**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR,**

 **DAN PERTANYAAN PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gelach & Ely (1971: 29) menformulasikan pengertian media adalah “apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Dalam pengertian ini, guru, secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis, atau elektronis dalam menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Teachnology*, *1977)* memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Disamping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming (1987:234) adalah “penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya”.

Menurut Anitah (2008: 1) “kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang artinya “perantara” atau “pengantar” antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dan penerima pesan”. Sedangkan menurut Asyhar (2010:6) “kata pembelajaran merupakan terjemahan dari bahasa inggris yaitu *“instruction”* yang diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa”. Jadi jika dilihat dari arti kata tersebut, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dijadikan perantara atau pengantar pesan atau informasi yang dapat menyebabkan terjadinya interaksi antara guru dan murid.

Pendapat di atas juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Anitah (2008:2) tentang media pembelajaran yaitu “setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.

Dari beberapa definisi di atas semakin memperkuat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan yang menyebabkan *interaksi* dalam pembelajaran sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

1. **Landasan Teoritis Penggunaan Media**

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman yang

perna dialami sebelumnya. Menurut Brunner (1966: 10-11) yaitu “ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsun *(enactive)*, pengalaman piktorial/gambar *(iconic)*, dan pengalaman abstrak *(symbolic)”.*

Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata ‘simpul’ dipahami dengan langsung membuat ‘simpul’. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau image), pada tingkatan simbol murid membaca atau mendengar kata ‘simpul’ pada image mental atau mencocokannya dengan pengalamannya membuat simpul.

1. **Jenis – Jenis Media**

Ada beberapa cara untuk mengelompokkan media pembelajaran. Oleh karena itu, beberapa ahli dalam bidang media memiliki pendapat yang berbeda–beda dalam mengklasifikasikan media pembelajaran. Setyosari & Sikhabudden (Asyhar, 2010) mengemukakan bahwa ada lima kategori dalam media pembelajaran yakni : (1) berdasarkan ciri fisik, (2) berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, (3) berdasarkan persepsi indera, (4) berdasarkan penggunaannya, dan (5) Berdasarkan hirarkhi pemanfaatannya.

Selanjutnya akan dijelaskan dua diantara lima kategori tersebut yaitu pengelompokan media berdasarkan ciri fisik dan berdasarkan persepsi indera.

1. Pengelompokan berdasarkan ciri fisik

Menurut Asyhar (2010: 46-47) berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat macam, yaitu:

1. Media pembelajaran dua dimensi (2D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja, misalnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, papan tulis, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja. Media ini biasanya tidak memakai peralatan proyeksi dalam penggunaannya seperti buku, modul dan sebagainya.
2. Media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal.
3. Media pandang diam *(still picture),* yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak/statis).
4. Media pandang gerak *(motion picture),* media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasukmedia televisi, film atau video recorder termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar monitor *(screen)* di computer atau layar LCD dan sebagainya.
5. Pengelompokan berdasarkan persepsi indera

Pemilihan media dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari indera yang dirangsang. Berdasarkan indera yang dirangsang, media dapat dibagi dalam empat kelompok, yaitu:

1. Media visual yaitu jenis media yang dalam penggunaannya hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik.
2. Media audio yaitu jenis media yang penggunaannya hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.
3. Media audio-visual yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu kegiatan.
4. Multimedia yaitu penggabungan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi kedalam satu jenis media. Multimedia saat ini sinonim dengan *computer-based* yang mengkombinasikan media teks, visual diam, visual gerak, audio bahkan video dalam satu penyajian digital tunggal dan koheren.
5. **Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu dalam pembelajaran tetapi juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tentunya memilki beberapa fungsi yang berdampak positif dalam proses belajar mengajar.

