

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika dalam sebagian siswa merupakan pembelajaran yang seringkali sulit dipahami karena bersifat abstrak, deduktif, konsisten, dan logis. Banyak dari siswa mulai jenjang SD sampai SMA merasa tidak tertarik dengan matematika karena dianggapnya tidak mudah untuk dipahami, terkhusus anak berkebutuhan khusus hambatan intelektual sedang.

Anak dengan hambatan intelektual merupakan anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang rendah. Hal ini terjadi karena anak dengan hambatan intelektual memiliki keterlambatan dalam fungsi intelektual yang mengakibatkan ketidakmampuan dalam berfikir abstrak, daya ingat yang rendah, dan kesulitan dalam pemahaman instruksi yang rumit.¹ Maka dari itu, hal ini berdampak pada beberapa aspek kehidupan yang salah satunya kemampuan akademik yang meliputi membaca, menulis, dan berhitung. Pada kemampuan akademik khususnya Matematika membilang, yang mana terdiri dari angka dan simbol yang abstrak siswa hambatan intelektual memerlukan metode dan media yang konkret guna mempermudah pemahamannya.

Menurut Eviani berpendapat bahwa hambatan intelektual merupakan anak yang memiliki IQnya di bawah rata-rata serta keterbatasan dalam fungsi intelektual yang berkaitan dengan kemampuan belajar, berpikir dan menyelesaikan permasalahan.² Dalam pasal 15 UU No.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS dikatakan bahwa jenis pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus adalah pendidikan khusus.

Dengan ini peran pendidik dalam sekolah luar biasa diperlukan kekreativitasan serta memiliki banyak ide untuk dapat memilih media

¹ American psychiatric association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edision*. (London: American Psychiatric Publishing, 2013). p.34.

² Damastuti Eviani. (2020). Pendidikan Anak dengan Hambatan Intelektual. Prodi PLB FKIP ULM, p. 14.

pembelajaran yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan dan jenjang siswa hambatan intelektual agar pembelajaran dapat mudah dimengerti serta menarik bagi siswa hambatan intelektual, terkhusus dalam pembelajaran matematika.

Dalam pembelajaran matematika capaian pembelajaran kurikulum merdeka pada fase B dikatakan bahwa “peserta didik dapat membilang lambang bilangan asli sampai dengan 50, mengurutkan bilangan asli sampai dengan 50 menggunakan benda konkret”. Dilihat dari kemampuan siswa saat ini untuk dapat mencapai target pembelajaran yang ditentukan akan memerlukan waktu dan proses yang panjang, sedangkan siswa hambatan intelektual sedang kelas III dalam mengurutkan bilangan asli satuan masih butuh bantuan guru, maka dari itu capaian pembelajaran tersebut dimodifikasi agar siswa dapat membilang lambang bilangan asli sampai dengan 3 menggunakan benda konkret.

Pembelajaran matematika memiliki peran yang sangat penting dalam berbagai bidang ilmu dan dalam meningkatkan daya pikir manusia. Pendidikan matematika diberikan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Penguasaan materi matematika yang baik sangat penting bagi anak-anak hambatan intelektual sedang. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus disesuaikan dengan kemampuan anak, diberikan secara bertahap, berulang-ulang, dan terus menerus, serta memerlukan kesabaran dan tenaga pembimbing yang gigih agar kemampuan anak tersebut dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SLB Negeri 12 Jakarta pada siswa hambatan intelektual sedang kelas III, ditemukan fakta bahwa terdapat siswa yang belum menguasai kemampuan membilang. Kemampuan yang dimiliki siswa saat ini yaitu sudah mengenal angka, namun masih sering dibantu dan diingatkan oleh guru dalam penyebutannya. Mengenai kemampuan membilang serta mengurutkan angka untuk saat ini siswa belum dapat menguasainya karena siswa masih sulit dalam mengingat akan bilangan satuan. Hal tersebut diketahui ketika

guru menuliskan angka di papan tulis, kemudian dengan ditanyakan satu persatu pada siswa menggunakan bentuk angka secara bergantian di mana siswa masih terlihat bingung dan menjawab asal-asalan bahkan hanya diam saja ketika ditanya. Melihat hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membilang masih mengikuti apa yang diucapkan oleh guru.

Selama ini dalam proses pembelajaran di kelas, guru yang mendikte angka kepada siswa untuk menuntunnya belajar dengan menuliskan titik-titik dibuku tulis masing-masing siswa dan meminta siswa untuk menebalkan, sehingga proses pembelajaran masih terpusat pada guru. Ketika proses pembelajaran membilang adalah menerapkan sistem pembelajaran klasikal dan juga individual. Klasikal diterapkan pada awal mula pembelajaran membilang dengan meminta siswa untuk mengikuti apa yang disebutkan guru secara bersama-sama. Kemudian diubah secara individual ketika guru sudah mengetahui sejauh mana kemampuan masing-masing siswa. Sistem dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sudah sangat spesifik yaitu dengan menyesuaikan pada kemampuan masing-masing siswa.

