

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Anak Tunagrahita

1. Pengertian Tunagrahita

Banyak istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang memiliki kondisi kecerdasan di bawah rata-rata, dalam bahasa Indonesia pernah digunakan misalnya, lemah otak, lemah ingatan, lemah psikis, istilah ini digunakan ketika pendidikan PLB belum digalakkan sesuai dengan perkembangan pendidikan istilah penyebutkan diperhalus dari lemah otak jadi tuna mental dan saat ini disebut tunagrahita. Tunagrahita berasal dari kata *tuno* yang artinya rugi dalam bahasa jawa. Tunagrahita dapat diartikan kurang daya pikir. Apapun istilah yang digunakan yang penting tentang siapa dan bagaimana anak tunagrahita mendapatkan layanan pendidikan dan pengajaran yang tepat bagi mereka, dalam pengembangan diri mereka.

Menurut Mumpuniarti (2007:5) istilah tunagrahita disebut hambatan mental untuk melihat kecenderungan kebutuhan khusus pada mereka, hambatan mental termasuk penyandang lamban belajar. Istilah tunagrahita digunakan sejak dikeluarkan PP Pendidikan Luar Biasa No. 72 tahun 1991.

2. Klasifikasi Anak Tunagrahita

Klasifikasi yang digunakan di Indonesia saat ini (PP No 72/1999) adalah:

- 1) Tunagrahita ringan IQ nya 50 – 70.
- 2) Tunagrahita sedang IQ nya 30 – 50.
- 3) Tunagrahita berat dan sangt berat IQ nya kurang dari 30.

3. Karakteristik Anak Tunagrahita Sedang (Mampu Latih)

Menurut Mumpuniarti (2007: 25) adapun karakteristik pada aspek-aspek individu anak tunagrahita sebagai berikut:

- 1) Karakter fisik, pada tingkat hambatan mental sedang lebih menampakkan kecacatannya. Penampakan fisik jelas terlihat karena pada tingkat ini banyak dijumpai tipe *down syndrome* dan *brain damage*. Koordinasi motorik lemah sekali dari penampilannya menampakkan sekali sebagai anak terbelakang.
- 2) Karakteristik psikis, pada umur dewasa anak tunagrahita baru mencapai kecerdasan setaraf anak normal umur 7 tahun atau 8 tahun. Anak nampak hampir tidak mempunyai inisiatif, kekanak - kanakan, sering melamun atau sebaliknya hiperaktif.
- 3) Karakteristik sosial, banyak diantara anak tunagrahita sedang yang sikap sosialnya kurang baik, rasa etisnya kurang dan nampak tidak mempunyai rasa terima kasih, rasa belas kasihan dan rasa keadilan.

Moh. Amin (1995: 38) mengemukakan bahwa:

- 1) Karakteristik yang berdasarkan tingkat ketunagrahitaannya sebagai berikut:

- a. Mereka hampir tidak bisa mempelajari pelajaran akademik namun dapat dilatih untuk melaksanakan pekerjaan rutin atau sehari-hari.
 - b. Kemampuan maksimalnya sama dengan anak normal usia 7-10 tahun.
 - c. Mereka selalu tergantung pada orang lain tetapi masih dapat membedakan bahaya dan bukan bahaya.
 - d. Masih mempunyai potensi untuk memelihara diri dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan.
- 2) Karakteristik pada aspek-aspek individu mereka sebagai berikut:
- a. Karakteristik fisik, mereka menampilkan kecacatannya, terlihat jelas seperti tipe *down syndrome* dan *brain damage*, koordinasi motorik lemah sekali dan penampilannya Nampak seperti anak terbelakang.
 - b. Karakteristik psikis, pada umur dewasa mereka baru mencapai kecerdasan setaraf anak normal umur 7 atau 8 tahun.
 - c. Karakteristik sosial, pada umumnya mereka sikap sosialnya kurang baik, rasa etisnya kurang, tidak mempunyai rasa terimakasih, belas kasihan dan rasa keadilan.

Dengan demikian karakteristik anak tunagrahita sedang adalah hampir tidak dapat mempelajari pelajaran akademik, perkembangan bahasa terbatas, masih mempunyai potensi untuk dilatih menahan diri dan beberapa pekerjaan yang memerlukan latihan secara mekanis. Kemampuan yang dapat dikembangkan yaitu diberi sedikit pelajaran menghitung,

menulis dan membaca yang fungsional untuk kehidupan sehari-hari, sebagai bekal mengenal lingkungannya, serta latihan-latihan memelihara diri dan beberapa keterampilan sederhana.