Beberapa fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2010: 42), yaitu:

1. Sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan/pengetahuan dari pebelajar kepada pembelajar.
2. Fungsi semantik, yakni fungsi media dalam memperjelas arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol.
3. Fungsi fiksatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan.
4. Fungsi manipulatif, yakni fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa/kejadian dengan berbagai macam cara, teknik dan bentuk.
5. Fungsi distributif, maksudnya dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang sangat luas. Artinya media pembelajaran dapat mengatasi batas–batas ruang dan waktu, serta keterbatasan indrawi manusia.
6. Fungsi psikomotorik adalah fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik.
7. Fungsi psikolgis, yakni fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan/emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong peserta didik membangkitkan minat belajar).
8. Fungsi sosio-kultural, yakni media pembelajaran dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Pendapat lain dikemukakan oleh Midun (Asyhar, 2010 : 23) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

1. Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas.
2. Dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperolehpengalaman beragam selama proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.
4. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar, terlalu kecil atau rentang waktu prosesnya terlalu panjang.
5. Media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah dan orang sebagai sumber informasi.
6. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula.
7. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya–karya inovatif.
8. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda–beda, dan di

dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu. Dengan media durasi pembelajaran juga bisa dikurangi.

1. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara umum berfungsi untuk mengatasi atau meminimalisir hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran. Baik itu berupa hambatan psikologis (seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan), hambatan fisik (seperti sakit, kelelahan, keterbatasan daya indera, dan cacat tubuh), hambatan kultural (seperti

perbedaan adat istiadat, norma–norma sosial, kepercayaan, dan nilai–nilai panutan), dan hambatan lingkungan sekitar. Dengan teratasinya hambatan–hambatan tersebut diharapkan membawa dampak positif dalam proses pembelajaran utamanya dalam hal meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. **Media Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genap**

Berdasarkan uraian di atas media Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genaptermasuk dalam media pembelajaran dua dimensi yang tidak memakai peralatan proyeksi dalam penggunaannya. Media Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genap merupakan sebuah kartu, dimana dalam kartu tersebut terdapat bilangan ganjil dan genap. Bilangan Genap seperti 2, 4, 6, 8 dan 10 sedangkan bilangan ganjil seperti 1, 3, 5, 7 dan 9.

Bilangan tersebut dibuat dalam bentuk kartu yang menarik karena dibalik kartu tersebut peneliti mencoba memberikan sebuah gambar yang disukai anak-anak,

sehingga ketika anak melihat kartu tersebut anak menjadi tertarik melihat dan mempelajarinya.

Kartu ini sangat sederhana, tahan lama dan tidak berbahaya. Selain itu penerapan media ini dalam proses pembelajaran dilakukan dalam bentuk permainan, sehingga tidak membuat anak bosan belajar. Melalui media Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genapmemungkinkan anak untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan untuk mengambil keputusan, dan kemampuan untuk memecahkan masalah.

Adapun bentuk dan langkah–langkah penggunaan media Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genap dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

1. Tampak depan dan belakang Media Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genap.

**Gambar 2.1 Kartu Bilangan Ganjil dan Genap**

1. Pemisahan antara kartu angka bilangan ganjil dan genap.

** **

**Gambar 2.2 Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genap**

1. Kartu tersebut ditempatkan pada urutkan berdasarkan bilangan sebelumnya.

****

**Gambar 2.3 Cara Meletakkan Nomor Pada Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genap**

1. Ulangi langkah tersebut untuk bilangan ganjil dan genap selanjutnya.
2. Lakukan permainan ini secara berulang–ulang untuk meningkatkan daya ingat anak.
3. **Murid Tunagrahita**
4. **Pengertian Murid Tunagrahita**

Tunagrahita merupakan istilah resmi di Indonesia yang digunakan untuk menyebut anak–anak yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata–rata dan mengalami hambatan dalam interaksi sosial. Tunagrahita juga biasa dikenal dengan istilah mental retardation atau mental retarded.

Menurut *The American Association on Mental Deficiency* (Efendi, 2006 : 34) “Seseorang dikategorikan tunagrahita apabila kecerdasannya secara umum dibawah rata–rata dan mengalami kesulitan penyesuaian sosial dalam setiap fase perkembangannya”.

Menurut Edgar Doll (Efendi, 2006),

“Seseorang dikatakan tunagrahita jika (1) secara sosial tidak cakap, (2) secara mental dibawah normal, (3) kecerdasannya terhambat sejak lahir atau pada usia muda dan (4) kematangannya terhambat”.

