

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Kecendrungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus terjadi dan berkembang dalam memasuki abad ke- 21 sekarang ini. Perubahan tersebut antara lain : lebih mudah dalam mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan ICT, makin meningkatnya peran media dan multi media dalam kegiatan pembelajaran (Haris Budiman, 2017).

Anak tunagrahita merupakan salah satu golongan anak berkelainan mental yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata-rata dan memiliki keterbatasan dalam hal berfikir, kemampuan berfikirnya rendah, perhatian dan daya ingatannya lemah. Menurut Santrock (ahli bahasa Achmad Chusairi dan Juda Damanik, 2002 dalam Suharmini, 2009) menyatakan Mental retardation, atau tunagrahita adalah keadaan kemampuan mental yang terbatas, IQ nya rendah, dibawah 70 dan mempunyai kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari.

Bilangan adalah sesuatu yang tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan, karena bilangan merupakan suatu idea yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja, maka diperlukan adanya simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut sebagai angka.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (K13) yang digunakan di sekolah SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung bahwa mengenal angka dan perhitungan terdapat dalam mata pelajaran pendidikan matematika. Mata pelajaran ini harus diikuti oleh semua anak, begitu juga kepada anak berkebutuhan khusus, termasuk di dalamnya anak tunagrahita ringan, sedang, dan tinggi. Dalam proses pengenalan angka pada anak tunagrahita SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung menggunakan buku kurikulum pembelajaran anak tuna Ghrait. Oleh karena itu dalam proses pengenalannya masih belum terlalu menarik dan interaktif, sehingga anak tunagrahita merasa kesulitan memahami bentuk-bentuk angka, cara menulis, dan cara menghitung angka.

Berdasarkan hasil observasi awal di SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung anak tunagrahita ringan dan sedang dikelas V masih terdapat beberapa anak tunagrahita yang belum bisa memahami bentuk-bentuk angka, sulit menulis angka 1 sampai 100 dan juga ketika sedang belajar matematika asik dengan kegiatannya masing-masing seperti berjoget, bermain dengan temannya, ada juga yang cenderung diam karna kurangnya semangat dalam belajar. Dalam proses belajar terutama bagi anak, mereka menyukai pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Gambar-gambar dan suara yang muncul akan membuat anak-anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang pembelajaran pada anak (Dewantik H.et al, 2010 dalam Zahrotun dan Soleh, 2015).

Perkembangan dunia abad ke-21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran (Drs. Daryanto dan Drs. Syaiful Karim, M.T, 2017).

Bentuk pemanfaatan teknologi informasi lainnya yang berkontribusi dalam menyiapkan pembelajaran abad ke-21 adalah pemanfaatan MOOCs (Goto, Batchero, dan Lautenbach, 2015 dalam Drs. Daryanto dan Drs Syaiful Karim, M.T, 2017), pemanfaatan *E-learning* baik itu menggunakan LMS (*learning management system*) atau aplikasi pembelajaran lainnya (Tamimudin H, 2013 dalam Drs.Daryanto dan Drs.Syaiful Karim, M.T, 2017), dan pemanfaatan *mobile learning* sebagai media pembelajaran (Lai dan Hwang, 2014 dalam Drs.Daryanto dan Drs.Syaiful Karim, M.T, 2017).

Pada penelitian ini penulis tertarik untuk membuat media berupa pembelajaran pengenalan angka dan perhitungan untuk anak tunagrahita dengan media pembelajaran menggunakan pendekatan *visual, audio dan kinestetik*. Yang diharapkan bisa meningkatkan daya ingat anak tunagrahita dalam memahami angka serta bisa membuat anak penyandang tunagrahita SLBIT Baitul Jannah lebih aktif dan bisa merangsang semangat belajar pada anak tunagrahita dalam mengenal angka dan berhitung.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Penyandang tunagrahita SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung mengalami masalah khususnya dalam mengingat angka, memahami bentuk-bentuk angka, dan melakukan perhitungan, karena itu sulit untuk menghafalkan angka 1 sampai 100. Media pembelajaran menggunakan pendekatan visual, audio dan kinestetik

merupakan salah satu cara untuk memudahkan anak tunagrahita dalam memahami angka dan membuat anak lebih aktif. Sehingga rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan aplikasi pembelajaran pengenalan angka untuk meningkatkan daya ingat serta membantu penyandang tunagrahita dalam memahami bentuk-bentuk angka dan berhitung.

### **1.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian dilakukan pada anak tunagrahita ringan yang sedang duduk dikelas V SD SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung.
2. Hanya mempelajari pengenalan angka 1 sampai dengan 100 saja.
3. Hanya melakukan perhitungan hanya 1 sampai dengan 20.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan membangun aplikasi ini adalah untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran pengenalan angka 1 sampai 100 bagi anak tunagrahita SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung, meningkatkan daya ingat anak tunagrahita, membantu mempermudah anak-anak tunagrahita memahami bentuk-bentuk angka, pengenalan angka dan menjadikan anak tunagrahita menjadi lebih respon, aktif dan semangat dalam mempelajari angka dengan pendekatan *visual*, *audio* dan *kinestetik*.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dilakukan ini penting, karena hasilnya sangat bermanfaat bagi Guru dan khususnya bagi penyandang tunagrahita.

#### **1. Guru**

Mempermudah guru untuk menyampaikan materi tentang *pengenalan angka* pada anak tunagrahita SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung melalui media interaktif tersebut.

#### **2. Anak Tunagrahita**

Membantu mengenalkan angka – angka pada anak tunagrahita SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung dan membantu anak tunagrahita memahami bentuk-bentuk angka dan pengenalan angka serta bisa membuat anak penyandang tunagrahita SLBIT Baitul Jannah menjadi lebih respon, aktif dan semangat dalam mempelajari pengenalan angka.