

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada dasarnya hakikat belajar pada seorang manusia adalah proses pemerolehan informasi yang ditangkap melalui indera sensori kemudian disimpan dalam memorinya untuk dapat diungkapkan kembali dalam jangka yang panjang. Akan tetapi pada kenyataannya keadaan tersebut tidak selalu berjalan mulus dan sesuai kehendak. Terdapat hambatan-hambatan yang akan dihadapi peserta didik ataupun guru. Suyono dan Hariyanto (2011, hlm.9) mengemukakan bahwa :

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan pengokohan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (experience). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (knowledge) atau a body of knowledge.

Setiap siswa memiliki hambatan yang berbeda-beda, ini menjadi tanggung jawab guru sebagai tenaga pendidik dapat memberikan pendidikan yang tepat untuk semua siswa. Hal tersebut tidak hanya kita temukan di sekolah umum saja, disekolah luar biasa pun ditemukan bermacam-macam hambatan pada setiap siswa. Salah satunya adalah siswa tunarungu. Tunarungu merupakan keadaan seseorang yang memiliki hambatan pada pendengarannya. Menurut pendapat Sutjihati (2007, hlm. 93) mengemukakan bahwa “Tunarungu dapat diartikan sebagai salah satu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan, terutama melalui indera pendengarannya”.

Abdul Aziz Kurniawan, 2016
EFEKTIVITAS PERMAINAN TANGGA KELIPATAN DUA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN DUA PADA SISWA TUNARUNGU RINGAN KELAS V SDLB DI SLB NEGERI CILEUNYI

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

Keterbatasan siswa tunarungu dalam menerima rangsangan bunyi sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif siswa tunarungu itu sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Sutjihati (2007, hlm. 97) bahwa

Abdul Aziz Kurniawan, 2016
**EFEKTIVITAS PERMAINAN TANGGA KELIPATAN DUA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG PERKALIAN DUA PADA SISWA TUNARUNGU RINGAN KELAS V SDLB DI SLB NEGERI
CILEUNYI**

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

Inteligensi siswa tunarungu pada umumnya sama dengan siswa normal, tetapi secara fungsional perkembangannya dipengaruhi oleh tingkat kemampuan berbahasa. Keterbatasan informasi dan kurangnya daya abstraksi anak akibat ketunarunguan menghambat proses pencapaian pengetahuan yang lebih luas, dengan demikian perkembangan inteligensi secara fungsional juga terhambat. Hal ini mengakibatkan siswa tunarungu kadang-kadang menampakkan keterlambatan dalam belajar.

Berdasarkan pada pendapat di atas disimpulkan bahwa siswa tunarungu dapat mengalami keterlambatan dalam belajar termasuk kemampuan berhitung.

Menurut Samuel A Kirk (dalam Kahilla, 2009) (<http://kahilla16.blogspot.co.id/>) tunarungu ringan mempunyai kesulitan mendengar bunyi-bunyi yang jauh, membutuhkan tempat duduk yang strategis letaknya dan memerlukan terapi bicara (27 – 40 db).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berhitung berasal dari kata hitung yaitu membilang dan ketika ditambahkan imbuhan Ber- di depannya maka pengertiannya adalah mengerjakan hitungan. Matematika semuanya tidak selalu berhitung, akan tetapi berhitung merupakan aspek terpenting dalam matematika. Kegiatan berhitung sangat identik dengan mata pelajaran matematika. Berhitung adalah kata-kata yang sering kita dengar di kehidupan sehari-hari. Maka dari itu berhitung sangat kita butuhkan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Tak heran kegiatan berhitung selalu ada dalam setiap jenjang pendidikan. Mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi.

Perkalian merupakan operasi matematika penskalaan satu bilangan dengan bilangan lain. Perkalian merupakan salah satu dari empat operasi dasar dalam aritmatika, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Perkalian dapat diartikan juga sebagai penjumlahan berulang karena memiliki aturan yang sesuai dengan perkembangan anak dalam memahami matematika. Operasi perkalian merupakan hal mendasar yang harus dikuasai oleh siswa. Sehingga untuk meningkatkan kemampuan siswa

dalam operasi perkalian dibutuhkan metode atau cara-cara yang tepat agar kemampuannya dapat meningkat.

