

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia secara optimal, karena pendidikan merupakan sarana investasi untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian untuk bekal hidup manusia sesuai dengan kebutuhan zaman agar tidak terjadi kesenjangan antara realitas dan idealitas.¹

Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan dalam undang-undang No. 20 pasal 1 Tahun 2003 yaitu "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".²

Setiap individu berkembang sesuai dengan irama perkembangannya. Pendidikan yang diberikanpun harus sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Maka terdapat perbedaan pola pendidikan antara anak berkebutuhan khusus dengan anak normal, oleh karena itu pemerintah menyelenggarakan pendidikan luar biasa sebagai salah satu bentuk pendidikan yang khusus menangani anak-

¹ Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam perspektif Islam* (Bandung: Rosdakarya:1994), hal 4

² <http://deachunnie.blogspot.com/2013/03/tujuan-pendidikan-nasional.html>

anak berkebutuhan khusus sebagai objek formal dan materialnya dari berbagai jenis anak berkebutuhan khusus.

Sesuai dengan undang-undang sistem pendidikan nasional pasal 32 No. 21 ayat 1 Tahun 2003 yaitu "Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki kesulitan yang signifikan dalam mengikuti proses pembelajaran, baik karena kelainan fisik, emosional, mental sosial dan memiliki bakat istimewa."³ Salah satu diantaranya adalah "Anak Tunagrahita Ringan".

Anak tunagrahita ringan merupakan individu yang utuh dan unik, mereka seperti anak-anak pada umumnya, memiliki hak untuk mendapatkan layanan pendidikan serta fasilitas belajar yang khusus yakni disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual, kondisi dan juga kebutuhan mereka. Mereka memiliki hambatan intelektual tapi mereka juga masih memiliki potensi yang bisa dikembangkan sesuai dengan kapasitas yang dimiliki oleh mereka.⁴

Menurut Skala Weschler (WISC) Anak tunagrahita ringan atau mampu didik merupakan salah satu klasifikasi anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan intelektual dibawah rata-rata anak normal yaitu 69-55. Mereka sukar berfikir abstrak dan logis, kemampuan berpikirnya rendah, perhatian dan daya ingatnya lemah dan disertai dengan adanya ketidakmampuan dalam perilaku adaptif,

³ Nunung Apriyanto, "*Seluk-Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*", (Jogjakarta: JAVALITERA, 2012), hal 11

⁴ *Ibid*, Hal 12

perilaku itu muncul selama masa perkembangan yaitu sejak dilahirkan hingga berusia 12 tahun.⁵

Dengan kondisi keterbelakangan mental yang dimiliki anak tunagrahita ringan akibatnya segala macam bentuk perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan kognitif akan mengalami hambatan. Misalnya kemampuan matematika, berbahasa, membaca dan berbicara. Dengan intelegensi yang terbatas, maka tidak dipungkiri bahwa tunagrahita memiliki kesulitan belajar dalam bidang akademik (misalnya matematika).

Terkait dengan layanan pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran matematika pada anak tunagrahita, guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dengan media yang terbatas. Guru menyampaikan materi kepada peserta didik hanya menggunakan jari tangan dan goresan-goresan di papan tulis sehingga anak kurang kosentrasi, kurang respon dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru, anak merasa jenuh dan minat belajar mereka menjadi rendah. Selain itu anak masih minim untuk memahami konsep berhitung yang benar, seringnya anak menjumlahkan dengan hasil yang salah, kekeliruan dalam memahami symbol dalam berhitung, sehingga dalam pembelajaran matematika anak kurang termotivasi yang mengakibatkan hasil belajar yang tidak optimal. Kondisi ini seperti yang terjadi pada siswa tunagrahita kelas D-II di SLB B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo berjumlah 4 siswa yang

⁵ Sutjihati Somantri, *Psikologi Anak Luar Biasa*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), hal. 106

mengalami kesulitan belajar berhitung khususnya pada operasi hitung penjumlahan diatas angka 5, mereka sering meminjam jari guru atau temannya untuk menyelesaikan tugasnya (sebagai alat bantu menghitung penjumlahan diatas angka 5). Selain itu mereka masih kesulitan dalam memahami symbol angka 1-10, mereka mampu menyebutkan angka 1-10 akan tetapi saat diminta untuk menunjukkan atau menuliskannya mereka tidak bisa menunjuk ataupun menuliskannya.⁶

Dari permasalahan yang timbul tersebut, banyak problematika dan karakteristik yang harus dimengerti oleh guru. Dalam setiap pemecahan masalah terdapat prinsip-prinsip pengajaran yang dapat mempermudah dalam mengatasi masalah yang dialami siswa, terutama dalam pengajaran berhitung. Yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran berhitung adalah teknik bagaimana cara untuk membantu mempermudah siswa dapat belajar berhitung. Salah satunya dengan menggunakan alat peraga/ media yang diterapkan oleh guru.⁷ Dengan demikian proses pembelajaran di kelas akan lebih terarah sehingga diharapkan mampu memberikan bantuan pemecahan masalah.