Sedangkan menurut *The New Zealand Society for the Intellectually Handicapped* (Amin, 1995 : 24), menyatakan tentang anak tunagrahita sebagai berikut:

*A person is said to have an intellectually handicapped when a) Their intellectual functioning is a significantly below average, and this state has been present from an early age. b) they have marked impairment in ability to adapt the cultural deman of society.*

Batasan di atas menyatakan bahwa seseorang dikatakan tunagrahita apabila kecerdasannya jelas–jelas dibawah rata–rata dan berlangsung pada masa perkembangan serta terhambat dalam adaptasi tingkah laku terhadap lingkungan sosialnya.

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tunagrahita adalah seseorang yang kecerdasan atau kemampuan intelektualnya berada dibawah rata–rata yang mengalami hambatan dalam adaptasi tingkah laku terhadap lingkungan sosial pada setiap fase perkembangannya.

1. **Faktor Penyebab ketunagrahitaan**

Beberapa Ahli telah mengemukakan tentang sebab terjadinya ketunagrahitaan diantaranya sebagai berikut :

Menurut Kirk & Johnson (Efendi, 2006 : 39),

 ketunagrahitaan dapat terjadi karena:

1. Radang Otak

Merupakan kerusakan pada area otak tertentu yang terjadi saat kelahiran.Radang otak ini terjadi karena adanya pendarahan dalam otak *(intracranial haemorhage).*Pada kasus yang ekstrem, peradangan akibat pendarahan menyebabkan gangguan motorik dan mental.

1. Gangguan Fisiologis

 Gangguan fisiologis berasal dari virus yang dapat menyebabkan ketunagrahitaan diantaranya rubella. Selain rubella, bentuk gangguan fisiologis lain adalah resus factor, mongoloid sebagai akibat gangguan genetik, dan cretinisme atau kerdil sebagai akibat gangguan kelenjer tiroid.

1. Faktor Hereditas

 Faktor hereditas masih sangat sulit dipastikan konstribusi sebagai penyebab terjadinya ketunagrahitaan.Sebab para ahli sendiri mempunyai formulasi yang berbeda–beda mengenai keturunan.

1. Faktor Kebudayaan

Faktor kebudayaan yaitu faktor yang berkaitan dengan segenap perikehidupan lingkungan psikososial.Faktor kebudayaan memang mempunyai sumbangan positif dalam membangun kemampuan psikofisik dan psikososial anak secara baik, namun apabila faktor tersebut tidak berperan baik tidak menutup kemungkinan berpengaruh terhadap perkembangan psikofisik dan psikososial anak.

 Dapat disimpulkan bahwa terjadinya ketunagrahitaan itu dipengaruhi beberapa faktor, baik itu faktor radang otak, gangguan fisiologis, faktor hereditas dan faktor kebudayaan.

1. **Klasifikasi Murid Tunagrahita**

Banyak ahli berusaha mengklasifikasikan murid tunagrahita, namun antara ahli yang satu dengan ahli lainnya memiliki klasifikasi yang berbeda–beda.Semua itu tergantung pada bidang ilmu dan pandangannya masing–masing.Ada yang mengklasifikasikan berdasarkan kemampuan belajarnya, etiologinya tipe klinis, dan sebagainya.

Menurut AAMD dan PP No. 72 tahun 1991 (Amin, 1995 : 46), “murid tunagrahita diklasifikasikan ke dalam tiga tingkatan yaitu: tunagrahita ringan, tunagrahita sedang, dan tunagrahita berat dan sangat berat”.

1. Tunagrahita Ringan

Pada umumnya anak tunagrahita ringan tidak mengalami gangguan fisik.Mereka secara fisik tampak seperti anak normal pada umumnya.Oleh karena itu agak sulit membedakan secara fisik antara anak tunagrahita ringan dengan anak normal.

Amin (1995: 23), mengemukakan yang dimaksud anak tunagrahita ringan adalah:

Mereka yang meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja. IQ anak tunagrahita ringan berkisar 50–70.

Somantri (1996: 86) mengemukakan tentang kondisi anak tunagrahita ringan (debil) sebagai berikut:

Anak tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau *debil*, yakni mereka yang memiliki IQ 68–52 menurut Binet dan IQ 69–55 menurut scala Wescheler (WISC). Mereka masih dapat diajar membaca, menulis dan berhitung sederhana, dapat didik menjadi tenaga kerja semi-skilled dan tidak mampu menyesuaikan diri secara independen.

