

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah suatu lambang bahasa menggunakan angka dan rumus dalam suatu pembelajaran. Karena matematika merupakan ilmu pasti, kongkrit, dan fungsional. Sehingga matematika menjadi ilmu yang dapat digunakan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, dalam berbagai bentuk. Contohnya seperti jual beli di pasar atau di warung, menghitung barang, menghitung uang dan lain-lain.

Ada beberapa bentuk pembelajaran matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dalam hal ini operasi penjumlahan merupakan suatu kemampuan dasar yang pertama dalam memahami dan menguasai operasi hitung ketingkat selanjutnya dalam urutan pembelajaran matematika di sekolah. Suatu bentuk atau cara untuk melakukan operasi penjumlahan seperti menjumlahkan suatu objek dengan tepat dapat memudahkan seseorang untuk mengetahui hasil akhir dari operasi penjumlahan atau menambahkan angka yang satu dengan angka yang lainnya. Operasi penjumlahan sangat penting dan dibutuhkan dalam menguasai matematika. Berdasarkan hal tersebut, penjumlahan merupakan suatu

hal yang harus di kuasai oleh seluruh peserta didik di sekolah dan masyarakat setiap kalangan, tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus seperti peserta didik tunagrahita.

Pada kenyataannya, masih ada peserta didik tunagrahita tidak dapat melakukan operasi menghitung penjumlahan dengan hasil yang benar dan tepat dalam mengerjakannya. Adapun peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami operasi menghitung penjumlahan dialami juga oleh peserta didik tunagrahita di SLB Negeri 4 Jakarta. Ketika guru di SLB Negeri 4 Jakarta saat mengajar pelajaran matematika di kelas 4, peserta didik masih ada beberapa yang sulit dalam menghitung penjumlahan sehingga ketika diberi soal untuk mengerjakan masih kesulitan dalam mengerjakan dan memahami soal tersebut.

Menurut hasil observasi yang dilakukan, ada beberapa faktor atau penyebab peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika khususnya penjumlahan. Pengetahuan tentang konsep menghitung penjumlahan untuk peserta didik tunagrahita lemah, sekaligus ketika berfikir untuk menjumlahkan angka peserta didik tidak bisa dan kebingungan. Dalam proses pembelajaran di kelas kurang efektif karena di dalam satu kelas terdiri dua kelas yang hanya di sekat oleh triplek sehingga peserta didik mudah teralihkan oleh suara-suara dan peserta didik di kelas sebelahnya. Selain kelas peserta didik

ketika belajar sering bercanda dan mengobrol sehingga sulit memahami pembelajaran matematika.

Setelah dilihat dari kegiatan belajar peserta didik hasil yang diperoleh kurang memuaskan, dikarenakan nilai peserta didik belum sampai batas nilai rapor atau kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menggunakan metode bermain dengan menggunakan media *robomath* yang dimodifikasi untuk membantu peserta didik dalam belajar matematika sambil bermain, sehingga peserta didik akan memperhatikan ketika belajar matematika.

Bermain merupakan salah satu kegiatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik dalam mendapatkan berbagai kemampuan seperti berkomunikasi, bahasa, bersosialisasi, manajemen emosi, dan berpikir logismatematis, sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar matematika. Sehingga bermain salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik sebagai bentuk komunikasi dalam mengerjakan menghitung penjumlahan. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menggunakan metode bermain *robomath* sehingga peserta didik tidak termotivasi dalam pembelajaran penjumlahan dengan suasana menyenangkan.

Beberapa hasil *research* yang memperjelas bahwa menggunakan media untuk bermain sebagai pembelajaran

matematika seperti “Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Melalui Media Mobil-mobilan Bagi Anak Tunagrahita Sedang” oleh Delli Elfira tahun 2013 dari UNP, “Meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan penjumlahan menggunakan media realia” oleh Yulia Bashri. Melihat kedua penelitian tersebut bahwa bermain bisa digunakan sebagai salah satu metode atau cara untuk mengajarkan matematika kepada peserta didik dan membuat peserta didik bisa menyenangi dan memahami pembelajarannya.