Maka salah satu usaha guru dalam menangani kesulitan belajar anak tunagrahita khususnya bidang study matematika pada materi operasi hitung

⁶ Hasil Observasi di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo 19-09-2013

⁷ Sharon E Smaldino, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 7

penjumlahan 1-10 dengan hasil maksimal 10 yaitu dengan menggunakan media *Game Hopscotch*.

Game Hopscotch adalah jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak di seluruh dunia selama ratusan tahun. Media ini mempunyai prosedur dan bentuk permainan yang bervariasi, kompleks, dan paling dikenal oleh anak dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya. Selain digunakan sebagai media bermain *game hopscotch* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada siswa tunagrahita. Media ini terbuat dari papan atau gabus dengan ukuran 30cm x 30cm yang sudah ada symbol angka dan anak akan memainkannya seperti bermain angkle dengan cara menginjak symbol angka tersebut.⁸

Adapun manfaat dari penggunaan media *Game Hopscotch* dalam pembelajaran matematika adalah memudahkan siswa tunagrahita dalam memahami simbol angka 1-10, membantu memahami konsep berhitung yang benar. Selain itu bisa menciptakan lingkungan belajar dikelas menjadi aktif, kreatif, dan tidak membosankan serta meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru. Sehingga hasil belajar peserta didik bisa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Jika pemilihan media pembelajaran secara tepat juga diyakini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka,

⁸ Bunda Nistrina, "*Cerdas dengan Bermain*", (Yogyakarta: Gelar, 2013), Hal 47

sedangkan jika pemilihan media yang kurang tepat akan mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat menimbulkan kebosanan, gaduh sendiri dalam kelas, terlebih bagi anak tunagrahita yang perlu adanya media bermain yang dapat dijadikan sebagai media bantu (penunjang) dan bermain dalam proses pembelajaran mereka.⁹

Berkaitan dengan hasil belajar siswa tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, mereka dikatakan berhasil jika sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di Sekolah. Berdasarkan kurikulum yang dipakai di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Matematika adalah 70.¹⁰

Berpijak pada uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang **"PENGUNAAN MEDIA *GAME HOPSCOTCH* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SEKOLAH DASAR LUAR BIASA B/C SITI HAJAR BUDURAN SIDOARJO"**.

⁹ Bandi Delphie, "*Pembelajaran Anak Tunagrahita*", (Bandung: PT Refika Aditama, 2006), Hal 47

¹⁰ Hasil Observasi di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo, 16-09-2013

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti berusaha mengungkapkan permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana masalah pembelajaran matematika yang dihadapi anak tunagrahita ringan di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo?
2. Bagaimana penggunaan media *Game Hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo?
3. Apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Game Hopscotch* pada anak Tunagrahita Ringan di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Pada prinsipnya setiap tindakan atau kegiatan yang dilakukan manusia itu mengandung tujuan yang ingin dicapai, dan tujuan itu merupakan pedoman dari tindakan yang akan dilakukan. Oleh karena itu tujuan penelitian yang akan dicapai tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui masalah pembelajaran matematika yang dihadapi anak tunagrahita ringan di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *Game Hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada siswa tunagrahita ringan di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

3. Untuk mengetahui apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Game Hopscotch* pada siswa Tunagrahita Ringan di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu manfaat secara teoritis, dan empiris:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah khasanah ilmu tentang penggunaan media *Game Hopscotch* dalam pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan 1-10 pada siswa tunagrahita ringan di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.
- b. Menambah karya ilmiah dan bahan bacaan di perpustakaan IAIN Sunan ampel pada umumnya dan kepada fakultas Tarbiyah jurusan Kependidikan Islam pada khususnya.
- c. Sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam bidang yang sama, sekaligus diharapkan hasil penelitian berikutnya lebih sempurna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Menambah motivasi dalam pembelajaran, membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif, serta meningkatkan pemahaman siswa akan

materi yang telah disampaikan oleh guru. Sehingga hasil belajar peserta didik bisa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

b. Bagi Guru

1. Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
2. Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif, kreatif dan tidak membosankan melalui media *Game Hopscotch* pada pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan 1-10.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat dikembangkan dan menjadi pedoman bagi pihak sekolah dalam menyusun strategi pembelajaran yang lainnya.

