**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

 Pada era modern ini pendidikan merupakan tonggak kemajuan suatu bangsa, dengan ilmu pengetahuan dan tekhnologi yang canggih ini dengan mudah kita menguasai dunia. Begitu pula pentingnya pendidikan bagi setiap manusia yang merupakan hak bagi mereka baik yang normal atau yang mengalami gangguan baik fisik maupun mental. Sebagaimana dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”, ( Laras Media Prima, 2011: 50 ). Hal ini dimaksudkan adalah pendidikan bagi mereka yang normal dan murid berkebutuhan khusus diberlakukan sama.

 Pendidikan yang dimaksudkan di atas adalah pendidikan luar biasa yang khusus menangani murid- murid berkelainan atau murid berkebutuhan khusus sebagai objek formalnya yang berupaya untuk meningkatkan pelayanan bagi mereka yang berkelainan termasuk murid tunagrahita. Murid tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada di bawah rata-rata. Selain itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial tempat mereka berada. Pemahaman tentang murid tunagrahita merupakan dasar untuk dapat menyelenggarakan pendidikan atau layanan dan pengajaran yang tepat bagi mereka.

 Dalam pendidikan luar biasa dan pendidikan bagi yang mengalami gangguan intelek dapat dilihat dari sisi perkembangan mental murid itu sendiri. Sering dijumpai murid yang tidak dapat melakukan hubungan sosial yang baik di lingkungannya baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial lainnya, hal ini menandakan bahwa murid tersebut mengalami gangguan kecerdasan, karena dimana perkembangan kecerdasan tidak sesuai dengan usia murid.

 Salah satu pengetahuan dasar yang telah mengalami perubahan dari tahun ke tahun adalah pengetahuan matematika. Matematika bagi murid-murid di SLB dimulai dari berbagai kegiatan fisik seperti menghitung, mengelompokkan obyek-obyek, dan bermain jual-jualan. Pengetahuan matematika dapat dikreasikan secara aktif oleh murid-murid dan bukan secara pasif diterima dari lingkungannya.

Matematika hakikatnya abstrak maka dianjurkan untuk pelaksanaan pengajaran matematika dimulai dari yang sederhana sampai ke yang kompleks atau dari konkrit ke abstrak. Hal ini sangat disadari oleh pakar pendidikan dan merupakan suatu anjuran untuk mentransfer pengetahuan atau konsep-konsep matematika kepada murid-murid.

Matematika perlu diberikan kepada murid tunagrahita ringan dengan memperhatikan tingkat kemampuannya. Kemampuan tersebut diberikan untuk membekali murid agar murid tunagrahita ringan memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk menghadapi hidup yang selalu mengalami perubahan.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Cocroft (Abdurrahman, 1999: 253) bahwa:

Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan serta memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang”.

Kurikulum 2006 Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) Tunagrahita ringan tertuang mata pelajaran matematika dengan standar kompetensi menggunakan mata uang dalam kehidupan anak dan kompetensi dasar mengenal mata uang pecahan Rp..50, Rp.100, Rp. 200,- dan Rp.500. Kompetensi tersebut diharapkan tuntas dan dipahami murid setelah pembelajaran. Dengan tuntasnya materi pelajaran akan memudahkan murid tunagrahita ringan melanjutkan bahan ajar ke tingkat materi mata uang pecahan yang lebih tinggi nilainya.

 Namun kenyataan yang diharapkan tidak demikian. Di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa murid tunagrahita ringan kelas dasar III tidak memahami nilai mata uang pecahan Rp.50, Rp. 100, Rp. 200, dan Rp. 500, tidak mampu membedakan nilai mata uang pecahan sehingga bila dibelanjakan uang tersebut murid tidak mengerti apakah uang itu cukup atau tidak untuk membeli sesuatu. Fakta tersebut mengindikasikan bahwa murid tunagrahita ringan hasil belajar matematikanya masih rendah. Berdasarkan observasi awal tanggal 12 bulan oktober tahun 2014, murid sering mendapat nilai 2 dan 3 menurut informasi dari gurunya. Perlu diketahui bahwa pembelajaran sebelumnya guru lebih banyak ceramah dari pada memperlihatkan alat peraga atau melakukan permainan mata uang pecahan logam.

 Memperhatikan masalah yang dihadapi murid tunagrahita ringan kelas dasar III SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa, maka perlu dicarikan solusi pemecahannya, sebab jika dibiarkan kemampuan mengenal mata uang pecahan Rp.50, Rp. 100, Rp. 200, dan Rp. 500 tidak dapat dipahami nilainya oleh murid. Olehnya itu salah satu solusi pemecahan yang dapat ditempuh adalah dengan menggunakan permainan mata uang, karena dalam permainan dapat membantu mengembangkan ingatan murid dan merasa tidak jenuh karena murid selalu aktif dan senang dengan permainan mata uang seperti permainan jual beli yang ada sebagai penjual dan ada sebagai pembeli.

Dipilihnya permainan mata uang dalam pembelajaran mengenal nilai mata uang pecahan karena permainan ini pendekatannya mengutamakan keterlibatan murid yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dan nilai mata uang pecahan serta menambah semangat belajar murid. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan bahwa “ Bermain dapat meningkatkan semangat belajar”. Depdikbud (1999: 29).

 Memperhatikan uraian tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa, menggunakan permainan mata uang.

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka masalah rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah kemampuan mengenal bilangan sebelum penerapan permainan mata uang pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa?

2. Bagaimanakah kemampuan mengenal bilangan setelah penerapan permainan mata uang pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa?

3. Apakah kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan mata uang?

**C. Tujuan Penelitian**

 Mengacu pada rumusan masalah di atas maka, tujuan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

 1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal bilangan sebelum permainan mata uang pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa.

2. Untuk mengetahui kemampuan mengenal bilangan setelah permainan mata uang pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa.

3. Untuk mengetahui kemampuan mengenal bilangan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan mata uang.

**D. Manfaat Hasil Penelitian**

Ada dua manfaat pokok yang diharapkan dalam penelitian ini, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa; sebagai bahan informasi untuk memperoleh cakrawala berpikir dalam menangani murid tungarhita ringan khususnya penerapan metode bermain terhadap hasil belajar matematika.
2. Bagi peneliti lain; sebagai bahan masukan dalam meneliti dan mengembangkan peubah-peubah berkaitan dengan hasil belajar matematika.
3. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran matematika; sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan pelayanan, pembelajaran dan sekaligus sebagai salah satu metode dalam meningkatkan hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan.
2. Bagi orang tua; sebagai bahan masukan untuk dapat menggunakan permainan mata uang kepada anaknya, agar anak terbiasa menggunakan memahami nilai mata uang logam dalam kehidupan sehari-hari.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. Anak Tunagrahita
3. Pengertian Anak Tunagrahita

Tunagrahita adalah kata lain dari retardasi mental *(mental retardation)*. Arti harfiah dari perkataan tuna adalah merugi, sedangkan grahita artinya pikiran. Jadi tunagrahita bisa diartikan kerugian atau kelemahan dalam berpikir atau bernalar. Kekurangan atau kelemahan ini diikuti oleh kekurangan dan kelemahan dalam adaptasi sosial. Kedua hal ini di bawah kemampuan anak normal pada umumnya sehingga mereka memerlukan pendidikan khusus.