4. Modifikasi Perilaku Anak Tunagrahita

Jenis terapi yang dapat dilakukan pada anak tunagrahita yaitu melalui kegiatan bermain. Freud berpandangan bahwa bermain merupakan cara seseorang untuk membebaskan diri dari berbagai tekanan yang kompleks dan merugikan. Melalui kegiatan bermain perasaan menjadi lega, bebas dan berarti. Hal ini dikembangkan menjadi *play therapy*.

Terapi bermain ini tidak sembarang permainan, tetapi permainan yang memiliki muatan antara lain: setiap permainan hendaknya memiliki nilai terapi yang berbeda, dan sosok permainan yang diberikan tidak terlalu sukar untuk dicerna anak tunagrahita (Efendi, 2006, p. 105).

B. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika bagi Anak Tunagrahita Sedang

Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi SDLB (Depdiknas, 2004: 2) dijelaskan bahwa matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari, sedang dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti. Menurut Betth dan Piaget (J. Tombokan Runtukahu, 1996: 15) pembelajaran matematika

adalah pengetahuan yang berkaitan dengan struktur abstrak dan hubungan antar struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik. Menurut Sujono (1988: 5) mengemukakan matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang *logic* dan masalah yang berhubungan dengan bilangan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan struktur abstrak yang saling berhubungan sehingga terorganisasi dengan baik yang membutuhkan penalaran *logic* dan berhubungan dengan bilangan/ angka.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika bagi Anak Tunagrahita Sedang

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (Mumpuniarti, 2007: 121-122) sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan dan masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

3. Materi Pembelajaran Matematika bagi Anak Tunagrahita Sedang

Materi dalam pembelajaran matematika untuk anak tunagrahita sedang kelas III SLB adalah melakukan penjumlahan dan pengurangan sampai 10, membilang 1–10, mengenal simbol bilangan 1–0 dan menulis bilangan 1–10. Melakukan penjumlahan sampai 10, melakukan pengurangan sampai 10 dan memecahkan masalah penjumlahan sampai 10. Membilang banyaknya benda, melakukan penjumlahan dengan gambar benda sampai 10 dan melakukan pengurangan dengan benda 1 sampai 10.

4. Media Pembelajaran Matematika bagi Anak Tunagrahita Sedang

Pembelajaran matematika untuk anak tunagrahita sedang sangat diutamakan untuk keberhasilan dalam memahami materi. Materi matematika dapat terserap dengan baik jika ditunjang dengan alat peraga disesuaikan dengan kondisi dan kesulitan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Deny Nur Azizah (2004: 1)

matematika adalah mata pelajaran yang bersifat abstrak, dalam proses pembelajaran diperlukan alat peraga untuk memudahkan peserta didik untuk memahami konsep bilangan. Menurut Amir Hamzah (1985: 16) alat visual yaitu alat-alat yang memperlihatkan rupa atau bentuk yang kita kenal dengan alat peraga.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran matematika perlu didukung dengan penggunaan alat peraga agar memudahkan peserta didik memahami konsep bilangan. Misalnya dengan benda- benda nyata, benda tiruan, gambar, menggunakan media komputer, kartu angka, *puzzle* dan sebagainya.

5. Strategi Pembelajaran Matematika bagi Anak Tunagrahita Sedang

Dalam pembelajaran matematika, anak tunagrahita sedang banyak mengalami kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam mengikuti pelajaran matematika. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, diperlukan cara atau strategi khusus yang disesuaikan dengan kemampuan dan kesulitan anak dalam mempelajari simbol bilangan matematika. Melakukan strategi dan pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran remedial adalah bersifat kuratif. Strategi ini dilakukan setelah mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa setelah pelajaran selesai. Pendekatan kuratif dilakukan

di lapangan dengan melihat penguasaan simbol bilangan yang sudah dikuasai oleh siswa. Teknik pendekatan yang dipakai adalah mengajarkan bagian -bagian simbol bilangan yang belum dikuasai anak tunagrahita sedang.

Menurut Endang Supartini (2001: 57) strategi dan teknik pendekatan remedial yang bersifat kuratif digunakan setelah proses pembelajaran yang utama selesai. Pendekatan kuratif dipilih apabila anak belum mampu mencapai tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan. Menurut Sri Rumini (2003: 72) dalam strategi ini anak yang mengalami kesulitan belajar dicegah jangan sampai mengalami kesulitan belajar kembali.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi dan teknik pendekatan bersifat kuratif atau koreksi yang digunakan setelah proses belajar selesai dan strategi ini dilakukan untuk mencegah kesulitan belajar anak agar dapat berhasil dalam mengikuti pembelajaran di tingkat berikutnya. Contohnya anak disuruh membilang 1–10 tetapi anak tidak bisa melakukannya, maka diajarkan secara berulang-ulang sampai anak dapat melakukannya.

