

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hambatan Intelektual merupakan istilah yang mendefinisikan suatu kondisi anak yang memiliki kecerdasan jauh dibawah rata-rata yang berpengaruh pada sistem berfikir dan cara berperilaku¹, Sehingga kondisi tersebut menyebabkan terhambatnya segala bentuk aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari. Baik dalam sosialisasi, komunikasi dan yang lebih tampak adalah ketidakmampuannya dalam menerima Pelajaran yang bersifat akademik sebagaimana anak-anak sebaya pada umumnya. Kesulitan akademik yang dialami anak dengan hambatan intelektual adalah kemampuan berfikirnya yang rendah, perhatian dan ingatannya yang lemah, sehingga anak sulit untuk mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan fungsi mental dan intelektualnya, kurang memiliki kosakata, serta sulit untuk menangkap materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Salah satunya adalah Pelajaran matematika.

Matematika merupakan suatu pembelajaran yang materinya bersifat abstrak yang di dalamnya membahas konsep bilangan, pengukuran, penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan pengolahan data.² Anak hambatan intelektual mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak sedangkan anak hambatan intelektual masih pada taraf pemikiran yang konkrit. Sehingga menyulitkan anak dalam memahami dan mempelajari Pelajaran matematika yang bersifat abstrak. Salah satunya yaitu materi mengenal konsep bilangan.

¹ Jati Rinakri Atmaja, *Pendidikan Dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018). h. 97.

² Murdiani, "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menjumlahkan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Siswa Kelas Iv Sdn Hariang Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong," *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial* 4 (2018).

Menurut Surdayanti, bilangan dan angka merupakan dua konsep yang berbeda. Bilangan berkenaan dengan suatu kuantitas atau nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka merupakan suatu notasi tertulis dari bilangan tersebut, jadi Angka merupakan simbol/lambang dari suatu bilangan yang dapat dikatakan bahwa angka adalah lambang bilangan.³

Menurut Brunner dan Mayke Anak dapat belajar bilangan dimulai dari objek yang nyata sebelum belajar angka. Oleh karena itu, pada saat kegiatan menghitung sebaiknya anak dilatih benda-benda nyata, setelah itu baru anak dilatih untuk menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol.⁴

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah aktivitas yang melibatkan pemikiran untuk menghitung seperti membilang, menghubungkan benda dengan angka serta membandingkannya sedangkan angka adalah simbol dari lambang bilangan yang digunakan untuk menuliskan bilangan. Bilangan dalam bentuk angka/ lambang bilangan juga sering kali ditemui dimana-mana, misalnya di mata uang, jam dinding, kalender, bahkan pada kue ulang tahun. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kegunaan angka telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa sangat penting dikembangkan karena mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar dalam bidang matematika untuk mengenal simbol-simbol. Siswa dapat dikatakan mengetahui dan mengenal lambang bilangan dengan baik, apabila siswa tidak sekedar hanya hafal lambang bilangan, namun mengerti dan memahami bentuk dan makna dari lambang bilangan tersebut.⁵

Upaya yang dapat dilakukan untuk membantu anak hambatan intelektual dalam mengenal konsep bilangan yaitu guru hendaknya

³ Wita Hanifah dan Hisbiyatul Hasanah, "Pengaruh Permainan Lompat Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Rambipuji Jember," *JECIE 2* (2019).

⁴ Rokhadi, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Kepada Anak Usia Dini Melalui Bermain Papan Flanel," *Universitas Sebelas Maret* (2020). h. 118.

⁵ Cetsa Novitasari Putri, "Kemampuan Mengenal Bilangan Dan Lambangnya Pada Anak Kelompok a Di Tk Gugus Sembadra Kecamatan Gondokusuman," *Jurnal Student UNY* (2019).

menggunakan sesuatu yang konkret, menggunakan contoh-contoh yang sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan media atau alat bantu yang menarik dan sesuai untuk memperjelas pelajaran yang disampaikan. Pemilihan media atau alat bantu hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa dalam proses belajar mengajar agar berjalan dengan efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang membantu proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran secara tepat guna dan berdayaguna.⁶ Media pembelajaran juga mempunyai peran penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan menimbulkan motivasi belajar siswa sehingga memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan materi yang mudah di ingat. Media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak ke arah yang lebih konkret atau nyata.