 Abdurrahman dan Sudjadi (1994: 20) mengemukakan bahwa:

Tunagrahita mengacu pada adanya penyimpangan fungsi intelektual umum yang nyata di bawah rata-rata (*IQ* 68) bersamaan dengan kekurangan dalam perilaku adaptif dan tampak pada masa perkembangan (masa konsepsi hingga usia 16 tahun.

Selanjutnya Amin (1995: 11) memberikan batasan bahwa “Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada dibawah rata-rata. Mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga memerlukan pendidikan secara khusus”.

 Menurut Wibowo (2006: 1) dalam semiloka penatalaksanaan anak-anak tunagrahita di Bandung menegaskan bahwa:

Tunagrahita adalah keterbatasan subtansial dalam memfungsikan diri. Keterbatasan ini ditandai dengan terbatasnya kemampuan fungsi kecerdasan yang terletak di bawah rata-rata (IQ 70 atau kurang) dan ditandai dengan terbatasnya kemampuan tingkah laku adaptif minimal di dua area atau lebih. (Kemampuan komunikasi, merawat diri, menyesuaikan dalam kehidupan rumah, keterampilan sosial, mengarahkan diri sendir, area kesehatan dan keamanan, fungsi akademik, pengisian waktu luang, dan kerja) dan disebut tunagrahita bila memanifestasikannya terjadi pada usia di bawah 18 tahun.

 Amin (1995: 11) mengemukakan bahwa “murid tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya berada di bawah rata-rata. Mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan”. Seperti yang diungkapkan oleh Kirk dan Gallagher (Amin, 1995: 16) bahwa: “ Tunagrahita mengacu pada fungsi intelek umum yang nyata berada di bawah rata-rata bersamaan dengan kekurangan dalam adaptasi tingkah laku yang berlangsung dalam masa perkembangan”. Sedangkan Soemantri (1995: 12) mengemukakan bahwa”Tunagrahita atau terbelakang mental merupakan kondisi dimana perkembangan kecerdasannya mengalami hambatan sehingga tidak mencapai taraf perkembangan yang optimal”.

Sementara Suparlan (1983: 6) mengemukakan bahwa “menurut tinjauan klinik istilah subnormalita mental menunjukkan semua orang yang mentalnya berada di bawah normal dengan tidak membedakan kebutuhan para penderita tentang bantuan yang mereka perlukan”.

 Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa murid tunagrahita adalah Keterbatasan substansial dalam memfungsikan diri seperti murid yang memiliki lemah ingatan, lemah otak, kekurangan dalam melakukan adaptasi akibat dari kecerdasannya yang berada di bawah rata-rata yang terjadi pada masa perkembangan, yang ditandai dengan kurang sempurnanya fungsi-fungsi intelek sehingga membutuhkan pendidikan dan layanan khusus.

1. Klasifikasi Anak Tunagrahita

Pengklasifikasian tunagrahita yang sudah lama dikenal yaitu debil untuk yang ringan, imbisil untuk yang sedang, dan idiot untuk berat dan sangat berat. Berikut ini akan dipaparkan klasifikasi dari beberapa orang ahli. Menurut Amin (1995: 21). Anak tunagrahita diklasifikasikan sebagai berikut;

1. Idiot

Anak yang tergolong dalam kelompok ini pada umumnya hampir tidak memiliki kemampuan untuk dilatih mengurus diri sendiri, melakukan sosialisasi dan bekerja. Sepanjang hidupnya mereka akan selalu tergantung pada bantuan dan perawatan orang lain.

1. Embisil

Mereka yang termasuk dalam kelompok tunagrahita sedang memiliki kemampuan intelektual umum dan adaptasi perilaku di bawah tunagrahita ringan. Mereka dapat belajar keterampilan sekolah untuk tujuan-tujuan fungsional, mencapai suatu tingkat tanggung jawab sosial, dan mencapai penyesuaian sebagai pekerja dengan bantuan.

1. Debil

Mereka yang termasuk dalam kelompok ini meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja.

Sedangkan klasifikasi berdasarkan taraf subnormalitas intelektual menurut Abdurrachman dan Sudjadi (1994: 26) adalah:

* + - 1. Taraf perbatasan atau lamban belajar (*the borderline or the slow learner*) (IQ 70 – 85)
			2. Tunagrahita mampu didik (*educable mentally retarded*) (IQ 50 – 70 atau 75)
			3. Tunagrahita mampu latih (*trainable mentally retarded*) (IQ 30 atau 35 sampai 50 atau 55), dan
			4. Tunagrahita mampu rawat (*dependent or profoundly mentally retarded*) (IQ di bawah 25 atau 30)

Kemudian ada empat taraf retardasi mental menurut skala intelegensi Wechsler (Abdurrachman dan Sudjadi, 1994: 26) adalah :

1. Retardasi mental ringan (*mild mental retardation*), IQ 55 – 69
2. Retardasi mental sedang (*moderate mental retardation*) IQ 50 – 54
3. Retardasi mental berat (*severe mental retardation*) IQ 25 – 39, dan
4. Retardasi mental sangat berat (*profoun mental retardation* ) IQ 24 – ke bawah

Selanjutnya pengklasifikasian tunagrahita menurut Roan (Abdurrachman dan Sudjadi, 1994: 26) yaitu:

1. Retardasi mental taraf perbatasan (IQ: 68 – 85)
2. Retardasi mental ringan (IQ: 52 – 67)
3. Retardasi mental sedang (IQ: 36 – 51)
4. Retardasi mental berat (IQ: 20 – 35)
5. Retardasi mental sangat berat (IQ kurang dari 20) : dan
6. Retardasi mental tak tergolongkan

Sesuai dengan pengklasifikasian tunagrahita dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa klasifikasi tunagrahita secara umum digolongkan menjadi tunagrahita ringan, tunagrahita sedang, tunagrahita berat, dan tunagrahita sangat berat, yang kesemuanya merupakan bagian dari tunagrahita.

Amin mengatakan (1995: 21) “Pengklasifikasian murid tunagrahita yaitu meliputi berbagai tingkat/derajat dari yang ringan sampai kepada yang berat, yang ringan debil, imbisil untuk yang sedang dan idiot untuk yang berat dan sangat berat”.

1. Tunagrahita Ringan (debil)

Seperti halnya dengan murid tunagrahita, , maka klasifikasi murid tunagrahita ringan juga berbeda-beda, misalnya ada yang membagi klasifikasi berdasarkan etimologi, kemampuan belajarnya (IQ) ataupun berdasarkan kebutuhan lainnya. AAMD dan PP No. 72 Tahun 1991 (Amin, 1995: 22) “mereka yang termasuk dalam kelompok ini meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian social, dan kemampuan bekerja”. Sedangkan Soemantri (1996: 86) mengemukakan bahwa :

Tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau debil. Kelompok ini memiliki tingkat intelegensi antara 68-52 menurut Binet, sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) memiliki intelegensi 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis dan berhitung sederhana, dengan bimbingan dan pendidikan yang baik murid terbelakang mental ringan pada saatnya akan dapat memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri.

 Dapat disimpulkan bahwa Murid tunagrahita ringan dapat diberikan pendidikan sesuai dengan bakat dan tingkat kemampuan yang dimiliki sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan dapat memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri.

**2.** Tunagrahita Sedang ( Imbisil)

Menurut AAMD dan PP No. 72 Tahun 1991 (Amin, 1995: 23):

Mereka yang termasuk dalam kelompok tunagrahita sedang memiliki kemampuan intelektual umum dan adaptasi perilaku di bawah tunagrahita ringan. Mereka dapat belajar keterampilan sosial untuk tujuan-tujuan fungsional, mencapai suatu tingkat “tanggung jawab sosial”, dan mencapai penyesuaian sebagai pekerja dengan bantuan.

