

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang mampu menjembatani manusia untuk mencapai apa yang dicita-citakannya, selain bertujuan untuk mencerdaskan intelektualitas, emosional juga dituntut dengan pendidikan dapat mengarahkan dan membimbing manusia kearah yang lebih baik tidak terkecuali bagi warga negara yang berkebutuhan khusus seperti anak-anak yang memiliki kekurangan termasuk anak luar biasa. Hal ini tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia no. 20 Pasal 5 ayat 2 tahun 2003 tentang System Pendidikan Nasional dalam pasal tersebut dinyatakan bahwa “ Warga Negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus atau pelayanan khusus yang perlu disiapkan oleh lembaga ataupun swasta”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran mengenai konsep matematika dalam kehidupan nyata khususnya dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan mengukur waktu, jarak dan kecepatan pada siswa anak tunarungu sekolah dasar. Sulitnya pengaplikasian materi pembelajaran khususnya untuk anak bekebutuhan khusus mengenai pembelajaran matematika dengan kehidupan yang nyata, kemampuan guru yang belum maksimal dalam menggunakan pendekatan pembelajaran khusus anak tunarungu, serta tidak adanya pemanfaatan media guna membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah luar biasa khusus anak tunarungu sering terasa monoton dan kurang menarik perhatian siswa karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa anak tunarungu hanyalah berkitit dengan angka-angka yang sangat abstrak.

Berdasarkan fase perkembangan intelektual menurut piaget (dalam Ratna W. Dahar, 1989: 156) perkembangan siswa usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional kongkrit, tahap ini sebagian besar melalui pengalaman nyata yang berawal dari proses interaksi dengan objek, bukan dengan lambang atau gagasan terlebih dengan anak tunarungu karna sulit dipresentasikan secara verbal, dan sangat membutuhkan hal-hal yang menuntut objek yang kongkrit atau semi kongkrit.

Berdasarkan permasalahan melalui pengamatan dan pengalaman peneliti selama ini, bahwa peserta didik tunarungu kelas V SLB Negeri Tamansari Kota Tasikmalaya memiliki keterbatasan atau ketidakmampuan dalam menerima informasi dari luar dirinya. Sehingga peserta didik tunarungu sulit memahami dalam pembelajaran yang sarat dengan konsep abstrak, pembelajaran yang digunakan dalam belajarnya sebagian besar guru selalu menggunakan metode ceramah, peserta didik tunarungu mengalami kejenuhan dalam pembelajaran. Sehingga mendapatkan nilai rata-rata keberhasilan selama satu tahun terakhir dalam pembelajaran materi jarak, waktu dan kecepatan hanya mencapai angka 50 sampai 60.

Setelah dianalisis ditemukan bahwa penyebabnya yaitu belum optimal pemahaman konsep mengenai jarak, waktu dan kecepatan antara lain rendahnya pemahaman peserta didik dalam menangkap materi dan kurang efektifnya metode pembelajaran yang digunakan guru.

Berdasarkan penyebab masalah tersebut, dari analisis ada beberapa faktor penyebab yang memiliki pengaruh besar terhadap rendahnya pemahaman peserta didik tunarungu kelas V di SLB Negeri Tamansari Kota Tasikmalaya dalam menangkap pelajaran yaitu antara lain: (a) rendahnya pemahaman anak dalam pembelajaran yang abstrak, (b) tidak adanya media pembelajaran yang menjadi yang kongkrit (c)

kurangnya peran siswa dalam proses pembelajaran, guru hanya menyajikan model ceramah dengan penyajian soal soal setelah pembelajaran, sehingga kemenarikan terhadap sajian mata pelajaran ini menjadi rendah dan dirasasa monoton.

Upaya dalam meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik tunarungu kelas V di SLB Negeri Tamansari Kota Tasikmalaya diperlukan upaya pengembangan dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran tertentu yang sekaligus dapat menghasilkan peningkatan dalam pemahaman konsep pada peserta didik tersebut.