Namun, pada saat proses pembelajaran membilang, media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi yaitu berupa bentuk angka yang tersedia dalam kelas atau dengan menuliskan angka di papan tulis. Media tersebut dibilang terlalu sulit bagi siswa karena kemampuannya saat ini masih di tahap mengenal dan memahami bentuk angka serta dalam pembelajaran di kelas, serta dalam pembelajaran siswa tidak mampu untuk duduk tenang di bangku dalam jangka waktu yang lama, hal ini juga berpengaruh dalam pemahaman siswa untuk memahami konsep abstrak dalam bilangan.

Melihat respons siswa pada kegiatan pembelajaran membilang yang masih kurang, serta berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas, maka disepakati bahwa diperlukannya suatu alternatif pembelajaran, salah satunya dengan memberikan suatu metode pembelajaran yang menyesuaikan dengan taraf kemampuan siswa serta dapat menarik perhatiannya dalam belajar. Guru menuturkan bahwa siswa senang sekali

dengan permainan, maka dari itu peneliti berencana untuk menggunakan metode pembelajaran permainan *engklek* dan media konkret berupa benda-benda yang terdapat di lingkungan sekitar yang mudah ditemui dan dilihat sehari-hari agar siswa dapat mengenal dan mengingat dalam belajar membilang dengan tahap awal yang lebih menyenangkan, jelas, dan konkret.

Metode pembelajaran dalam mengatasi permasalahan ini dengan menggunakan permainan *engklek* dan media konkret. Permainan *engklek* dapat mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa dengan hambatan intelektual karena permainan ini memiliki banyak manfaat, yaitu pada permainan *engklek* ini anak mampu untuk mengenal angka dan membilang dengan media konkret. Selanjutnya permainan *engklek* ini juga menghasilkan gerak yang dapat melatih kemampuan fisik anak melalui aktifitas melompat, baik melompat ke berbagai arah baik dengan satu kaki, maupun dengan dua kaki.

Permainan ini sangat cocok untuk mengenalkan bilangan karena terdiri dari petak yang berisi gambar angka. Dalam penelitian ini, permainan *engklek* dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Permainan *engklek* dimodifikasi dengan menambahkan petak permainan yang berisi lambang bilangan dan benda konkret, benda ini disesuaikan dengan jumlah bilangan tersebut. Pemilihan benda konkret yang dipakaipun yang sering dijumpai di lingkungan sekitar, diharapkan dengan mengaitkan benda-benda konkret tersebut sebagai media pembelajaran, siswa dapat lebih faham untuk mengingat materi yang bersifat abstrak. Permainan *engklek* dan benda konkret ini sangat tepat digunakan sebagai metode dan media pembelajaran membilang, selain karena permainan ini masih asing dalam kehidupan siswa namun juga permainan dapat menjadikan solusi agar siswa dapat melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi membilang yang diajarkan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dalam penelitian ini akan mengkaji metode pembelajaran berupa permainan *engklek* serta media konkret untuk meningkatkan kemampuan membilang siswa hambatan

intelektual sedang. Dengan demikian, penelitian ini berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membilang Dengan Permainan Engklek Dan Media Konkret Bagi Siswa Dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 12 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan membilang siswa kelas III dengan hambatan intelektual sedang di SLB Negeri 12 Jakarta?
2. Bagaimana pengaruh penerapan permainan *engklek* terhadap kemampuan membilang siswa kelas III dengan hambatan intelektual sedang?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat terlalu luasnya permasalahan maka penelitian ini perlu dibatasi dengan :

1. Meningkatkan Kemampuan Membilang Dengan Permainan Engklek Dan Media Konkret Bagi Siswa Dengan Hambatan Intelektual di SLB Negeri 12 Jakarta.
2. Materi pembelajaran membilang dibatasi dengan mampu membilang dari 1 sampai 3.
3. Siswa hambatan intelektual yang diteliti dalam penelitian ini yaitu siswa hambatan intelektual sedang kelas III C1 SLB Negeri 12 Jakarta berjumlah 4 orang.
4. Permainan *engklek* dengan modifikasi benda konkret.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari pembatasan penelitian masalah di atas, peneliti dapat merumuskan masalah yang diajukan adalah

1. Apakah permainan *engklek* dan media konkret dapat meningkatkan kemampuan membilang siswa hambatan intelektual di SLB Negeri 12 Jakarta?

2. Apakah permainan *engklek* dan media konkret layak digunakan sebagai metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat dalam segi teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoritis**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang Pendidikan Khusus, yaitu untuk menambah pengetahuan guru, siswa, dan sekolah dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional *engklek*.

2. **Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peserta Didik**

Kemampuan berhitung dapat menjadi dasar untuk melakukan aktivitas mandiri dengan baik

- b. Bagi Guru**

Dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berhitung siswa melalui permainan tradisional *engklek*.

- c. Bagi Sekolah**

Dapat dijadikan salah satu cara alternatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berhitung melalui kegiatan permainan tradisional *engklek*.