

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Kesempatan untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas tentu berhak didapatkan oleh semua anak tanpa terkecuali, termasuk anak berkebutuhan khusus. Pendapat tersebut sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 23 Ayat 1 '*Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa*'.

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda, kepada anak berkebutuhan khusus yang memang butuh penanganan lebih daripada anak pada umumnya, salah satunya adalah anak tunarungu. Anak tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengarannya, sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak terhadap kehidupannya yang kompleks (Somad dan Hernawati, 1996). Hambatan yang dimiliki oleh anak tunarungu mengakibatkan mereka kesulitan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dalam mata pelajaran matematika.

Matematika yang bersifat abstrak tentu akan sulit diajarkan kepada anak tunarungu, untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran, guru harus mampu mengaitkan dengan objek yang bersifat konkret agar mampu ditangkap oleh panca indra peserta didik. Salah satu materi dalam mata pelajaran matematika adalah geometri bangun datar. Menurut Suhendra dan Suwarma (2006, hlm. 154) dalam mempelajari materi geometri seharusnya melibatkan benda-benda konkret di sekitar siswa yang telah dikenalnya sebagai alat peraga dan atau media pembelajaran konsep-konsep geometri tersebut.

Berdasarkan fakta di lapangan, anak tunarungu mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran matematika yang berkaitan dengan materi geometri, mereka merasa kebingungan ketika dihadapkan bentuk bangun datar karena materi

tersebut abstrak. Pembelajaran peserta didik tunarungu lebih mengandalkan visual, media pembelajaran berfungsi sebagai benda pendamping untuk membantu memvisualisasikan materi yang abstrak. Media pembelajaran bertema visual diberikan kepada mereka agar dapat menerima informasi dan mudah memahami dalam materi yang bersifat abstrak. Pernyataan diatas didukung pendapat Kuntze, Golos & Enns (2014, hlm. 214) "*in deaf education the fact that deaf children are by nature visually oriented has been historically marginalized in favor of focusing on a lack of auditory access*". Serta pendapat Sartika (2013, hlm. 42) bahwa anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam berbicara dan mendengar, sehingga media pembelajaran yang cocok untuk anak tunarungu adalah media visual.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat tercapai dengan mengintergrasikan belajar dan bermain dalam sebuah mata pelajaran, sehingga anak dapat merasa terlibat dalam dua kegiatan tersebut secara terpadu. Pada saat anak bermain anak dihadapkan dengan berbagai situasi, kondisi, teman dan objek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkan menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media permainan adalah salah satu media yang dapat mengembangkan kognitif didalam bermain. Salah satu media yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kognitif anak adalah media permainan ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang mudah dimainkan dan sudah dikenal orang, sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk memperkenalkan dan menjelaskannya kepada anak. Media ular tangga *three circle stack* adalah media pembelajaran yang dimodifikasi dan diaplikasikan pada materi geometri bangun datar, sehingga peserta didik akan menjadi senang dan terasa seperti sedang belajar bangun datar sambil bermain. Langkah awal permainan, peserta didik melakukan lempar dadu yang memiliki titik angka. Setelahnya, peserta didik memajukan pion sesuai angka yang keluar di dadu. Lalu peserta didik menebak gambar pada kotak, di setiap kotak terdapat gambar benda-benda bangun datar. Tanpa disadari peserta didik dapat berhitung dengan pengalamannya sendiri dan dapat mengetahui bentuk dari sebuah bangun datar.

Kondisi di lapangan menunjukan kendala dalam pembelajaran geometri bangun datar, karena guru menggunakan media papan tulis dan alat peraga bangun