Berdasarkan yang telah dikemukakan di atas jelas dikatakan bahwa murid tunagrahita ringan masih memiliki potensi untuk dididik dalam pelajaran akademik, keterampilan sederhana, dan mampu mandiri sesuai batas-batas kemampuan yang dimiliki anak tunagrahita ringan itu sendiri.

1. Tunagrahita Sedang

Anak tunagrahita sedang *(embisil)* atau sering juga disebut anak tunagrahita mampu latih yaitu anak tunagrahita yang memiliki kecerdasan dan adaptasi sosial di bawah anak tunagrahita ringan. Suparlan (1983: 30) mengemukakan bahwa:

Anak *embisil* (tunagrahita sedang) memiliki IQ antara 25–50. Ia dapat mengucapkan beberapa kata dan dapat dilatih sekedarnya tentang pemeliharaan atau mengurus diri sendiri. Namun ia masih membutuhkan pengawasan orang lain.

Jika dikaitkan dengan pendapat diatas maka dapat dipastikan bahwa anak tunagrahita sedang, kurang atau bahkan tidak memungkinkan untuk mengikuti program pendidikan di sekolah. Mereka lebih cenderung dilatih untuk mengurus diri sendiri melalui aktivitas kehidupan sehari–hari*,* serta melakukan fungsi sosial kemasyarakatan menurut kemampuannya.

1. Tunagrahita Berat dan Sangat Berat

 Anak tunagrahita berat dan sangat berat atau sering disebut idiot, pada umumnya hampir tidak memiliki kemampuan untuk dilatih mengurus diri sendiri, melakukan sosialisasi dan bekerja. Sepanjang hidupnya mereka akan selalu bergantung pada bantuan dan perawatan orang lain. IQ mereka kurang dari 30.

1. **Karakteristik Murid Tunagrahita Ringan**

Tunagrahita merupakan kondisi dimana perkembangan kecerdasan mengalami hambatan sehingga tidak mencapai tahap perkembangan yang optimal. Ada beberapa karakteristik umum murid tunagrahita ringan yang dapat kita pelajari.

James D. Page (Amin, 1995), menguraikan karakteristik anak tunagrahita dalam hal kecerdasan, sosial, fungsi–fungsi mental, dorongan dan emosi, serta organisme.

1. Kecerdasan

Memiliki kemampuan belajar sangat terbatas terutama untuk hal–hal yang abstrak. Lebih banyak belajar dengan cara membeo, bukan dengan pengertian. Selalu membuat kesalahan dari hari ke hari. Serta perkembangan mentalnya mencapai puncak pada usia yang masih muda.

1. Sosial

Tidak dapat mengurus, memelihara diri sendiri, lebih cenderung bermain dengan teman–teman yang lebih muda daripadanya, dan tidak dapat bersaing dengan teman sebayanya.Tanpa bimbingan dan pengawasan mereka dapat terjerumus kedalam tingkah laku yang terlarang seperti mencuri, merusak dan pelanggaran seksual.

1. Fungsi–fungsi Mental

Mereka mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian, pelupa, kurang tangguh dalam menghadapi tugas dan mengalami kesukaran mengungkapkan kembali suatu ingatan.

1. Dorongan dan Emosi

Perkembangan dan dorongan emosi anak tunagrahita berbeda antara satu sama lain. Tergantung pada tingkat ketunagrahitaannya masing-masing.

1. Organisme

Mengalami keterlambatan dalam perkembangan seperti baru dapat berjalan dan berbicara pada usia yang lebih tua dari anak normal. Sikap dan gerak lagaknya kurang indah (misalnya berjalan dengan sempoyongan). Badannya relatif kecil seperti kurang segar. Tenaganya kurang, cepat letih, dan kurang mempunyai daya tahan.

1. **Matematika**
2. **Hakikat Matematika**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar.Sebagai tenaga pengajar kita perlu mengetahui hakikat matematika itu sendiri.

Soedjaji (2000: 25) menyajikan definisi atau pengertian matematika yaitu:

(1) matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak, dan terorganisir secara sistematik; (2) matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulus; (3) matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan dua bilangan; (4) matematika adalah pengetahuan tentang fakta–fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk; (5) matematika adalah pengetahuan tentang struktur–struktur logis; dan (6) matematika adalah pengetahuan tentang aturan–aturan yang cermat.

