**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Tunanetra merupakan suatu kondisi tidak berfungsinya indera penglihatan pada seseorang secara sebagian (*low vision*) atau secara keseluruhan (*totally blind*) sebagai saluran penerima informasi dalam kegiatan sehari-hari seperti halnya orang awas. Hal ini dapat terjadi sebelum lahir, saat lahir dan setelah lahir. Dampak dari tidak berfungsinya indra penglihatan pada anak tunanetra mengakibatkan hambatan dalam penerimaaan informasi, karena hambatan yang dimiliki pada indera penglihatannya maka anak tunanetra bergantung pada indra-indra lain yang masi berfungsi dengan baik pada dirinya untuk membantunya memperoleh informasi dan pengetahuan saat dia belajar. kehilangan penglihatan pada anak tunanetra mengakibatkan hambatan khusus dalam mengakses pendidikan. Hal ini sejalan dengan Hosni (1996), tentang definisi ketunanetraan dilihat dari perspektif pendidikan bahwa murid tunanetra adalah mereka yang penglihatannya terganggu sehingga menghalangi dirinya untuk berfungsi dalam pendidikan tanpan menggunakan alat khusus, material khusus, latihan khusus dan bantuan lain secara khusus Oleh karena itu, layanan pendidikan yang di berikan di upayakan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki murid secara optimal, terutama dalam proses belajar matematika.

Anak tunanetra mengalami hambatan dalam penglihatanya sehingga membutuhkan alat kompensasi berupa media pembelajaran dan penerapan berbagai metode dan teknik pengajaran yang khusus untuk memudahkan aktifitas belajarnya. Penggunaan media dan teknik pengajaran menggunakan objek secara langsung akan menambah daya abstrak murid. Agar daya abstraksi murid dapat berkembang hendaknya dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang melibatkan peran aktif murid dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya perkembangan kognitif yang terjadi pada murid tunanetra sama seperti perkembangan anak pada umumnya. Usia Sekolah Dasar (SD) yang umumnya berkisaran 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut piaget, mereka berada pada fase operasional kongkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat kongkrit.

Usia perkembangan kognitif, murid Sekolah Dasar (SD) masih terikat dengan objek kongkrit yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam pembelajaran mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti matematika, murid memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengetri murid. Proses pembelajaran pada fase kongkrit dapat melalui tahapan kong krit, semi kongkrit, semi abstrak dan selanjutnya abstrak.

Pelajaran metematika sangat penting untuk dikuasai oleh murid, karena mata pelajaran matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang praktis dan aplikatif. Aplikasi matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam kegiatan jual beli, kegiatan pengukuran berat dan panjang, menghitung jarak dan lain sebagainya. Meskipun matematika sangat penting tetapi minat dan motivasi murid dalam belajar matematika masih rendah, banyak murid yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran tersebut. Bahkan bagi murid pada umumnya pelajaran matematika terasa sulit begitu pula bagi murid yang mengalami hambatan dalam penglihatanya. Hal-hal yang abstrak dalam mata pelajaran matematika sulit di pahami oleh murid tunanetra di karenakan banyaknya penggunaan simbol-simbol yang abstrak.