Permainan di zaman modern ini sudah menjadi salah satu hiburan bagi orang dewasa maupun anak-anak. Dewasa ini banyak inovasi-inovasi yang dikembangkan untuk membuat permainan agar semakin menarik untuk dimainkan oleh semua kalangan. Tidak semua permainan berdampak negatif terhadap perkembangan anak, hal ini karena permainan juga bisa menjadi alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Permainan tangga kelipatan dua merupakan permainan menyusun balok-balok kayu yang terdapat tulisan perkalian dua dalam bentuk penjumlahan berulang di bidangnya mulai dari $2 \times 1 = 2$, $2 \times 2 = 2 + 2 = 4$, hingga $2 \times 10 = 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 20$. Balok-balok tersebut disusun hingga membentuk tangga, yaitu tangga kelipatan dua.

Permainan tangga kelipatan dua adalah sebuah permainan yang akan membantu siswa dalam menyelesaikan operasi perkalian dua khususnya bagi siswa tunarungu karena permainan ini mempunyai keunggulan dalam menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SLB Negeri Cileunyi di dalam kelas V, terdapat 6 orang siswa tunarungu yang mengalami kesulitan dalam memecahkan soal FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil), dihari senjutnya pada pelajaran matematika siswa mengalami kesulitan kembali ketika menyelesaikan operasi penjumlahan pecahan keenam siswa tersebut mengalami kesulitan dalam proses menjumlahkan pecahan tersebut, hal ini dikarenakan siswa tersebut memiliki kelemahan dalam melakukan operasi hitung perkalian, terbukti dengan diberikanya soal perkalian dua sebanyak sepuluh soal hanya dua

siswa saja yang mampu mendapatkan skor diatas 5 sisanya mendapatkan skor di bawah 5. Hal ini mengakibatkan peneliti sangat miris, karena materi seharusnya sudah dikuasai oleh siswa kelas V. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya cara penyampaian guru yang masih menggunakan metode konvensional ataupun media yang digunakan kurang efektif terhadap pembelajaran perkalian dua ini.

Permainan tangga kelipatan dua adalah salah satu pemecahan masalah dalam menangani kekurangan siswa tunarungu dalam aspek operasi hitung perkalian, karena permainan ini mempunyai berbagai macam kelebihan di antaranya mempunyai warna yang beragam dan cara memainkan permainan ini sangatlah mudah, karena hanya menyusun tangga ini sehingga membentuk tangga.

Berdasarkan alasan tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Efektivitas Permainan Tangga Kelipatan Dua dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Dua pada Siswa Tunarungu Ringan Kelas V SDLB di SLB Negeri Cileunyi.**”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa tunarungu ringan pada umumnya mengalami masalah dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, salah satunya dalam mata pelajaran matematika.
2. Penemuan di lapangan menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika yaitu dalam pemecahan operasi perkalian.
3. Diperlukannya pemberian perlakuan agar siswa memahami cara memecahkan operasi perkalian yang benar.
4. Siswa tunarungu lebih baik dalam menerima informasi melalui indera penglihatannya (visual).

Abdul Aziz Kurniawan, 2016
EFEKTIVITAS PERMAINAN TANGGA KELIPATAN DUA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN DUA PADA SISWA TUNARUNGU RINGAN KELAS V SDLB DI SLB NEGERI CILEUNYI

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

5. Kurangnya metode yang tepat untuk menanamkan cara menyelesaikan operasi perkalian benar dan mudah dimengerti oleh siswa tunarungu.
6. Kurangnya media atau alat permainan yang menunjang dan mudah dipahami oleh siswa tunarungu.
7. Permainan tangga kelipatan 2 dapat menjadi media belajar yang menyenangkan dan mudah dimainkan oleh siswa tunarungu.

C. Batasan Masalah

Agar masalah yang ada tidak meluas, maka berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini akan menitikberatkan pada efektifitas permainan tangga kelipatan dua dalam meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dua pada siswa tunarungu ringan kelas V SDLB di SLB Negeri Cileunyi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan “*suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data*” (Sugiyono, 2010 hlm 35). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah permainan tangga kelipatan dua dapat meningkatkan kemampuan berhitung bilangan perkalian dua pada siswa tunarungu ringan kelas V SDLB di SLB Negeri Cileunyi?”

