

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan kemanusiaan adalah dua identitas yang saling berkaitan. Pendidikan selalu berhubungan dengan tema-tema kemanusiaan. Artinya pendidikan diselenggarakan dalam rangka memberikan peluang bagi pengakuan derajat kemanusiaan. Pendidikan membebaskan manusia dari segala persoalan hidup yang dihadapi. Dalam konteks ke-indonesiaan, tema besar tentang pendidikan dan kemanusiaan dijabarkan dalam fungsi pendidikan nasional. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia, maka setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Seperti yang tertuang dalam UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 5 ayat 1 bahwa setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan. Hal ini berarti pendidikan yang diselenggarakan tidak

¹<http://dedekusn.com/tag/fungsi-pendidikan-nasional/>

membedakan jenis kelamin, suku, ras, kedudukan sosial dan tingkat kemampuan ekonomi dan tidak terkecuali pada penyandang cacat. Khusus bagi para penyandang cacat juga disebutkan dalam UU RI nomor 20 tahun 2003 pada pasal 5 ayat 2 bahwa warga Negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Pendidikan khusus yang dimaksud adalah pendidikan luar biasa.

Pendidikan luar biasa seperti yang termuat dalam PP No.72 tahun 1991 adalah pendidikan yang khusus diselenggarakan bagi peserta didik yang menyandang kelainan fisik atau mental. Pendidikan luar biasa bertujuan untuk membekali siswa berkebutuhan khusus untuk dapat berperan aktif dalam masyarakat kelak. Pendidikan luar biasa bertujuan membantu peserta didik yang menyandang kelainan fisik atau mental agar mampu mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai pribadi maupun anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar, serta dapat mengembangkan kemampuan dalam dunia kerja atau mengikuti pendidikan lanjutan.²

Dalam penyelenggaraan pendidikan luar biasa, Direktorat pembinaan pendidikan luar bias mengklasifikasikan pendidikan kedalam lima bidang, diantaranya : SLB/A untuk para tunanetra (buta), SLB/B untuk para tuna rungu-wicara (tuli-bisu), SLB/C untuk para tunagrahita (cacat mental), SLB/D untuk para tunadaksa (cacat tubuh), dan SLB/E untuk para tunalaras (kenakalan anak-anak).

² www.ditplb.or.id

Dari klasifikasi tersebut penyandang tunagrahita berada pada posisi yang paling bawah dalam penerimaan tugas-tugas akademiknya. Hal ini dikarenakan cacat yang terjadi ada pada kerja fungsi otaknya. Dalam masalah *transfer of knowledge*, tunanetra mempunyai alat bantu huruf breille dan tuna rungu-wicara mempunyai alat bantu bahasa isyarat, sedangkan untuk anak tunagrahita tidak mempunyai alat bantu apapun.³

Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk anak yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata-rata. Anak tunagrahita atau dikenal dengan istilah terbelakang mental, karena keterbatasan kecerdasannya mengakibatkan dirinya sukar untuk mengikuti program pendidikan disekolah biasa secara klasikal.⁴ Sekolah luar biasa (SLB) bagian C merupakan sekolah untuk anak-anak yang mempunyai keterbelakangan mental. Berdasarkan kemampuan intelengensi anak, SLB bagian C ini dibedakan kedalam dua kelompok, yaitu : SLB C, untuk anak keterbelakangan mental dengan IQ 55-69 yaitu anak yang mampu didik, dan SLB C, untuk anak keterbelakangan mental dengan IQ 40-54 yaitu anak yang mampu latih.⁵ Berdasarkan klasifikasi tersebut, dapat diketahui bahwa anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam proses *transfer of knowledge*. Kesulitan yang dialami anak tunagrahita ini berlaku bagi seluruh mata pelajaran, tidak terkecuali untuk pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika sangat penting sekali khususnya dalam

³ http://id.wikipedia.org/wiki/anak_berkebutuhankhusus

⁴ www.emprintums.ac.id

⁵ http://id.wikipedia.org/wiki/anak_berkebutuhankhusus

memasuki era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Peranan matematika sangat membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari, selain itu matematika juga berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Kompetensi pelajaran matematika seperti kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama perlu diberikan kepada semua siswa, agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.⁶ Oleh karena itu perlu dilakukan upaya untuk mengoptimalkan prestasi belajar matematika, salah satu upaya yang dilakukan guru adalah dengan mengoptimalkan pembelajaran dikelas dengan seoptimal mungkin.

