

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, oleh karena itu berbagai cara dilakukan oleh pemerintah untuk terus meningkatkan pendidikan yang ada di Indonesia guna mencapai sumber daya manusia yang berkualitas.

Salah satu ilmu yang penting dalam dunia pendidikan adalah matematika. Matematika pada hakikatnya adalah ilmu dasar dari berbagai ilmu pengetahuan oleh sebab itu dari mulai usia pendidikan dini, sekolah dasar sampai perguruan tinggi selalu melibatkan matematika pada mata pelajaran ataupun mata kuliah. Sebagaimana yang tertera dalam Standar Nasional Pendidikan (PP RI No. 19 Th. 2005) yang menyebutkan bahwa:

Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SD/MI/SDLB/Paket A, atau bentuk lain yang sederajat dilaksanakan melalui muatan dan/atau kegiatan bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal yang relevan.

Tidak terkecuali untuk anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunarungu yang harus mempelajari matematika yang menjadi salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dengan porsi jam pelajarannya lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Matematika bagi anak-anak pada umumnya merupakan mata pelajaran yang mungkin atau paling tidak disukai. Beberapa faktor yang menyebabkan matematika kurang disenangi salah satunya adalah karena dalam matematika banyak terdapat simbol, notasi, istilah yang membingungkan yang bersifat abstrak sehingga anak mengalami kesulitan dalam mempelajarinya terlebih lagi untuk anak tunarungu yang memiliki hambatan dalam mendengar dan berbahasa. Keadaan seperti itulah yang menjadi penghalang anak tunarungu dalam mengolah informasi dalam kegiatan belajar. Bunawan (2000:55) mengemukakan bahwa "... bila siswa mengerjakan tugas yang menuntut daya logika dan abstraksi yang lebih tinggi keterampilan berbahasa menjadi suatu persyaratan." Pernyataan di atas seolah menegaskan bahwa bukan merupakan hal yang janggal apabila anak tunarungu mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang menggunakan daya abstraksi lebih tinggi.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006), salah satu ruang lingkup dalam mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan Sekolah Dasar Luar Biasa Tunarungu (SDLB-B) meliputi aspek Geometri dan pengukuran. Bangun ruang merupakan konsep yang abstrak bagi siswa tunarungu. Hambatan dalam berbahasa, kognitif dan daya ingat yang dialami anak tunarungu mengakibatkan anak kesulitan dalam mengenal dan menghafal nama-nama bangun ruang.

Kesulitan dalam mengenal bangun ruang terlihat ketika anak menyebutkan nama bangun ruang sebagai nama benda yang ada di sekitar, misalnya bangun tabung disebut sebagai 'kaleng', bangun kerucut disebut sebagai 'topi' dan

sebagainya. Hal ini adalah upaya membahasakan materi supaya mudah untuk diingat. Seperti halnya anak mendengar juga sering melakukan hal yang sama, akan tetapi apabila materi itu sukar untuk dimengerti (misalnya bentuk bangun ruang), justru akan menjadi kesalahan persepsi dalam penamaan bangun ruang. Seperti yang diungkapkan Bunawan (2000:20):

Dapat dimengerti bahwa dengan membahasakan materi, daya ingatan anak mendengarkan lebih terbantu dibandingkan dengan sekedar mengamati, namun bila materi itu sukar untuk dijadikan bermakna sehingga sukar untuk dibahasakan (seperti bentuk bangun misalnya), maka upaya itu justru akan menghambat anak mendengar dalam mengingat sehingga prestasi anak tuli serupa.

Anak tunarungu mengolah berbagai informasi secara visual dan informasi yang bersifat kongkrit yang mampu mereka ingat sehingga harus menggunakan media pembelajaran yang kongkrit dalam proses pembelajarannya. Menurut Asyhar (2011:28) “pemanfaatan media pembelajaran yang optimal perlu didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambah yang dapat diberikan.” Dalam hal ini, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi melainkan dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan selama kegiatan PLP (Program Latihan Profesi) yang merupakan kegiatan praktek mengajar di SLB B Sukapura Bandung, media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang adalah berupa gambar bangun ruang dan gambar benda-benda yang menyerupai bangun ruang yang ada disekitar, akan tetapi pemahaman siswa tunarungu terhadap materi bangun ruang masih kurang. Kebanyakan dari siswa tidak tahu dan keliru dalam menamai nama-

