

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 10 Tahun 2003). Undang-Undang Pendidikan Nasional tersebut mengisyaratkan adanya upaya-upaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar mereka lebih berilmu, cakap, kreatif, bertanggung jawab, dan tidak menutup kemungkinan berlaku bagi peserta didik yang berkebutuhan khusus.

Dalam dunia pendidikan terdapat proses yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu dan lainnya, yaitu proses belajar dan proses mengajar yang saling berkaitan. Belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, perubahan perilaku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan dan keterampilan maupun yang menyangkut nilai dan sikap. Sedangkan mengajar adalah segala upaya yang disengaja untuk menciptakan kondisi yang kondusif dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar dapat berlangsung serta bahan ajar dapat tersampaikan maka terdapat beberapa komponen-komponen yang saling mendukung yaitu kurikulum, guru, peserta didik, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi.

Berdasarkan uraian tersebut maka media merupakan hal yang penting dalam sebuah proses belajar mengajar. Melalui media akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Rentang konsentrasi peserta didik yang memiliki batas maksimal selama 15 menit, akan merasakan jenuh bila hanya mendengarkan penjelasan guru secara lisan. Melalui media

pembelajaran maka semua indra peserta didik akan terangsang dari auditori, visual bahkan kinestetik.

Guru kadang melupakan membuat media yang menarik dalam menyampaikan materi, dimana guru hanya membuat media dengan seadanya atau hanya menggambarkan secara sederhana di papan tulis. Oleh sebab itu seorang guru dituntut untuk selalu kreatif dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran tidaklah terlalu sulit dari benda yang terdapat disekitar sesungguhnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik tunarungu.

Peserta didik dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara, tunarungu dapat diartikan sebagai suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan, terutama melalui indera pendengarannya yang disebabkan kerusakan dan ketidak berfungsian organ pendengaran sebagian atau keseluruhan, sehingga menghambat proses informasi bahasa baik menggunakan atau tidak menggunakan alat bantu dengar atau yang sering disebut dengan *Hearing Aid*.

Peserta didik tunarungu memiliki hambatan pada pendengarannya, oleh sebab itu anak tunarungu sangat mengandalkan penglihatannya untuk menerima informasi. Sehingga muncul sebutan peserta didik tunarungu merupakan insan pemata, yaitu seseorang yang sangat mengandalkan indra penglihatannya dalam menerima informasi. Sebagai insan pemata peserta didik tunarungu membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual atau dapat dilihat, sehingga membantu peserta didik untuk memahami informasi yang di sampaikan.

Pengetahuan yang bersifat abstrak, seperti simbol matematika yang sudah mulai dikenalkan semenjak peserta didik masuk taman kanak-kanak. Proses mengenal lambang bilangan pada peserta didik tunarungu memerlukan penjelasan secara detail seperti apa bentuk lambang bilangan 1-10, ada beberapa banyak bendanya, bagaimana cara menyebutkan lambang bilangan 1-10 tersebut, dan bagaimana bahasa isyaratnya, yang dilakukan secara

berulang-ulang sampai peserta didik mengenal, memahami, dan mengingat konsep lambang bilangan tersebut. Proses panjang seperti itulah yang membuat peserta didik tunarungu tertinggal dari peserta didik pada umumnya, meski pada umumnya intelegensi peserta didik tunarungu tidak memiliki hambatan mereka sama halnya seperti potensial peserta didik pada umumnya/peserta didik yang normal.

Pengenalan lambang bilangan merupakan bagian dari kegiatan berhitung. Pengenalan lambang bilangan di sini adalah suatu aktivitas individu yang memerlukan pengamatan bentuk. Dalam kurikulum sekolah kelas I SDLB sudah mencapai pada penjumlahan dan pengurangan banyak benda sampai 10, melakukan penjumlahan sampai 10, dan mengurutkan bilangan 1-10, akan tetapi pada peserta didik tunarungu yang saya teliti ia mengalami hambatan dalam mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan data di atas peneliti tertarik melakukan penelitian pada salah satu peserta didik tunarungu yang berinisial MH. MH adalah peserta didik tunarungu yang termasuk ke dalam katagori anak yang kehilangan pendengaran secara keseluruhan (*deaf*) yang duduk di kelas I SDLB, ia dapat mengisyaratkan lambang bilangan 1 sampai 10, namun peserta didik tidak dapat memahami konsep lambang bilangan. Dimana ketika peserta didik diminta untuk menyebutkan bilangan sesuai lambangnya, menyebutkan bilangan secara acak, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, dan membedakan banyak benda lalu menulis lambang bilangan peserta didik cenderung diam dan menunggu guru memberitahukan kemudian peserta didik mengikutinya.

