

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Terselenggaranya pendidikan di Indonesia telah dijamin seperti yang terdapat dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 bahwa : “Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran”. Oleh sebab itu pendidikan seharusnya menjadi fokus banyak pihak dalam menggarapnya. Pendidikan bagi tiap warga negara yang dimaksud dalam Undang-Undang Dasar 1945 ialah bagi siapapun tanpa terkecuali. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV pasal 5 ayat 2 yang menyatakan bahwa “warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan/atau sosial berhak mendapat pendidikan khusus”.

Penyelenggara pendidikan khusus seperti yang disebutkan di atas adalah Sekolah Luar Biasa (SLB). SLB sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab untuk mengakomodasi setiap kebutuhan pendidikan anak-anak berkebutuhan khusus. Sudah banyak diketahui bahwa karakteristik anak yang menempuh pendidikan di SLB sangat beragam. Salah satunya adalah anak tunarungu.

Istilah tunarungu diambil dari kata “Tuna” dan “Rungu”. Tuna artinya kurang dan rungu artinya pendengaran. Orang atau anak yang dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara. Hallahan dan Kauffman (Permanarian, 1995:26) mengemukakan bahwa ‘Tunarungu merupakan istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai yang berat, yang digolongkan ke dalam tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*).’

Anak tunarungu adalah individu yang memiliki hambatan dalam mengolah informasi yang diperoleh melalui auditori karena kerusakan yang terjadi pada organ pendengarannya. Akibatnya anak tunarungu mengalami hambatan dalam berbahasa sehingga mereka kesulitan dalam menyelesaikan soal yang menuntut pemahaman abstrak seperti halnya pada pelajaran matematika. Matematika bagi

anak-anak pada umumnya merupakan mata pelajaran yang mungkin atau paling tidak disukai. Beberapa faktor yang menyebabkan matematika kurang disukai salah satunya adalah karena dalam matematika banyak terdapat simbol, notasi, istilah yang membingungkan yang bersifat abstrak sehingga anak mengalami kesulitan dalam mempelajarinya, terlebih lagi untuk anak tunarungu yang memiliki hambatan dalam mendengar dan berbahasa. Keadaan seperti itulah yang menjadi penghalang anak tunarungu dalam mengolah informasi dalam kegiatan belajar.

Salah satu ruang lingkup dalam mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan Sekolah Dasar Luar Biasa Tunarungu (SDLB-B) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006) meliputi aspek geometri dan pengukuran. Dalam aspek geometri terbagi menjadi 2 bagian yaitu bangun datar dan bangun ruang. Bangun datar merupakan konsep yang abstrak bagi siswa tunarungu. Hambatan dalam berbahasa, kognitif dan daya ingat yang dialami anak tunarungu mengakibatkan anak kesulitan dalam mengenal dan menghafal nama-nama bangun datar. Anak tunarungu mengolah berbagai informasi secara visual dan informasi yang bersifat konkret yang mampu mereka ingat sehingga harus menggunakan media pembelajaran yang konkret dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan pengamatan di lapangan tentang proses pembelajaran terutama pada pelajaran Matematika kurang meningkatkan kreativitas siswa. Anak masih sulit menunjukkan mana yang dinamakan segitiga, segiempat, atau lingkaran. Terlebih lagi saat anak diminta untuk menyebutkan nama-namanya, anak sangat kesulitan yang disebabkan kondisi ketunarunguannya tersebut. Selain itu, kesulitan dalam mengenal bangun datar terlihat ketika anak diminta untuk menggambar bentuk bangun datar seperti segiempat, lingkaran, segitiga. Anak masih terlihat kebingungan untuk menggambarinya, padahal anak sudah diberikan contoh bentuk bangun datar tersebut namun anak tetap belum bisa menggambarinya sendiri. Akan tetapi, jika anak sudah diberi bantuan berupa garis putus-putus yang berbentuk bangun datar tersebut. Dengan garis-garis tersebut, anak baru dapat mengikutinya dengan cara menebalkannya. Setelah beberapa kali

pengetesan anak pun masih seperti demikian, jadi masih harus tetap menggunakan bantuan garis putus-putus.