Sedangkan Soemantri (1996: 86) mengatakan bahwa “Murid tunagrahita sedang disebut juga imbisil. Kelompok ini memiliki IQ 51-36 berdasarkan skala Binet sedangkan menurut Skala Wsechler (WISC) memiliki IQ 54-40”.

 Dapat disimpulkan bahwa murid tunagrahita sedang, memiliki kemampuan di bawah kemampuan intelektual umum, mereka dapat belajar keterampilan social karena memiliki IQ antara 5-36 dan dapat belajar keterampilan sosial seperti berpakaian, mandi, menggunakan wc serta dapat melindungi dirinya dari bahaya baik di rumah maupun di lingkungan sekolah atau tempat mereka berada.

**3.** Tunagrahita berat dan sangat berat (idiot)

 Murid tunagrahita berat sering disebut dengan istilah idiot atau murid mampu rawat yang mana sepanjang hidupnya hanya dirawat saja.

Menurut Wibowo (2006: 1) dalam semiloka penatalaksanaan anak-anak tunagrahita di Bandung menyatakan bahwa “klasifikasi *American Association on Mental* *Retardation (AAMR)* tunagrahita berat (parah) adalah rentang IQ-nya terletak antara 25 hingga 39”. Sedangkan Soemantri (1996: 87) mengemukakan bahwa “Kelompok murid tunagrahita berat sering disebut idiot. Kelompok ini dapat dibedakan lagi antara murid tunagrahita berat dan sangat berat”

Tunagrahita berat memiliki IQ di bawah 19 menurut Skala Binet dan IQ di bawah 24 menurut Skala Wechsher (WISC), (Soemantri, 1989: 86). Dari pendapat tersebut disimpulkan bahwa murid tunagrahita berta sering disebut idiot atau murid mampu rawat yang sepanjang hidupnya memerlukan bantuan orang lain untuk merawatnya dan hanya memiliki IQ di bawah 19 .

c**.** Faktor Penyebab Tunagrahita

 Faktor penyebab ketunagrahitaan atau keterbelakangan mental menurut Strauss (Amin, 1995: 62) dapat dibagi menjadi dua gugus yaitu “*endogen* dan *eksogen*” faktor penyebab dari dalam dan faktor dari luar. Kemudian Amin (1995: 62) membagi faktor-faktor penyebab ini atas 3 (tiga) gugus, yang jika disusun secara kronologis adalah “(1) afaktor-faktor yang terjadi sebelum anak lahir (*prenatal*), (2) faktor-faktor yang terjadi saat dilahirkan (natal atau perinatal), dan (3) faktor-faktor yang terjadi sesudah dilahirkan (postnatal)”. Pendapat dari kalangan lain (Amin, 1995: 62) membagi faktor-faktor penyebab ini atas “faktor lingkungan dan faktor individu.”

Selanjutnya faktor penyebab ketunagrahitaan atau keterbelakangan mental menurut Abdurrachman dan Sudjadi (1994: 25) dapat terjadi akibat:

1. Infeksi dan atau intixikasi
2. Rudapaksa dan atau sebab fisik lain
3. Gangguan metamobolisma, pertumbuhan atau atau gizi
4. Penyakit otak yang nyata (*postnatal*)
5. Penyakit/pengaruh prenatal yang tidak jelas
6. Kelainan kromosoma
7. Prematuritas
8. Gangguan jiwa berat
9. Deprivasi psikososial (lingkungan)
10. Keadaan lain yang tak tergolongkan

Sedangkan faktor penyebab ketunagrahitaan menurut Amin (1995: 62) adalah:

* + - 1. faktor keturunan
			2. Gangguan metabolisme dan gizi
			3. Infeksi dan keracunan
			4. Trauma dan zat radioaktif
			5. Masalah pada kelahiran dan
			6. Faktor lingkungan (sosial budaya)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab ketunagrahitaan secara umum dapat terjadi saat sebelum lahir (*prenatal*), lahir (*natal*), dan sesudah lahir (*postnatal*).

d**.** Pengertian Tunagrahita Ringan

Anak tunagrahita ringan merupakan bagian dari tunagrahita. Menurut *American Association on Mental Deficiency* dan PP No. 72 tahun 1991 (Amin, 1995: 22):

Tunagrahita ringan adalah mereka yang termasuk dalam kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja.

Kemudian Abdurrachman dan Sudjadi (1994: 27) mengemukakan bahwa tunagrahita ringan adalah:

Mereka yang masih memiliki potensi untuk menguasai mata pelajaran akademik di sekolah dasar, mampu dididik untuk melakukan penyesuaian sosial yang dalam jangka panjang dapat berdiri sendiri dalam masyarakat, dan mampu bekerja untuk menopang sebagian atau seluruh kehidupan orang dewasa.

Selanjutnya Dibyowarsito (1985: 14) mengemukakan bahwa:

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang mempunyai derajat kemungkinan dididik (*educability*) seperti dalam membaca, menulis dan berhitung. Ia juga mempunyai derajat tertentu kemungkinan dididik dalam bidang-bidang rutin sehari-hari, bidang sosial dan fak pekerjaan (kejuruan). Berdasarkan tes inteligensi (Binet) maka ia mempunyai IQ antara 50 – 70.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita ringan adalah anak yang masih memiliki potensi untuk menguasai mata ajaran akademik di sekolah dasar dan dapat melakukan penyesuaian sosial yang dalam jangka panjang dapat berinteraksi dalam masyarakat dan mampu bekerja untuk menopang sebagian atau seluruh kehidupan orang dewasa.

e. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan

Karakteristik anak tunagrahita secara umum menyangkut inteligensi, kecerdasan/mental, dan terhambat dalam adaptasi prilaku terhadap lingkungan. Karakteristik tunagrahita ringan menurut Amin (1995: 37) adalah:

Anak tunagrahita ringan banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata-katanya. Mereka mengalami kesukaran berfikir abstrak, tetapi mereka masih dapat mengikuti pelajaran akademik baik di sekolah biasa maupun di sekolah khusus. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun, tetapi itupun hanya sebagian dari mereka. Sebagian tidak dapat mencapai umur kecerdasan setinggi itu.

Selanjutnya Suhaeri (Amin, 1995: 34) menguraikan karakteristik anak tunagrahita ringan sebagai berikut:

1) Kecerdasan; Kapasitas belajar murid tunagrahita ringan sangat terbatas teruatama untuk hal-hal yang abstrak. Mereka lebih banyak belajar dengan cara membaca bukan dengan pengertian.

1. Sosial; Dalam pergaulan, mereka tidak dapat mengurus, memelihara dan memimpin diri. Waktu masih murid mereka harus dibantu terus menerus, disuapi makanan, dipasangkan dan ditanggali pakaian, disingkirkan dari bahaya, diawasi waktu bermain dengan murid lain.

3) Fungsi-fungsi mental lain; Mereka mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian. Jangkauan perhatiannya sangat sempit dan cepat beralih sehingga kurang tangguh dalam menghadapi tugas.