Maka dari itu, peran pendidik di sekolah luar biasa harus memiliki banyak ide dan kreativitas dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan jenjang siswa hambatan intelektual agar pembelajaran dapat mudah dipahami serta menarik bagi siswa hambatan intelektual, khususnya dalam pembelajaran matematika. Dalam capaian pembelajaran (CP) pelajaran matematika kurikulum merdeka pada kelas IV & V Fase C yaitu, peserta didik dapat membilang lambang bilangan asli sampai dengan 100, mengurutkan bilangan asli sampai dengan 100 menggunakan benda konkret.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SLB B-C Bina Karya Insani terdapat masalah yang terjadi pada siswa hambatan intelektual kelas IV & V yang memiliki kesulitan dalam pembelajaran matematika khususnya

⁶ Steffi Adam Muhammad Taufik Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam," (2015). h. 79.

dalam materi mengenal lambang bilangan 1-5 yang masih sangat rendah. Kemampuan yang dimiliki siswa saat ini yaitu sudah mengenal bilangan 1-5, akan tetapi masih belum optimal. Siswa mampu mengucapkan atau menyebutkan bilangan 1-5 dengan benar, namun apabila siswa disuruh untuk menunjukkan angkanya siswa masih merasa bingung bahkan ragu-ragu dan siswa belum dapat mengurutkan bilangan dengan tepat akan tetapi siswa sudah memahami konsep jumlah benda.

Terdapat 1 orang siswa yang mampu menyebutkan urutan bilangan 1-5 namun terkadang masih kesulitan dalam mengenal bentuk serta makna dari lambang bilangan 1-5, sedangkan terdapat 3 siswa yang masih ragu-ragu, lupa menyebutkan urutan setelah bilangan 4 ke bilangan selanjutnya dan juga tertukar dalam menunjukkan angkanya, misalnya ketika siswa diminta untuk menunjuk lambang bilangan 3, tetapi yang ditunjuk oleh siswa adalah lambang bilangan 5, siswa belum mengetahui yang mana lambang bilangan 2,3,4, dan 5. Siswa masih sangat kesulitan dalam mengenal bentuk serta makna dari lambang bilangan 1-5. Hal tersebut diketahui ketika guru menuliskan lambang bilangan di papan tulis, kemudian siswa ditanyakan satu persatu menggunakan bentuk lambang bilangan secara bergantian di mana siswa masih terlihat bingung dan menjawab asal-asalan bahkan hanya diam saja ketika ditanya.

Berdasarkan pengamatan, peneliti melihat banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-5, sehingga siswa kesulitan dalam mengenal lambang bilangan yang telah diajarkan oleh guru. Hal ini disebabkan karena kurang mampunya guru dalam memanfaatkan penggunaan media dan alat peraga pembelajaran. Alat bantu pembelajaran disekolah untuk mengenalkan lambang bilangan hanya terdiri dari poster angka dan papan tulis yang tersedia didalam kelas, tetapi selama ini guru lebih sering menggunakan papan tulis sebagai media untuk mengenalkan lambang bilangan kepada siswa hambatan intelektual dengan cara menuliskan lambang bilangan 1-5 di papan tulis sambil melafalkannya. Media tersebut terbilang 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.

Permasalahan mengenal lambang bilangan yang di alami siswa hambatan intelektual di sekolah SLB B-C Bina Karya Insani perlu mendapatkan penanganan yang tepat agar kesulitan tersebut dapat diatasi sedini mungkin dengan cepat. Karena siswa baru mampu menyebutkan lambang bilangan 1-5 meskipun dengan bantuan guru dan siswa masih sangat kesulitan dalam mengenal bentuk serta makna dari lambang bilangan 1-5. Maka dari itu, untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-5, khususnya dalam hal menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan dengan tepat, upaya yang dapat dilakukan untuk mengenal lambang bilangan 1-5 pada siswa hambatan intelektual adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik. Melalui media pembelajaran yang menarik hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret, dengan media yang menarik juga menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks dan terciptanya pembelajaran mengenal lambang bilangan yang efektif serta menyenangkan bagi siswa hambatan intelektual.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas, peneliti menggunakan media Rolet Angka dalam mengenalkan konsep bilangan. Rolet Angka ini terinspirasi dari permainan Roulette Casino. Rolet angka diciptakan agar pembelajaran mengenal lambang bilangan lebih efisien sehingga dapat digunakan oleh siapa saja termasuk siswa hambatan intelektual.

Penelitian terhadap pengembangan media Roda Putar sebelumnya telah dilakukan oleh Muhammad Zulfiki Fahrizal Ardiansyah dan Mustaji pada tahun 2018 tentang Pengembangan Media Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media roda putar mendapat skor 100% oleh ahli materi dan 90% oleh ahli media. Sedangkan melalui uji coba perorangan, media mendapat skor 90%, pada pengujian kelompok kecil mendapat skor 90% dan kelompok besar sebesar

