**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal penting bagi kehidupan manusia dan sangat berpengaruh dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia di zaman perkembangan. Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka keadaan tersebut secara tidak langsung berimplikasi pada dunia pendidikan.

Tujuan pendidikan Nasional merupakan harapan kita sebagai bangsa Indonesia, namun sampai hari ini rendahnya prestasi akademik atau hasil belajar murid sebagai salah satu indikator kebehasilan sistem pendidikan nasional masih menjadi persoalan yang belum bisa terselesaikan. Disinilah peran guru sebagai pengendali atau nahkoda dalam kelas yang mereka pimpin.

Mata pelajaran matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika diberikan untuk membekali murid dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Murid diharapkan dapat memecahkan segala persoalan yang dihadapi, baik masalah yang berkaitan dengan pelajaran matematika itu sendiri maupun yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Sebagaimana kita ketahui matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diketahui oleh semua orang, karena di dalam matematika diajarkan cara mengenal bilangan, angka, berhitung, mengenal mata uang, dan cara pengaplikasiannya. Pelajaran Matematika sangat penting dipelajari bagi semua orang termasuk murid tunagrahita meskipun mereka mengalami hambatan dalam berpikir hal yang abstrak, terutama dalam pelajaran matematika yang banyak menggunakan simbol abstrak.

Berbagai permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran disebabkan oleh berbagai hal yang berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Dalam proses pembelajaran guru sebaiknya mampu memberikan pembelajaran matematika yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagi murid agar mata pelajaran matematika bukan lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga murid dapat meningkatkan motivasi belajarnya dan akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh murid.

Salah satu faktor penyebab dari ketidak tahuan dalam mengenal angka adalah ketidak efektifan penggunaan media pembelajaran dan kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik, hal ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari murid tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan murid dapat berjalan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membantu murid tunagrahita ringan dalam proses pembelajaran, khususnya matematika yang merupakan mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami karena banyak menggunakan simbol abstrak sehingga sulit dipahami oleh murid tunagrahita. Hal ini juga dapat berimplikasi pada hasil belajar murid tunagrahita.

Setelah melakukan observasi pada tanggal 8 Mei 2013 di SLB Jenetallasa Kabupaten Gowa menemukan masalah yakni penggunaan media yang selalu menggunakan poster atau gambar angka 1-10 sehingga murid hanya melihat, menunjuk dan menuliskan kembali. Sedangkan dengan menggunakan media game interaktif murid tidak hanya dapat melihat, menunjuk tetapi juga, angka yang ditunjuk dapat mengeluarkan suara sesuai angka yang dipilih murid. Dan juga terdapat berbagai gambar jika ditunjuk akan berubah jadi angka sesuai jumlah gambar yang ada, sehingga murid dapat belajar sambil bermain.

Pemilihan media sangatlah penting untuk dapat meningkatkan dan dapat memotivasi seorang murid tunagrahita ringan untuk mengikuti pembelajaran dan mampu mengenal angka. Berangkat dari hal tersebut multimedia interaktif dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat murid dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

Masalah ketidakmampuan murid tunagrahita ringan kelas dasar 1 SLB jenetallasa Kabupaten Gowa merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari alternatif pemecahannya. Hal ini disebabkan karena mengenal angka merupakan dasar dalam pelajaran matematika. Jika ketidakmampuan mengenal angka ini dibiarkan berlarut-larut maka akan berdampak pada pelajaran matematika secara umum.

Penggunaan game interaktif merupakan salah satu upaya yang diduga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka bagi murid tunagrahita ringan, khususnya murid kelas dasar 1 SLB Jenetallasa Kabupaten Gowa. Diprediksi murid-murid tunagrahita ringan secara psikologis akan tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran mengnal angka pada matematika dengan menggunakan game interaktif.

Persoalan yang muncul bahwa penggunaan game interaktif sebagai solusi untuk mengatasi masalah ketidakmampuan mengenal angka bagi murid tunagrahita ringan masih bersifat dugaan yang kebenarannya masih perlu dibuktikan secara empiris. Oleh karena itu pertanyaan yang perlu dijawab adalah apakah penggunaan game interaktif dalam pelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka bagi murid tunagrahita ringan? Untuk menjawab pertanyaan tersebut dipandang perlu untuk melakukan kajian secara cermat dan mendalam mengenai hal tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti mengenai penggunaan media game interaktif dalam mengenal angka pada murid tunagrahita ringankelas Dasar I di SLB Jenetallasa Kabupaten Gowa.

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah “Bagaimana kemampuan mengenal angka murid tunagrahita ringankelas dasar I di SLB Jenetallasa Kabupaten Gowa sebelum dan sesudah penggunaan game interaktif?”

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan mengenal angka murid tunagrahita ringan kelas dasar I di SLB Jenetallasa sebelum dan sesudah penggunaan game interaktif.

**D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

**1. Manfaat secara teoritis:**

1. Hasil penelitian ini dapat menambah khasanah keilmuan dalam dunia pendidikan luar biasa khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar matematika bagi murid tunagrahita ringan.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi para peneliti selanjutnya yang membahas tentang hasil belajar matematika bagi murid tunagrahita ringan.

**2. Manfaat secara praktis:**

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika bagi murid tunagrahita ringan.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi orang tua murid tunagrahita ringan dalam mendukung peningkatan hasil belajar matematika bagi anak-anaknya.