6. Kesulitan Pembelajaran Matematika Anak Tunagrahita Sedang

Dalam pembelajaran matematika yang diberikan anak tunagrahita sedang tidak semua materi dapat diserap dengan baik, karena anak tunagrahita sedang banyak mengalami hambatan-hambatan seperti

hambatan intelektual dan hambatan berpikir abstrak sehingga mempengaruhi dalam belajar simbol bilangan, mengalami ketidakmampuan menyelesaikan tugas dalam waktu yang sudah ditentukan, kalau diberi tugas tidak segera dikerjakan dan perhatian mudah terpecah.

Hambatan seperti ini sering terjadi pada anak tunagrahita sedang, selain dari permasalahan utama yaitu dalam pembelajaran matematika mengenai konsep bilangan. Dalam memahami konsep bilangan, anak tunagrahita sedang harus mengutamakan contoh nyata. Misalnya mempelajari angka 2, maka harus ada kartu angka 2 atau *puzzle* angka 2, mempelajari angka 6 maka harus ada kartu angka 6.

Menurut Erman Amti dan Marjohan (1991: 67) yang dimaksud kesulitan belajar adalah Suatu kondisi tertentu yang dialami oleh seorang murid dan menghambat kelancaran proses belajar. Kondisi tertentu itu dapat berkenaan dengan keadaan dirinya yaitu berupa kelemahan-kelemahan yang dimiliki dan dapat juga berkenaan dengan lingkungan yang tidak menguntungkan bagi dirinya. Menurut Izhar Hasis (2001: 15) bahwa gejala kesulitan belajar dimanifestasikan secara langsung atau tidak langsung dalam berbagai bentuk dan tingkah laku. Tingkah laku dimanifestasikan dalam tingkah laku yang ditandai dengan hambatan tertentu nampak pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar yang dialami anak yang menghambat proses belajar disebabkan

oleh tingkah laku. Tingkah laku ditandai dengan adanya hambatan-hambatan tertentu nampak aspek kognitif, afektif dan psikomotor serta kesulitan yang dialami anak yaitu membilang angka 1-10, mengenal angka 1-10 dan menulis angka 1-10.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar erat kaitannya dengan penilaian, jadi sebelum membahas tentang hasil belajar alangkah lebih baiknya jika terlebih dahulu membahas tentang penilaian. Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada obyek tertentu berdasarkan pada kriteria tertentu dalam bentuk interpretasi yang diakhiri dengan *judgment*. Diperlukan adanya kriteria untuk menilai suatu obyek untuk membandingkan antara kenyataan yang ada dengan kriteria yang seharusnya (Sudjana, 2006).

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Sedangkan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.

2. Jenis dan Sistem Penilaian

Dilihat dari fungsinya ada beberapa jenis penilaian (Dalam Sudjana, 2006:5) yaitu:

- a. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar-mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar itu sendiri. Penilaian ini berorientasi pada proses belajar-mengajar.
- b. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun yang berorientasi pada produk, bukan proses.
- c. Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*remedial teaching*), menemukan kasus-kasus, dan lain-lain.
- d. Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- e. Penilaian penempatan adalah penilaian yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar. Penilaian ini berorientasi pada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru.

Penelitian ini berfokus pada perubahan tingkah laku anak tunagrahita dalam ranah kognitif yakni mengukur kemampuan anak dalam bidang matematika. Dalam penelitian ini hasil belajar matematika anak tunagrahita diukur dengan *penilaian sumatif* yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit atau pada akhir setiap siklus. Penilaian ini

bertujuan untuk melihat hasil yang dicapai oleh anak tunagrahita dalam pelajaran matematika.

D. Bermain Sambil Belajar

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka pada perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar bermain adalah Plato, seorang filsuf Yunani yang dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak.

