

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi siswa dipengaruhi oleh guru yang bersemangat dan antusias terhadap isi atau materi yang di ajarkannya. Guru juga perlu memberikan umpan balik yang positif pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Untuk itu guru perlu menciptakan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan (*comfortable*) dan menunjang (*supportive*). Salah satu upaya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menunjang terhadap berlangsungnya pembelajaran. Guru memanfaatkan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Ardiani Mustikasari (2008), yaitu:

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar (tersedia dalam : [http://edu-articles.com/autor/ArdianiMustikasari, S.Si, M.Pd./"title="view](http://edu-articles.com/autor/ArdianiMustikasari,S.Si,M.Pd./ "view")).

Pemilihan dan pemanfaatan media yang konstruktif dalam pembelajaran, dapat merangsang kemampuan intelektual serta membangkitkan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang positif. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain :

sulit mencari media yang tepat, terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Samion (2006:74), menjelaskan bahwa :

Guru dituntut kemampuan untuk menggunakan sekaligus memanfaatkan dimaksud, kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut berupa kemampuan guru untuk mengetahui arti dan fungsi suatu media, mengenal sebanyak mungkin media yang dapat digunakan di dalam pembelajaran, dapat memilih media yang tepat, mampu menggunakan dan menyimpan sekaligus memeliharanya.

Selain apa yang telah dikemukakan di atas, hal yang tidak kalah pentingnya bahwa seorang guru diharapkan memiliki kemampuan untuk merencanakan dan membuat sendiri media dari bahan-bahan sederhana, murah, dan mudah diperoleh dari lingkungan sekitar. Akan tetapi menarik dan menstimulasikan anak untuk belajar.

Pemahaman materi Matematika kadang terasa sulit dipahami oleh sebagian peserta didik. Walaupun demikian ada diantara siswa, baik siswa tunarungu maupun siswa normal pada umumnya, yang justru menjadikan Matematika sebagai mata pelajaran favorit. Dapat disimpulkan bahwa fenomena tinggi rendahnya keoptimalan belajar siswa, kemungkinan karena kecenderungan pendekatan dan penggunaan media dalam pembelajaran Matematika belum sesuai dengan hasil yang dicapai oleh siswa. Salah satu factor yang diduga kuat turut menyumbang terhadap keberhasilan dalam pembelajaran matematika adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Salah satu permasalahan yang dimiliki anak tunarungu adalah hambatan dalam perkembangan fungsi kognitif. Pada umumnya siswa tunarungu mengalami kesulitan memahami informasi matematis bersifat abstrak. Hal-hal yang abstrak dalam pelajaran Matematika sulit dipahami oleh siswa tunarungu. Hal ini kemungkinan dikarenakan banyaknya penggunaan bahasa serta simbol-simbol abstrak yang mengikat pada Matematika. Dalam rangka meningkatkan mutu layanan pendidikan, pendidik memerlukan pemahaman terhadap anak tunarungu dengan segala permasalahannya. Untuk memahami dampak dan permasalahan anak tunarungu, pendidik tidak cukup hanya mempelajari secara teoritis akan tetapi diperlukan kontak langsung dengan anak tunarungu secara intensif. Pendidik seyogyanya melakukan penelitian-penelitian di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu permasalahan mendasar yang dijumpai dalam pembelajaran matematika pada siswa tunarungu di tingkat dasar SLB-B adalah dalam mengembangkan kemampuan operasi hitung penjumlahan. Menurut psikologi kognitif Jean Piaget (1975), siswa yang berada pada tahap operasi konkret yaitu usia 7 sampai dengan 11 tahun dalam kemampuan matematika sifat *reversible* yang tampak seperti dalam operasi menjumlahkan, pengurangan, urutan, dan persamaan. Misalnya bila $B + C = D$ atau $D - C = B$. Dalam operasi hitung penjumlahan seperti ini anak telah mengembangkan sistem pemikiran logis yang dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan konkret yang dihadapi. Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi pendahuluan, salah seorang siswa kelas D2 di SDLB-B Islam

Assyafi'iyah Bekasi, masih belum dapat memecahkan soal-soal operasi hitung penjumlahan bilangan yang hasilnya kurang dari 10 secara abstrak. Misalnya siswa menjawab: $1 + 1 = 1$, $1 + 2 = 2$, $1 + 3 = 3$, dan seterusnya, padahal seharusnya kemampuan ini sudah dimiliki oleh siswa di kelas D2.

