

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada sekolah-sekolah, matematika sangat berkaitan dengan kebutuhan kehidupan sehari – hari. Didalam matematika diajarkan cara mengenal angka, berhitung, mengenal mata uang, dan cara pengaplikasiannya. Contohnya saja dalam mencari alamat orang akan memperhatikan nomor rumah, atau dalam berkomunikasi menggunakan telepon orang akan memasukan nomor telepon yang dituju.

Matematika sudah dikenalkan oleh pendidik sejak sedini mungkin kepada setiap anak atau saat anak dirasa sudah mampu mengikuti pembelajaran matematika. Matematika yang paling dasar adalah mengenal angka, siswa dapat dikatakan sudah mengenal angka, ketika siswa dapat menyebutkan, menunjukan, serta menuliskan angka. Akan tetapi, tak jarang para pendidik dalam memberikan pembelajaran matematika hanya berlandaskan tuntutan kurikulum yang ada. Oleh karena itu, terkesan pembelajaran dipadatkan demi tuntutan kurikulum tersebut, sehingga siswa

cenderung mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran yang seperti ini.

Pada siswa dengan kemampuan kognitif yang baik akan dengan mudah menerima pembelajaran matematika ini, akan tetapi pada siswa yang mengalami hambatan dalam kemampuan kognitif diperlukan waktu yang lama untuk menerima pembelajaran, salah satunya pada siswa Tunagrahita sedang. Secara intelektual siswa tunagrahita sedang memiliki hambatan dalam mengingat dan hambatan dalam memahami suatu konsep. Begitupun dalam belajar matematika, siswa tunagrahita sedang pun membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengenal angka, memahami angka, dan dalam berhitung.

Pengenalan angka penting untuk siswa tunagrahita sebagai modal awal bagi siswa untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Contohnya siswa mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SLB Kasih Bunda Jakarta Barat, dan berdasarkan data yang peneliti peroleh sebelumnya dari guru kelas. Pada pembelajaran matematika khususnya pada pembelajaran matematika dasar seperti pengenalan angka, terdapat siswa tunagrahita sedang yang mengalami kesulitan dalam

menyebutkan angka yang ditunjukkan dan menunjukkan angka yang disebutkan .

Dalam pembelajaran, guru menggunakan media gambar angka yang ditempel pada papan tulis dan meminta siswa untuk menyebutkan angka yang ada pada gambar tersebut, dan menggunakan media flash card angka. Sedangkan dalam pemberian tugas siswa diminta untuk menebalkan angka yang sudah terlebih dahulu diberi titik-titik oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas terlihat bahwa dalam pembelajaran media yang digunakan sudah tepat dalam menyampaikan materi, namun kurang tepat diterapkan kepada siswa tunagrahita sedang kelas III di SLB Kasih Bunda, hal ini dilihat dari hasil belajar siswa yang tidak mengalami peningkatan dalam pengenalan angka, sehingga dibutuhkan media lain yang kongkret yang dapat membuat siswa lebih mudah menerima pelajaran khususnya dalam pengenalan angka. Dengan kurangnya media yang lebih kongkret yang digunakan dalam membangun pengalamannya mengenal angka siswa akan cenderung menghafal urutan angka tanpa memahami bentuk dan konsep dari angka.

Maka dipilihlah media AnTena ( Adonan Tepung Mainan ) yang mudah dibentuk sebagai media yang digunakan. Media AnTena ( Adonan Tepung Mainan ) ini dirasa mampu meningkatkan hasil belajar

siswa karena media yang digunakan adalah media yang kongkret untuk membangun pengetahuan pengenalan angka siswa tunagrahita sedang. Selain itu media AnTena ( Adonan Tepung Mainan ) dapat melatih motorik, dengan siswa akan diminta untuk memcetak dan membentuk angka dengan menggunakan AnTena ( Adonan Tepung Mainan ), dengan begitu siswa dapat belajar tentang matematika dalam mengenal angka 1-5 dengan cara yang menyenangkan. Diterapkannya pembelajaran menggunakan media AnTena ( Adonan Tepung Mainan ) ini, siswa tunagrahita sedang dapat diberikan pengalaman nyata yang maksimal dengan berperan langsung, sehingga membantunya dalam memahami pembelajaran yang diberikan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa tunagrahita sedang kelas III di SLB Kasih Bunda ?
2. Apakah hasil belajar matematika materi pengenalan angka 1 - 5 pada siswa tunagrahita sedang kelas III di SLB Kasih Bunda dapat ditingkatkan?

3. Bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika materi pengenalan angka 1 – 5 pada siswa tunagrahita sedang kelas III di SLB Kasih Bunda?
4. Apakah dengan menggunakan media AnTena ( Adonan Tepung Mainan ) dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pengenalan angka 1 – 5 pada siswa tunagrahita sedang kelas III di SLB Kasih Bunda?

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini menjadi jelas dan terarah maka masalah dibatasi pada : “Meningkatkan hasil belajar matematika materi pengenalan angka 1-5 pada siswa tunagrahita sedang melalui penggunaan AnTena ( Adonan Tepung Mainan ) pada kelas III di SLB Kasih Bunda”

Pengenalan angka merupakan pembelajaran yang mendasar dari matematika. Dalam penelitian ini, pengenalan angka meliputi tahap menyebutkan,menunjukkan angka dan memasang lambang bilangan dengan kumpulan benda 1-5.

Media AnTena ( Adonan Tepung Mainan ) bertujuan untuk dapat menarik perhatian siswa, dan dapat diberikan pengalaman nyata yang maksimal dengan berperan langsung dalam mencetak dan membentuk angka dari AnTena ( Adonan Tepung Mainan ),sehingga

membantunya dalam memahami pembelajaran yang diberikan. Dalam penelitian ini, media AnTena ( Adonan Tepung Mainan ) dibatasi dengan lima jenis warna yaitu merah,biru,hijau,kuning, dan oranye.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika materi pengenalan angka 1 - 5 untuk siswa Tuna Grahita sedang kelas III melalui media AnTena ( Adonan Tepung Mainan ) di SLB Kasih Bunda.”

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Peneliti berharap dengan dilakukannya penelitian ini dapat berguna untuk peneliti, sekolah, guru, siswa, atau siapapun yang membaca penelitian ini. Adapun kegunaannya adalah :

##### **1. Secara teoritis**

Sebagai referensi bagi pendidik untuk menambah wawasan dalam dunia pendidikan, khususnya untuk pendidikan khusus serta dapat memperbaiki kinerja guru yaitu dalam meningkatkan kemampuan matematika pada pengenalan angka 1 – 5 pada siswa tunagrahita sedang.

## 2. Secara praktis

### a. Siswa

Siswa dapat meningkatkan kemampuan matematika pengenalan angka 1 – 5 sehingga peserta didik mampu mengaplikasikan ilmu yang diterimanya dalam kehidupan sehari-hari.

### b. Guru

Dapat memanfaatkan hasil penelitian sebagai pertimbangan untuk menggunakan media AnTena ( Adonan Tepung Mainan ) dalam meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pengenalan angka.

### c. Peneliti

Sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut sehingga dapat meningkatkan dan menambah wawasan bagi peneliti dalam mengembangkan pembelajaran matematika khususnya dalam pengenalan angka pada siswa tunagrahita sedang.