

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara Indonesia. Hal tersebut memiliki makna bahwa setiap anak Indonesia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak tanpa terkecuali, termasuk di dalamnya adalah anak berkebutuhan khusus.

Salah satu klasifikasi anak berkebutuhan khusus adalah tunarungu yang dimana merupakan anak yang memiliki gangguan atau hambatan dalam pendengaran baik seluruh atau sebagian fungsi mendengar. Gangguan fungsi auditori pada anak tunarungu berdampak pada kemampuan bahasa yang rendah. Hal tersebut sebagaimana yang dikemukakan oleh Somad dan Hernawati (1995, hlm. 11) bahwa :

“Pada anak tunarungu sejak lahir perkembangan bicara dan bahasanya terbentuk sampai pada tahap meraban. Jadi tahap-tahap selanjutnya seperti meniru kata-kata dari sekitarnya tidak dapat dilakukannya karena suara-suara tersebut tidak dapat didengarnya atau kurang dapat didengarnya dengan sempurna.”

Berdasar pada kekhasan yang dimiliki oleh anak tunarungu tersebut, guru harus mampu merancang pembelajaran sedemikian rupa agar inti dan tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan baik. Pendidikan meliputi rencana dan proses yang akan menentukan hasil yang ingin di capai sebagaimana termasuk dalam UU No. 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat (1) tentang sisdiknas, disebutkan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Proses pembelajaran yang dilaksanakan haruslah berkualitas agar potensi peserta didik tersebut dapat berkembang dengan baik. Hal

tersebut dapat diciptakan dengan melibatkan semua komponen pendidikan seperti: tujuan pembelajaran, guru, peserta didik, bahan pembelajaran, metode pembelajaran, media/alat belajar, dan sumber pembelajaran. Dalam hal ini, guru terlibat dalam merancang pembelajaran dan memastikan semua komponen pendidikan tersebut dapat dikombinasikan dengan baik sesuai dengan kondisi peserta didik.

Pendidikan dirancang untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang dewasa ini mempengaruhi semua lini kehidupan. Matematika merupakan ilmu universal yang berperan dalam kehidupan sehari-hari, mendasari perkembangan IPTEK dan penting dalam berbagai disiplin ilmu serta mengembangkan daya pikir manusia. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sundayana (2014, hlm. 2) bahwa “Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.”

Mempelajari konsep matematika tidak terlepas dari konsep operasi hitung, dimana di dalamnya terdapat empat operasi hitung, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Keempat macam operasi hitung tersebut merupakan sarana dalam memecahkan kehidupan sehari-hari yang akan aplikatif sekali dalam kehidupan manusia. Oleh karena operasi hitung ini merupakan suatu dasar pembelajaran matematika, maka pembelajaran operasi hitung mulai diterapkan sejak jenjang Sekolah Dasar (SD).

Pembelajaran matematika sangat lekat dengan berbagai rumus untuk memecahkan soal-soal matematika. Semua rumus-rumus tersebut akan selalu mengandung operasi hitung, baik itu penjumlahan, pengurangan, perkalian maupun pembagian. Jika peserta didik mendapatkan kesulitan dalam operasi hitung, maka sudah dipastikan peserta didik tersebut akan kesulitan pula dalam mengaplikasikan rumus-rumus matematika yang lainnya.

Perkalian adalah salah satu operasi hitung yang merupakan dua tingkat dari penjumlahan. Tak sedikit peserta didik yang kesulitan memahami konsep perkalian. Ada pula peserta didik yang hanya menghafal perkalian tanpa memahami konsep sesungguhnya dari

**Anwar Saepulloh, 2018**

***PENGARUH METODE TEAM-GAMES-TOURNAMENT TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR MENGENAL KONSEP PERKALIAN  
SISWA TUNARUNGU KELAS III SDLB DI SLB-B PRIMA BHAKTI MULYA***

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

perkalian. Hal ini membuat guru perlu metode yang sesuai untuk mengajarkan materi perkalian pada peserta didik.

Kasus peserta didik kesulitan memahami perkalian ini ditemukan pula oleh peneliti. Peserta didik di lapangan, telah memahami konsep penjumlahan serta cara hitung penjumlahan namun kesulitan dalam operasi hitung perkalian. Seperti telah dipaparkan sebelumnya bahwa mengajarkan konsep perkalian pada peserta didik tidaklah mudah. Perlu berbagai cara dan metode untuk menstimulus peserta didik agar memahami konsep perkalian. Hal ini akan lebih kompleks ketika mengajarkan pada peserta didik tunarungu.

Keterbatasan kosa kata yang dimiliki oleh peserta didik tunarungu akan menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menanamkan konsep perkalian tersebut. Pendekatan dan metode yang tepat dapat menunjang terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas. Perlu adanya penerapan pendekatan dan metode pembelajaran yang sesuai untuk mengajarkan konsep perkalian pada peserta didik tunarungu.

Terdapat berbagai macam pendekatan pembelajaran yang dapat diadopsi untuk diterapkan pada pembelajaran peserta didik tunarungu. Huda (2014, hlm. 185) mengemukakan “pendekatan-pendekatan pembelajaran antara lain pendekatan organisasional, pendekatan kolaboratif, pendekatan komunikatif, pendekatan informatif, pendekatan reflektif, serta pendekatan berpikir dan berbasis masalah”.

Meninjau definisi-definisi dari setiap pendekatan pembelajaran serta mempertimbangkan kasus di lapangan mengenai kondisi peserta didik tunarungu, maka pendekatan yang sesuai adalah pendekatan kolaboratif. “Pada pendekatan ini, siswa didorong untuk mampu memiliki dan melakukan hal-hal berikut : menerima orang lain, membantu orang lain, menghadapi tantangan dan bekerja dalam tim” (Huda, 2014, hlm. 196-197). Hambatan bahasa pada anak tunarungu tak jarang membuat guru kesulitan menyampaikan informasi materi pembelajaran kepada peserta didik, begitupun sebaliknya. Namun, jika dengan sesama temannya, peserta didik akan lebih mudah berkomunikasi dan lebih mudah mengerti.