Operasi hitung penjumlahan merupakan salah satu materi pelajaran matematika dasar yang diberikan di tingkat Sekolah Dasar (SD), termasuk di Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) siswa tunarungu. Di sekolah umum (*reguler*) penyajian operasi hitung penjumlahan secara abstrak mungkin akan mudah dipahami siswa. Namun akan berbeda apabila operasi hitung penjumlahan diajarkan pada siswa tunarungu. Perbedaan ini terjadi sangat jelas dikarenakan siswa tunarungu mengalami gangguan fungsi pendengaran, dampaknya siswa kesulitan memahami informasi matematis yang bersifat abstrak.

Untuk membantu agar siswa dapat mengembangkan kemampuan operasi hitung penjumlahan dalam pembelajaran matematika, diperlukan media yang menunjang proses keberhasilan anak dalam belajar. Media yang digunakan harus memfokuskan pada aspek penglihatan (*visual*) dibandingkan dengan aspek-aspek lainnya, karena dalam memahami pelajaran siswa tunarungu sangat mengandalkan aspek visualnya. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Speidel dan Troy (Ojoh Hodijah, 2008:3) mengemukakan : “ Pengajaran hendaknya dimulai dari hal-hal yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan, dan berpikir

hendaknya dipisahkan dari pengalaman visual. Sistem visual merupakan pusat berpikir seseorang sekaligus pembelajaran ”.

Dalam pembelajaran matematika dasar untuk siswa tunarungu, salah satu media yang dianggap tepat untuk membantu anak belajar dalam operasi hitung penjumlahan adalah permainan kartu gambar. Pemilihan media ini selain sesuai dengan potensi visual anak, juga dipandang praktis karena mudah dipegang dan dipindahkan oleh anak. Awwah (2006:6) berpendapat bahwa : “penggunaan media kartu sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman anak tunarungu yang sangat mengandalkan potensi visualnya”. Melalui permainan kartu juga dapat memusatkan perhatian atau konsentrasi siswa sehingga apa yang disajikan dalam kartu dapat langsung dipahami oleh anak, terlebih lagi jika kartu gambar disajikan dengan tampilan yang menarik (berwarna).

Masalahnya, dalam praktek di lapangan saat ini, ada kecenderungan bahwa dalam pembelajaran matematika dasar belum muncul kreativitas melalui penggunaan metode dan media belajar yang bervariasi. Namun pada kenyataan dari hasil observasi lapangan kurangnya variasi dan metode, termasuk media pembelajaran yang digunakan hasilnya kurang optimal dalam pembelajaran matematika dasar di kelas D2 SDLB-B. Kondisi ini menjadikan siswa cenderung merasa jenuh, bosan dan kurang motivasi belajar karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian siswa. Menurut Zoltan P. Dienes (Herman dkk, 2007:54), mengemukakan bahwa :

Tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk konkret akan dapat dipahami dengan baik. Artinya bahwa benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pembelajaran matematika.

Penjelasan di atas sejalan dengan teori Gestalt. Dalam teori Gestalt dikemukakan bahwa dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru perlu diperhatikan 3 hal, yaitu: (1) penyajian konsep harus lebih mengutamakan pengertian, (2) pelaksanaan kegiatan belajar mengajar harus memperhatikan kesiapan intelektual anak, dan (3) mengatur suasana kelas agar siswa siap belajar (Herman dkk, 2007:55).

Penelitian ini bermaksud untuk membuktikan apakah dengan penggunaan permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan siswa tunarungu dalam memecahkan persoalan operasi hitung penjumlahan bilangan yang hasilnya sampai dengan bilangan 10. Atas dasar ini, penelitian mengenai media pembelajaran kemampuan operasi hitung penjumlahan diangkat sebagai permasalahan yang diteliti, dengan judul penelitian yang diajukan adalah : *“Penggunaan Permainan Kartu Gambar untuk Mengembangkan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Siswa Tunarungu Kelas D2 SLB B-C ISLAM ASSYAFI’IYAH BEKASI”*.

