

## BAB II

### ACUAN TEORITIK

#### A. Hakikat Hasil Belajar

##### 1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar, bukti bahwa individu telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>1</sup> Jadi hasil belajar ialah suatu proses belajar yang siswa pelajari dengan yang tidak tahu jadi tahu, dan tidak mengerti jadi mengerti dengan perubahan perilaku yang telah mereka alami.

Belajar merupakan suatu proses dari seseorang individu yang berupanya mencapai tujuan atau hasil belajar. Menurut Bruner ada tiga tahapan proses belajar yaitu, 1) tahap *enactive*, adalah tahap dalam proses belajar yang ditandai oleh manipulasi secara langsung objek – objek berupa benda atau peristiwa kongkrit, 2) tahap *iconic* ditandai oleh penggunaan perumpamaan atau tampilan (*imagery*), sedangkan 3) tahap *symbolic* ditandai oleh penggunaan symbol dalam proses belajar.<sup>2</sup> Hasil belajar memiliki

---

<sup>1</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 30

<sup>2</sup>Mulyono Abdurahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012), h. 34

beberapa tahap untuk memiliki hasil yang baik dalam perubahan seperti tahap *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*.

S. Nasution, hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi pengetahuan juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.<sup>3</sup> Jadi hasil belajar suatu bentuk hasil yang memiliki perubahan selain perubahan secara nilai maupaun perilaku bagi individu itu sendiri.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis pendidikan serta jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan proses belajar peserta didik di sekolah dan lingkungan sekitar.<sup>4</sup> Hasil belajar merupakan suatu proses dalam pendidikan yang sangat fundamental dalam proses keberhasilan hasil belajar yang maksimal.

Menurut Mulyono hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang

---

<sup>3</sup>S. Nasution, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 43

<sup>4</sup>Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), h. 1

berhasil mencapai tujuan – tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> Jadi hasil belajar suatu perubahan yang menetap dalam proses belajar yang begitu panjang dan membuahkan hasil bagi peserta didik.

Nawawi dalam K.Brahim (2007: 39) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>6</sup> Jadi hasil belajar dapat dilihat dari skor yang diperoleh oleh peserta didik saat diberikan tes pada mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu suatu proses hasil yang telah di pelajari oleh setiap individu dengan melewati berbagai pengalaman dan pelajaran dengan berbagai unsur sehingga terjadinya perubahan secara nilai ataupun perilaku yang bersifat menetap.

---

<sup>5</sup> Mulyono Abdurahman, 2012, *Op. Cit*, h. 29

<sup>6</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: prenadamedia Grup, 2013), h. 5

## **B. Hakikat matematika**

### **1. Pengertian matematika**

Matematika merupakan salah satu komponen dan serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan.<sup>7</sup> Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan menurut Marshall Walker yang dikutip oleh Rostina Sundayana yaitu "Mathematics maybe define as the study of abstract structures and their interrelations." Matematika dapat didefinisikan sebagai studi tentang struktur-struktur abstrak dengan berbagai hubungannya. Konsep-konsep matematika dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkrit. Karenanya pengajaran matematika harus dilakukan secara bertahap. Pembelajaran matematika harus dimulai dari tahapan konkrit. Lalu diarahkan pada tahapan semi konkrit, dan pada akhirnya siswa dapat berfikir dan memahami matematika secara abstrak. Matematika mempunyai banyak kegunaan bagi manusia, karena matematika mampu memecahkan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari . cara penyelesaian yang logis, cermat, jelas, akurat dan dapat memprediksi keadaan, sehingga matematika sangat membantu manusia dalam memecahkan masalah sehari-hari.

---

<sup>7</sup> Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h,2.

Menurut Johnson dan Myklebus yang dikutip oleh Mulyono Abdurahman, matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.<sup>8</sup> Lerner mengemukakan bahwa matematika di samping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas.<sup>9</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan matematika dapat didefinisikan sebagai studi tentang struktur-struktur abstrak. Karenanya pengajaran matematika harus dilakukan secara bertahap. Pembelajaran matematika harus dimulai dari tahapan konkrit. Lalu diarahkan pada tahapan semi konkrit, dan pada akhirnya siswa dapat berfikir dan memahami matematika secara abstrak.