Kegiatan belajar bersama (kelompok) dapat memacu belajar aktif. Dengan berkelompok peserta didik dapat berdiskusi dan

**Anwar Saepulloh, 2018**

***PENGARUH METODE TEAM-GAMES-TOURNAMENT TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR MENGENAL KONSEP PERKALIAN  
SISWA TUNARUNGU KELAS III SDLB DI SLB-B PRIMA BHAKTI MULYA***

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

mengajarkan kepada temannya sehingga peserta didik memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Hal itu dikarenakan peserta didik akan lebih merasa tenang dan senang bila belajar dan berdiskusi dengan temannya sendiri. Dengan demikian, pendekatan kolaboratif yang melibatkan semua peserta didik untuk saling bekerja sama dan saling berkomunikasi akan mempermudah penyampaian materi konsep perkalian yang disampaikan.

Selain kesesuaian pendekatan pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran yang cocok dan menarik pun perlu dipertimbangkan. Pembelajaran akan berlangsung efektif jika peserta didik berada dalam keadaan nyaman, menyenangkan dan tidak dalam tekanan. Mengingat masa anak-anak adalah masa bermain, maka pembelajaran konsep perkalian ini akan terasa menyenangkan jika metode yang digunakan adalah metode yang memiliki atmosfer bermain. Salah satu metode pembelajaran dalam pendekatan kolaboratif adalah *Team-Games-Tournament* (TGT).

Huda (2014, hlm. 197) mengemukakan bahwa

*“Team-Games-Tournament merupakan salah satu metode pembelajaran untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran. Pada prosedurnya, metode Team-Games-Tournament ini akan menempatkan peserta didik secara berkelompok yang heterogen kemudian akan diadakan permainan seperti tournament mengenai materi pembelajaran kemudian dilakukan scoring. Dengan penerapan metode ini diharapkan peserta didik dapat memahami konsep perkalian dengan mudah karena suasana yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga peserta didik tidak tertekan. Jika peserta didik dapat memahami konsep perkalian, maka peserta didik akan lebih mudah menerapkan aplikasi perkalian, baik pada rumus-rumus matematika, soal-soal maupun dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan penerapan konsep perkalian.”*

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Team-Games-Tournament* terhadap Peningkatan

**Anwar Saepulloh, 2018**

**PENGARUH METODE TEAM-GAMES-TOURNAMENT TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR MENGENAL KONSEP PERKALIAN  
SISWA TUNARUNGU KELAS III SDLB DI SLB-B PRIMA BHAKTI MULYA**

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

Kemampuan Belajar Mengenal Konsep Perkalian Siswa Tunarungu Kelas III SDLB di SLB-B Prima Bhakti Mulya”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam komunikasi verbal yang berdampak pada efektivitas proses belajar mengajar.
2. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang tidak begitu diminati oleh sebagian besar siswa, termasuk siswa tunarungu.
3. Metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah dalam mata pelajaran matematika khususnya materi mengenal bilangan pecahan adalah metode pembelajaran konvensional.
4. Penggunaan metode pembelajaran team games tournament menjadi salah satu model pembelajaran yang diasumsikan dapat diterapkan pada pembelajaran mengenal bilangan pecahan bagi siswa tunarungu.

## **C. Batasan Masalah**

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pecahan terhadap anak tunarungu. Peneliti membatasi penanganan kasus tersebut agar penelitian ini tidak terlalu melebar dengan menggunakan metode pembelajaran team games tournament terhadap peningkatan kemampuan Belajar mengenal konsep perkalian.

## **D. Rumusan Masalah**

Adapun pertanyaan penelitian dari rumusan masalah di atas adalah “Bagaimanakah Pengaruh Metode Pembelajaran *Team-Games-Tournament* terhadap Peningkatan Kemampuan Belajar Mengenal Konsep Perkalian Siswa Tunarungu Kelas III SDLB di SLB-B Prima Bhakti Mulya?”

## **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan penelitian

**Anwar Saepulloh, 2018**

**PENGARUH METODE TEAM-GAMES-TOURNAMENT TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR MENGENAL KONSEP PERKALIAN  
SISWA TUNARUNGU KELAS III SDLB DI SLB-B PRIMA BHAKTI MULYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Mengacu pada rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team-Games-Tournament* terhadap peningkatan kemampuan belajar siswa tunarungu dalam mengenal konsep perkalian.

## 2. Manfaat penelitian

Manfaat hasil penelitian dapat di klasifikasikan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis artinya hasil penelitian bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan objek penelitian. Manfaat praktis adalah bermanfaat bagi berbagai pihak yang memerlukannya untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi sekolah, guru, dan siswa serta seseorang untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan pendidikan khusus, terutama pada penerapan model-model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosep perkalian siswa tunarungu.

### b. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki prakti-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.

#### 2) Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar dan solidaritas siswa untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan, meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah melalui pembelajaran dengan model pembelajaran team games tournament.

#### 3) Bagi Guru dan/ atau calon peneliti

Sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian tindakan kelas dan

**Anwar Saepulloh, 2018**

**PENGARUH METODE TEAM-GAMES-TOURNAMENT TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR MENGENAL KONSEP PERKALIAN  
SISWA TUNARUNGU KELAS III SDLB DI SLB-B PRIMA BHAKTI MULYA**

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

menumbuhkan budaya meneliti agar menjadi inovasi pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan dan menghayati apakah praktek-praktek pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.