E. Definisi Konseptual dan Keterbatasan Masalah

1. Definisi Konseptual

Untuk menghindari kesalahpahaman pada judul “Penggunaan Media *Game Hopscotch* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Luar Biasa B/C Buduran Sidoarjo”, maka penulis menegaskan beberapa istilah yang ada sebagai berikut:

a. Anak Tunagrahita Ringan

Anak tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau *debil* (*educable mentally retarded*). Mereka merupakan salah satu klasifikasi anak

tunagrahita yang memiliki kecerdasan intelektual dibawah rata-rata yaitu 69-55.¹¹

Perkembangan fungsi intelektual yang rendah tersebut mengakibatkan anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan belajar secara akademik (Bahasa dan aritmatika/matematika). Mereka kesulitan untuk dapat berpikir secara abstrak dan pelik. Sehingga belajar apapun harus terkait dengan objek yang bersifat konkrit sebagai penunjang proses pembelajaran dikelas.¹²

b. Media Game Hopscotch dalam pembelajaran matematika

1) Pengertian Media Game Hopscotch

Menurut kamus lengkap bahasa Inggris arti *game* adalah permainan dan arti *hopscotch* adalah *Engklek, petak lompat atau pincang-pincangan*. Sedangkan menurut Trish Kuffner *Game Hopscotch* adalah media bermain sekaligus sebagai media pembelajaran yang diterapkan untuk siswa tunagrahita.¹³ Media ini terbuat dari papan atau gabus dengan ukuran 30cm x 30cm yang sudah ada symbol angka dan siswa akan memainkannya seperti bermain engklek dengan cara menginjak symbol angka tersebut.

¹¹ Sujihati Somatri, “*Psikologi Anak Luar Biasa*”, (PT Refika Aditama: Bandung, 2007), hal 106

¹² Nunung Apriyanto, “ *Seluk-Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*”, (Jogjakarta: Javalitera, 2012), hal 49

¹³ Trish Kuffner, *Aktifitas Bermain dan Belajar Bersama Anak (Usia 6-10 tahun)*, (Jakarta: Gramedia, 2003), hal 118

Adapun langkah-langkah penggunaan media *Game Hopscotch* menurut teori kuffner sebagai berikut:

- a. Papan *hopscotch* bersimbol angka 1 sampai 10 dipasang dan diletakkan pada lantai sesuai rencana pembelajaran operasi hitung penjumlahan.
- b. Permainan pertama bermain dipola dan kembali lagi
- c. Melompat di tiap sisi dengan kaki kanan
- d. Diperjalanan kedua pemain harus melompat dengan kaki kiri
- e. Diperjalanan ketiga pemain harus melompat dengan mengganti-ganti kaki
- f. Pada perjalanan keempat, pemain harus melompat dengan kedua kaki sekaligus.
- g. Pemain melompat dengan urutan ini sampai membuat kesalahan sampai menginjak garis, menggunakan kedua kaki saat seharusnya hanya dengan kaki satu, atau melompat dengan kaki yang salah, sehingga ia harus keluar.
- h. Permainan lain mengambil giliran melompat dengan cara yang sama.
- i. Saat tiba waktu untuk permainan pertama lagi, pemain mulai pada titik ia salah digiliran pertama. Pemenangnya adalah

pemain yang pertama menyelesaikan seluruh urutan lompatan.¹⁴

2) *Pembelajaran matematika*

Dalam pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan 1-10, siswa kelas 2 sudah mulai mengenal bilangan dan angka, artinya tidak terlalu terikat oleh benda-benda konkrit. Mereka mulai berfikir dan mengingat melalui lambang dan simbol, misalnya 0,1,2,3,4 sampai angka 10. Anak akan mulai mengenal angka 1-10 dengan menghafal dan dapat menjumlahkan angka mulai 1-10 dengan hasil maksimal 10.¹⁵

Jadi yang dimaksud pembelajaran matematika dalam penelitian ini adalah siswa mampu memahami simbol angka dan menjumlahkan angka mulai dari 1-10 dengan hasil maksimal 10 dengan menggunakan media *Game Hopscotch*.

c. Media *Game Hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada anak tunagrahita ringan.