## **2. Tujuan Pembelajaran Matematika**

Mata pelajaran matematika dalam Kurikulum 2013 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1). Menerima, menjalankan, menghargai, menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya 2). Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab,

---

<sup>8</sup> Mulyono Abdurahman, 2012, *Op. Cit*, h,202.

<sup>9</sup> *Ibid.*

santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru. 3). Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. 4). Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa (lisan/ tulis/isyarat) yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Sedangkan menurut para ahli Robert F. Mager mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Kemp dan David E. Kapel menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Henry Ellington bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah tercapainya perubahan perilaku siswa atau kompetensinya dalam

memecahkan masalah matematika dengan menggunakan nalar dan memahami konsep.

### 3. Karakteristik Matematika

Matematika sebagai suatu ilmu memiliki objek dasar yang berupa fakta, konsep operasi dan prinsip. Menurut sudjadi pendapat tentang matematika tampak adanya kelainan antara satu dengan lainnya, namun tetap dapat di tarik ciri-ciri atau karakteristik yang sama, antara lain: memiliki objek kajian abstrak, bertumpuh pada kesepakatan, dan berpola pikir deduktif. <sup>10</sup> Kitcher lebih memfokuskan perhatiannya kepada komponen dalam kegiatan matematika. Jackson dia mengklaim bahwa matematika terdiri atas komponen-komponen: 1) bahasa (*language*) yang dijalankan oleh para matematikawan, 2) pernyataan (*statements*) yang digunakan oleh para matematikawan, 3) pertanyaan (*questions*) penting yang hingga saat ini belum terpecahkan, 4) alasan (*reasonings*) yang digunakan untuk menjelaskan pernyataan, dan 5) ide matematika itu sendiri. Bahkan secara lebih luas matematika dipandang sebagai *the science of pattern*.

---

<sup>10</sup> Soedjadi R, *Orientasi Kurikulum Matematika Sekolah di Indonesia Abad 21*, 1994, Jurnal Pendidikan XIII, h.1

Sujono mengemukakan beberapa pengertian matematika. Di antaranya, matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis.

Layanan untuk dirinya sendiri sebagai suatu ilmu dan sebagai penyedia jasa layanan untuk pengembang ilmu-ilmu yang lain pula. Disamping itu pembelajaran matematika adalah berjenjang atau bertahap, dalam pembelajaran dimulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih sukar. Pembelajaran matematika harus dimulai dari konkret, ke semi konkret dan berakhir pada yang abstrak. Dalam setiap memperkenalkan konsep atau bahan yang baru perlu memperhatikan konsep atau bahan yang telah dipelajari siswa sebelumnya. Agar mampu mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut, membantu memahami bidang studi lain seperti fisika, kimia, arsitektur, farmasi, geografi, ekonomi dan sebagainya, dan agar para siswa dapat berpikir logis, kritis, dan praktis, beserta bersikap positif dan berjiwa kreatif.

#### **4. Pengertian Membilang**

Menurut kamus Bahasa Indonesia, membilang adalah menghitung (dengan menyebutkan satu persatu) atau hendak mengetahui jumlahnya. Contoh: guru menunjukkan pensil berjumlah 5, siswa menghitung pensil yang dipegang guru tersebut satu persatu dengan bersuara keras “satu, dua, tiga, empat, lima”.



Membilang atau menghitung dengan menyebut satu per satu untuk mengetahui berapa banyaknya. membilang merupakan tindakan matematika untuk menentukan berapa banyak jumlah benda yang ada.

Bilangan adalah cara untuk mempresentasikan angka dan sistem angka, serta penyampaian matematika yang digunakan untuk menghitung. membilang merupakan pengenalan menghitung suatu benda. Namun membilang akan mudah dimengerti dan memahami apabila dengan menggunakan benda-benda sehingga anak mengerti tentang konsep lambing bilangan.

Jadi membilang adalah suatu cara untuk dapat menentukan banyaknya benda atau sesuatu yang ingin kita ketahui jumlahnya. Kemampuan membilang adalah kapasitas seorang individu dalam menghitung dengan menyebut satu per satu untuk menentukan jumlah benda yang ada secara urut.

