

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan eksakta yang aplikasinya bermanfaat menunjang aktivitas kehidupan sehari-hari, dan matematika menjadi mata pelajaran disetiap satuan pendidikan, baik sekolah umum maupun sekolah luar biasa. Penerapan matematika sebagai ilmu yang diajarkan guru kepada siswa dikemas dalam bentuk pembelajaran matematika. Gagne (1979) mengemukakan pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menjadi salah satu tujuan yang diharapkan dari proses pembelajaran yaitu sikap. Aiken (2015) menyatakan bahwa sikap dapat dikonseptualisasikan sebagai kecenderungan yang dipelajari untuk menanggapi secara positif atau negatif terhadap objek, situasi, konsep, atau orang tertentu, dimana sikap terdiri dari komponen kognitif (keyakinan atau pengetahuan), afektif (emosional, motivasi), dan kinerja (perilaku atau kecenderungan tindakan). Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa sikap mencakup sisi keyakinan seseorang mengenai kondisi suatu objek, sisi perasaan seseorang yaitu menyukai atau tidak menyukai suatu hal, dan sisi kecenderungan tindakan berdasarkan sisi keyakinan dan perasaan tersebut yang terealisasi dalam sebuah perilaku.

Banyak faktor yang mempengaruhi sikap yang baik sebagai tujuan dari proses pembelajaran terlaksana dengan maksimal. Kedudukan dan peran guru sering dianggap sebagai komponen yang paling bertanggung jawab didalam sistem pendidikan. Beeby (1987) berpendapat yang paling menonjol dua faktor mempengaruhi mutu pendidikan, yakni (1) faktor profesional : faktor sosial, ekonomi, dan administratif di satu pihak dan pihak lain; (2) faktor diri : faktor dari diri siswa itu sendiri terkait ketertarikan ataupun motivasi untuk mempelajari matematika.

Merujuk pada faktor diri siswa itu sendiri, kondisi baik jasmani dan rohani seorang siswa yang berpengaruh untuk bersikap, terdapat satu keadaan khusus yang terjadi pada sebagian siswa yaitu dengan identitas siswa sebagai penyandang gangguan psikis atau yang dikenal dengan gangguan *Autism Spectrum Disorder*.

Autism Spectrum Disorder (ASD) sebagai salah satu jenis disabilitas mental atau dikenal dengan autis, gangguan perkembangan pada anak yang berakibat tidak dapat berkomunikasi dan tidak dapat mengekspresikan perasaan serta keinginannya sehingga perilaku hubungan dengan orang lain terganggu. Bertepatan pada peringatan hari peduli autis (*World Autism Awareness Day*) yang dikeluarkan melalui Kementerian kesehatan (2018) menyatakan data penyandang *autism spectrum disorder didunia yaitu* penyandang autis laki – laki lebih banyak dibandingkan perempuan (1:5). Prevalensi autis di dunia semakin lama semakin meningkat. Merujuk pada *incidence* dan *prevalence autism spectrum disorder*, terdapat 10 kasus per 1000 penduduk. Sedangkan penduduk Indonesia yaitu 237,5 juta dengan laju pertumbuhan penduduk 1,14%. Maka diperkirakan penyandang *autism spectrum*

disorder di Indonesia yaitu 2,4 juta orang dengan penambahan penyandang baru 500 orang/tahun. Lebih spesifik data dari Yayasan/Sekolah Anak Berkebutuhan Khusus Jambi 2015, merilis data penyandang *autism spectrum disorder* di Kota Jambi juga mengalami peningkatan setiap tahunnya. Pada tahun ajaran 2013/2014 terdapat 130 anak, tahun ajaran 2014/2015 terdapat 134 anak, dan tahun ajaran 2015/2016 terdapat 156 anak penyandang *autism spectrum disorder* di Kota Jambi.

Dengan peningkatan pertambahan penyandang autis disetiap tahunnya maka dibutuhkan layanan pendidikan yang memadai terlebih dari segi fasilitas, sarana, prasarana, dan profesionalitas guru serta kenyamanan siswa untuk menerima pembelajaran yang diberikan sehingga mampu untuk mewujudkan tujuan pembelajaran dimana salah komponen yang diharapkan adalah sikap.