datar seadanya. Hal itu membuat peserta didik terlihat jenuh pada saat pembelajaran dan kurang paham dengan apa yang mereka pelajari. Apabila hanya mengandalkan metode ceramah, anak-anak cenderung kurang bersemangat ketika proses pembelajaran. Untuk mengatasi kendala, media pembelajaran dapat membuat anak tertarik dalam memperhatikan dan mengingat materi. Pendapat diatas didukung oleh beberapa penelitian yang relevan seperti Masrukah, dkk. (2020) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Atmoko S, dkk. (2017) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan sebuah media UTAMA (Ular Tangga Matematika) layak dan praktis untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Hal di atas menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian dengan mencoba media ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan pembelajaran geometri bangun datar pada peserta didik tunarungu. Di dalam penelitian ini penggunaan media ular tangga dapat menjadi salah satu solusi dari berbagai hambatan peserta didik tunarungu dalam belajar. Berdasarkan paparan peneliti di atas, peneliti berasumsi penggunaan media ular tangga *three circle stack* dapat meningkatkan pemahaman bangun datar pada peserta didik tunarungu. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Three Cicle Stack terhadap Pembelajaran Geometri Bangun Datar pada Peserta Didik Tunarungu di SLB BC YPLAB Cibaduyut”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Karakteristik anak tunarungu yang mengoptimalkan kemampuan visual mereka dalam menerima dan mengolah informasi sehingga perlu media pembelajaran yang berbasis visual.
2. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah dalam mengenal bangun datar pada umumnya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan terkadang menggunakan demonstrasi, tetapi dalam pelaksanaan praktiknya kadang tidak atraktif sehingga peserta didik kurang tertarik dan pembelajaran tidak efektif.

Fakhrizal Fadhillah Bagheri, 2023
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA THREE CIRCLE STACK TERHADAP PEMBELAJARAN GEOMETRI BANGUN DATAR PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SLB BC YPLAB CIBADUYUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Pembelajaran geometri bangun datar bersifat abstrak. Matematika yang bersifat abstrak tentu akan sulit diajarkan kepada peserta didik tunarungu, untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran, guru harus mampu mengaitkan dengan objek yang bersifat konkret agar mampu ditangkap oleh panca indra peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi pada pengaruh penggunaan media ular tangga *three circle stack* terhadap pembelajaran geometri bangun datar pada peserta didik tunarungu jenjang SDLB.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini yakni; “Apakah penggunaan media ular tangga *three circle stack* berpengaruh terhadap pembelajaran geometri bangun datar pada peserta didik tunarungu di SLB BC YPLAB Cibaduyut?”

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga *three circle stack* terhadap pembelajaran geometri bangun datar pada peserta didik tunarungu di SLB BC YPLAB Cibaduyut.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik itu manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, terutama berhubungan dengan peningkatan pengetahuan pembelajaran geometri bangun datar pada peserta didik tunarungu.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Diharapkan media ular tangga *three circle stack* dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran geometri bangun datar pada peserta didik tunarungu.

2) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media ular tangga *three circle stack* terhadap pembelajaran geometri bangun datar pada peserta didik tunarungu.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi adalah bagian yang membahas sistematika penulisan skripsi, dan dijabarkan sebagai berikut:

1. **BAB I Pendahuluan.** Bab ini meliputi latar belakang masalah yang membahas alasan peneliti untuk melakukan penelitian, batasan masalah dari masalah yang terjadi di lapangan. Serta rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. **BAB II Kajian Teori.** Bab ini peneliti menyertakan beberapa teori yang mendukung penelitian ini, dan memuat tentang penelitian yang relevan dengan peneliti.
3. **BAB III Metode Penelitian.** Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen subjek tunggal atau *single subject research* (SSR). Memuat juga variabel penelitian, subjek dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan dan analisis data dan prosedur penelitian.
4. **BAB IV Hasil Penelitian.** Bab ini membahas analisis hasil penelitian yang telah dilakukan serta mengenai seluruh informasi yang diperoleh peneliti selama melakukan penelitian di lapangan serta pembahasan hasil penelitian.
5. **BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.** Bab ini berisi tentang penafsiran peneliti terhadap hasil penelitian dengan mengacu pada rumusan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang disajikan dalam

bentuk kesimpulan. Serta berisi implikasi dan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.

6. **Daftar Pustaka.** Berisi daftar literatur yang digunakan dalam penyusunan skripsi, baik buku, jurnal atau sumber lain yang relevan.
7. **Lampiran.** Berisi berbagai dokumen yang digunakan dalam penelitian, seperti surat izin penelitian, instrument peneltian, dokumentasi dll.