## **5. Langkah – langkah Pembelajaran Membilang**

Dalam pembelajaran matematika, hendaknya guru tidak secara langsung memberikan latihan berhitung kepada siswa. Namun guru harus memahami bahwa pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan tahapan perkembahngan. Siswa akan belajar menghitung melalui proses

yang akan mengantarkan siswa tersebut ke pemahaman berhitung secara benar.

Pemahaman tentang konsep angka atau bilangan pada dasarnya adalah dasar bagi siswa untuk memiliki kemampuan dalam berhitung. Pembelajaran mengenal konsep angka sangat kompleks dan bukanlah suatu hal mudah bagi siswa. Oleh karena itu perlu adanya tahapan-tahapan pembelajaran bagi siswa.

Tahapan membilang diawali dengan pasangan angka yang terdiri dari dua operasi yaitu *rote counting* dan *rational counting*<sup>11</sup>. *Rote counting* atau menghitung dengan menghafal adalah mengurutkan angka sesuai dengan urutannya dari ingatan seorang siswa atau seringkali disebut “mebilang”. Menghitung dengan menghafal ini biasanya dilakukan siswa tanpa berfikir. Jadi siswa hanya menyebut saja. Siswa menyebut angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 secara benar dan berurutan. Sedangkan *rational counting* atau menghitung secara masuk akal adalah memasangkan setiap nama angka sesuai dengan benda yang ada dalam kelompok. Hal ini dapat dikembangkan setelah seorang siswa memahami arti *one-to-one correspondense*, yaitu bahwa setia satu benda memiliki satu nama angka. Biasanya siswa menghubungkan nama angka dengan benda yang ada melalui bantuan jari

---

<sup>11</sup> Rosalind Charlesworth, *Experiences in Math For Young Children*, (New York: Delmar, 2005), h. 72

dengan cara menunjuk titik sehingga ketika benda tersebut sudah ditunjuk, maka diharapkan benda tersebut tidak ditunjuk ulang.

Bagaimanapun, menghitung lebih baik dari kebiasaan menghafal sering kali angka yang diucapkan tidak terputus-putus seperti “123456”!. Atau juga siswa-siswa mengulanginya beberapa angka yang samar untuk benda lainnya yang mereka lihat ketika menghitung. Dari pendapat diatas dapat diartikan bahwa siswa sudah mengetahui adanya suatu perbedaan baik jumlah atau ukuran. Selain itu siswa juga sudah mampu membilang angka secara berurutan, namun ketika siswa harus menghitung secara benar seringkali siswa menghitung ulang benda yang sudah dihitungnya.

Belajar huruf dan angka merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi keberhasilan siswa dimasa yang akan datang. Penguasaan konsep pada tahap awal mempelajari matematika sangat menentukan dalam perkembangan tahapan selanjutnya. Untuk itu agar kemampuan membilang dapat dikembangkan secara optimal, yang dilakukan melalui tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh seorang siswa. Burns dalam anggani mengatakan bahwa penguasaan matematika seorang siswa melalui angka tahapan yaitu pemahaman konsep, menghubungkan konsep konkret dengan

lambang bilangan dan penggunaan lambang bilangan dan penggunaan lambang bilangan.<sup>12</sup>

Pada tingkat pemahaman konsep, siswa akan memahami konsep melalui pengalaman berkerja, bermain benda nyata. Melalui benda nyata siswa mudah untuk memainkan benda nyata tersebut sehingga siswa akan mengalami langsung konsep yang dipelajarinya.

Pada tingkat menghubungkan konsep dengan lambang bilangan maka setelah konsep dipahami oleh siswa, siswa mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkret dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Guru harus memahami karakteristik siswa ketika seorang siswa belajar menghubungkan konsep dengan lambang bilangan sehingga siswa akan memahami dengan benar apa yang disebut lambang bilangan.

### **C. Hakikat media pembelajaran**

#### **1. Pengertian media pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

---

<sup>12</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2000), h.22

Menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam Azhar Arsyad menyatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap<sup>13</sup>

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak untuk mencapai tujuan pendidikan<sup>14</sup>

Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi<sup>15</sup>

Dari beberapa pengertian media yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Media dapat dijadikan wahana untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan daya tangkap anak ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, PT Raja Grafindo, 2007), h.3

<sup>14</sup> Nurbiana Dhinie dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2007). h.10.2

<sup>15</sup> Azhar Arsyad , Loc.Cit.