Matematika merupakan mata pelajaran yang paling banyak dirasakan sulit bagi siswa, mereka merasakan kesulitan dalam mempelajari matematika, karena matematika merupakan konsep-konsep yang abstrak. Objek matematika tidak dapat dilihat maupun diraba, objek tersebut ada dalam pikiran kita. Selain itu matematika dianggap sebagai pelajaran yang membosankan yang dapat menurunkan minat belajar siswa, oleh karena itu perlu kiranya di antisipasikan dengan

⁶ Ibrahim, Suparni, *Strategi pembelajaran matematika*, (yogyakarta :Bidang Akademik ,2008), hal 36

mencari suatu alternatif pembelajaran matematika yang disajikan secara inovatif, menarik, diminati dan mampu memotivasi siswa sehingga nanti di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Ada banyak hal yang mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran matematika diantaranya adalah: memberikan kesempatan kepada siswa agar terlibat langsung dalam pembelajaran, dengan menggunakan sesuatu yang bersifat matematis, memperkenalkan eksplorasi matematika yang tidak umum, menggunakan tantangan geometri, dan yang terakhir membawa siswa pada rekreasi matematika.⁷

Matematika merupakan ilmu yang membutuhkan fungsi kerja otak, seperti yang dijelaskan sebelumnya matematika merupakan ilmu yang berkenaan dengan konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalaran deduktif yang membutuhkan pemahaman secara bertahap dan berurutan. Dalam pembelajaran matematika, aspek-aspek pemahaman suatu konsep termasuk pemahaman rumus-rumus dan aplikasinya merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki siswa. Pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika, hal ini dikarenakan pemahaman konsep yang dimiliki siswa masih kurang.

Pemahaman konsep merupakan langkah awal yang diambil untuk melangkah pada tahap selanjutnya yaitu aplikasi dalam perhitungan matematika. Jadi pemahaman konsep penting untuk dilakukan sebelum melangkah

⁷ Bibit Mulya, *Aplikasi Media Dan Permainan Dalam Pembelajaran Matematika*, (Makalah diseminarkan pada kuliah terbuka IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2010)

pada konsep selanjutnya. Disinilah peran fungsi guru sebagai pendidik perlu dimaksimalkan, salah satunya dengan memilih strategi atau media yang cocok.

Permasalahan yang dialami oleh peserta didik di sekolah-sekolah umum di atas, tentu juga dialami sekolah-sekolah luar biasa. Bahkan permasalahan pembelajaran matematika di SLB akan jauh lebih kompleks. Hal ini disebabkan karena kecerdasan untuk anak tunagrahita. Untuk anak yang tunagrahita ringan atau anak tunagrahita mampu didik mempunyai kecerdasan 55-59 menurut binet dan 55-70 menurut skala wechter.⁸ Dengan kecerdasan tersebut, maka kapasitas belajar mereka terbatas terutama untuk yang abstrak. Mereka kurang mampu memusatkan perhatian dan mengikuti petunjuk. Mereka cepat lupa, cenderung pemalu, kurang kreatif, perbendaharaannya terbatas dan memerlukan tempo belajar yang relatif lama. Dari keterbatasan-keterbatasan tersebut, membawa konsekuensi pada mereka dalam mengikuti pelajaran akademik termasuk matematika khususnya untuk penjumlahan dan pengurangan pada uang.

Untuk membantu siswa memahami konsep matematika diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Suatu media dapat membantu siswa dalam memahami konsep, mengingat cara berfikir siswa masih bersifat konkret.⁹ Media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.¹⁰ Adapun manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa

⁸http://docs.google.com/view?a=v&q=cache:8Ievw8fw CBCJ:file.up.edi/Direkhor/FIP/Jur_PEND_Luar_Biasa

⁹ Sriyono, *Tehnik Belajar Mengajar Dalam CBSA*, (Jakarta :PT Rineka Cipta, 1992), hal 162