Menurut matematika Platonisme, terdapat benda abstrak yang sepenuhnya dan terdapat kalimat matematika sejati yang memberikan gambaran yang benar dari objek. Menurut Platonis abstrak juga objek meskipun benda abstrak tidak ada dalam ruang dan tidak terbuat dari materi fisik. Teorema matematika memberikan deskripsi benar tentang objek. Urutan bilangan bulat positif adalah objek studi seperti tata surya sebagai objek studi para astronom. Dan untuk menjadikan benda-benda abstrak tersebut menjadi mudah dipahami adalah dengan menggunakan benda-benda nyata dalam belajar aritmatika. Dalam hal ini Plato menggunakan buah apel yang dibagikan kepada anak-anak agar anak lebih mudah memahami pelajaran aritmatika daripada dengan menggunakan metode membayangkan benda-

benda abstrak yang kemudian ditambahkan seperti metode yang digunakan sebelumnya. Metode ini terbukti membuat anak-anak lebih mudah memahami aritmatika dengan baik karena menggunakan metode yang menyenangkan bagi anak dan memakai benda-benda yang nyata.

Permainan atau bermain adalah bentuk mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bentuk integral dari proses pembentukan anak. Unsur-unsur afeksi, kognisi, dan psikomotor yang terdapat dalam diri anak sudah seleyaknya sejak dini mulai terbiasa diaktifkan demi mendapatkan kecerdasan yang berkualitas. Melalui permainan ketiga unsur tersebut dapat lebih mudah ditangkap. Hal ini dikarenakan permainan merupakan sarana belajar yang paling efektif dan menyenangkan (Ismail, 2006).

Ada beberapa teori yang menjelaskan arti serta nilai permainan, yaitu sebagai berikut:

1. Teori Rekreasi yang dikembangkan oleh Schaller dan Nazaruz, sarjana Jerman antara tahun 1841 dan 1884. Mereka menyatakan permainan itu sebagai kesibukan rekreatif sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari kegiatan bermain-main apabila ia merasa capek sesudah bekerja atau sesudah melakukan tugas-tugas tertentu. Dengan begitu permainan tadi bisa “me-rekrir” kembali kesegaran tubuh yang tengah lelah.
2. Teori pemunggahan (*Otlanding Theorie*), menurut sarjana Inggris Herbert Spencer, permainan disebabkan oleh mengalir keluarnya energi,

yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk pada diri anak itu menuntut untuk dimanfaatkan atau dipekerjakan. Sehubungan dengan itu, energi tersebut “mencair” dalam bentuk permainan. Teori ini disebut juga sebagai teori “kelebihan tenaga” (*krachtoverschot-theorie*).

3. Teori atavistik sarjana Amerika Stanley Hall dengan pandangannya yang biogenetik menyatakan bahwa selama perkembangannya, anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. Permainan itu merupakan penampilan dari semua faktor hereditas (sifat keturunan): yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya, mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, membangun rumah, sampai dengan menciptakan kebudayaan dan seterusnya. Semua bentuk permainan-permainannya.
4. Teori biologis, Karl Groos, sarjana Jerman (dikemudian hari Maria Montessori juga bergabung pada paham ini): menyatakan bahwa permainan itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Masa bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup itu sendiri.

Sarjana William Stren menyatakan permainan bagi anak itu sama pentingnya dengan taktik dan *manoeuvre-manoeuvre* dalam peperangan, bagi orang dewasa. Masa anak manusia itu memiliki masa remaja yang di

manfaatkan dengan bermain-main untuk melatih diri dan memperoleh kegembiraan.

5. Teori Psikologi Dalam, menurut teori ini permainan merupakan penampilan dorongan-dorongan yang tidak disadari pada anak-anak dan orang dewasa. Ada dua dorongan yang paling penting menurut Alder ialah dorongan berkuasa, dan menurut Freud ialah dorongan seksual atau libidi seksualis. Alder berpendapat bahwa, permainan memberikan pemuasan atau kompensasi terhadap perasaan-perasaan diri yang fiktif. Dalam permainan juga bisa disalurkan perasaan-perasaan yang lemah dan perasaaa-perasaan rendah hati.
6. Teori Fenomenologis, profesor Kohnstamm, seorang sarjana Belanda yang mengembangkan teori Fenomenologis dalam pedagogik teoritisnya menyatakan, bahwa permainan merupaan satu fenomena atau gejala yang nyata, yang mengandung unsur suasana permainan. Dorongan bermain merupakan dorongan untu menghayati suasana bermain itu, yakni tidak khusus bertujuan untuk mencapai prestasi-prestasi tertentu, akan tetapi anak bermain untuk permainan itu sendiri. Jadi, tujuan permainan adalah permainan itu sendiri.