## **2. Media Pembelajaran Matematika**

Sukayati menjelaskan bahwa permainan dalam pembelajaran matematika di sekolah bukan untuk menerangkan melainkan suatu cara atau teknik untuk mempelajari atau membina keterampilan dari suatu materi tertentu. Secara umum cocok untuk membantu mempelajari fakta dan keterampilan. Beberapa pakar pendidikan mengatakan bahwa tujuan utama digunakan permainan dalam pembelajaran matematika adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar siswa menjadi senang.

Supaya penggunaan alat peraga atau media dapat mencapai tujuan yang diharapkan, maka guru harus menggunakannya semaksimal mungkin. Meskipun dengan benda sederhana, asalkan guru dapat menggunakannya dengan tepat, maka materi yang diberikan kepada siswa akan dapat diterima dengan jelas.

Alat peraga atau media sangat beragam jenisnya. Ada yang berupa gambar, benda tiruan ataupun benda yang sesungguhnya. Hal utama dalam penggunaan alat peraga atau media adalah disukai siswa, harganya murah, mudah dicari, dan tidak berbahaya. Biasanya siswa akan suka dan tertarik pada benda yang berwarna-warni. Oleh karena itu, agar penggunaan alat peraga/media dapat mencapai sasarannya, guru dituntut untuk dapat mengatasi hal-hal yang dapat menghambat dalam penggunaannya.

### 3. Pengertian Media Realia

Media realia adalah benda nyata atau sesungguhnya baik hidup ataupun mati yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan konsep abstrak matematika agar lebih menyenangkan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media realia merupakan alat bantu visual berupa benda nyata yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Alat bantu visual ini berfungsi memberikan pengalaman langsung. Media realia merupakan benda yang sebenarnya, media yang membantu pengalaman nyata siswa.<sup>16</sup> Melalui media ini siswa belajar langsung dari objek yang sedang dipelajari.

Selain itu media realia juga diartikan sebagai media berupa benda nyata yang dapat dilihat, didengar atau dipahami oleh siswa sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka.<sup>17</sup> Penggunaan media realia dengan benda-benda sudah tidak asing bagi siswa dengan mencocokkan bilangan 1-3 dengan benda-benda yang ada disekitar lingkungan siswa ini diduga akan meningkatkan hasil belajar khususnya tunagrahita sedang yang membantu siswa memahami konsep pembelajaran yang abstrak menjadi kongkret.

---

<sup>16</sup> Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aplikasi)*, (Jakarta: Kencana Predana Media Grup, 2013), h. 142

<sup>17</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Refrensi, 2012), h. 49

Dengan media realia ini diduga memudahkan tunagrahita sedang untuk mengenal lambang bilangan, selain itu media realia yang digunakan dalam mengenal lambang bilangan mampu meningkatkan kemampuan kognitif terutama dalam menyebutkan urutan bilangan serta membilang dengan menunjuk benda sampai 3 dan mengenal lambang bilangan.

#### **4. Ruang Lingkup Media Realia**

Media realia terdiri dari beberapa jenis menurut seels dan glasgoe media realia terdiri dari *model* (benda tiruan), *specimen* (contoh), *manipulative* (peta, boneka).<sup>18</sup> media yang dimaksud ialah tidak selamanya penggunaan media realia itu harus utuh melainkan jug ada beberapa jenis yang termasuk medi arealia seperti *model*, *specimen*, dan *manipulatife*

Penggunaan media realia tidak hanya terbatas pada benda nyata yang utuh, melainkan bisa juga menggunakan benda yang dapat mewakili. Media realia adalah benda realia baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Penggunaan media tidak hanya terpaku terhadap benda yang utuh dan asli, melainka dapat juga menggunakan benda tiruan yang dapat mewakili aslinya dan juga dapat dimodifikasi sesuai kebutuh pembelajaran .