Dua faktor matematika sulit dipelajari, pertama berasal dari dalam diri murid itu sendiri yang menganggap bahwa matematika itu pelajaran yang sulit. Matematika ditakuti bukan karena sulitnya pelajaran tersebut tapi karena dalam mempelajarinya memerlukan ketekunan dan ketelitian. Faktor kedua adalah dari segi mata pelajaran matematika itu sendiri, matematika merupakan pelajaran yang abstrak. Teori ini sesuai dengan (Pakasi, 1970 : 16) mengatakan bahwa “pada hakekatnya pengajaran berhitung merupakan suatu kemampuan berfikir abstrak, karena pada dasarnya berhitung merupakan hubungan antara relasi dua bilangan atau lebih”, sehingga dalam pembelajaran hanya menekankan pada kegiatan berhitung belaka.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan penulis memberikan tes matematika yang penulis lakukan terhadap seluruh murid kelas dua yang berjumlah dua orang. Dari hasil tes tersebut kedua murid belum paham tentang soal penjumlahan dan tidak paham maksud soal penjumlahan. Selanjutnya penulis mewawancarai guru kelas tersebut dan guru mengakui bahwa murid tersebut belum mampu memahami konsep penjumlahan bilangan dua angka. Dari hasil identifikasi masalah tesebut diketemukan murid tunanetra yang belum mampu memahami konsep penjumlahan bilangan dua angka, murid ini masuk sekolah diawal tahun pelajaran bukan murid pindahan, murid saat masuk diawal di tahun pelajaran dan sudah diasesmen dengan hasil bahwa murid ini adalah murid tunanetra *low vision*, dari hasil tes tersebut penulis menemukan kesulitan yang dialami murid adalah tentang mata pelajaran matematika terutama penjumlahan bilangan dua angka. Hal ini dibuktikan dengan nilai rapor murid. Dalam hal ini murid sudah mampu mengenal angka 1 sampai 50, berhitung 1 sampai 50 menuliskan angka 1 sampai 50. Namun sewaktu penulis meminta murid untuk menjumlahkan bilangan tersebut murid tidak bisa mengerjakannya. Penulis pun melakukan tes secara berulang-ulang namun kenyataannya murid belum juga mampu memahami konsep penjumlahan. Karena itu peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas murid dan guru mengakui bahwa murid tersebut belum mampu untuk melakukan penjumlahan bilangan dua angka, murid akan mampu melakukan penjumlahan jika memakai media Berbagai upaya telah dilakukan guru untuk mengatasi masalah pada murid tersebut dengan menggunakan media asli seperti kelereng dan lidi, tapi murid belum bisa juga melakukan penjumlahan dengan benar dan murid masih bingung dengan soal penjumlahan. selain itu guru belum pernah menggunakan media yang peneliti buat. Salah satu media yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran penjumlahan pada kelas II di SD yaitu *cubaritme*. (Wirdamaini, 2013:151) Media papan petak (*cubaritme*) merupakan salah satu media visual tiga dimensi yang dibuat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi penjumlahan bilangan dua angka, dalam bentuk angka dan tanda operasional. *Cubaritme* masih jarang digunakan pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan dua angka.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti terdorong untuk mengaplikasikan suatu inovasi pembelajaran, berupa *cubaritme* sebagai media pembelajaran, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid melalui penggunaan *cubaritme* pada mata pelajaran penjumlahan bilangan dua angka di kelas II SLB A YAPTI Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah gambaran kemampuan penjumlahan bilangan dua angka pada murid tunanetra kelas dasar II di SLB A YAPTI Makassar sebelum penggunaan *cubaritme?*
2. Bagaimanakah gambaran kemampuan penjumlahan bilangan dua angka pada murid tunanetra kelas dasar II di SLB A YAPTI Makassar sesudah penggunaan *cubaritme*?
3. Bagaimanakah gambaran peningktata kemampuan penjumlahan bilangan dua angka pada murid tunanetra kelas dasar II di SLB A YAPTI Makassar melalui penggunaan *cubaritme*?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah sebagaimana dikemukakan di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini :

1. Untuk mengetahui gambaran kemampuan penjumlahan bilangan dua angka pada murid tunanetra kelas dasar II di SLB A YAPTI Makassar sebelum penggunaan *cubaritme?*
2. Untuk mengetahui gambaran kemampuan penjumlahan bilangan dua angka pada murid tunanetra kelas dasar II di SLB A YAPTI Makassar sesudah penggunaan *cubaritme*?
3. Untuk mengetahui gambaran peningkatan kemampuan penjumlahan bilangan dua angka pada murid tunanetra kelas dasar II di SLB A YAPTI Makassar melalui penggunaan *cubaritme*?
4. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
2. Bagi akademisi, diharapkan dapat menjadi bahan informasi, masukan serta pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang Pendidikan Luar Biasa dalam meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.
3. Bagi peneliti lain, menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana pengaruh cubaritme dalam peningkatan kemampuan penjumlahan bilangan dua angka anak tunanetra
4. Manfaat Praktis
5. Bagi mahasiswa sebagai ajang belajar dan menambah wawasan dalam dunia pendidikan dan sebagai motivasi untuk lebih mempersiapkan diri menjadi guru pendidikan luar biasa yang lebih berkualitas.
6. Bagi murid dengan menggunakan *cubaritme* diharapkan murid lebih termotivasi dan memudahkan dalam belajarnya sehingga dapat menambah semangat dalam mengikuti pelajaran matematika.
7. Bagi guru memberikan arahan dalam proses pembelajaran dan memberikan solusi untuk mengajarakan penjumlahan yang menyenangkan dalam mata pelajaran matematika yaitu dengan *cubaritme.*