Penggunaan media sebagai alat peraga tidak bisa sembarangan, tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Masih banyak pendidik yang menggunakan metode konvensional dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Selain fungsi tersebut, media memiliki beberapa fungsi lain, yaitu dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. Lalu, media membangkitkan keinginan dan minat baru, serta dapat membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

Terdapat beberapa macam media yang dapat digunakan untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran, terutama pada pelajaran matematika. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *clay* atau plastisin. *Clay* adalah bahan seperti lilin yang digunakan untuk membuat berbagai replika barang berdasarkan kreativitas atau imajinasi anak. *Clay* memang mudah dibuat dalam berbagai macam bentuk, mulai dari bentuk-bentuk dasar hingga bentuk yang menghasilkan hasil karya menarik. Selain itu, yang terpenting adalah *clay* memberikan pengalaman langsung sesuai dengan prinsip pembelajaran anak tunarungu yang harus memberikan media konkret dalam setiap pembelajaran. Dalam hal ini, subjek akan lebih diarahkan kepada *clay* dalam membuat bentuk-bentuk datar. Bentuk-bentuk datar yang akan dibuat diantaranya yaitu segitiga, lingkaran, dan segiempat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berusaha mempersiapkan dari mulai waktu yang efektif dan efisien, materi dan metode pembelajaran semenarik mungkin, diantaranya dengan menggunakan media *clay* dan memotivasi siswa agar lebih antusias dalam pelajaran matematika, khususnya materi bangun datar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Karakteristik anak tunarungu yang mengoptimalkan kemampuan visual dan motoriknya dalam menerima dan mengolah informasi sehingga perlu adanya media pembelajaran secara visual serta secara kinestetik.
2. Pemilihan strategi pembelajaran dalam mengajarkan bentuk-bentuk bangun datar biasanya menggunakan strategi pembelajaran klasikal. Namun strategi tersebut kurang efektif karena membuat siswa kurang termotivasi dan kurang terlihat optimal sehingga anak terlihat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Tersedianya prasarana *clay* di sekolah kurang dimanfaatkan dengan baik untuk mengembangkan kemampuan mengenal bangun datar, namun lebih sering digunakan pada keterampilan vokasional.
4. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah dalam mengenal bangun datar pada umumnya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan terkadang dalam pelaksanaannya sudah menggunakan metode demonstrasi, tetapi dalam pelaksanaan prakteknya tidak bervariasi sehingga anak kurang tertarik dalam pembelajaran tersebut.
5. Dalam kegiatan belajar mengajar gaya guru mengajar masih berpusat pada guru dan gaya guru dalam mengajar tidak variatif, dalam mengajar guru kurang aktif dan interaktif pada siswa sehingga anak kurang bersemangat dan kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran.
6. Media yang dapat digunakan untuk pembelajaran mengenal bangun datar cukup beragam. Media yang digunakan tentunya media yang dapat

menarik bagi anak tunarungu. Media yang dapat digunakan diantaranya adalah bisa dilakukan melalui permainan, kerajinan, keterampilan, gambar, ataupun video.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bangun datar dalam mengenal bentuk geometri pada siswa tunarungu. Agar penelitian ini tidak terlalu meluas, maka peneliti membatasi masalah hanya pada penggunaan *clay* serta pada 3 macam bentuk bangun datar, yaitu lingkaran, segiempat dan segitiga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : *“Apakah penggunaan media clay dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada anak tunarungu kelas I di SLB Az-Zakiyah Bandung?”*

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *clay* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada anak tunarungu kelas I.

b. Tujuan khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui kemampuan mengenal bangun datar sebelum diberikan media *clay*.
- 2) Untuk mengetahui kemampuan mengenal bangun datar sesudah diberikan media *clay*.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut serta acuan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada anak tunarungu.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menentukan cara yang unik dan menarik dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi orang tua, dapat dijadikan panduan untuk mengajarkan dan membimbing anak tunarungu dalam pengenalan bangun datar.
- 3) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pembelajaran bagi anak tunarungu.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi mengenai penggunaan media *clay* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada anak tunarungu kelas 1 SDLB ini terdiri dari lima bab, yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil penelitian, serta kesimpulan dan saran.

Pada BAB I yaitu pendahuluan terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II yaitu kajian teori yang mencakup tentang konsep dasar ketunarunguan, penggunaan *clay* sebagai media pembelajaran, pembelajaran matematika, kaitan penggunaan media *clay* dengan peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada anak tunarungu, lalu penelitian sebelumnya yang relevan, dan terakhir kerangka berpikir.

BAB III tentang metode penelitian yang terdiri dari variabel penelitian, metode penelitian, subjek dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, proses

pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, serta pengolahan dan analisis data.

Pada BAB IV mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang isinya mencakup hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan.

BAB V berisi tentang kesimpulan dan saran.