Dalam proses pembelajaran anak *autism spectrum disorder* dalam hasil penelitian Sembiring (2024) diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk anak *autism spectrum disorder* karena anak menghadapi dua masalah besar selama proses pembelajaran yaitu fokus dan perubahan *mood* yang cepat berubah. Maka dari itu penting agar guru memiliki inovatif dalam pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran untuk anak *autism spectrum disorder*.

Terkait dengan sarana dan prasarana pembelajaran untuk menunjang pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran anak *autism spectrum disorder*, dapat dipengaruhi dari perkembangan zaman dan kemajuan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu implementasinya langsung dalam proses pembelajaran. Sudihartinih & Wahyudin (2019) tuntutan ini digambarkan *trend* pembelajaran 4.0 disebutkan bahwa pembelajaran hendaknya merujuk pada

pembelajaran berupa praktek dan pembelajaran yang dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja dikenal dengan digitalisasi. Pembelajaran yang diterapkan dengan berbasis digital menjadi salah satu bentuk penerapan pada masa sekarang ini terbukti dengan pemanfaatan sebagai bentuk upaya memaksimalkan pengetahuan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada salah satu sekolah luar biasa yakni SLB N 2 Kota Jambi diperoleh dalam pembelajaran matematika guru mengharuskan pembelajaran yang konkret atau untuk menunjukan materi pembelajaran misalkan materi mengenai penjumlahan besarnya angka harus ditunjukkan banyaknya benda.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru SLB N 2 Kota Jambi, mengenai sikap siswa autism dalam belajar matematika, siswa merasa lebih semangat belajar ketika belajar dengan visual yang berwarna-warni yang dipergunakan guru sebagai media, karena fokus dan perhatian mereka tertuju pada media tersebut serta pembelajaran menggunakan audio yang menarik membuat mereka lebih tertarik dalam pembelajaran. Untuk keadaan lain yang terjadi di kelas bahwa anak autism ini berbeda-beda setiap orangnya sehingga ada dimana seorang siswa memiliki karakteristik ada yang membeo, ada yang sangat pendiam, ada yang sangat aktif hingga mendominasi kelas tetapi dengan ketegasan seorang guru sangat diperlukan untuk mengkondisikan keadaan kelas dan perlunya media pembelajaran yang sesuai dengan keperluan seorang guru autism sehingga dapat memaksimalkan pembelajaran.

Didukung berdasarkan penelitian Kurniawan. et.al (2020) dalam jurnalnya yang berjudul *User Experience* pada Implementasi *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme menghasilkan penggunaan teknologi dapat

membantu anak pengidap autisme untuk mengejar ketertinggalan dalam berkomunikasi dan berinteraksi, dengan adanya hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi dapat diterapkan untuk anak autism. Teknologi ini memiliki komponen visual audio yang memenuhi keinginan guru dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi, wawancara dan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan teknologi dapat diterapkan dalam pembelajaran dan perlunya diketahui lebih lanjut sikap belajar matematika untuk anak *Autism Spectrum Disorder*.

Maka peneliti merasa tertarik untuk mengetahui sikap belajar matematika anak *autism spectrum disorder* yang terjadi pada sebuah proses pembelajaran berbasis digital guna mengetahui interaksi yang baik dalam berlangsungnya pembelajaran yang berkualitas. Sikap yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung penting diketahui oleh seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**analisis *attitude towards learning mathematics* anak *autism spectrum disorders* dalam pembelajaran berbasis digital**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “bagaimana *attitude towards learning mathematics* pada anak *autism spectrum disorders* dalam pembelajaran berbasis digital?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan mendeskripsikan *attitude towards learning mathematics* pada anak *autism spectrum disorders* dalam pembelajaran berbasis digital.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian tindakan kelas ini dapat bermanfaat yaitu :

- a. Menambah bahan kajian, khususnya dalam *attitude towards learning mathematics* pada anak *autism spectrum disorders* dalam pembelajaran berbasis digital.
- b. Memberikan sumbangan wawasan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut yaitu :

- a. Manfaat bagi siswa
Mendapatkan pengalaman dan cara menggunakan teknologi dalam pembelajaran matematika.
- b. Manfaat bagi guru

Dapat menambah wawasan guru dalam wujud meningkatkan keprofesionalan guru dalam mengajar dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru untuk menerapkan pembelajaran digital.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, guru dan sekolah dalam rangka mengembangkan kurikulum.