

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yakni upaya terstruktur maupun disengaja terkait penciptaan proses penerimaan pengetahuan yang edukatif dan interaktif. Guru pada umumnya menyampaikan materi pembelajaran menggunakan sumber belajar dan bahasa lisan, dimana pembelajaran ini terjadi pada anak berkebutuhan khusus, yaitu anak tunanetra yang memiliki gangguan pada penglihatannya (Ambarsari, 2017). Menurut Widjaya (2012) seseorang dapat dikatakan tunanetra jika dalam proses pembelajaran membutuhkan metode, alat bantu, serta teknik khusus sehingga anak bisa mempelajari tanpa melihat ataupun dengan keterbatasan penglihatannya.

Peningkatan kualitas pendidikan sangat dibutuhkan dalam bersaing dengan negara-negara lain karena komponen terpenting untuk pembangunan negara adalah komponen pendidikan. Pendidikan adalah suatu syarat untuk pencapaian pembangunan manusia, tidak terkecuali pendidikan untuk anak-anak disabilitas seperti tunanetra. Sebagaimana dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yang telah mengatur sistem pendidikan nasional, yakni pada pasal 4 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan diselenggarakan berdasarkan demokrasi dan berkeadilan dan tanpa diskriminasi”. Begitupun dengan pasal 11 ayat 1 yang menyatakan bahwa menjadi kewajiban pemerintah dalam menyediakan pendidikan layak bagi semua warga negara, tanpa adanya diskriminasi negeri maupun swasta (Kasim, dkk., 2010).

Sesuai dengan survei, Indonesia menyandang angka kebutaan paling tinggi di Asia dengan populasi 1,5% (InfoDATIN, 2014). Salah satu bidang ilmu yang ada yakni pembelajaran pada mata pelajaran matematika adalah bagian integral dari pendidikan nasional. Selama ini matematika memberikan kontribusi yang sangat bermanfaat untuk kemajuan dan peradaban manusia. Dalam hal ini guru yang memiliki kemampuan dalam bidang matematika perlu membekali pengetahuan masa depan untuk menjawab permasalahan yang ada dan keterampilan. Anak tunanetra membutuhkan media khusus untuk mempermudah belajar mereka. Penggunaan

media dengan audio visual sangat menjanjikan dalam bidang pendidikan, terutama untuk anak-anak disabilitas (Kawuryan, dkk., 2012).

Ilmu matematika merupakan ilmu pasti dan banyak dimanfaatkan di kehidupan sehari-hari mulai dari transaksi dalam berdagang, pertukaran dan lain-lain. Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam penguasaannya harus dilandasi dengan penguasaan matematika, karena ilmu matematika adalah sebuah kunci penting dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (Puteri, 2017).

Tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah supaya siswa mempunyai kemampuan dalam mengembangkan pengetahuannya dengan memahami konsep Ilmu Pengetahuan Alam yang dapat bermanfaat dan bisa dilaksanakan di dalam kehidupan sehari-hari (BSNP, 2006).

Kemampuan pemahaman ialah suatu tujuan penting dalam pembelajaran matematika. Bahan yang diajarkan pada peserta didik tidak berupa hapalan saja, tetapi pemahaman supaya peserta didik mudah memahami materi tersebut. Pelajaran matematika yakni suatu mata pelajaran meliputi beberapa materi yang berhubungan antara satu dengan lainnya. Dalam belajar materi, diperlukan pemahaman materi sebelumnya. Menurut depdikbud bahwa asal pemahaman yakni kata paham artinya dipaparkan KBBI sebagai “mengerti benar” (Novitasari, 2016).

Merujuk pada penelitian lain mengenai media pembelajaran berbasis audio sukses meningkatkan keterampilan memahami konsep matematika yakni pada penelitian Tirta Primasyah (2013) mengenai peningkatan keterampilan pemahaman konsep geometri luas serta keliling segitiga yang memanfaatkan alat peraga matematika berbasis audio pada anak tunanetra SMPLB TPA Jember. Namun berbeda dengan penelitian tersebut, media pembelajaran HomMath dimodifikasi dalam hal penggunaan media dari segi bahasa dan materi yang disampaikan, serta perbedaan komponen dalam pembuatan media pembelajaran sehingga dapat mempermudah subjek dalam memahami pembelajarannya.

