinerja memori dan proses-proses kognitif lainnya (Solso, 2008).

Rumah dapat dijadikan pusat belajar bagi anak. Anak memiliki waktu yang lebih banyak di rumah daripada di sekolah sehingga perkembangan anak dapat lebih maksimal khususnya untuk anak tunagrahita yang memiliki memori jangka pendek dan bisa bertahan dalam waktu yang relatif lama dengan pengulangan-pengulangan belajar matematika. Pengulangan (rehearsal) diperlukan untuk mentransfer informasi dari STM (short-term memory) ke LTM (long-term memory). Proses belajar matematika dapat lebih diulang-ulang saat dia di rumah dengan bermain bersama keluarga. Berbagai perlengkapan atau perabot yang ada di rumah dapat dimanfaatkan untuk membantu subjek meningkatkan hasil belajar matematika, seperti misalnya ketika dia bermain di halaman rumah dia dapat bermain lompat tali yang ia sukai sambil menghitung jumlah lompatannya, atau menghitung jumlah kancing baju. Perabot lain juga bisa digunakan tanpa perlu merasa bosan belajar di rumah. Potensi inilah yang selama ini tidak dimanfaatkan secara maksimal karena kurangnya pengetahuan keluarga bahwa perabot tersebut dapat dijadikan alat untuk membantu meningkatkan hasil belajar matematika anak tunagrahita sedang. Anak tunagrahita sebenarnya sangat bisa diajari berhitung, namun menjadi terabaikan sehingga pengetahuannya tentang matematika tidak berkembang.

Dalam penelitian ini peneliti bekerjasama dengan keluarga. Posisi peneliti sebagai fasilitator dan mediator sedangkan keluarga membantu menerapkan

metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan berhitung IN selaku anak tunagrahita sedang.

Atas dasar latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka penelitian ini penting kiranya untuk dilakukan guna mengetahui penerapan bermain sambil belajar dalam meningkatkan hasil belajar matematika dengan memaksimalkan potensi yang ada di lingkungan keluarga tersebut.

## B. Rumusan Masalah

- 1. Bagaimana kemampuan anak tunagrahita sedang dalam bidang matematika sebelum adanya penerapan metode bermain sambil belajar ?
- 2. Apa saja media yang disediakan oleh keluarga yang dapat membantu proses belajar anak tunagrahita sedang?
- 3. Bagaimana peran keluarga dalam penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada anak tunagrahita sedang?
- 4. Bagaimana peran metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada anak tunagrahita sedang ?
- 5. Perubahan apa yang terjadi pada hasil belajar matematika anak tunagrahita sedang ketika *pre-test* dan *post-test* ?

## C. Tujuan Penelitian

- Untuk mengetahui bagaimana kemampuan anak tunagrahita sedang dalam bidang matematika sebelum adanya penerapan metode bermain sambil belajar.
- 2. Untuk mengetahui apa saja media yang disediakan oleh keluarga yang dapat membantu proses belajar anak tunagrahita sedang.
- 3. Untuk mengetahui bagaimana peran keluarga dalam penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada anak tunagrahita sedang.
- 4. Untuk mengetahui bagaimana peran metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada anak tunagrahita sedang.
- 5. Untuk mengetahui perubahan apa yang terjadi pada hasil belajar matematika anak tunagrahita sedang ketika *pre-test* dan *post-tes*.

#### D. Manfaat Penelitian

Setiap yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki nilai baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Begitu pula dengan penelitian ini ingin mengungkapkan beberapa manfaat penelitian.

 Secara Teoritis: diharapkan penelitian hasil penelitian ini dapat menambah kajian pustaka keilmuan terutama mengenai metode pembelajaran yang tepat pada anak tunagrahita sedang. Penelitian ini juga diharapkan bisa dijadikan rujukan dan penambah pustaka bagi peneliti selanjutnya. 2. Secara Praktis: diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai acuan bagi penulis selanjutnya yang ingin meneruskan untuk meneliti, tujuannya untuk mencapai kesempurnaan serta dapat menjadi suatu acuan penting dalam memahami penerapan metode bermain sambil belajar dalam meningkatkan hasil belajar matematika anak tunagrahita sedang.

# E. Orisinalitas Penelitian

Penelitian-penelitian terdahulu tentang metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita telah banyak dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas di beberapa sekolah, sedangkan penelitian ini dilakukan di rumah, tempat anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan metode action research yang berkolaborasi dengan keluarga subjek. Sehingga peran peneliti di sini selain sebagai seorang peneliti juga sebagai konselor dan fasilitator. Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan lebih banyak media dalam metode bermain sambil belajar. Peneliti menggunakan perlengkapan atau perabot yang ada di rumah dan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu/media untuk membantu meningkatkan hasil belajar matematika anak tunagrahita sedang seperti batu kerikil, gelang, manikmanik, kancing baju dan lain sebagainya.