

ABSTRAK

Berdasarkan identifikasi masalah melalui pengamatan dan pengalaman peneliti, peserta didik tunarungu kelas V SLB Negeri Tamansari memiliki keterbatasan atau ketidakmampuan menerima informasi dari luar dirinya. Sehingga peserta didik tunarungu sulit memahami pembelajaran terutama pelajaran matematika yang sarat dengan konsep abstrak, sehingga peserta didik tunarungu mengalami kesulitan pembelajaran. Sehingga mendapatkan nilai rata-rata keberhasilan selama satu tahun terakhir pembelajaran matematika pokok bahasan waktu, jarak dan kecepatan hanya mencapai angka 50-60 dengan KKM matematika adalah 65.

Oleh karena itu untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik diperlukan pengembangan dengan memilih media pembelajaran tepat dan sesuai dengan minat anak sekaligus dapat menghasilkan peningkatan pemahaman konsep pada siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan permainan Tamiya sebagai media pembelajarannya

Setelah melakukan refleksi pada siklus I walaupun terjadi peningkatan hasil belajar hanya 1 orang siswa (25%) yang dinyatakan lulus, sisanya 3 orang siswa (75%) dinyatakan belum lulus, siswa masih kesulitan memahami pelajarannya sedangkan siklus II terjadi perubahan, terdapat 4 orang siswa (100%) yang dinyatakan lulus dimana situasi pembelajaran sebelumnya siswa kurang aktif, maka setelah mengadakan perbaikan pembelajaran muncul situasi pembelajaran yang aktif serta adanya peningkatan dalam hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut didapat hasil bahwa seluruh aspek nampak dalam pembelajaran dengan hasil yang baik, hal ini mengindikasikan terjadinya peningkatan keterlibatan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Permainan Tamiya, Waktu Jarak Dan Kecepatan, Anak Tunarungu.

ABSTRACT

Based on the identification of a problem through observation and experience of researchers, students with hearing impairment SLB class V Interior Castle has limited or inability to receive information from outside himself. So that learners with hearing impairment is difficult to understand learning, especially math is loaded with abstract concepts, so that deaf learners experiencing learning difficulties. So get the average value of success during the past year teaching mathematics subject of time, distance and speed reaches only 50-60 with KKM mathematics is 65. Therefore, to improve the understanding of the concepts students need to develop by selecting instructional media appropriate to the child's interests at the same time can result in an increase in students' understanding of concepts. The method used in this study is a research methods class action (PTK) with Tamiya games as a medium of learning After some reflection on the first cycle of learning outcomes despite increased only 1 students (25%) are passed, the remaining three students (75%) stated has not passed, the student is still difficult to understand the lesson while the second cycle there is a change, there are 4 students (100%) who passed the previous learning situations where students are less active, then after holding the improvement of learning appear active learning situations as well as an increase in learning outcomes. Based on these results we got the result that appears in all aspects of learning with good results, this indicates an increase in the involvement of teachers and students in learning.

Keywords: Media Games Tamiya, Time Distance and Speed, Deaf Children.