1. Dorongan dan Emosi; Murid tunagrahita ringan mempunyai kehidupan emosi yang hampir sama dengan murid normal tetapi, kurang kuat dan kurang banyak mempunyai keragaman.
2. Organisme; Baik struktur maupun fungsi organisme pada umumnya kurang dari murid normal, mereka baru dapat berjalan dan berbicara pada usia yang lebih tua dari murid normal, sikap dan gerak lagaknya kurang indah.

Berdasarkan karakteristik anak tunagrahita ringan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak tunagrahita ringan lebih banyak dipengaruhi oleh kelemahan intelektualnya sebagai akibat dari kelemahan intelektualnya, maka murid memiliki ketidakmampuan berpikir abstrak dan sukar mengendalikan perasaannya dengan karakteristik ini mereka mudah dapat dikenal untuk selanjutnya dapat diperlakukan sebagaimana adanya.

Beberapa karakteristik murid tunagrahita yang dapat diungkapkan di bawah ini diantaranya yaitu:

**1)** Kecerdasan

Faktor inteligensi merupakan salah satu faktor yang menentukan kemampuan seseorang, karena inteligensi berarti kemampuan dalam aspek kognitif. Inteligensi merupakan fungsi yang kompleks, karena merupakan kemampuan untuk mempelajari informasi dan keterampilan menyesuaikan diri dengan masalah-masalah dan situasi baru, belajar dari pengalaman masa lalu, berpikir abstrak, kreatif, dapat menilai secara kritis, menghindari kesalahan, mengatasi kesulitan dan kemampuan untuk merencanakan dan meraih masa depan.

Istilah inteligensi sinonim dengan kecerdasan, perkembangan inteligensi dikenal dalam dunia psikologi maupun pendidikan dengan istilah perkembangan kognitif, yang perkembangan kognitif itu dipelopori oleh Jean Piaget. Piaget (Ali dan Asrori, 2004: 27) mengemukakan bahwa:

Kecerdasan adalah berpikir dan bertindak secara adaptif, termasuk kemampuan mental yang kompleks seperti berpikir, mempertimbangkan menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan menyelesaikan persoalan-persoalan.

Menurut Mangkunegara (Suparlan, 1983: 10) inteligensi sebagai “kemampuan untuk berpikir abstrak, kemampuan untuk menemukan ketidaklengkapan dari kemungkinan-kemungkinan dalam kehidupan individu”. Sejalan dengan Soemantri (1996: 85) bahwa:

Intelegensi merupakan fungsi yang kompleks yang dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mempelajari informasi dan keterampilan-keterampilan menyesuaikan diri dengan masalah-masalah dan situasi kehidupan baru, belajar dari pengalaman masa lalu, berpikir abstrak, kreatif, dapat menilai secara kritis, menghindari kesalahan-kesalahan, mengatasi kesulitan-kesulitan, dan kemampuan untuk merencanakan masa depan.

Pendapat di atas menekankan inteligensi sebagai kemampuan berpikir dan bertindak secara rasional dalam mengolah berbagai situasi atau peristiwa yang terjadi di lingkungan dimana mereka berada, dan kapasitas belajar murid tunagrahita memiliki kekurangan dalam semua hal tersebut. Kapasitas murid tunagrahita terutama yang bersifat abstrak seperti belajar berhitung, menulis, dan membaca juga terbatas, kemampuan belajarnya cenderung tanpa pengertian atau cenderung belajar dengan membeo.

1. Sosial.

Murid tunagrahita pada dasarnya sama dengan anak normal lainnya yang membutuhkan interaksi dengan orang lain hanya kemampuan mereka dalam pergaulan tidak dapat mengurus, memelihara dan memimpin dirinya sendiri.serta diawasi sewaktu bermain- bermain dengan teman sebayanya. Dari segi sosial murid tunagrahita perlu diberikan bimbingan agar mereka tidak terjerumus kedalam hal-hal yang dapat membahayakan dan dapat merusak dirinya sehingga jika dewasa dapat terhindar dari perbuatan dan tingkah laku yang terlarang. Amin (1995: 35) mengemukakan bahwa:

Tanpa bimbingan dan pengawasan mereka terjerumus ke dalam tingka laku yang terlarang terutama mencuri, merusak, dan pelanggaran seksual dilihat dari Sosial Age (SA) mereka juga sangat kecil SQ-nya. (SQ adalah singkatan dari kata ”Social Questiont” seperti halnya IQ untuk kecerdasan).

Sejalan dengan Soemantri (1996: 94) mengemukakan bahwa:

Kepribadian dan penyesuaian sosial merupakan proses yang saling berkaitan. Kepribadian seseorang mencerminkan cara orang tersebut berinteraksi dengan lingkungan. Sebaliknya pengalaman-pengalaman penyesuaian diri sangat besar pengaruhnya terhadap kepribadian.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dari segi sosial murid tunagrahita selalu membutuhkan orang lain dalam pergaulan, untuk diberikan bimbingan dan pengawasan agar mereka tidak terjerumus kedalam perbuatan-perbuatan yang terlarang seperti pelanggaran mencuri, pelanggaran seksual karena pengalaman-pengalaman penyesuaian diri sangat besar pengaruhnya terhadap kepribadian diri anak. Dari pergaulan mereka tidak dapat mengurus, memelihara dan memimpin dirinya sendiri..

1. Fungsi-fungsi mental lain

 Murid tunagrahita memiliki kemampuan yang terbatas dalam hal memusatkan perhatian dan kurang mampu mempertimbangkan sesuatu, membedakan antara yang baik dan yang buruk, membedakan antara yang benar dan yang salah karena kemampuannya yang terbatas, sehingga murid tunagrahita tidak dapat membayangkan terlebih dahulu konsentrasi dari suatu perbuatan. Menurut Soemantri (1996: 85) “murid tunagrahita memiliki keterbatasan dalam penguasaan bahasa. Mereka bukannya mengalami kerusakan artikulasi akan tetapi pusat pengolahan (perbendaharaan kata yang kurang berfungsi sebagimana mestinya).”.

 Selain hal tersebut murid tunagrahita memerlukan waktu yang untuk melaksanakan dan reaksi pada situasi yang baru dikenal. Mereka sering memperlihatkan reaksi yang terbaik jika mengikuti hal-hal yang rutin yang secara konsisten.

 Amin (1995: 36) mengemukakan bahwa:

Mereka mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian. Jangkauan perhatiannya sangat sempit dan cepat beralih sehingga kurang tangguh dalam menghadapi tugas. selain itu pula kurang mampu membuat assosiasi-assosiasi dan sukar membuat kreasi-kreasi baru. Yang agak cerdas, biasanya menyalurkan hasrat-hasrat ke dalam lamunan-lamunan, sedangkan yang sangat berat lebih suka “mengistirahatkan otak.” Mereka menghindar dari berpikir.

 Dari kedua pendapat di atas maka, murid tunagrahita memiliki keterbatasan dalam hal sulit memusatkan perhatian dan cara berpikirnya sangat sempit dan cepat letih sehingga kurang mampu mempertimbangkan hal yang baik dan buruk dan mereka lebih cenderung untuk mengistirahatkan otak serta sangat kurang dalam hal penguasaan bahasa, bahkan mereka sering memperlihatkan reaksi yang terbaik jika mengikuti hal-hal yang rutin yang secara konsisten.