Jadi yang dimaksud penulis tentang “Penggunaan media *Game Hopscotch* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Anak Tunagrahita

¹⁴ Trish Kuffner, *Aktifitas Bermain dan Belajar Bersama Anak (Usia 6-10 tahun)*, (Jakarta: Gramedia, 2003), hal 119

¹⁵ Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SDLB/C (Depdiknas: Direktorat pembinaan SLB, 2006 hal 101-102

Ringan” adalah bagaimana penggunaan media *Game Hopscotch* dalam pembelajaran matematika yang diupayakan sebagai sarana penunjang belajar anak tunagrahita ringan agar mereka dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan 1-10 dengan hasil maksimal 10 serta memudahkan anak tunagrahita ringan dalam memahami simbol angka. Selain itu media *Game Hopscotch* dapat menciptakan lingkungan belajar matematika dikelas menjadi aktif, kreatif, dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru. Dimana cara menggunakannya yaitu siswa berjalan dengan menginjak papan dengan satu kaki, setelah hasil diketahui siswa menginjak dengan kedua kaki dan berjalan kembali dengan menghitung semua jumlah dari angka yang dijumlahkan.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan dapat dilakukan dengan intensif, maka perlu adanya pembatasan terhadap masalah-masalah yang akan dibahas.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah :

- a. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas D-II di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Sidoarjo.
- b. Pembelajaran matematika terbatas pada bentuk penjumlahan 1-10 dengan hasil maksimal 10 pada siswa tunagrahita kelas D-II di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Sidoarjo.

- c. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini berupa *game hopscotch* yang terbuat dari gabus berukuran 30cm x 30cm yang sudah ada simbol dengan angka 1 sampai 10.
- d. Permainan *game hopscotch* yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika, cara menggunakannya dengan menginjak papan yang sudah ada simbol angka 1-10 sesuai dengan perintah guru dengan cara siswa berjalan dengan menginjak papan dengan satu kaki, setelah hasil diketahui siswa menginjak dengan kedua kaki dan berjalan kembali dengan menghitung semua jumlah dari angka yang dijumlahkan.
- e. Penelitian ini hanya berlaku di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Sidoarjo khusus siswa tunagrahita ringan kelas D-II berjumlah 4 orang.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan skripsi yang dimaksud adalah suatu cara yang ditempuh untuk menyusun suatu karya tulis, sehingga masalah didalamnya menjadi jelas, teratur, urut, dan mudah dipahami. Adapun sistematika yang penulis gunakan dalam pembahasan ini ada lima bab pokok yang disusun berikut:

BAB I: yaitu pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian Definisi Konseptual, Batasan Masalah, dan Sistematika Penulisan.

BAB II: yaitu tentang kajian teori yang terdiri dari:

- a. Kajian tentang Anak Tunagrahita yang terdiri dari: pengertian anak tunagrahita, klasifikasi anak tunagrahita, faktor penyebab anak tunagrahita, karakteristik anak tunagrahita dan masalah yang dihadapi anak tunagrahita.
- b. Kajian tentang Media *Game Hopscotch* dalam pembelajaran matematika, yang terdiri dari: pengertian media *game hopscotch*, manfaat media *game hopscotch*, langkah-langkah penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika, pembelajaran matematika, yang meliputi: pengertian pembelajaran matematika, materi pelajaran matematika anak tunagrahita, prinsip-prinsip pembelajaran matematika, tujuan pembelajaran matematika.
- c. Penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada siswa tunagrahita ringan di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

BAB III: yaitu tentang metode penelitian yang di dalamnya dipaparkan tentang metode penelitian yang berisi pendekatan dan jenis penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV: yaitu tentang penyajian data dan analisis data dari hasil penelitian. Bagian pertama menjelaskan tentang masalah pembelajaran matematika yang dihadapi anak tunagrahita ringan di SLB B/C Buduran Sidoarjo, bagian kedua menjelaskan tentang penggunaan media *game*

hopscotch dalam pembelajaran matematika pada siswa tunagrahita ringan di SLB B/C Buduran Sidoarjo, dan bagian ketiga menjelaskan tentang apa faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran matematika pada siswa tunagrahita ringan di SLB B/C Buduran Sidoarjo.

BAB V: Penutup yang berisi saran dan kesimpulan dari pembahasan tentang penggunaan media *game hopscotch* dalam pembelajaran matematika pada siswa tunagrahita ringan di Sekolah Luar Biasa B/C Siti Hajar Buduran Sidoarjo.