

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan primer setiap individu. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang (undang-undang dasar (UUD) 1945 pasal 31 ayat 3). Selain itu, setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan (UUD 1945 pasal 31 ayat 1), tak terkecuali anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak dengan kondisi yang berbeda dengan anak normal pada umumnya sebelum atau sesudah kelahiran, baik secara fisik maupun mental (Triswardani, 2014). Dengan kondisi yang berbeda tersebut anak berkebutuhan khusus membutuhkan pendidikan yang berbeda pula disesuaikan dengan kebutuhannya. Meski demikian ada beberapa anak berkebutuhan khusus yang dapat mengikuti pendidikan bersama dengan anak normal lainnya tanpa kendala, contohnya anak tunadaksa. Hal tersebut dikarenakan anak tunadaksa tidak memiliki perbedaan pada tingkat kecerdasan dengan siswa normal lainnya.

Seperti halnya anak tunadaksa, anak tunarungu pun tidak memiliki perbedaan dengan anak normal pada tingkat kecerdasan. Akan tetapi anak tunarungu memiliki kendala dalam memperoleh sumber pengetahuan dikarenakan berkurangnya fungsi pendengaran. Hal tersebut dikarenakan anak tunarungu hanya dapat mengandalkan fungsi visualnya sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan. Keterbatasan dalam memperoleh pengetahuan tersebut menyebabkan prestasi akademis anak tunarungu tertinggal dari anak normal.

Berdasarkan penelaahan kurikulum 2013 ditemukan bahwa terdapat kesenjangan 3-4 tahun antara siswa tunarungu dan siswa normal dalam pembelajaran matematika. Matematika yang bersifat abstrak menyebabkan lebih sulit dipahami dengan keterbatasan fungsi pendengaran yang dimiliki. Untuk mengatasi kesulitan tersebut diperlukan media belajar yang sesuai dengan ketunaannya. Media belajar yang dapat memaksimalkan kemampuan visual anak tunarungu dalam belajar matematika. Untuk itu perlu dirancang media sehingga pembelajaran matematika akan lebih mudah dipahami.

Saat ini multimedia menjadi salah satu media favorit dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan multimedia dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif. Vaughan (Babiker, 2015) mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi *text*, foto, *graphic art*, suara, animasi dan unsur video yang dimanipulasi secara digital. Dengan adanya kombinasi tersebut multimedia dapat memaksimalkan visualisasi dan pendengaran siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas, multimedia dirasa cocok sebagai media belajar matematika untuk siswa tunarungu.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya media belajar matematika yang dapat mempermudah pembelajaran, sehingga siswa tunarungu dapat memperkecil ketertinggalan dari siswa normal. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan, “Pengembangan Multimedia Matematika dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMPLB-B Tunarungu”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang dipertanyakan adalah, bagaimana proses perancangan dan pengembangan multimedia matematika dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa tunarungu SMPLB-B?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas tujuan dari penelitian ini yaitu, merancang dan mengembangkan multimedia matematika dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa tunarungu SMPLB-B.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu mempermudah siswa tunarungu dalam mempelajari pembelajaran serta meningkatkan pemahaman konsep secara mandiri.
2. Dapat memperkaya ketersediaan media belajar ATR.
3. Dapat memberikan informasi bagi para peneliti atau yang berkepentingan dalam pengembangan penelitian lebih lanjut.

#### **E. Definisi Operasional**

1. Tunarungu adalah individu yang memiliki hambatan dalam pendengaran dan hanya dapat mendengar pada intensitas suara tertentu.
2. Multimedia merupakan media pembelajaran berupa media digital berbasis komputer sebagai kombinasi teks, foto, *graphic art*, suara, animasi, dan unsur video yang dimanipulasi secara digital.
3. Pemahaman konsep: mampu merepresentasikan situasi matematis dengan cara yang berbeda.
4. Pengembangan multimedia: perancangan, analisis pengguna, desain, produksi dan revisi berdasarkan validasi dari ahli media, praktisi, dan materi.