

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika memiliki peran yang sangat penting di dalam kehidupan manusia, dari hal memenuhi kebutuhan hidup hingga memecahkan masalah. Terlihat di dalam kehidupan manusia, matematika menuntut untuk lebih cermat dan teliti dalam menghadapi masalah, melatih manusia untuk berpikir secara sistematis, rasional dan logis dalam memproses sebuah permasalahan yang dihadapi, sehingga dengan kemampuan matematika manusia dapat memecahkan masalah dan membantu aktivitas sehari-hari. Misalnya saja dalam berdagang, mengukur jalan, menghitung waktu, menghitung takaran dosis obat dan membaca data dalam sebuah prosentase.

Matematika bukan hanya sekedar perhitungan atau rumus-rumus, melainkan suatu kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan manusia baik langsung maupun tidak langsung selalu menggunakan matematika dalam kegiatannya. Termasuk di dalam jenjang pendidikan, di mana matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di dalam jenjang pendidikan. Namun tidak semua orang dapat berkesempatan untuk merasakan dan mengikuti jenjang pendidikan yang bermutu seperti metode pembelajaran yang tepat sasaran, materi pembelajaran yang menyesuaikan kriteria peserta didik dan fasilitas yang mendukung proses belajar peserta didik.

Pendidikan yang bermutu merupakan hak yang harus dipenuhi oleh negara, serta berkewajiban untuk merangkul peserta didik dari berbagai kalangan, tanpa terkecuali bagi peserta didik berkebutuhan khusus (ABK). Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tahun 2017 yang termuat di <https://www.kemdikbud.go.id>, menunjukkan bahwa dari 1,6 juta ABK di Indonesia, hanya 18% yang sudah mendapatkan layanan pendidikan

inklusi. Sekitar 115 ribu ABK bersekolah di SLB, sedangkan ABK yang bersekolah di sekolah reguler pelaksana sekolah inklusi berjumlah sekitar 299 ribu. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik ABK belum mendapatkan perhatian sebagaimana yang diterima oleh peserta didik non ABK.

Permasalahan lain yang dihadapi ABK yaitu terkadang kurangnya fasilitas sarana dan prasarana di Sekolah. Salah satu mata pelajaran yang harus selalu memakai media pembelajaran untuk memudahkan pendidik menjelaskan materi pembelajaran yaitu bidang studi matematika. Melihat kenyataan di lapangan, bidang studi matematika dikategorikan sebagai pelajaran yang dianggap sulit dan kurang digemari oleh sebagian peserta didik. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik untuk mengajarkan matematika kepada peserta didik ABK.

Banyak kendala yang dihadapi peserta didik berkebutuhan khusus (ABK) saat belajar matematika, khususnya peserta didik hambatan intelektual yang kurang mampu berpikir abstrak, sukar untuk fokus dan memiliki ingatan yang pendek.

Berdasarkan pengamatan selama masa peninjauan (observasi) pada proses pembelajaran matematika dalam kemampuan menghitung peserta didik hambatan intelektual di kelas VI SKh PGRI Rangkasbitung. Berdasarkan data berupa hasil pekerjaan rumah (PR), hasil penilaian matematika harian, hasil nilai rapor yang belum mencapai KKM, hasil wawancara dengan orang tua peserta didik tentang bagaimana pembelajaran di rumah khususnya bidang studi matematika, hasil wawancara peneliti dengan guru kelas peserta didik. Hasil wawancara peneliti dengan wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana. Maka peneliti dapat memaparkan bahwa kemampuan pada peserta didik mampu menyebutkan angka 1-6 secara urut, kesulitan dalam membedakan angka 6 dan 8, 9, terbalik dalam menulis angka 6 dan 9, mengetahui konsep angka 1-6, peserta didik dapat memahami serta

mengikuti instruksi guru namun masih terburu-buru dalam menghitung objek.