Hasil observasi juga dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran tidak memakai alat peraga atau media apapun untuk memperkenalkan lambang bilangan, sehingga kurang menarik minat peserta didik dalam belajar mengenal lambang bilangan. Menurut hasil pengamatan yang telah dilakukan di sekolah tersebut, guru hanya membuat media seadanya atau menggambarkan secara sederhana di papan tulis. Selain itu lingkungan/situasi belajar dan pengelolaan kelas yang kurang efektif dimana peserta didik SD

dan SMP di satukan dalam satu ruangan karena sekolah tersebut masih kekurangan ruang kelas yang mengakibatkan sering mengganggu konsentrasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hal yang telah diuraikan sebelumnya perlu suatu motivasi dan inovasi untuk lebih mengembangkan pembelajaran yang ada di sekolah, rumah, dan lingkungan sekitar. Salah satunya dengan penggunaan media yang tepat untuk mengajarkan kepada peserta didik tunarungu mengenai konsep pemahaman lambang bilangan. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media puzzle, yang diyakini bisa memudahkan peserta didik tunarungu untuk belajar.

Media puzzle merupakan alat permainan *edukatif* yang dapat merangsang kemampuan matematika peserta didik yang dimainkan dengan cara membongkar kepingan-kepingan puzzle berdasarkan pasangannya dan melatih koordinasi tangan dan mata peserta didik.

Media ini penulis rasa tepat untuk peserta didik yang belum mengenal dan paham mengenai konsep lambang bilangan, karena selain menarik, mudah dioperasikan, juga cukup efisien. Media ini dapat digunakan secara berulang-ulang tanpa harus mengeluarkan biaya kembali, sehingga cukup ekonomis. Dari pemikiran tersebut penulis ingin mengetahui **“Penggunaan Media Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Lambang Bilangan 1-10 pada Peserta Didik Tunarungu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas kemampuan pemahaman lambang bilangan 1 sampai 10 perlu ditingkatkan. Ada beberapa cara yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman lambang bilangan 1 sampai 10 yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk memahami konsep lambang bilangan harus bersifat visual, salah satunya adalah menggunakan media puzzle angka, kartu bilangan, dan congklak angka. Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan media puzzle angka

untuk meningkatkan kemampuan pemahaman lambang bilangan 1 sampai 10.

2. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik tunarungu yang bersifat visual diantaranya guru dapat menggunakan metode demonstrasi, dan tanya jawab/Metode Maternal Reflektif (MMR) .
3. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah harus memenuhi kebutuhan peserta didik sendiri terutama peserta didik tunarungu. Contohnya media-media pembelajaran yang bersifat visual, ruangan khusus untuk melatih artikulasi agar proses pembelajaran dikelas dapat berlangsung dengan baik, dll.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas yang menjadi batasan masalah yaitu : Penelitian ini menerapkan media Puzzle Angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai 10 pada peserta didik tunarungu di SLB-B Tut Wuri Handayani.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan sebelumnya dari penelitian ini, maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah, “Apakah penggunaan media Puzzle Angka dapat meningkatkan kemampuan pemahaman lambang bilangan 1 sampai 10 bagi peserta didik tunarungu?”

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media Puzzle Angka dalam meningkatkan kemampuan pemahaman lambang bilangan 1 sampai 10 pada peserta didik tunarungu kelas I di SLB-B Tut Wuri Handayani.

b. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

- 1) Untuk mengetahui kemampuan peserta didik tunarungu di kelas I SLB-B Tut Wuri Handayani dalam memahami lambang bilangan 1 sampai 10 sebelum menggunakan media Puzzle Angka.
- 2) Untuk mengetahui kemampuan peserta didik tunarungu di kelas I SLB-B Tut Wuri Handayani dalam memahami lambang bilangan 1 sampai 10 sesudah menggunakan media Puzzle Angka.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan pendidikan khusus, khususnya mengenai penggunaan media Puzzle Angka terhadap kemampuan pemahaman lambang bilangan 1 sampai 10 pada peserta didik tunarungu.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media dalam meningkatkan kemampuan pemahaman lambang bilangan 1 sampai 10 pada peserta didik tunarungu dengan menggunakan media Puzzle Angka.
- 2) Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan tentang peranan media Puzzle Angka sebagai media pembelajaran matematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman lambang bilangan 1 sampai 10 pada peserta didik tunarungu.
- 3) Bagi orang tua, diharapkan orang tua memiliki wawasan yang lebih terkait kemampuan pemahaman lambang bilangan dan cara bagaimana untuk meningkatkannya dengan menggunakan media Puzzle Angka.
- 4) Bagi peserta didik, diharapkan media Puzzle Angka dapat membantu menumbuhkan motivasi peserta didik tunarungu

dalam meningkatkan kemampuan pemahaman lambang bilangan 1 sampai 10.