

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Guru merupakan ujung tombak keberhasilan pendidikan. Maju mundurnya kualitas pendidikan salah satunya ditentukan oleh guru. Guru yang baik akan berupaya agar siswanya maju dan berkembang. Salah satunya dengan melakukan inovasi bentuk layanan pendidikan pada siswanya. Tujuannya agar terjadi peningkatan kualitas layanan pendidikan yang berdampak pada meningkatnya perkembangan siswa menjadi lebih optimal.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan guru adalah melakukan perbaikan media pembelajaran agar materi yang diberikan menjadi mudah diserap, tidak membosankan, dan menambah keaktifan siswa dalam belajar. Secara umum media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa jika media sesuai dengan kebutuhan siswanya. Banyak media pembelajaran yang digunakan di sekolah mulai yang paling murah dan sederhana sampai media canggih dengan harga yang mahal. Namun hal itu bukan sebuah ukuran baik atau tidaknya media karena yang terpenting adalah bagaimana penggunaan media tersebut dapat memberikan kebermanfaatan dalam aktifitas belajar siswa.

Hal ini juga berlaku pada siswa tunarungu dimana mereka dalam pendidikannya seringkali memerlukan media yang berbeda dengan siswa reguler pada umumnya dikarenakan disabilitas yang dimilikinya. Sebagai “insan visual”, siswa tunarungu memerlukan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pemahaman materi yang diberikan guru melalui media visual. Seperti yang dikemukakan oleh Bunawan (2000) bahwa “*ketunarunguan tidak mengakibatkan kekurangan dalam potensi kecerdasan mereka, akan tetapi siswa tunarungu sering menampakkan prestasi akademik yang lebih rendah dibandingkan siswa mendengar seusianya*”. Karena itu layanan pendidikan pada siswa tunarungu harus menyesuaikan dengan hambatan yang dialami dan potensi yang dimilikinya.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa tunarungu kelas 2 di SLB Negeri Toboali menunjukkan bahwa hampir semua siswa pada materi

sains pada aspek perbendaharaan kata berada pada kategori *frustration level* atau di bawah 50%. Selama ini peneliti sebagai guru kelas 2 di SLB Negeri Toboali juga menyadari bahwa pembelajaran yang diberikan kepada siswa tunarungu lebih banyak dilakukan satu arah. Siswa hanya duduk menerima informasi pengetahuan yang diberikan guru secara pasif. Di samping itu, proses belajar mengajar yang kurang diminati siswa karena tidak didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan sesuai dengan kondisi siswa. Selama ini siswa hanya menggunakan satu-satunya buku paket yang dipinjamkan sekolah sebagai media pembelajaran sehingga pengalaman belajar siswa masih terbatas. Hal ini juga berdampak pada kurangnya minat siswa untuk belajar. Hasil studi pendahuluan juga diperoleh informasi bahwa banyak siswa tunarungu yang memiliki tablet layar sentuh. Namun sayangnya hanya digunakan untuk bermain game. Hal ini tablet layar sentuh merupakan barang yang tidak asing bagi siswa dan cukup menarik perhatian siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti terdorong untuk memperbaiki kualitas layanan pembelajaran khususnya pada aspek perbendaharaan kata dalam materi sains. Harapan dari adanya perbaikan layanan tersebut yaitu dapat memberikan dampak terhadap meningkatnya perbendaharaan kata dalam materi sains. Upaya perbaikan yang akan dilakukan adalah dengan melakukan penelitian tindakan yang berjudul "Penggunaan Media Tablet Layar Sentuh untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kata dalam Materi Sains pada Siswa Tunarungu Kelas 2 di SLB Negeri Toboali Bangka Selatan".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan peneliti diatas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hampir semua siswa tunarungu kelas 2 di SLB Negeri Toboali memperoleh nilai rendah di bawah 50 dengan skala penilaian 10 sampai 100 pada materi Sains
2. Pembelajaran yang dilakukan guru hanya komunikasi satu arah. Siswa hanya duduk menerima informasi pengetahuan yang diberikan guru secara pasif
3. Proses belajar mengajar tidak didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa

4. Perlunya inovasi pembelajaran menggunakan media yang menarik seperti media tablet layar sentuh untuk meningkatkan perbendaharaan kata dalam materi sains pada siswa tunarungu

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus, maka peneliti membatasi penelitian ini pada peningkatan perbendaharaan kata bagian-bagian utama tubuh hewan ayam, sapi, ikan, ular dan kucing. Pemilihan hewan-hewan tersebut didasarkan pada hasil asesmen yang menunjukkan bahwa siswa belum menguasai bagian-bagian utama tubuh hewan tersebut seperti kepala, badan, dan kaki serta bagian tubuh yang khas seperti jengger ayam dan sirip ikan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah media tablet layar sentuh dapat meningkatkan perbendaharaan kata bagian-bagian utama tubuh hewan ayam, sapi, ikan, ular dan kucing pada siswa tunarungu kelas 2 di SLB Negeri Tobaoli Bangka Selatan?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah memperbaiki proses pembelajaran pada materi sains dengan menggunakan media tablet layar sentuh untuk meningkatkan perbendaharaan kata bagian-bagian utama tubuh hewan ayam, sapi, ikan, ular dan kucing pada siswa tunarungu kelas 2 di SLB Negeri Tobaoli Bangka Selatan.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada guru dalam memberikan layanan pembelajaran pada materi sains untuk meningkatkan perbendaharaan kata bagian-bagian utama tubuh hewan ayam, sapi, ikan, ular dan

kucing menggunakan media tablet layar sentuh pada siswa tunarungu kelas 2 di SLB Negeri Toboali Bangka Selatan.

2. Menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menyediakan sarana teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran bagi siswa tunarungu di SLB Negeri Toboali Bangka Selatan.