Menurut Johnson dan Myklebust (Abdurrahman, 2003), “matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan–hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir”.

Abdurrahman (2003:37), mengemukakan bahwa :

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap

masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan iformasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran,

menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan–hubungan.

Dari berbagai pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bahasa simbolis yang menggambarkan fakta–fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, agar nantinya dapat mengekspresikan hubungan antara satu dengan lainnya, sehingga memberi kemudahan berpikir bagi manusia dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari–hari.

1. **Ruang Lingkup Matematika**

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Ringan (2006:102) mengemukakan bahwa :

Mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Ringan (SDLB-C) meliputi aspek–aspek sebagai berikut: (1) Bilangan, (2) Geometri dan Pengukuran, (3) Pengolahan Data.

1. **Tujuan Matematika**

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunagrahita Ringan (2006: 101-102) mengemukakan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan dan masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Selain itu dalam GBPP (Soedjadi, 2000) matematika yang khusus untuk pendidikan dasar yang dewasa ini dipakai dikemukakan bahwa tujuan khusus pengajaran matematika di sekolah dasar (SD) adalah:

1. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari–hari.
2. Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialihgunakan, melalui kegiatan matematika.
3. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di SLTP.
4. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Berdasarkan berbagai pandangan tentang tujuan matematika yang telah dikemukakan diatas dapat ditarik benang merah bahwa pembelajaran matematika bertujuan untuk memberikan berbagai pengetahuan tentang konsep matematika, keterkaitan anatar konsep, dan pengaplikasian konsep tersebut kepada peserta didik, sehingga dapat digunakan sebagai bekal belajar lebih lanjut di SLTP maupun digunakan dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari–hari.

1. **Prinsip Pengajaran Matematika**

Ada beberapa prinsip dalam pengajaran matematika yang harus diperhatikan.

Abdurrahman (2003: 272) mengemukakan bahwa ada delapan prinsip dalam pengajaran matematika, yaitu:

(1) menyiapkan anak untuk belajar matematika; (2) maju dari konkret ke abstrak; (3) menyediakan kesempatan untuk berlatih dan mengulang; (4) generalisasi ke situasi baru; (5) menyadari kekuatan dan kelemahan siswa; (6) membangun fondasi yang kokoh tentang konsep dan keterampilan matematika; (7) menyajikan program matematika yang seimbang; dan (8) penggunaan kalkulator.

Pendapat diatas akan diuraikan sebagai berikut:

1. Menyiapkan anak untuk belajar matematika

Banyak anak yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika disebabkan karena kurangnya kesiapan anak untuk belajar bidang studi tersebut.

1. Maju dari konkret ke abstrak

Untuk murid sekolah dasar, matematika hendaknya diajarkan dari yang konkret ke abstrak. Sebab akan mempermudah mereka dalam memahami konsep–konsep matematika dengan baik.

1. Menyediakan kesempatan untuk berlatih dan mengulang

Agar murid dapat mengaplikasikan berbagai konsep dalam kehidupan, maka mereka memerlukan banyak latihan dan ulangan.

1. Generalisasi ke situasi baru

Murid hendaknya memperoleh kesempatan yang cukup untuk mengeneralisasikan keterampilan mereka ke dalam banyak situasi. Sehingga mereka memperoleh keterampilan dalam mengenal dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimilki terhadap situasi baru yang berbeda–beda.

1. Menyadari kekuatan dan kelemahan siswa

Seorang guru harus memahami kemampuan dan ketidakmampuan siswa,

termasuk penguasaan matematika dan operasi–operasi yang dapat dilakukan oleh siswa. Hal ini akan mempermudah guru dalam membuat keputusan tentang teknik yang akan digunakan untuk mengajar siswa.

1. Membangun fondasi yang kokoh tentang konsep dan keterampilan matematika

Belajar matematika harus dibangun atas fondasi yang kokoh tentang konsep dan keterampilan.Sebab dua hal tersebut merupakan bekal awal untuk belajar ke tingkat yang selanjutnya.