Menurut Chusairi (2005:9) Bermain dapat digunakan sebagai media terapi, karena terdapat beberapa alasan: (1) Bermain mengajak dan membiarkan anak mengkomunikasikan perasaannya secara efektif menjadi suatu hal yang wajar. (2) Bermain memperbolehkan orang dewasa untuk masuk dalam dunia anak-anak dan menunjukkan pada anak bahwa mereka

dihargai dan diterima. (3) Observasi melalui bermain sangat membantu untuk memahami anak-anak dengan lebih baik. Menurut Widati dan Murtadlo (2007:158) bahwa keuntungan melemparkan bola dengan jarak jauh dapat mendorong kreativitas, memungkinkan para siswa menemukan bagaimana beragam bagian tubuh memberikan kontribusi pada pola-pola gerakan, dan meningkatkan konsep diri ketika para siswa menerima umpan balik yang positif sambil membentuk respon mereka untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Menurut Efendi (2006:106) bahwa bermain dapat melatih penginderaan (sensoris) seperti ketajaman penglihatan, pendengaran perabaan, atau penciuman. (1) Melakukan kegiatan bermain anak dapat melatih otot dan kemampuan gerak seperti tangan, kaki, jari-jari, leher, dan gerak tubuh lainnya. (2) Pembinaan Pribadi. Menurut Efendi (2006:106) bahwa dalam bermain anak sebenarnya berlatih memperkuat kemauan, memusatkan perhatian, mengembangkan keuletan, ketekunan, percaya diri, dan lainnya. (3) Pengembangan Sosialisasi. Menurut Efendi (2006:106) bahwa ada unsur yang menarik dari kegiatan bermain dilihat dari pengembangan sosialisasi, yaitu anak harus berbesar hati menunggu giliran, rela menerima kekalahan, setia, dan jujur.

Bermain juga bermanfaat untuk perkembangan kognisi anak. Anak-anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain. Pengetahuan akan konsep-konsep tersebut akan lebih

mudah jika dipelajari melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain akan membuat anak merasa senang dan tidak perlu belajar dengan serius, tanpa mereka sadari mereka telah belajar berbagai hal dengan kegiatan bermain seperti dapat mengenal warna saat melihat bunga-bunga di taman, dapat menjelajahi lingkungan dari menonton televisi, bernyanyi dengan teman sebayanya, dan lain sebagainya (Tedjasaputra, 2001).

Selain itu bermain juga bermanfaat untuk mengasah ketajaman penginderaan anak. Dalam hal ini menyangkut penglihatan, perabaan, pendengaran, penciuman, dan pengecap. Hal ini dapat dilakukan dengan kegiatan membacakan dongeng sebelum tidur, mengajak berbicara, mendengarkan lagu yang dinyanyikan ibu atau dari radio dan media lainnya akan membuat anak belajar memperhatikan dan mengingat. Anak juga dapat mengamati berbagai bentuk, ukuran, warna, besaran, misalnya melalui permainan mengisi air pada berbagai tempat akan membuat anak memperhatikan perubahan bentuk air, dan lain sebagainya.

Pada anak-anak luar biasa kegiatan bermain sambil belajar ini dapat bermanfaat juga sebagai media intervensi. Hal ini dimaksudkan untuk melatih konsentrasi anak untuk memperhatikan sesuatu, melatih konsep dasar, keterampilan motorik halus, kasar dan sebagainya. Dengan teknik-teknik tertentu diusahakan agar anak mau berespon terhadap rangsangan-rangsangan yang diberikan. Hal ini memerlukan perencanaan yang matang agar anak dapat mencapai kemajuan-kemajuan yang berarti dari kegiatan tersebut.

E. Peran Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak Tunagrahita

Bermain memiliki peran yang sangat penting bagi anak tunagrahita karena bermain memiliki nilai penting dalam perkembangan anak tunagrahita ini. Diantaranya adalah untuk pengembangan intelektual. Melalui bermain anak tunagrahita belajar mencerna sesuatu (Efendi, 2006, p. 106). Contohnya, peraturan dan skor yang diperoleh anak dalam permainan. Dalam setiap langkah yang dilakukan dipertandingan, tercipta kesempatan untuk mengaktualisasi kemampuannya melalui ucapan atas apa yang dilihat dan didengar tentang pertandingan yang dilakukan. Dengan kegiatan bermain anak tunagrahita lebih mudah memahami arti bilangan, tambahan dan sebagainya karena melakukan kegiatan yang menyenangkan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang positif dari peranan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada anak tunagrahita sedang. Hal ini dikarenakan bermain sangat lekat hubungannya dengan anak dan membantu mengasah kemampuan otak anak.