92,6%. Dengan skor tersebut, maka media dapat dikatakan layak. Sedangkan pengolahan data pretest dan post-test memperoleh hitung sebesar $15,11 >$ dari tabel = 2,05. Berdasarkan hasil tersebut, maka media permainan roda efektif untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan media Rolet angka ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada media rolet ini terdiri dari 2 komponen roda putar yang berisi angka dan charm 3D gambar mobil. Kemudian dibawah roda putar terdapat papan dasar sebagai penopang rolet angka. Rolet angka dilakukan dengan memutar 1 roda putar berwarna-warni yang berisi charm 3D gambar hewan yang isinya akan disesuaikan dengan jumlah roda putar kedua yang berisi angka 1-5 konkret, kemudian diantara roda pertama dan kedua terdapat kotak berbentuk persegi panjang yang dibuat sebagai petunjuk untuk menyelaraskan hasil dari charm 3D gambar hewan dan angka yang konkretnya. Sedangkan media roda putar sebelumnya menggunakan kartu baca roda putar yang berisi gambar hewan dan nama hewan tersebut. Media rolet angka juga memiliki kelebihan yaitu dapat menyesuaikan kapasitas atau kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan yang masih rendah, serta dapat memberikan ketertarikan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif, interaktif, dan proses pembelajaran yang lebih optimal serta menyenangkan.

Harapannya, dengan melakukan permainan rolet angka ini juga dapat membantu siswa hambatan intelektual untuk memahami lambang bilangan dengan baik sambil melakukan kegiatan yang menarik perhatiannya dan menyenangkan, meskipun membutuhkan pengulangan. Selain itu permainan ini diharapkan dapat memperjelas informasi, meningkatkan hasil belajar, serta menanamkan perhatian siswa sehingga minat belajarnya meningkat. Karena dengan menggunakan media yang menarik dalam visualisasi dan *action* dapat berdampak pada minat belajar siswa dan dapat memberikan pengalaman baru pada proses pembelajaran. Salah satunya dengan media pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Rolet Angka yang dikembangkan oleh peneliti berfokus pada siswa hambatan intelektual dalam mengenal lambang bilangan. Pada media

tersebut terdapat buku panduan yang berisi tentang cara penggunaan serta Langkah-Langkah permainan rolet angka agar pendamping siswa mudah untuk menggunakan media tersebut pada siswa hambatan intelektual. Media Rolet Angka merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk roda putar yang dirangkai sesuai dengan kebutuhan siswa hambatan intelektual guna menyajikan materi lambang bilangan yang menyenangkan dan efektif. Dengan adanya permainan rolet angka ini juga diharapkan siswa menjadi terkesan dan tidak mudah untuk melupakan Pelajaran lambang bilangan dari permainan tersebut.

Penelitian mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan bagi siswa hambatan intelektual telah dilakukan oleh Larasati Putri Priskasari menggunakan media permainan lompat kartu bilangan. Melalui intervensi yang dilakukan, kemampuan mengenal lambang bilangan siswa hambatan intelektual dapat meningkat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan yang bersifat simbol dan abstrak dapat diterapkan pada siswa hambatan intelektual melalui bantuan media yang menarik dan menyenangkan sehingga membangkitkan motivasi siswa hambatan intelektual dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berdiskusi dengan guru untuk mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul penelitian “**Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 Melalui Media Rolet Angka Pada Siswa Hambatan Intelektual**”.

B. Identifikasi Masalah,

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum tindakan pada siswa dengan hambatan intelektual kelas IV & V di SLB B-C Bina Karya Insani?
2. Apakah kemampuan mengenal lambang bilangan siswa dengan hambatan intelektual kelas IV & V di SLB B-C Bina Karya Insani dapat meningkat?

3. Apakah media rolet angka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hambatan intelektual kelas IV & V di SLB B-C Bina Karya Insani?

C. Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Fokus penelitian ini dibatasi dengan "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-5 Melalui Media Rolet Angka Pada Siswa Hambatan Intelektual".
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-5 dalam menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangannya.
3. Media yang digunakan peneliti adalah Rolet angka untuk membantu mengenal lambang bilangan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

"Bagaimana Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan siswa hambatan intelektual kelas IV & V fase C di SLB B-C Bina Karya Insani melalui media Rolet Angka?"

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang ditujukan kepada semua pihak terkait. Manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai

berikut :

- Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media rolet angka pada siswa hambatan intelektual, serta kelebihan dan kekurangannya sehingga dapat membantu memperbaiki atau meningkatkan pembelajaran.

- Kegunaan Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan sehingga dapat digunakan pada kehidupan sehari-hari serta dapat memahami konsep matematika yang lebih tinggi

b. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media rolet angka agar menjadi pelengkap dan memudahkan dalam pembelajaran khususnya pada materi mengenal lambang bilangan pada siswa dengan hambatan intelektual.

c. Bagi Sekolah

Sebagai referensi dalam memodifikasi layanan kegiatan belajar mengajar di sekolah serta dapat menambah informasi tentang keefektifan dan dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang lain untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa hambatan intelektual.