1. Menyajikan program matematika yang seimbang

Program matematika yang seimbang mencakup kombinasi antartiga elemen (a) konsep, (b) keterampilan, dan (c) pemecahan masalah.Ketiga elemen tersebut harus diajarkan secara seimbang dan saling terkait.

1. Penggunaan kalkulator

Kalkulator dapat digunakan setelah siswa memiliki keterampilan kalkulasi.Jadi kalkulator digunakan bukan untuk menanamkan keterampilan kalkulasi melainkan untuk menanamkan penalaran matematika.

1. **Langkah–langkah Pembelajaran Matematika**

Dalam mengembangkan kreatifitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika.

Lerner (Abdurrahman, 2003) mengemukakan bahwa :

kurikulum bidang studi matematika hendaknya mencakup tiga elemen, (1) konsep, (2) keterampilan, dan (3) pemcahan masalah. Sedangkan Heruman (2009: 2) mengemukakan bahwa konsep–konsep pada kurikulum matematika dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu: (1) pemahaman konsep dasar; (2) pemahaman konsep; dan (3) pembinaan keterampilan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah–langkah dalam pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar (SD) hendaknya dimulai dari pemahaman konsep dasar, pemahaman konsep, pembinaan keterampilan, dan pemcahan masalah. Hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep dasar, yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari isi kurikulum, yang dicirikan dengan kata mengenal.

Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkrit dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.

1. Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.
2. Pembinaan ketrampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan ketrampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.
3. Pemcehan masalah yaitu aplikasi dari ketiga langkah sebelumnya. Dalam pemecahan masalah biasanya melibatkan beberapa kombinasi konsep dan keterampilan dalam situasi baru atau situasi yang berbeda. Namun langkah keempat ini belum dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas dasar I. Utamanya kelas dasar I yang menangani murid tunagrahita ringan.
4. **Hasil Belajar**
5. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”.Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000: 391) ”hasil adalah sesuatu yang diadakan atau dibuat”.

Hal ini merujuk kepada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Sedangkan belajar menurut menurut Komalasari (2010: 2), adalah:

Suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan

dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah ia mengikuti pengalaman belajarnya.

1. **Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Slameto (1988: 56) bahwa : “faktor–faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar dibagi atas dua faktor utama, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik dan faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik”.

1. Faktor dari dalam diri peserta didik (faktor intern)
2. Faktor psikologis; seperti perhatian, minat, sikap, motivasi, intelegensi, kematangan, dan kesiapan peserta didik.
3. Hambatan fisik; seperti sakit, kelelahan, keterbatasan daya indera, dan cacat tubuh.
4. Faktor dari luar diri peserta didik (faktor ekstern)
5. Faktor lingkungan sosial; seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
6. Sarana dan prasarana yang tersedia.

Dengan demikian untuk menunjang keberhasilan anak dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah, maka pihak sekolah perlu memperhatikan dan meminimalisir berbagai faktor yang dapat menghambat keberhasilan tersebut.

1. **Kerangka Pikir**

Kerangka pikir disusun sebagai penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan yang merupakan argumentasi dalam merumuskan pertanyaan penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan di atas, hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa masih rendah atau berada dibawah KKM utamanya dalam mata pelajaran matematika yang berkaitan dengan bilangan. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan selama ini masih bersifat konvensional, yaitu satu arah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Akibatnya perhatian, minat, dan motivasi murid dalam belajar matematika sangat rendah. Sehingga hasil belajarnya pun ikut rendah.

Atas dasar itulah peneliti mencoba menggunakan media Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genapdalam proses pembelajaran matematika. Dengan menggunakan media Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genapdiharapkan dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi murid dalam belajar matematika. Sehingga nantinya akan membawa peningkatan terhadap hasil belajar matematika murid. Kerangka pikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil Belajar Matematika Murid Tunagrahita Rendah

Penggunaan Media *Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genap* Dalam Pembelajaran Matematika

Hasil Belajar Matematika Murid Akan Meningkat

**Gambar 2.4 Skema Kerangka Pikir**

1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka pertanyaan penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimanakah hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum menggunakan media Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genap?
2. Bagaimanakah hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa setelah menggunakan media Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genap?
3. Adakah peningkatan hasil belajar matematika pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa melalui penggunaan media Kartu Angka Bilangan Ganjil dan Genap?