

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Matematika memiliki peran yang dominan dalam kehidupan manusia. Tanpa disadari, setiap aktivitas manusia selalu berhubungan dengan pembelajaran matematika, terutama dalam hal berhitung. Contohnya adalah dalam penjumlahan bilangan dan penjumlahan benda. Matematika adalah studi tentang pola dan hubungan, cara berpikir dengan strategi organisasi, analisis dan sintesis, seni, bahasa dan alat untuk memecahkan masalah-masalah abstrak dan praktis.

Pada dasarnya penjumlahan merupakan salah satu proses atau cara untuk menambahkan angka yang satu dengan yang lainnya. Operasi hitung penjumlahan sangat dibutuhkan oleh siswa karena penjumlahan adalah hasil belajar dasar untuk memahami dan menguasai operasi hitung. J.Tombokan Runtukahu mengatakan siswa akan mengalami kesulitan untuk menguasai topik yang ke dua dan seterusnya, apabila tidak menguasai topik pertama. Hasil belajar operasi hitung tidak hanya dibutuhkan oleh sekolah reguler saja, tetapi operasi hitung penjumlahan juga dibutuhkan oleh siswa hambatan intelektual yang mendapatkan pendidikan dan pengajaran di sekolah luar biasa.

Penjumlahan bilangan merupakan bagian dari hasil belajar dasar dalam berhitung. Untuk mendapatkan hasil penjumlahan bilangan yang benar diperlukan kecakapan berpikir, media, alat dan metode yang tepat.

Dengan keterbatasan kecakapan berpikir pada anak hambatan intelektual, menyelesaikan operasi hitung penjumlahan bilangan tentu membutuhkan suatu media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa hambatan intelektual, terutama siswa hambatan intelektual kelas tiga.

Sesuai dengan Kompetensi Dasar dalam pembelajaran Matematika kelas tiga pada anak hambatan intelektual, setiap siswa harus mampu menyelesaikan operasi penjumlahan bilangan dengan hasil maksimal 20, Permendikbud no 24 (2017). Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SLB Negeri 4 selama ini, dalam memberikan pembelajaran matematika untuk menyelesaikan operasi penjumlahan bilangan, guru cenderung menggunakan media sempoa, lidi, batu dan jari. Peneliti menilai media ini kurang menarik oleh siswa hambatan intelektual di kelas tiga. Sehingga hasil pembelajaran tidak dapat diserap dengan baik oleh siswa dan mengakibatkan siswa belum mampu melakukan penjumlahan dengan hasil di atas 10.

Penggunaan media sempoa, lidi, batu dan jari oleh guru dalam menyelesaikan operasi pembelajaran penjumlahan bilangan, sebenarnya tidaklah salah. Namun media ini kurang menarik perhatian siswa, dan

dari hasil pantauan peneliti di SLB Negeri 4 Jakarta, nilai hasil penjumlahan yang dikerjakan siswa cenderung rendah. Sedangkan siswa sudah dapat mengurutkan bilangan dari satu sampai dua puluh. Bahkan ada siswa yang sudah dapat berhitung bilangan secara berurutan sampai empat puluh. Namun, sebagian besar siswa masih tidak mampu untuk menyelesaikan operasi penjumlahan bilangan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan saat pembelajaran Matematika dalam menyelesaikan operasi hitungan penjumlahan tersebut, peneliti mencoba memecahkan masalah ini. Menurut Bruner, pembelajaran matematika adalah merefleksi proses sisal di mana murid atau peserta didik terlibat dalam diskusi dan dialog dengan guru. Jadi alasan peneliti menggunakan metode bermain memancing ikan karena terdapatnya komunikasi atau dialog antara guru dan peserta didik untuk melakukan kegiatan memancing ikan. Peneliti akan mencoba menerapkan metode permainan memancing ikan, untuk menyelesaikan operasi penjumlahan bilangan untuk anak hambatan intelektual di kelas tiga. Metode bermain memancing ikan dapat menjadi proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan sangat disukai oleh siswa hambatan intelektual. Metode bermain memancing ikan, untuk menyelesaikan operasi penjumlahan bilangan ini menggunakan mata pancing yang terbuat dari magnet. Sedangkan ikan terbuat dari spon atau gabus.

Metode ini dapat digunakan guru untuk menanamkan nilai-nilai tanggung jawab, kerjasama, menghargai, percaya diri, patuh aktif, jujur, kreatif, tekun, disiplin, sportif dan rasa penasaran/ keingintahuan.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti kemukakan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti peningkatan hasil belajar penjumlahan dalam pembelajaran matematika pada siswa hambatan intelektual. Adapun judul penelitian peneliti adalah

“Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Bermain Memancing pada Siswa Hambatan intelektual Kelas III SLB Negeri 4 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses bermain memancing ikan dikaitkan dengan pembelajaran matematika?
2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika penjumlahan bagi peserta didik hambatan intelektual?
3. Apakah hasil belajar matematika penjumlahan dapat ditingkatkan melalui metode bermain?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah dalam pembahasannya, sehingga tujuan penulisan ilmiah dapat di capai, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahannya yaitu sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini dibatasi dengan hasil penjumlahan adalah dua bilangan bulat dengan hasil maksimal 15 tanpa menyimpan, di SLB Negeri 4 Jakarta pada kelas tiga.
2. Media realia yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi dengan menggunakan pancing mainan, ikan mainan, dan wadah tempat ikan yang akan dipancing.

D. Perumusan Masalah

Setelah mencermati apa yang telah di uraikan pada latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Pelaksanaan Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan dalam Pembelajaran Matematika Melalui Bermain Memancing Ikan pada Siswa Tunagahita Kelas III di SLB Negeri 4 Jakarta”.

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses pelaksanaan meningkatkan hasil belajar penjumlahan dalam pembelajaran matematika melalui permainan

memancing pada siswa hambatan intelektual kelas tiga SLB Negeri 4 Jakarta.

2. Mengetahui efektivitas metode bermain memancing, meningkatkan hasil belajar penjumlahan dalam pembelajaran matematika melalui permainan memancing pada siswa hambatan intelektual kelas tiga SLB Negeri 4 Jakarta.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Menjumlahkan Bilangan

Menjumlahkan bilangan yaitu menggabungkan nilai bilangan yang satu dengan nilai bilangan yang lainnya. Sehingga hasil nilai gabungan dua bilangan atau lebih itu akan menjadi lebih banyak, tentu saja dengan hasil benar.

2. Metode Bermain

Metode bermain yaitu cara atau strategi yang dilakukan dengan memberikan permainan melalui media pancing untuk meningkatkan hasil belajar anak hambatan intelektual menyelesaikan operasi penjumlahan bilangan bulat. Mulai dari menentukan nilai bilangan, menuliskan nilai bilangan serta menyelesaikan operasi penjumlahan bilangan.

G. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, di harapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi tambahan dan inspirasi bagi guru dalam mengajarkan penjumlahan bilangan untuk siswa tunagrahita di kelas tiga.

2. Sekolah

Sebagai masukan bagi pengelola SLB Negeri 4 Jakarta dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang berkaitan dengan penggunaan metode bermain memancing ikan untuk menyelesaikan penjumlahan bilangan.

3. Orang tua

Hasil ini dapat menjadi bahan informasi bagi orang tua untuk meningkatkan hasil belajar menjumlahkan bilangan pada siswa hambatan intelektual.

4. Siswa

Memudahkan siswa dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan bilangan dalam pelajaran matematika.