---

<sup>18</sup> Azhar Arsyad , op.cit, h. 34



Guru dapat memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa dengan menggunakan media realia, sehingga siswa dapat menerapkan hasil belajar pada kehidupan sehari-hari. Kemanfaatan media realia dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif karena dapat memberikan informasi yang lebih akurat. Dengan penggunaan media realia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

#### **D. Hakikat Hambatan Intelektual**

##### **1. Pengertian Hambatan Intelektual**

Hambatan intelektual (tunagrahita) kata lain dari retardasi mental (*mental retardation*). Arti harfiah dari perkataan tuna adalah merugi sedangkan grahita artinya pikiran. Hambatan intelektual adalah individu yang memiliki intelegensi yang signifikan berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan.<sup>19</sup>

Hambatan intelektual atau tunagrahita menjadi istilah untuk menyebut individu yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata. Hambatan intelektual ditandai oleh ciri utamanya adalah kelemahan dalam berfikir atau bernalar. Pengertian lain dari anak tunagrahita adalah individu yang memiliki

---

<sup>19</sup> Ardhi Wijaya, *Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita*, (Yogyakarta, Penerbit Imperium, 2013), h. 21

intelegensi di bawah intelegensi normal dengan skor IQ sama atau lebih rendah dari 70. Intelegensi yang rendah di bawah rata-rata akan menghambat segala aktivitas kehidupan sehari-hari, dalam bersosialisasi, komunikasi dan yang lebih terlihat kurangnya kemampuan dalam menerima pelajaran yang bersifat akademik. Anak dengan hambatan intelektual sulit dalam mengikuti program pendidikan di sekolah secara klasikal. Sehingga anak dengan hambatan intelektual harus mendapatkan layanan pendidikan yang sesuai.

Tunagrahita mengacu kepada intelektual yang berada di bawah rata-rata dan kekurangan lainnya dalam adaptasi lingkungan, tingkah laku dan perkembangan. Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerti norma lingkungan. Oleh karena itu, anak tunagrahita sering melakukan tindakan-tindakan yang tidak sesuai dengan norma lingkungan dimana mereka berada. Tingkah laku anak tunagrahita sering dianggap aneh oleh orang lain, karena tindakan anak tunagrahita terlihat tidak lazim dari ukuran normatif.

Hambatan atau kecerdasan anak dengan tunagrahita membuat anak tunagrahita dalam mengingat sesuatu. Perihal akademik, materi yang diberikan harus diulang secara terus menerus sampai anak tunagrahita mengerti. Dalam memberikan pembelajaran pada anak tunagrahita lebih baik secara visual atau dengan benda konkrit.

Emosi pada anak tunagrahita dapat dipengaruhi oleh lingkungannya. Lingkungan yang muncul bersifat positif terhadap mereka, maka mereka akan lebih menunjukkan emosi yang positif. Jika, lingkungan yang muncul bersifat negatif, maka mereka akan menunjukkan emosi yang negatif. Emosi yang positif antara lain, bahagia, cinta, dan simpatik. Sedangkan, emosi yang negatif antara lain, takut, marah, dan benci.

## **2. Karakteristik Anak dengan Hambatan Intelektual**

Karakteristik pada anak dengan hambatan intelektual, antara lain :

1. Kecerdasan, pada anak tunagrahita kapasitas belajarnya terbatas terutama untuk hal-hal yang konkrit. Selain itu, kesulitan dalam menangkap rangsangan atau lamban, membutuhkan waktu dalam menangkap suatu informasi. Memerlukan waktu yang lebih panjang untuk menyelesaikan tugas. Daya ingat pada anak tunagrahita cukup rendah.
2. Sosial, dalam bergaul kurang mampu dalam mengurus, memelihara, atau bersikap. Dalam melakukan aktivitas apapun harus dibantu orang lain. Anak tunagrahita biasanya lebih mudah berteman dengan teman-teman yang usianya lebih muda darinya. Mudah terpengaruh ke dalam perilaku yang kurang baik, karena sulit membedakan baik dan buruk, dan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri.

3. Fungsi-fungsi mental lain, perkembangan peserta didik dengan gangguan intelektual cenderung lambat, mereka mengalami kesukaran dalam memutuskan perhatian, cepat berahli dalam menyelesaikan tugasnya sehingga membutuhkan jangka waktu yang cukup lama, mudah lupa, dan kesulitan mengungkapkan kembali suatu ingatan.
4. Dorongan dan emosi, perkembangan dorongan emosi berbeda-beda sesuai dengan tingkat gangguan intelektualnya masing-masing. Peserta didik dengan gangguan intelektual berat dan sangat berat kehidupan emosinya lemah, kehidupan penghayatannya terbatas pada perasaan-perasaan senang, takut, marah, benci, dan kagum. Kehidupan emosi pada peserta didik dengan gangguan intelektual ringan hampir sama dengan peserta didik pada biasanya, tetapi kurang kaya, kurang kuat, dan kurang banyak mempunyai keragaman.
5. Kepribadian, pada anak tunagrahita biasanya kurang mampu dalam mengontrol diri dan selalu bergantung pada pihak luar.