nama bangun ruang seperti kubus, balok, tabung, dan kerucut. Pada saat pembelajaran matematika pun anak terlihat diam, kurang bersemangat, serta kurang antusias seperti pada saat mereka belajar mata pelajaran yang lainnya. Kondisi seperti ini apabila terus berlanjut, maka anak tunarungu akan mengalami kesulitan dalam mempelajari materi selanjutnya yang berhubungan dengan bangun ruang.

Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam meningkatkan kemampuan siswa tunarungu dalam mengenal bangun ruang salah satunya adalah dengan cara pemilihan media pembelajaran yang tepat dan dirasa efektif serta mempunyai nilai lebih yaitu dapat menarik minat dan perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk terus belajar sehingga dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai. Media *papertoys* diasumsikan dapat menarik perhatian siswa karena karakter tokoh kartun dan animasinya yang lucu dan disukai oleh anak.

Ilmu dasar yang digunakan dalam *papertoys* ini sebenarnya adalah pola-pola bangun ruang sederhana seperti balok, limas, bola, atau pun prisma. Melalui penggunaan media *papertoys* ini siswa secara langsung dapat membuat bangun ruang, melihat, dan membedakan sendiri bangun ruang yang satu dengan yang lainnya, sehingga media ini dapat memberikan gambaran secara visual tentang beberapa jenis bangun ruang. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak tunarungu yang mengandalkan indra penglihatannya untuk menerima dan mengolah informasi. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang bertujuan untuk membuktikan bahwa penggunaan *papertoys* ini dapat

meningkatkan kemampuan siswa tunarungu dalam mengenal bangun ruang, khususnya bangun ruang kubus, balok, tabung, dan kerucut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul mengenai pengenalan bangun ruang siswa tunarungu, diantaranya :

1. Kesalahan persepsi anak tunarungu dalam mengenal nama-nama bangun ruang.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran pengenalan bangun ruang kurang kongkrit. Guru hanya menggunakan media gambar bangun ruang dan gambar benda-benda yang menyerupai bangun ruang yang ada disekitar.
3. Siswa cenderung cepat bosan selama pembelajaran matematika. Hal ini dapat terlihat ketika guru menyampaikan materi bangun ruang, siswa terlihat tidak bersemangat dan kurang antusias.
4. Media *papertoys* tokoh kartun sebagai media pembelajaran yang kongkrit dan menarik diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun ruang pada siswa tunarungu.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bangun ruang pada siswa tunarungu. Permasalahan dalam penelitian dibatasi untuk menghindari kemungkinan terlalu

luasnya permasalahan. Batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *papertoys* tokoh kartun dalam pembelajaran mengenal bangun ruang pada siswa tunarungu khususnya bangun ruang kubus, balok, tabung, dan kerucut sebelum dan sesudah menggunakan media *papertoys* dengan aspek pengenalan bangun ruang yang meliputi : 1) menyebutkan empat jenis bangun ruang, 2) menuliskan empat nama bangun ruang, 3) mengelompokkan empat jenis bangun ruang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

”Apakah penggunaan media *papertoys* tokoh kartun dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun ruang pada siswa kelas I SDLB B Sukapura Bandung?”.

#### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

##### 1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa tunarungu dalam mengenal bangun ruang (khususnya kubus, balok, tabung, dan kerucut) sebelum dan sesudah menggunakan media *papertoys*.

##### 2. Kegunaan

Kegunaan/manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegunaan teoretis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pengajaran matematika khususnya dalam meningkatkan pengenalan bangun ruang.

b. Kegunaan praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengenal bangun ruang dengan menggunakan media yang menarik dan unik.

2. Bagi Lembaga Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi lembaga sekolah untuk meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya media *papertoys* dalam pembelajaran bangun ruang pada mata pelajaran matematika.

3. Bagi guru

Penelitian ini sebagai masukan bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang unik dan menarik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman yang berharga bagi peneliti untuk melaksanakan tugas di masa yang akan datang.