4)Dorongan dan Emosi

 Pada umumnya perkembangan dan dorongan emosi murid tunagrahita berbeda sesuai dengan tingkat ketunagrahitaan masing-masing. Murid yang berat dan sangat berat tingkat ketunagrahitaannya, hampir tidak memperlihatkan dorongan untuk mempertahankan diri. Kalau mereka lapar atau haus, mereka tidak menunjukkan tanda-tandanya, demikian pula kalau mereka dapat perangsang yang menyakitkan hampir-hampir tidak memiliki kemampuan menjauhkan diri dari peransang tersebut. Kehidupan emosinya lemah, jika mencapai umur belasan dorongan biologisnya biasanya berkembang dengan baik kecuali hubungan heteroseksual tetapi kehidupan penghayatannya terbatas pada perasaan perasaan senang, marah, takut, benci, dan kagum.

Menurut Amin (1995: 37) bahwa “murid tunagrahita yang tidak terlalu berat ketunagrahitaannya mempunyai kehidupan emosi yang hampir sama dengan anak normal tetapi kurang kaya kurang kuat dan kurang mempunyai keragaman”

5) Organisme

 Struktur organisme juga merupakan salah satu karakteristik murid tunagarahiata seperti yang diungkapkan Amin (1995: 37) “Baik struktur maupun fungsi organisme pada umumnya kurang dari murid normal. Mereka baru dapat berjalan dan berbicara pada usia yang lebih tua dari murid normal”.

Seperti Sikap dan gerak murid tunagrahita lagaknya kurang indah, diantaranya banyak yang mengalami cacat bicara, mereka kurang mampu membedakan persamaan dan perbedaan, penglihatan dan pendengarannya banyak yang kurang sempurna.

Dapat disimpulkan bahwa murid tunagrahita struktur maupun fungsi organisme pada umumnya kurang serta sikap dan geraknya dibanding dengan anak normal.

**2. Pembelajaran Matematika.**

a. Pengertian Matematika

Banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika. Menurut Cornelius ( Abdurrahman 1996: 219 ) lima alasan perlunya belajar matematika yaitu:

 ( 1 ) Sarana berpikir yang jelas dan logis. ( 2 ) Sarana untuk memecahkan masalah kehidupan seharihari. ( 3 ) Sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman ( 4 ) Sarana untuk mengembangkan kreatifitas ( 5 ) Sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

 Sedangkan Cockroft ( Abdurrahman 1996 : 219 ) telah mengemukakan alasan mengapa matematika perlu diajarkan kepada siswa yaitu:

 ( 1 ) Selalu digunakan dalam segala hal segi kehidupan. ( 2 ) Semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai. ( 3 ) Merupakan sarana komunikasi yang kuat, ringkas dan jelas. ( 4 ) Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara. ( 5 ) Meningkatkan kemampuan berpikir logis,ketelitian dan kesadaran keruangan. ( 6 ) Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Alasan perlunya sekolah mengajarkan matematika kepada murid pada hakekatnya dapat diringkaskan karena matematika merupakan sarana yang sangat penting bagi manusia dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Menurut Liebeck (Abdurrahman, 1996: 219 ) “ ada dua macam hasil belajar matematika yang harus dikuasai oleh murid yaitu : perhitungan matematika ( *mathematics calculation* ) dan penalaran matematis (*mathematics reasioning* )”.

 Dari beberapa pendapat di atas maka, dapat disimpulkan bahwa alasan belajar matematika adalah karena matematika merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis dan selalu digunakan dalam segala hal dalam kehidupan, dan ada dua macam hasil matematika yang harus dikuasai yaitu perhitungan dan penalaran matematika.

 Pada dasarnya matematika dapat disamakan dengan berhitung atau aritmetika Menurut Beth dan Piaget (Runtukahu, 1996: 15) bahwa, “matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar struktur tersebut sehingga terorganisir dengan baik”. Sedangkan Soleh (1994: 30) mengemukakan pengertian matematika sebagai berikut:

1. Matematika sebagai cara komunikasi, matematika memiliki lambang-lambang, nomor-nomor, istilah-istilah yang dapat dijadikan sumber bahasa. Kita dapat menterjemahkan suatu ungkapan dalam bahasa Indonesia menjadi ungkapan dalam bahasa matematika.
2. Matematika sebagai cara berpikir nalar memungkinkan murid selalu bersifat kritis terhadap suatu pernyataan.
3. Matematika sebagai alat pemecahan masalah karena matematika memiliki pembahasan baik dengan gambar maupun dengan lambang, diagram atau grafik, maka masalah kehidupan sehari-hari atau masalah keilmuan dapat diterjemahkan ke dalam bahasa matematika. Selanjutnya karena matematika memiliki operasi dan prosedur maka model matematika dapat diolah untuk mencari pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian Hudoyo (1990: 3) mengemukakan bahwa:

Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungannya yang diatur secara logis sehingga matematika itu berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Pola tingkah laku manusia yang tesusun menjadi suatu prinsip-prinsip belajar, diaplikasikan ke dalam matematika. Sebagai misal, mempelajari konsep B yang berdasarkan konsep A, seseorang perlu memahami terlebih dahulu konsep A, tanpa memahami konsep A, tidak mungkin orang itu memahami konsep B.

 Berdasarkan uraian tentang matematika tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa matematika sebagai alat dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari karena matematika memiliki pembahasan baik gambar, lambang, diagram, grafik atau penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian.

Pada dasarnya matematika tidak dapat disamakan dengan berhitung atau aritmetika. Menurut Beth dan Piaget “ matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar struktur tersebut sehingga terorganisir dengan baik” (Runtukahu 1996 :15 ).

 Sedangkan Reys (Runtukahu 1996 : 15) mengatakan bahwa” matematika adalah telaah tentang pola dan hubungannya, suatu jalan atau pola pikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat” dan Lenner ( Abdurrahman :1996 217 ) mengatakan “matematika di samping sebagai bahasa simbol juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat dan mengkimunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas”. Sejalan dengan Ruseffendi (1992: 27) mengemukakan bahwa ”Matemetika adalah terjemahan dari *mathematics.* Namun arti dan defenisi yang tepat dari matematik tidak dapat diterapkan secara eksak ( pasti ) dan singkat”. Kline (Russefendi 1992 : 28) mengatakan bahwa “matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematka itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan social, ekonomi dan alam”.

 Pendapat lain yang diungkapkan oleh Johnson dan Rising (Russefendi: 1990: 28) mengatakan bahwa:

matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logik; matematka itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasenya dengan symbol dan padat, lebih berupa bahasa symbol mengenai ide (gagasan) dari pada mengenai bunyi;

 Sementara James & James ( Russefendi 1992 : 25 ) mengatakan:

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah yang banyak terbagi kedalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri.

Dari beberapa uraian tentang matematika di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak atau suatu jalan atau pola pikir, suatu seni, bahasa dan alat yang merupakan bahasa simbol yang juga merupakan bahasa universal dan merupakan bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, cermat, akurat, yang lebih berupa bahasa symbol.

b. Tujuan Matematika

Tujuan matematika di SD sejalan dengan fungsi matematika Sekolah, maka tujuan pengajaran matematika di sekolah dasar menurut Depdikbud (1992: 1) bahwa tujuan matematika adalah:

* + 1. Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan berhitung
		2. Memupuk dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, baik pada masa sekarang maupun masa yang akan datang.
		3. Mengembangkan kemampuan dan sikap rasional, ekonomis dan menghargai waktu.
		4. Meletakkan landasan berhitung yang kuat untuk mempelajari pengetahuan lebih lanjut.

Selanjutnya dalam kurikulm SLB tunagrahita ringan tahun 2006 (Depdiknas, 2009: 101) mengemukakan bahwa tujuan mata pelajaran matematika agar murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, 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 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.