HomMath adalah sebuah media pembelajaran berbasis audio sebagai alat bantu khusus anak tunanetra untuk mempelajari materi sifat-sifat bangun ruang. Harapannya ilmu tersebut nantinya dapat menjadi bekal ataupun inspirasi bagi anak

tunanetra untuk menghadapi tantangan globalisasi sehingga Indonesia bisa sejahtera tanpa diskriminasi.

Berdasarkan persoalan tersebut, maka penelitian ini mengangkat judul **“Media Pembelajaran Berbasis Audio (HomMath) untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Ruang pada Anak Tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Menyesuaikan dengan latar belakang penelitian diatas, didapat rumusan masalah **“Apakah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis audio (HomMath) dapat meningkatkan pemahaman materi bangun ruang pada anak tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung.”** Rumusan masalah tersebut dirinci ke dalam rumusan masalah yang lebih khusus menjadi:

1. Bagaimana validitas instrumen tes dan media pembelajaran berbasis audio (HomMath) pada materi bangun ruang?
2. Bagaimana kemampuan memahami sifat-sifat bangun ruang pada anak tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis audio (HomMath)?
3. Bagaimana kemampuan memahami sifat-sifat bangun ruang pada anak tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung setelah menggunakan media pembelajaran berbasis audio (HomMath)?
4. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis audio (HomMath) dalam meningkatkan pemahaman sifat-sifat bangun ruang pada anak tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk memperoleh informasi terkait validitas instrumen tes dan media pembelajaran berbasis audio (HomMath) pada materi bangun ruang.
2. Untuk mengetahui kemampuan memahami sifat-sifat bangun ruang pada anak tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis audio (HomMath).

3. Untuk mengetahui kemampuan memahami sifat-sifat bangun ruang pada anak tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung setelah menggunakan media pembelajaran berbasis audio (HomMath).
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis audio (HomMath) dalam meningkatkan pemahaman sifat-sifat bangun ruang pada anak tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Keterbatasan waktu serta pertemuan pada saat pengambilan data penelitian karena pandemi Covid-19.
2. Media pembelajaran dengan basis audio (HomMath) dengan materi yang disampaikan berupa sifat-sifat bangun ruang.
3. Soal tes yang digunakan adalah untuk memperoleh informasi terkait tingkat pemahaman siswa pada materi sifat-sifat bangun ruang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yakni:

1. Bagi Guru
Tersedia media pembelajaran dengan basis audio (HomMath) yang bisa dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa tunanetra pada materi bangun ruang.
2. Bagi Siswa
Media pembelajaran dengan basis audio bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran mandiri, serta bisa memudahkan siswa memahami materi bangun ruang dengan lebih menyenangkan.
3. Bagi Peneliti Lain
Hasil dari penelitian dapat dijadikan referensi maupun gambaran dalam melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis audio (HomMath) baik pada materi bangun ruang atau pun materi lainnya.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini memberikan gambaran berupa sistematika penulisan dengan menjelaskan kerangka penulisan dalam setiap babnya. Penulisan struktur organisasi skripsi meliputi:

Hilmy Zaky Fauzan, 2020

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO (HOMMATH) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI BANGUN RUANG PADA ANAK TUNANETRA DI SLB NEGERI A PAJAJARAN KOTA BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, permasalahan yang terjadi di lapangan terkait dengan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi studi pustaka terkait dengan pendidikan berkebutuhan khusus (tunanetra), teori yang relevansi, standar kompetensi yang dibutuhkan oleh sekolah berkebutuhan khusus serta penelitian sebelumnya yang relevan.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi rancangan penelitian, subjek serta tempat penelitian, prosedur pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi hasil uji validitas instrumen, hasil penelitian yang didapatkan saat penelitian, serta pembahasan hasil penelitian mengenai media pembelajaran dengan basis audio (HomMath) untuk siswa berkebutuhan khusus (tunanetra) pada materi bangun ruang.

BAB V PENUTUP

Berisi simpulan, implikasi, serta rekomendasi terkait hasil penelitian yang didapatkan oleh penulis.