Banyaknya peserta didik yang masih kesulitan untuk memahami konsep matematika dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan mengenai pembelajaran matematika, sehingga berdampak kepada rendahnya hasil belajar matematika yang dialami peserta didik, disebabkan kurangnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah sehingga variasi media pembelajaran cenderung monoton sehingga kurangnya partisipasi peserta didik di dalam proses pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika yang selama ini diterapkan di dalam kelas cenderung pembelajaran yang konvensional sehingga peserta didik cepat merasa jenuh dan cepat kehilangan konsentrasi atau mudah teralihkan perhatian peserta didik terhadap lingkungan kelas dan lingkungan di luar kelas seperti suara atau orang yang sedang melewati kelas.

Hasil data-data dan fakta yang ada di lapangan dan hasil diskusi peneliti dengan guru kelas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran matematika dibutuhkan suatu media yang bervariasi untuk dapat menarik perhatian dan menarik peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dengan mempraktikkannya langsung kepada media, sehingga memudahkan materi pembelajaran sampai kepada peserta didik, dan juga diharapkan dengan dilakukannya proses pembelajaran seperti ini diharapkan dapat menimbulkan motivasi belajar matematika pada peserta didik hambatan intelektual ringan di SKh PGRI Rangkasbitung.

Diperkuat dengan data berupa hasil penelitian-penelitian serupa, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulia Bashir pada tahun 2014 dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Penjumlahan Menggunakan Media Realia", menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa tunagrahita sedang kelas IV di SLB C Mawar Putih, Tanjung Priok, Jakarta Utara. Pada kemampuan awal siswa Ag memperoleh nilai 20, siswa Ch

memperoleh nilai 32, siswa Kt memperoleh nilai 48 dan siswa Rz memperoleh nilai 40. Kemudian pada siklus I siswa Ag memperoleh nilai 28, siswa Ch memperoleh nilai 40, siswa Kt memperoleh nilai 64 dan siswa Rz memperoleh nilai 56. Setelah itu pada siklus II siswa Ag memperoleh nilai 60, siswa Ch memperoleh nilai 68, siswa Kt memperoleh nilai 80 dan siswa Rz memperoleh nilai 72. Melihat siklus I dan siklus II yang sudah mencapai target, dapat disimpulkan penggunaan media realia telah berhasil meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan penjumlahan pada siswa tunagrahita sedang kelas IV di SLB C Mawar Putih, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu menumbuhkan kerjasama antar siswa dapat terlihat.¹

Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dian Triani pada tahun 2015 dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Menggunakan Media Realia pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas III”, menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SLB B-C Cempaka Putih, Jakarta Pusat. Hasil yang diperoleh pada tahap observasi atau pra siklus dengan persentase siswa SD 50%, KR 40%, RN 30%, dan NZ 20%. Dilanjutkan pada siklus I dengan hasil SD 50%, KR 60%, RN 40%, dan NZ 40%, kemudian peneliti melanjutkan pada siklus II dan dikatakan berhasil karena siswa SDLB B-C Cempaka Putih telah mengalami peningkatan pada kemampuan penjumlahan bilangan menggunakan media realia.²

Berdasarkan data-data dan fakta-fakta yang telah dijabarkan di atas, serta hasil diskusi antara peneliti dengan guru kelas tentang mempertimbangkan cara berpikir peserta didik dengan hambatan intelektual ringan masih dalam masa peralihan, dari konkrit menuju abstrak. Peserta didik belum mampu sepenuhnya berpikir secara abstrak sehingga masih memerlukan benda-benda konkret untuk

¹ Yulia Bashir, Skripsi: “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Penjumlahan Menggunakan Media Realia”, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2014)

² Dian Triani, Skripsi: “Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Menggunakan Media Realia pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas III”, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2014)

memahami pembelajaran matematika. Peserta didik dengan hambatan intelektual ringan akan lebih mudah memahami suatu pembelajaran, apabila terdapat objek yang mudah dipahami seperti media.

Media merupakan sebuah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyajikan dan menyalurkan pesan berupa materi pengajaran, yang dapat merangsang perhatian, perasaan, pikiran dan kemauan peserta didik dalam melakukan proses belajar secara efektif dan efisien, sehingga media pembelajaran menjadi faktor dominan untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Dengan demikian, pada penelitian ini peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang nyata. Media yang dapat dilihat, disentuh dan dieksplorasi, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman langsung terhadap materi yang diberikan, media tersebut ialah media realia.