Jadi maksud dari tujuan mata pelajaran matematika adalah mempersiapkan murid tunagrahita ringan dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

c. Ruang Lingkup

Mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan Sekolah Luar Biasa Tunagrahita Ringan (SDLB-C) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1) Bilangan

2) Geometri dan Pengukuran

3) Pengolahan data (Depdiknas, 2006: 102)

Adapun yang menjadi objek penelitian adalah matematika aspek geometri dan pengukuran khususnya pengenalan nilai uang pecahan. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum tahun 2006 mata pelajaran matematika bagi murid tunagrahita ringan kelas dasar III semester 2 dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) yaitu:

|  |  |
| --- | --- |
| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar |
| Mata uang1. Menggunakan mata uang dalam kehidupan anak
 | * 1. Mengenal bilangan mata uang pecahan Rp. 50,-, Rp. 100,-, Rp. 200,-, Rp. 500,-
 |

(Depdiknas, 2006: 107).

**3. Kemampuan**

a. Pengertian

Kemampuan mengenal bilangan dikatakan sebagai kemampuan yang mencerminkan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan murid dan menjadi sub bagian dalam penguasaan bidang studi atau dengan kata lain hasil belajar merupakan suatu usaha yang menghendaki adanya perubahan tingkah laku. Maksudnya adalah tiga aspek domain dari Bloom yaitu pengetahuan (*cognitive*), sikap (*affective*) dan keterampilan (*psychomotor*).

Menurut Sudjana (2006: 22) hasil belajar adalah:

Kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah terjadi proses belajar akan terjadi perubahan pada diri yang belajar baik itu perubahan tingkah laku, ataupun pemahaman kemampuan-kemampuan yang diperoleh melalui belajar. Perubahan tingkah laku itulah yang disebut hasil belajar.

Selanjutnya Rusyan (1992: 22) hasil belajar adalah “wujud perilaku dan pribadi sebagai hasil belajar dan bersifat fungsional-struktur, material-substansial, dan behavioral”. Kemudian Hudoyo (2001: 39) mengemukakan hasil belajar sebagai berikut:

Hasil belajar dan proses belajar keduanya penting, didalam belajar ini terjadi proses berpikir. Seseorang dikatakan berpikir bila orang itu melakukan kegiatan mental, bukan kegiatan motorik walaupun kegiatan mental tersebut, dalam mental itu orang menyusun hubungan antara bagian-bagian informasi yang telah diperoleh sebagai pengertian. Karena itu orang menjadi memahami dan menguasai hubungan tersebut sehingga orang itu dapat menampilkan pemahaman dan penguasaan bahan pelajaran yang dipelajari, inilah yang meruapakan hasil belajar.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh murid dari ketiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan ketrampilan dari mata pelajaran tertentu. hasil belajar tersebut dapat ditandai dengan pemberian nilai atau skor dalam bentuk kuantitatif setelah menyelesaikan satu bidang pembelajaran.

* 1. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Belajar

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa kemampuan belajar adalah kemampuan yang telah dicapai oleh murid dari hasil interaksi belajar mengajar kemudian diakhiri dengan evaluasi. Dalam proses belajar mengajar akan berhasil atau tidak tergantung beberapa faktor yang mempengaruhinya.

Menurut Surya (Rusyan, 1992: 192) yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut :

1. Faktor yang terletak di dalam dirinya (*internal*) :
2. Kurang kemampuan dasar yang dimiliki murid.
3. Kurang motivasi atau dorongan untuk belajar.
4. Situasi pribadi terutama emosional yang dihadapi murid-murid.
5. Faktor-faktor jasmaniah seperti cacat tubuh, gangguan kesehatan, gangguan penglihatan, pendengaran, kelainan jasmani.
6. Faktor-faktor pembawaan atau hereditas seperti buta warna kidal, cacat tubuh, dan sebagainya.
7. Faktor yang terletak di luar dirinya (*eksternal*) :
	1. Faktor lingkungan sekolah yang kurang memadai bagi situasi belajar anak seperti cara mengajar, sikap guru, kurikulum kurang tepat, ruang belajar yang kurang memadai, sitem administrasi, waktu belajar yang kurang tepat, situasi sosial di sekolah.
	2. Situasi dalam keluarga yang kurang mendukung situasi belajar seperti kekacauan rumah tangga, kurang perhatian orang tua, kurangnya perlengkapan belajar, kurangnya kemampuan orang tua.
	3. Situasi sosial yang mengganggu keadaan anak seperti pengaruh negatif dan pergaulan, situasi masyarakat yang kurang memadai, gangguan kebudayaan seperti film, bacaan, dan sebagainya.

Selanjutnya Rusyan (1992: 193) mengemukakan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1). Faktor Internal

1. Fisik: kelengkapan panca indera, keseimbangan kelenjar, kesehatan, tingkat kematangan.
2. Intelek: kecakapan umum, kecakapan khusus,dan kelemahannya.
3. Emosi: sikap, minat, dorongan, prasangka, perasaan tidak menentu.
4. Pendidikan: latar belakang, pekerjaan, dan kebiasaan.
5. Panca indera: pendengaran yang kurang tajam, anak sering sakit semasa kecilnya yang menyebabkan anak kurang dapat menerima pelajaran yang diberikan oleh gurunya.
6. Kesehatan tubuh: kesehatan tubuh tidak kalah pentingnya terhadap proses belajar yang berlangsung sebab, dengan tubuh yang kurang sehat, besar kemungkinan konsentrasi peserta didik akan terganggu dan akibatnya pelajaran sukar masuk.
7. Emosi peserta didik yang memiliki emosi yang tidak stabil, di kelas tampak murung, malu menyatakan pendapat, berdusta kepada gurunya.

2) Faktor Eksternal

1. Lingkungan sekolah: program pendidikan, guru, teman, dan semua perlengkapan sekolah.
2. Lingkungan di luar sekolah: rumah, masyarakat, tempat beribadat, dan fasilitas rekreasi.

 Dari dua pendapat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor *internal* seperti pendidikan, panca indera, fisik, intelek, emosi, dan kesehatan tubuh. Kemudian faktor *eksternal* seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

c. Kemampuan Mengenal Bilangan Murid Tunagrahita Ringan

Kemampuan mengenal bilangan merupakan kemampuan belajar matematika yang dicapai oleh murid tunagrahita ringan setelah mengikuti proses belajar mengajar matematika. Kemampuan mengenal bilangan yang dicapai oleh murid tunagrahita ringan dapat menjadi suatu indikator tentang batas kemampuan seperti penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh murid tunagrahita ringan dalam suatu pembelajaran matematika.

Dalam kaitannya dengan peningkatan hasil belajar tentang mengenal nilai uang pecahan Rp.50, Rp.100, Rp.200,- dan Rp.500, maka hasil belajar matematika murid tunagrahita ringan yang dimaksudkan adalah tingkat ketercapaian yang ditunjukkan terhadap materi mengenal nilai mata uang pecahan yang diajarkan setelah proses belajar mengajar berlangsung dalam waktu yang telah ditentukan. Artinya hasil belajar matematika materi mengenal nilai mata uang pecahan yang dicapai murid setelah interaksi belajar mengajar dan diakhiri dengan evaluasi. Senada dengan hal tersebut, Hudoyo (2001: 15) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar dari sisi guru, dan tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi”

* + - * 1. **Metode Bermain**

Pengertian

Untuk mengetahui metode secara tepat dapat kita lihat penggunaan kata metode dalam bahasa Inggris. Dalam bahasa Inggris terdapat kata *way* dan kata *method.*Dua kata ini sering diterjemahkan ”cara” dalam bahasa Indonesia. Sebenarnya yang lebih layak diterjemahkan ”cara” adalah kata *way*itu, bukan kata *method.*

Metode ialah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian ”cara yang tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu”. Ungkapan ”paling tepat dan cepat” itulah yang membedakan *method*dan *way*(yang juga berarti cara) dalam bahasa Inggris.

