**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Sekolah Luar Biasa (SLB) secara sadar berupaya terus meningkatkan pendidikan dengan sebaik-baiknya. Salah satu layanan pendidikan yang diberikan kepada murid dalam bidang akademik antara lain pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu bidang akademik yang penting yang harus diberikan di sekolah. Juga sebagai sarana untuk menguasai bidang yang lainnya.

Salah satu cabang bidang studi matematika yang diajarkan di sekolah dasar yaitu aritmetika. Aritmetika atau berhitung merupakan cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Pelajaran penjumlahan sangat penting untuk semua murid begitu pun pada murid tunagrahita ringan, karena sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa penjumlahan merupakan salah satu aspek dalam menunjang kemandirian seorang individu kelak di kemudian hari. Banyak sekali aktifitas kehidupan sehari-hari memerlukan pemahaman konsep penjumlahan. Misalnya, aktifitas jual beli, perhitungan barang dan sebagainya.

Berhitung penjumlahan di sekolah sering menjadi beban murid khususnya bagi tunagrahita. Banyak murid yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep penjumlahan. Hal tersebut disebabkan konsep berhitung yang abstrak. Selain itu karakteristik individu murid yang berbeda-beda, baik dari kemampuan berpikir, kemampuan mental maupun kondisi fisiknya. Guru dituntut untuk menguasai berbagai metode pembelajaran dan daya kreativitas yang tinggi. Oleh karena itu guru harus memahami perkembangan kemampuan dan kesiapan berpikir murid tunagrahita berdasarkan usianya.

Mengingat berbagai kondisi atau hambatan yang di alami murid tunagrahita ringan tersebut sangat kompleks, maka pendidikan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing murid, tidak terkecuali dalam pelajaran penjumlahan. Hal ini terkait dengan karakteristik murid tunagrahita ringan yang kapasitas belajarnya sangat terbatas, terutama hal-hal yang abstrak, mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian dan pelupa.

Berdasarkan pernyataan di atas, jelas bahwa pemberian penjelasan materi pembelajaran dalam berbagai bidang studi, harus sesuai dengan karakteristik atau keterbatasan dan kebutuhan bagi murid tunagrahita ringan. Terkait dengan hal itu maka murid tunagrahita ringan pun dapat mengikuti pelajaran dengan baik.

Observasi awal peneliti, pada tanggal 7 Januari 2013 pada murid tunagrahita ringan Kelas II SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng, dalam pelajaran matematika yaitu di antaranya melakukan penjumlahan 1 sampai 10. Kemampuan penjumlahan murid tunagrahita ringan memperoleh hasil yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar penjumlahan 1 sampai 10 yang diperoleh antara nilai 40-55. Hal lainpun tampak jelas pada observasi awal tersebut dalam penyelesaian soal penjumlahan yang diberikan yaitu enam ditambah tiga (6+3), murid tunagrahita ringan tidak mengetahui cara mengerjakan soal, mereka hanya asal menjawab soal serta tidak fokus mengerjakan soal. Menelah masalah tersebut maka perlu dicarikan solusi pemecahan agar masalah yang dihadapi murid tunagrahita ringan kelas dasar II SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng dapat teratasi.

Murid tunagrahita ringan dalam hal proses pembelajaran merupakan murid yang diajar sesuai dengan keterbatasan atau karakteristik yang dimilikinya. Untuk itu sebagai seorang guru harus berusaha semaksimal mungkin bagaimana caranya agar murid tunagrahita ringan mampu memahami pelajaran yang diajarkan dengan cara proses pembelajaran yang kreatif dari seorang guru.

Hadirnya komputer yang dilengkapi dengan berbagai media (multimedia), dapat digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan secara bersamaan. Misal: dalam melaksanakan pembelajaran dengan menampilkan materi-materi pembahasan, dapat dibarengi dengan menampilkan diagram atau gambar, baik gambar diam maupun gambar bergerak, yang diiringi dengan alunan musik, sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat bervariasi, sangat menarik dan tidak membosankan bagi murid.

Fasilitas komputer bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan beberapa bidang pengembangan anak. Melalui media komputer murid bisa diberikan permainan-permainan yang dapat merangsang murid dalam mengenal konsep bilangan.

Proses pembelajaran tanpa menyediakan media dan teknologi *software* yang tepat atau cocok dan menarik akan membuat murid merasa bosan. Proses pembelajaran tanpa melibatkan proses mental murid (imajinasi murid) akan mengakibatkan murid merasa jenuh, cepat bosan, tidak kreatif dalam berfikir, dan tumbuh sikap negatif pada diri murid terhadap aktivitas belajar penjumlahan. Pembelajaran penjumlahan yang menarik untuk murid tunagrahita ringan di kelas II SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng perlu terus diupayakan.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi murid sangatlah penting dan perlu dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar penjumlahan. Media pembelajaran yang digunakan saat memberikan materi pada murid sangat berpengaruh terhadap penyerapan materi, karena itu perlu adanya media yang menarik. Ini berguna untuk membangun suasana senang serta dapat membantu murid memahami materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Program interaktif dalam pembelajaran merupakan *software* pembelajaran sebagai salah satu inovasi pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan untuk membantu murid dalam memahami konsep-konsep penjumlahan. Melalui program interaktif ini murid bisa berinteraksi dengan komputer karena terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik untuk memunculkan informasi berupa *audio*, *visual* maupun fitur lain yang diinginkan oleh anak berupa cerita interaktif dan *game* yang berfungsi untuk mengendalikan angka-angka dengan mudah, melatih disiplin, melatih untuk mandiri, mengenal benda-benda, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merancang penelitian dengan menitikberatkan perhatian pada upaya peningkatan kualitas pembelajaran murid. Untuk merealisasikan maksud tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Penjumlahan pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar penjumlahan melalui penggunan media interaktif pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng ?”.

1. **Tujuan Penelitian**

Mengacu kepada latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil belajar penjumlahan pada murid tunagrahita ringan kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng sebelum penggunaan media interaktif.
2. Mengetahui hasil belajar penjumlahan pada murid tunagrahita ringan kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng setelah menggunaan media interaktif.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar penjumlahan melalui penggunaan media interaktif pada murid tunagrahita ringan kelas II di SLB As’ Adiyah Cabenge Kabupaten Soppeng.
4. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara langsung ataupun tidak langsung bagi perkembangan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan, dan untuk penelitian-penelitian lebih lanjut. Secara spesifik manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoritis**

Memperkaya kajian tentang cara-cara pembelajaran/menstimulasi murid tunagrahita ringan untuk meningkatkan hasil belajar penjumlahan dalam pembelajaran matematika.

1. **Manfaat Praktis**
2. Penulis

Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung bagaimana memilih strategi pembelajaran yang tepat, sehingga dimungkinkan kelak ketika terjun ke lapangan mempunyai wawasan dan pengalaman, memiliki kemampuan mengembangkan pembelajaran menggunakan media interaktif.

1. Sekolah

Memberikan inovasi baru cara pengajaran murid tunagrahita ringan guna mengetahui tingkat kemampuan murid dalam mengenal konsep penjumlahan.

1. Guru

Guru memperoleh suatu variasi strategi pembelajaran yang lebih variatif terhadap pembelajaran mengenal konsep bilangan yaitu dengan memanfaatkan media interaktif. Selain itu guru dapat ikut mengembangkan program interaktif baik dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan maupun diluar pembelajaran mengenal konsep bilangan.

1. Murid

Media interaktif diharapkan dapat lebih memotivasi murid tunagrahita ringan agar lebih giat belajar dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar matematikanya.