¹⁰ Nana, sudiana dan Ahmad, rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung :CV sinar baru bandung, 1997), hal 2

antara lain¹¹ : pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, serta lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Pada pemilihan media ini dipilih media pembelajaran dengan media game. Hal ini didasarkan pada manfaat game itu sendiri. Adapun manfaat game menurut Kem dan Dayton adalah : penyampaian materi matematika dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses pembelajaran siswa menjadi lebih interaktif, jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar dapat terjadi dimana dan kapan saja, sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses pembelajaran itu sendiri dapat ditingkatkan, peranan guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.¹²Dengan demikian melalui media game diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Berdasarkan uraian di atas penulis mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

¹¹ Ibid 2

¹²<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:KJr2Jgp2hS4J:argosus.wordpress.com/2010/02/23/manfaat-game-dalam-kegiatan-belajar/+keuntungan+menggunakan+game+dalam+proses+belajar+siswa&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id&source=www.google.co.id>

Pada Pokok Bahasan Mata Uang Bagi Siswa Tunagrahita kelas VII SMPLB C Siswa Budhi Surabaya Tahun Pelajaran 2010-2011”

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat penulis rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas media game untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan mata uang bagi siswa tuna grahita kelas VII semester II SMPLB C Siswa Budhi Surabaya?
2. Bagaimana kepraktisan media game untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan mata uang bagi siswa tuna grahita kelas VII semester II SMPLB C Siswa Budhi Surabaya?
3. Bagaimana keefektifan media game untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan mata uang bagi siswa tuna grahita kelas VII semester II SMPLB C Siswa Budhi Surabaya?
4. Apakah pembelajaran dengan media game dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika pada pokok bahasan mata uang bagi siswa tunagrahita kelas VII semester II SMPLB C Siswa Budhi Surabaya tahun pelajaran 2010-2011?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penulis mengadakan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan validitas media game untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan mata uang bagi siswa tuna grahita kelas VII semester II SMPLB C Siswa Budhi Surabaya.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media game untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan mata uang bagi siswa tuna grahita kelas VII semester II SMPLB C Siswa Budhi Surabaya.
3. Mendeskripsikan keefektifan media game untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan mata uang bagi siswa tuna grahita kelas VII semester II SMPLB C Siswa Budhi Surabaya.
4. Untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan media game dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika pada pokok bahasan mata uang bagi siswa tunagrahita kelas VII semester II SMPLB C Siswa Budhi Surabaya tahun pelajaran 2010-2011.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Dapat meningkatkan minat siswa pada proses pembelajaran matematika.
 - b. Dapat digunakan sebagai sarana yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, khususnya bagi siswa yang menjadi subjek ujicoba terbatas, mereka mendapat pengalaman belajar menggunakan media game.
 - c. Dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

2. Bagi Guru

- a. Dapat mengubah pendekatan dalam melaksanakan proses pembelajaran dari *teacher center* atau guru sebagai pusat belajar menjad *student center* atau siswa sebagai pusat belajar.
- b. Dapat dijadikan alternatif dalam memilih media yang nantinya dapat diterapkan dalam pembelajaran dikelas dan dapat dijadikan sebagai referensi atau masukan bagi guru dalam mengembangkan media game.
- c. Memiliki ketrampilan dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya pada pelajaran matematika.

3. Bagi Penulis

Dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam pengembangan media game, sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan dari pengirim (guru) ke penerima (murid) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar- mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media Game

Alat dan bahan kegiatan pembelajaran yang berbentuk suatu kegiatan yang

menyenangkan.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Upaya menciptakan media pembelajaran yang baru atau menyempurnakan media yang telah ada.¹³

4. Pengembangan Media Game

Suatu proses pembuatan media game yang sesuai dengan alat pengembangan dengan model 4-D.

5. Aktifitas Siswa

Kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dengan gameberlangsung.

6. Respon Siswa

Tanggapan siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media game dalam proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan angket.

F. Keterbatasan

- a. Media yang digunakan terbatas pada media game
- b. Pengembangan media game yang dilakukan terbatas hanya pada pokok bahasan mata uang, yaitu pada penghitungan jumlah belanja sampai dengan 5.000,00

¹³fitrotul hidayanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Komputer pada Materi Pokok Dua Segitiga Yang Sebangun*, (Surabaya: UNESA, 2009). 5

- c. Peneliti hanya menganalisis hasil penelitian terhadap game yang dikembangkan, aktivitas siswa, hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap game yang dikembangkan.
- d. Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu :*Define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *disseminate*(penyebaran), karena keterbatasan waktu dan biaya game yang di hasilkan hanya sampai pada tahap pengembangan saja.