Karena metode merupakan cara yang paling tepat dan cepat, maka urutan kerja dalam suatu metode harus diperhitungkan benar-benar secara ilmiah. Karena itulah suatu metode adalah merupakan hasil eksperimen. Kita tahu suatu konsep yang dieksperimenkan harus lebih lulus teori, dengan kata lain suatu konsep yang telah diterima secara teoris yang lebih dieksperimenkan. Bermain berasal dari kata ’main’ yang memiliki arti berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat atau tidak.

 Kata bermain mungkin terdengar kurang serius, hanya untuk mengisi waktu luang saja, walaupun tidak dilakukan oleh anak. Padahal bagi anak-anak kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat mutlak dibutuhkan, sebab dunia anak adalah dunia bermain, bagaimana mereka memahami dunianya adalah melalui bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dengan kegiatan tersebut anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan. Bennett mengemukakan bahwa permainan mempunyaifungsi pendidikan dan perkembangan karena memampukan anak untuk mengendalikan perilaku mereka dan menerima keterbatasan di dunia nyata serta melanjutkan perkembangan ego dan pemahaman atas realitas.

 Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Para ahli psikologi anak menekankan pentingnya bermain bagi anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan.

 Bermain adalah kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak dan bermain dilakukan denga suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Kegiatan bermain tersebut tidak mempunyai aturan kecuali yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan arti bermain: merupakan macam-macam bentuk kegiatan yang memberi kepuasan pada diri anak, baik menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan orang dewasa.

Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang *esensial*bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan demensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup.

Bila anak melakukan kegiatan berpura-pura, menggunakan mainannya tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, menyenangkan bagi dirinya sendiri, dan melakukan kegiatan hanya untuk bergiat, maka anak tersebut dapat dikatakan sedang bermain.

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Meski bermain adalah kegiatan santai yang menimbulkan kesenangan dan dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan dari orang lain, namun bermain mempunyai tujuan. Tujuan bermain adalah membantu mengembangkan kepribadiannya, yakni aspek intelektual,aspek keterampilan, aspek emosional dan aspek sosial.

Metode bermain sebagai metode belajar mengajar yang dilakukan guru untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat dan mengikutsertakan murid untuk bermain menirukan masalah-masalah situasi sosial. Menurut Pasaribu dan Simanjuntak (1992: 26) “metode adalah cara yang sistematik yang digunakan untuk pencapaian tujuan, dari cara yang sistematik merupakan bentuk konkrit dari pada penerapan petunjuk-petunjuk pada proses pengajaran tertentu”.

 Kemudian Sahabuddin (1994: 79) mengemukakan bahwa metode bermain adalah:

Suatu yang mewakili atau mencerminkan peristiwa nyata, yang dapat rekayasa menurut kebutuhan. Di dalamnya siswa-siswa merupakan peserta yang aktif mempelajari perilaku atau melaksanakan beberapa keterampilan atau pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

Selanjutnya Tim Didaktik Metodik (1999: 70) menyatakan bahwa:

“… bermain menekankan kenyataan di mana siswa diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial”.

Berdasarkan uraian tentang bermain, maka pengertian metode bermain dalam kaitannya dengan murid tunagrahita ringan adalah suatu cara guru melakukan pengajaran untuk pencapaian tujuan dengan mengaktifkan murid tunagrahita sedang dalam bermain menggunakan berbagai alat permainan dapat dipegang dan dilihat secara nyata sehingga bahan ajar yang diberikan dapat diterima dengan mudah.

 Model bermain berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang teralu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional.

1. Tujuan Bermain

Bermain sangat membantu murid dalam mengembangkan perubahan-perubahan dalam sikap dan melatih memecahkan masalah terutama menyelesaikan persoalan matematika dalam kehidupannya.

Sudjana (1996: 63) mengemukakan tujuan bermain adalah:

1. Melatih keterampilan tertentu, baik bersifat professional maupun kehidupan sehari-hari;
2. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip;
3. Melatih memecahkan masalah;
4. Meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya;
5. Memberikan motivasi belajar kepada siswa;
6. Melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok;
7. Menumbuhkan daya kreatif siswa;
8. Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Sedangkan menurut Roestijah (1982: 77) tujuan metode bermain adalah “agar anak dengan kebebasan sendiri menggambarkan suatu kejadian”.

Berdasarkan pendapat tentang tujuan bermain, maka bermain dalam belajar matematika adalah menumbuhkan kreatif murid tunagrahita ringan dan memahami konsep matematika serta meningkatkan kegiatan belajar matematika agar dapat meningkatkan pemahamannya.

1. Permainan Mata uang.

Bilangan merupakan suatu pokok bahasan dalam pelajaran yang sangat penting peranannya dalam upaya meningkatkan kemampuan dan berpikir logis murid tunagrahita ringan, murid diharapkan perlu mengerti dan memahami bilangan khususnya pada pengenalan bilangan dan nilai mata uang pecahan Rp.50, Rp.100, Rp.200,- dan Rp.500. Matematika juga dikenal tidak hanya berhubungan dengan bilangan dan operasi-operasinya, melainkan juga berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur menurut aturan yang logis.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru hendaknya memilih dan menggunakan metode atau strategi yang banyak melibatkan murid aktif dalam belajar, baik secara mental fisik maupun sosial. Dua hal penting yang merupakan bagian dari tujuan pengajaran matematika adalah berpikit kritis dan kreatif. Modal dasar yang dimiliki murid harus dikembangkan adalah daya imajinasi dan rasa ingin tahu. Hal tersebut harus dipupuk dan ditumbuhkembangkan, karena dari dua hal tersebut proses belajar murid akan bermakna dan hidup.

Permainan mata uang bermain dapat dimanipulasi murid ketika belajar merupakan lingkungan belajar yang sangat menunjang terhadap keadaaan. Demikian juga sangat dianjurkan untuk selalu memberi kesempatan kepada murid untuk bekerja sama dan saling mengungkapkan hasil pengamatan atau perhitungannya baik secara lisan maupun tertulis. Menurut Sahabuddin (1994: 79) bahwa penggunaan metode bermain berhasil jika:

1. Diketahui maksud atau tujuan yang ingin dicapai.
2. Diketahui prosedur, cara, dan aturan permainan.
3. Tersedia perangkat permainan
4. Tersedia peserta yang berminat, fasilitator dan manusia sumber.
5. Fasilitator dapat mengatur jalannya permainan
6. Tema dan materi permainan.
7. Langkah-langkah Permainan mata uang

Permainan dapat juga digunakan dalam pembelajaran matematika, karena dapat membantu murid dalam mengembangkan dan memahami konsep-konsep matematika. Adapun langkah-langkah metode bermain menurut Sahabuddin (1994: 80) adalah:

1. Mempersiapkan tempat permainan
2. Mempersiapkan perangkat permainan
3. Mempersiapkan pemain (murid), fasilitator, dan nara sumber
4. Menjelaskan prosedur, cara dan aturan permainan serta peranan masing-masing
5. Menjelaskan fungsi alat-alat permainan seperti kartu instruksi, dadu dan papan permainan atau *game board*
6. Melaksanakan permainan dengan tertib
7. Permaianan berakhir jika tema permaian telah terpenuhi. Lamanya permainan tergantung pada kebutuhan dan waktu yang tersedia
8. Permainan diakhiri dengan membacakan beberapa kesimpulan dan saran-saran.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran matematika dalam bermain adalah untuk pengenalan nilai mata uang pecahan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan murid tunagrahita ringan kelas dasar III, seperti mengenal mata uang pecahan Rp.50, Rp.100, Rp. 200,- dan Rp.500.