Media realia berasal dari benda-benda yang ada di dalam lingkungan masyarakat, sehingga peserta didik sudah tidak asing dengan media yang akan digunakan, dan media realia juga mampu melibatkan seluruh indera peserta didik, baik penglihatan, pendengaran, sentuhan dan gerakan. Namun media realia memiliki kelemahan berupa resiko membawa peserta didik ke berbagai tempat di luar sekolah, seperti minimarket. Sehingga cara mengantisipasinya perlu adanya komunikasi antara pendidik dengan orangtua peserta didik dalam menginformasikan media realia yang perlu dibawa atau disediakan oleh orangtua satu hari sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Media realia yang akan digunakan dalam pembelajaran berhitung angka 1 sampai 5 dapat menggunakan semua media realia yang ada di dalam kelas seperti jendela, pintu, meja, kursi, papan tulis, rak sepatu, lukisan di dinding, gambar presiden dan garuda, sapu, serokan. Namun untuk berhitung angka 6 sampai 10 dapat menggunakan media realia seperti buku tulis, buku paket, pensil, pulpen, spindol, pensil warna dan penghapus.

Penggunaan media realia pada proses pembelajaran diawali kegiatan berhitung 1 sampai 10 dengan melihat angka pada kertas, lalu menunjuk gambar angka sesuai dengan angka yang diucapkannya. Setelah itu peserta didik akan berhitung 1 sampai 10 dengan cara menghitung media realia yang ada di dalam kelas, lalu mencocokkan jumlah media realia tersebut dengan gambar angka yang ada pada kertas. Setelah itu peserta didik diberikan lembar kerja untuk menghubungkan gambar angka sesuai dengan jumlah benda yang tersedia dalam lembar kerja tersebut.

Pembelajaran matematika dengan menggunakan media realia ini diharapkan mampu menarik perhatian dan berkesan bagi peserta didik, sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah dipelajari oleh peserta didik, dan peserta didik mampu mengaplikasikan materi pembelajaran ke dalam kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengangkat masalah ini dengan memberi judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Realia pada Peserta Didik Hambatan Intelektual Ringan Kelas VI di SKh PGRI Rangkasbitung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dengan hambatan intelektual ringan kesulitan dalam menyebutkan angka 6-10
2. Peserta didik dengan hambatan intelektual ringan kesulitan dalam membedakan angka 6 dan 8, 9
3. Peserta didik dengan hambatan intelektual ringan sulit menghafal dan terbalik jika menulis angka 6 dan 9
4. Peserta didik kesulitan pada saat menghitung objek dengan lamban.
5. Kurangnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah

6. Pembelajaran matematika yang konvensional berdampak pada sulitnya peserta didik dalam berkonsentrasi seperti perhatian mudah teralihkan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada:

1. Penerapan media realia terhadap kemampuan berhitung bagi peserta didik kelas VI dengan hambatan intelektual ringan di SKh PGRI Rangkasbitung
2. Materi yang diajarkan adalah menghitung angka 1 sampai 10
3. Media realia yang digunakan dalam setiap pembelajaran merupakan benda yang tersedia di dalam kelas, seperti pensil, pulpen, penghapus, spidol, pensil warna, buku dan kertas.

D. Perumusan Masalah

Mengacu pada pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media realia pada peserta didik hambatan intelektual ringan kelas VI di SKh PGRI Rangkasbitung?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya “Peningkatan kemampuan berhitung 1 sampai 10 menggunakan media realia pada peserta didik hambatan intelektual ringan kelas VI di Skh PGRI Rangkasbitung”.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan dalam dunia pendidikan khususnya untuk Pendidikan khusus.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif dalam memilih atau memberikan fasilitas media pembelajaran dalam upaya mencapai kegiatan pembelajaran yang efisien dan efektif bagi peserta didik dengan hambatan intelektual.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi berhitung 1 sampai 10 bagi peserta didik hambatan intelektual ringan dengan cara yang menyenangkan.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung 1 sampai 10 untuk kelas VI Sekolah Dasar, sehingga peserta didik lebih mudah untuk menguasai konsep bilangan.