Alasan mengajarkan peserta didik dengan metode bermain *robomath* adalah mencoba meningkatkan kepercayaan diri untuk maju kedepan mengerjakan soal penjumlahan dengan bermain sekaligus membuat peserta didik tertarik dan fokus dalam pembelajaran penjumlahan dan juga melatih motorik kasar peserta didik dalam memasukan bola dan menempelkan kartu angka. Selain itu *robomath* hampir mirip robot atau boneka yang di senangi oleh anak – anak pada umumnya yang berukuran kecil dengan kepala kotak, badan kecil, mata dan mulutnya yang kecil.

Dalam hal ini bentuk *robomath* dimodifikasi lebih besar dan berbeda dari bentuk biasanya. Bahan dari pembuatannya sederhana terbuat dari kayu, sehingga kuat dan kokoh sehingga jika terbanting oleh peserta didik tidak cepat rusak. Kelebihan dari *robomath* tersebut yaitu bahannya kuat dan keras, karena terbuat dari kayu, bisa

bertahan lama. Kelemahannya *robomath* berat, dan tidak bisa di bongkar pasang.

Penggunaan kegiatan bermain *robomath* yang dimaksud peneliti adalah sebagai berikut: langkah pertama, peserta didik diinstruksikan untuk maju kedepan kelas. Kedua, peserta didik diinstruksikan memasukan bola pada tangan *robomath* tersebut dan peserta didik diinstruksikan melihat kartu angka atau stiker pada tubuh *robomath*, pada bagian tengah badan *robomath* terdapat simbol tambah (+). Kemudian peserta didik akan memasukan bola pada tangan kanan dan kiri tangan *robomath* sesuai dengan angka pada tubuh *robomath* tersebut. Berdasarkan langkah-langkah tersebut maka peserta didik akan memiliki motivasi atau dorongan kuat untuk mengetahui dan mencoba menjawab berapa jumlah bola yang ada di dalam tubuh *robomath* tersebut. Peserta didik bias melihat hasil perhitungan mereka benar atau salah dengan menghitung jumlah bola yang ada di dalam tubuh *robomath*. Selain itu peserta didik juga bisa kedepan untuk mengerjakan soal di depan dengan memasukan bola ke dalam tubuh *robomath* dan bisa berhitung bersama jumlah bola tersebut untuk mengetahui jawaban yang benar atau salah dan menuliskan jawaban di papan tulis. Dengan kegiatan bermain *robomath* tersebut peserta didik akan merasa senang belajar dan

bermain dengan *robomath* dan termotivasi untuk mengetahui jumlah bola yang ada di dalam tubuh *robomath* yang mereka masukan.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik akan mengangkat dan melakukan penelitian dengan judul “**Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Melalui Metode Bermain *Robomath* Pada Peserta Didik Tunagrahita kelas 4 SDLB” (Penelitian Tindakan Kelas di SLB Negeri 4 Jakarta).**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika penjumlahan bagi peserta didik tunagrahita?
2. Apakah menggunakan metode bermain *robomath* membuat pelajaran matematika di senangi oleh peserta didik tunagrahita?
3. Apakah hasil belajar matematika penjumlahan dapat ditingkatkan melalui metode bermain *robomath*?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan banyaknya fokus penelitian yang dapat diteliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika penjumlahan pada peserta didik tunagrahita di SLB Negeri 4 Jakarta maka pembatasan masalahnya adalah sebagai berikut: meningkatkan hasil belajar matematika penjumlahan dengan hasil maksimal 10 melalui

metode bermain *robomath* pada peserta didik tunagrahita sedang C1 kelas 4 SDLB di SLB Negeri 4 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah dalam penelitian di atas maka rumusan masalah pada peneliti ini adalah “ Bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika penjumlahan melalui metode bermain *robomath* pada peserta didik tunagrahita kelas 4 SDLB di SLB Negeri 4 Jakarta?”

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi pendidik adalah untuk menambah bahan pembelajaran dan acuan dalam pembelajaran matematika khususnya matematika menghitung penjumlahan dengan menggunakan metode bermain *robomath* pada peserta didik tunagrahita.
2. Bagi peserta didik adalah dapat membantu peserta didik senang dengan pelajaran matematika dengan media *robomath*.
3. Bagi sekolah hasil ini sebagai masukan positif untuk sekolah, khususnya dalam tahap pemahaman pembelajaran matematika penjumlahan dengan metode bermain *robomath*.
4. Bagi peneliti selanjutnya bisa digunakan lagi media *robomath* tetapi dengan bahan yang sesuai dengan pembuatan *robomath* untuk membuat KI (karya Inovatif)