 Langkah-langkah proses belajar mengenal bilangan melalui metode permainan mata uang yaitu:

Guru mengenalkan mata uang

Guru menyebutkan dan menunjukkan bilangan pada mata uang

Secara bergantian murid disuruh menyebutkan bilangan pada mata uang

Murid menyebutkan nilai mata uang pacahan logam

Guru membimbing murid memberikan contoh permainan cara berjual beli

Satu murid sebagai penjual dan murid yang lainnya sebagai pembeli

Barang yang dijual berupa gelang karet yang sudah ditetapkan harganya sehingga murid yang ingin membeli dapat menyesuaikan harga dan membayar dengan nilai uang pecahan logam.

Permainan dapat diulang secara bergantian antara murid dengan murid.

Permainan mata uang dalam penelitian ini adalah menggunakan mata uang koin pecahan Rp.50,- Rp.100,- Rp.200,- dan Rp.500,- dalam proses pembelajaran dengan berjual beli yang diharapkan memungkinkan anak untuk lebih cepat mengenal bilangan dan nilai mata uang.

1. Kebaikan dan Kelemahan Metode Bermain

Setiap metode mempunyai kebaikan dan kelemahan. Menurut Sahabuddin (1994: 79) kebaikan dari metode bermain adalah:

1. Mengembangkan perubahan-perubahan dalam sikap.
2. Merubah perilaku atau kebiasaan yang kurang baik.
3. Mempersiapkan peserta untuk memperkirakan peran baru pada waktu yang akan datang.
4. Membantu siswa-siswa untuk mengerti peranannya yang sekarang
5. Meningkatkan kemampuan siswa untuk mengemukakan prinsip-prinsip
6. Mengurangi masalah-masalah atau situasi-situasi yang kompleks untuk hal-hal yangdapat diatur
7. Menggambarkan peranan-peranan yang dapat mempengaruhi kehidupan seseorang, tetapi orang itu mungkin tidak pernah memperhitungkannya.
8. Mendorong atau memberi motivasi kepada siswa-siswa.
9. Mengembangkan proses analitik
10. Mempekakan siswa-siswa terhadap peranan kehidupan orang lain.

Adapun kelemahan-kelemahan metode bermain seperti yang dikemukakan oleh Alipandie (1984: 97) adalah:

1. Metode ini membutuhkan ketekunan, kecermatan, dan waktu yang cukup lama.
2. Guru yang kurang kreatif biasanya sulit berperan menirukan situasi/tingkah laku sosial yang berarti pula metode ini baginya tidak efektif.

Pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelemahan metode bermain adalah pembelajarannya membutuhkan waktu yang lama, membutuhkan guru yang kreatif, kecenderungan murid yang rendah diri tidak mau ambil bagian, dan kesimpulan tidak bisa diambil bila pelaksanaan gagal.

**B. Kerangka Pikir**

Murid tunagrahita ringan adalah murid mampu didik yang mengalami penyimpangan dari segi mental dan sosial sehingga mempengaruhi perkembangan intelektualnya yang akhirnya berdampak pada terhambatnya perkembangan kemampuan berpikirnya, namun dari segi pengajaran matematika aspek pengenalan nilai mata uang pecahan Rp.50, Rp.100, Rp.200,- dan Rp.500 yang lebih banyak mengandalkan penglihatan, bukan tidak mungkin murid tunagrahita ringan dapat membedakan dan memanfaatkan nilai mata uang tersebut dalam kegiatan hidup sehari-hari.

Murid tunagrahita ringan memiliki *IQ* di bawah *IQ* murid rata-rata pada umumnya kebanyakan murid merasa malu dan takut, kadang-kadang susah memahami apa yang diperintahkan sehingga murid tidak dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan, tetapi jika dididik dan dilatih memungkinkan dapat meningkatkan potensi yang dimiliki. Olehnya itu perlu diberikan suatu permainan yang dapat meningkatkan kegiatan belajar matematika murid.

Permainan mata uang merupakan salah satu metode dari beberapa metode pengajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran pengenalan bilangan melalui mata uang pecahan Rp.50, Rp.100, Rp.200,- dan Rp.500.

Permainan mata uang diterapkan karena anak tungrahita ringan kurang mampu mengenal bilangan, sehingga digunakanlah mata uang sebagai alat dalam menyampaikan pelajaran melalui permainan jual beli dengan harapan anak tunagrahita ringan mampu mengenal bilangan dan nilai mata uang sekaligus dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan mata uang diterapkan melalui kegiatan berjual beli ada selaku penjual dan selaku pembeli . Diharapkan dengan permainan mata uang kegiatan belajar mengajar murid tunagrahita ringan dapat efektif dan efisien serta dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan murid tunagrahita ringan agar potensi yang dimiliki dapat dikembangkan dan ditingkatkan sehingga murid mencapai kemampuan belajar yang maksimal baik dalam mengenal nilai mata uang logam pecahan Rp.50, Rp.100, Rp.200,- dan Rp.500.

 Pada bidang mata pelajaran matematika. Jika metode bermain dilaksanakan dengan benar dalam pengajaran mengenal mata nilai mata uang, maka memungkinkan hasil belajar matematika aspek pengenalan nilai mata uang logam pecahan Rp.50, Rp.100, Rp.200,- dan Rp.500 dapat dipahami.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Kemampuan mengenal bilangan

 “tinggi”

Permainan mata

Uang

Langkah-langkah proses belajar mengenal bilangan melalui metode permainan mata uang yaitu:

Guru mengenalkan mata uang

Guru menyebutkan dan menunjukkan bilangan pada mata uang

Secara bergantian murid disuruh menyebutkan bilangan pada mata uang

Murid menyebutkan nilai mata uang pacahan logam

Guru membimbing murid memberikan contoh permainan cara berjual beli

Satu murid sebagai penjual dan murid yang lainnya sebagai pembeli

Barang yang dijual berupa gelang karet yang sudah ditetapkan harganya sehingga murid yang ingin membeli dapat menyesuaikan harga dan membayar dengan nilai uang pecahan logam.

Permainan dapat diulang secara bergantian antara murid dengan murid.

Kemampuan mengenal bilangan

“sedang”

2.1 Skema Kerangka Pikir

**C. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimanakah kemampuan mengenal bilangan sebelum penerapan permainan mata uang pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar III SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa?

2. Bagaimanakah kemampuan mengenal bilangan setelah penerapan permainan mata uang pada murid tunagrahita ringan kelas Dasar III SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa?

3. Apakah kemampuan mengenal bilangan pada murid tunagrahita ringan kelas Dasar III SLB Bajeng Raya Kabupaten Gowa dapatditingkatkan melalui permainan mata uang?