**a. Klasifikasi Anak dengan Hambatan Intelektual**

1. Tunagrahita Ringan

Menurut Skala Weschler (WISC) tunagrahita ringan memiliki IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Dengan bimbingan dan pendidikan yang baik, anak

dengan hambatan intelektual ringan pada saatnya akan dapat memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri.

Pada umumnya anak dengan hambatan intelektual ringan tidak mengalami gangguan secara fisik. Mereka secara fisik tampak seperti anak pada umumnya.

## 2. Tunagrahita Sedang

Pada anak dengan tunagrahita sedang memiliki IQ 54-40 menurut Skala Weschler (WISC). Secara akademik anak dengan tunagrahita sedang terhambat dalam belajar menulis, membaca, dan berhitung. Anak dengan tunagrahita sedang masih dapat dilatih mengurus diri, seperti berpakaian, mandi, makan, minum, menyapu, membersihkan perabotan rumah, dan lain-lain.

## 3. Tunagrahita Berat

Anak dengan tunagrahita berat memiliki IQ 39-25 menurut Skala Weschler (WISC). Sedangkan tunagrahita sangat berat menurut Skala Weschler memiliki IQ di bawah 24. Anak dengan tunagrahita berat memerlukan bantuan perawatan dalam hal berpakaian, mandi, makan, dan lain-lain.

**Tabel 2.1 Klasifikasi Anak Tunagrahita**

Level Keterbelakangan	IQ	
	Standford Binet	Skala Weschler
Ringan	68-52	69-55
Sedang	51-36	54-40
Berat	32-90	39-25
Sangat Berat	>19	>24

**b. Perkembangan Fisik Anak Tunagrahita**

Fungsi-fungsi perkembangan anak tunagrahita itu ada yang tertinggal jauh oleh anak pada umumnya. Ada pula yang sama atau hampir menyamai anak pada umumnya ialah fungsi perkembangan jasmani dan motorik. Perkembangan jasmani dan motorik anak tunagrahita tidak secepat perkembangan anak pada umumnya. Dengan demikian tingkat perkembangan jasmani anak tunagrahita setingkat lebih rendah dibandingkan dengan anak pada umumnya.

**c. Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita**

Kognitif merupakan bidang yang luas dan beragam, meliputi semua keterampilan akademik. Anak tunagrahita menunjukkan kurangnya dalam

pemerolehan pengetahuan. Dalam kecepatan belajar, anak tunagrahita harus diberikan materi yang sama secara berulang-ulang. Kemampuan dalam mengingat pada anak tunagrahita cukup lemah, sehingga dalam proses belajar materi dijelaskan secara berulang-ulang.

#### **E. Hasil Penelitian yang Relevan**

Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh antara lain: Noviyana 2016 dengan skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Realia (Benda Tiruan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Membilang 1-10 Pada Siswa Tunagrahita Sedang" ditemukan hasil: siswa pada siklus I sudah mampu membilang benda secara berurut dan pada siklus II siswa sudah mampu mencapai target yang ditentukan.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Amy Firdaus 2014, dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Realia Pada Siswa Dengan Gangguan Intelektual Kelas II di SLBN Kabupaten Bekasi" menunjukkan hasil: kemampuan matematika melalui media realia pada siswa gangguan intelektual kelas II di SLBN Kabupaten Bekasi menunjukkan peningkatan hasil belajar dari perolehan skor rata-rata peserta didik pada saat asesmen awal sebesar 37,50%, setelah

dilakukan intervensi meningkat menjadi 52,50% pada siklus I dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 77,50%.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dengan skripsi ini maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika dapat meningkat dengan bantuan media realia sebagai media penunjang dalam meningkatkan hasil belajar matematika membilang 1-3 melalui media realia.