E. Tujuan penelitian

1. Tujuan penelitian

a. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh penggunaan permainan tangga kelipatan dua terhadap peningkatan kemampuan berhitung perkalian dua pada anak tunarungu ringan di SLB Negeri Cileunyi.

b. Tujuan Khusus

Abdul Aziz Kurniawan, 2016
EFEKTIVITAS PERMAINAN TANGGA KELIPATAN DUA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN DUA PADA SISWA TUNARUNGU RINGAN KELAS V SDLB DI SLB NEGERI CILEUNYI

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

- (1) Mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan berhitung anak tunarungu ringan dengan menggunakan permainan tangga kelipatan dua.
- (2) Mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan berhitung anak tunarungu ringan dengan menggunakan permainan tangga kelipatan dua.

F. Manfaat/ Signifikansi Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan bagi lembaga pendidikan khusus pada khususnya.
- 2) Untuk menambah pengetahuan mengenai sejauh mana efektifitas permainan tangga kelipatan dua dalam meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dua pada siswa Tunarungu Ringan kelas V SDLB di SLB Negeri Cileunyi.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Penulis

Sebagai pembelajaran sejauh mana efektifitas permainan tangga kelipatan dua dalam meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dua siswa tunarungu.

2) Bagi Guru

Untuk menambah pengetahuan mengenai sejauh mana efektifitas permainan tangga kelipatan dua dalam meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dua siswa tunarungu.

3) Bagi Orang tua

Sebagai referensi untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai sejauh mana efektifitas permainan tangga kelipatan dua dalam meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dua siswa tunarungu.

4) Bagi Sekolah

Sebagai pertimbangan untuk memperhatikan media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar siswa tunarungu.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Suatu skripsi atau karya tulis ilmiah perlu memiliki suatu sistematika penulisan yang tepat dan benar, sehingga pembaca bisa memahami isi dari skripsi yang dibuat oleh penulis. Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan skripsi ini, berikut akan dijelaskan bagian-bagian yang menjadi pokok bahasan :

Bab I membahas tentang latar belakang penelitian yang akan dilakukan. Latar belakang dari penelitian ini adalah kemampuan perkalian 2 siswa tunarungu kelas 5. Dalam kasus ini anak memiliki hambatan untuk mengerjakan soal perkalian dua. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak dalam mata pelajaran matematika. Karena perkalian adalah salah satu dasar dari operasi hitung. Hal ini meresahkan peneliti karena kedepannya anak akan mengalami kesulitan dalam operasi hitung yang lebih rumit lagi. Perlu adanya suatu gagasan baru dalam menyelesaikan persoalan baru ini. Baik berupa media pembelajaran ataupun permainan yang meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dua anak tunarungu. Permainan tangga kelipatan 2 adalah salah satu permainan yang diduga mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak tunarungu kelas 5. Hal ini dikarenakan permainan ini memiliki daya tarik tersendiri dalam pembelajaran perkalian dua. Dalam bab I ini akan dijelaskan tentang identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan skripsi.

Bab II membahas tentang landasan teoritis atau kajian teoritis yaitu konsep yang membahas tentang judul dan permasalahan pada penelitian ini. Landasan teoritis yang akan dibahas adalah tentang permainan tangga kelipatan 2, kemampuan berhitung perkalian dua, tunarungu ringan. Pada bab II ini membahas pula mengenai penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka berpikir serta hipotesis penelitian.

Bab III membahas tentang metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian *Preexperimental Design*. Prasetyo dan Jannah (2005, hlm. 161) mengatakan bahwa “penelitian eksperimen ini digunakan karena keterbatasan jumlah subjek yang akan diteliti”. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam metode penelitian *Preexperimental Design* adalah menggunakan *One-grup pre-test-post-test design* yaitu Satu kelompok Eksperimen yang diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulus, dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembanding. Untuk memperoleh data penelitian digunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu tes perbuatan dan observasi. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai variabel penelitian, instrument penelitian, subjek dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan dan pengolahan data penelitian.

Bab IV membahas hal-hal yang penting dalam penelitian yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian. Adapun hal yang dibahas diantaranya hasil pengujian validitas dan reliabilitas, hasil penelitian dan pembahasan yang terkait dengan pengaruh permainan tangga kelipatan 2 terhadap kemampuan berhitung perkalian dua siswa tunarungu kelas 5.

Bab V membahas penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk kesimpulan dan saran.