Menurut uraian latar belakang di atas, peneliti akan mencoba mengimplementasikan dengan memanfaatkan media yang menarik perhatian siswa tuna rungu yakni dengan menggunakan permainan tamiya yang biasa dimainkan anak-anak sebagai alternatif dalam mengkongkritkan bentuk bentuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak dan kecepatan. Penelitian ini diharapkan menemukan pembelajaran yang efektif dan menarik dalam pembelajaran menyelesaikan masalah berkaitan dengan waktu, jarak dan kecepatan bagi anak tuna rungu. Sehingga bisa menjadi sebuah jembatan penghubung dalam mennyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak dan kecepatan yang selama ini hanyalah angka-angka dan rumus menjadi sesuatu yang lebih nyata bagi anak tunarungu yang biasanya matematika selalu diangggap pelajaran yang paling sulit.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TAMIYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIKA POKOK BAHASAN WAKTU JARAK DAN KECEPATAN (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Tunarungu Kelas V Di SLB Negeri Tamansari Kota Tasikmalaya).

B. Sasaran Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SLB Negeri Tamansari Kota Tasikmalaya. Subjek penelitiannya adalah siswa tunarungu kelas V yang berjumlah 4 orang yang terdiri dari 2 siswa dan 2 siswi

Dari ke empat siswi tersebut memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Peserta didik tunarungu kelas v memiliki ketunarunguan antara 90 – 40 db.
2. Perkembangan kognitif, peserta didik tunarungu kelas V memiliki ketidakmampuan dalam menangkap pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran yang sarat dengan abstrak.
3. Perkembangan motorik, peserta didik tunarungu kelas V tidak mengalami hambatan dalam bergerak.
4. Perkembangan emosi, peserta didik peserta didik tunarungu kelas V hanya sedikit mengalami hambatan dalam emosi apabila mereka mendapatkan suasana yang jenuh mereka akan segera ingin cepat-cepat menyelesaikan pembelajaran di kelas.
5. Perkembangan sosial, peserta didik tunarungu kelas V sangat baik, dengan keikutsertaan mereka pada kegiatan perkumpulan tunarungu di Kota Tasikmalaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan Media Permainan Tamiya dapat dapat meningkatkan pemahaman matematika pada pokok bahasan waktu jarak dan kecepatan pada anak tunarungu ”

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dijabarkan ke dalam sub rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran tentang pemahaman konsep waktu jarak dan kecepatan sebelum menggunakan media permainan Tamiya?
2. Bagaimana gambaran tentang pemahaman konsep waktu jarak dan kecepatan sesudah menggunakan media permainan Tamiya?
3. Seberapa besar peningkatan pemahaman konsep konsep waktu jarak dan kecepatan sesudah menggunakan media permainan Tamiya ?

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : ” Jika guru menggunakan media permainan Tamiya sesuai dengan langkah-langkah permainan yang dipersyaratkan, maka diduga dapat meningkatkan pemahaman konsep jarak, waktu dan kecepatan pada siswa tunarungu kelas V SLB Negeri Tamansari Kota Tasikmalaya.

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan Tamiya dalam meningkatkan pemahaman matematika pada pokok bahasan waktu, jarak dan kecepatan.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan :

- a. Untuk mengetahui proses pembelajaran matematika tentang konsep waktu, jarak dan kecepatan sebelum menggunakan media permainan Tamiya.
- b. Untuk mengetahui proses pembelajaran matematika tentang konsep waktu, jarak dan kecepatan sesudah menggunakan media permainan Tamiya.
- c. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman konsep waktu, jarak dan kecepatan sesudah menggunakan media permainan Tamiya.

3. Kegunaan Penelitian

a. Guru

- a) Inovasi pembelajaran, dalam hal ini guru perlu selalu mencoba, mengubah, mengembangkan, dan meningkatkan gaya mengajarnya agar mampu merencanakan dan melaksanakan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kelas dan zaman
- b) Memiliki kemampuan memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang mendalam terhadap apa yang terjadi dikelasnya
- c) Membantu guru memperbaiki mutu pembelajaran
- d) Meningkatkan profesionalitas guru
- e) Meningkatkan rasa percaya diri guru
- f) Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.

b. Siswa

- a) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap matematika.

- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman secara lebih mudah khususnya bagi anak tuna rungu sehingga bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kegiatan sehari-hari
- c) Memupuk dan meningkatkan keterlibatan, kegairahan, ketertarikan, kenyamanan, kesenangan dalam diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas
- d) memperbaiki hasil belajar siswa
- e) Meningkatkan motivasi belajar siswa