B. Identifikasi Masalah

Riduwan (2005:4) menyatakan, “ *identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan*

berkaitan dengan variabel yang akan diteliti “. Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Pada umumnya siswa tunarungu mengalami kesulitan memahami informasi matematis bersifat abstrak, sehingga membawa implikasi kepada pelayanan program pendidikan bagi yang selaras dengan kesulitan yang dihadapinya.
2. Berdasarkan dari studi pendahuluan hasil asesmen kemampuan matematika yang mengacu kepada kurikulum di sekolah yaitu KTSP (kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1

**Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
Bidang Studi Matematika Kelas D2 SDLB-B**

Standar kompetensi	Kompetensi Dasar
Bilangan. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500	Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500

Setelah dilakukan asesmen matematika yang mengacu pada KTSP subjek penelitian yang saat ini berusia 8 tahun dan duduk dikelas D2-SDLB, secara abstrak belum mampu memecahkan soal operasi penjumlahan bilangan yang hasilnya kurang dari 10. Namun siswa menjawab dengan benar jika soal

operasi penjumlahan bilangan dibuat secara konkrit menggunakan gambar-gambar atau objek.

3. Salah satu hal yang menjadikan siswa belum mampu memahami konsep operasi hitung penjumlahan bilangan secara abstrak, yaitu siswa belum dapat menalar arti simbol “ + “ (tambah). Gestalt berpandangan bahwa “*pengajaran ditekankan kepada pengertian dan belajar bermakna. Latihan hafal itu penting tetapi latihan hafal dilakukan setelah siswa memperoleh pengertian*”.
4. Proses pembelajaran matematika oleh guru dirasakan belum optimal, dikarenakan pendekatan belajar dan penggunaan media dalam pembelajaran matematika dasar belum sesuai dengan hasil yang dicapai oleh siswa. Pemberian media pembelajaran kepada siswa jika hanya diperlukan saja.
5. Media gambar yang diberikan oleh guru sifatnya masih belum konkret dan masih kurang menarik perhatian siswa. Disamping itu pendekatan belajar harus dilakukan sedemikian rupa secara realistik dan kontekstual, sehingga siswa dapat mengkonstruksi kembali pengetahuannya secara aktif.
6. Permainan kartu gambar dapat digunakan sebagai stimulasi untuk memahami konsep operasi hitung penjumlahan pada siswa tunarungu dalam memecahkan soal operasi hitung penjumlahan bilangan yang hasilnya sampai dengan 10.

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti hanya membatasi pada :

1. Penggunaan permainan kartu gambar sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan operasi hitung penjumlahan bilangan pada siswa tunarungu kelas D2.

2. Kemampuan memahami konsep operasi hitung penjumlahan bilangan asli, yang hasilnya 1 sampai dengan 10 pada siswa tunarungu kelas D2.
3. Penggunaan permainan kartu gambar sebagai simulasi pembelajaran untuk memahami konsep operasi hitung penjumlahan bilangan pada siswa tunarungu kelas D2.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ *apakah kemampuan operasi hitung penjumlahan siswa tunarungu kelas D2 setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan kartu gambar menjadi lebih baik hasilnya dibandingkan sebelum diberikan perlakuan?* “.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen termasuk subjek tunggal. Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang diamati dalam penelitian yang berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati dan diukur. Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah yang mempengaruhi variabel terikat. Sebaliknya variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi variabel bebas (Sunanto, 2006:12). Dalam penelitian kasus tunggal variabel terikat dikenal dengan *target behavior* atau target yang ingin dicapai sedangkan variabel bebas dikenal sebagai intervensi atau perlakuan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan kartu gambar. Permainan kartu gambar ini, merupakan media visual dua dimensi berupa

gambar-gambar yang menarik yang terbuat dari kertas Gloria atau sejenisnya yang dilapisi plastik laminating, berukuran 6 x 5,5 cm, dan sebuah papan dilapisi kain flannel berukuran 150 x 50 cm. Kartu ini berjumlah sepuluh dimana satu kartu terdapat satu gambar. Selain itu kartu ini juga terdapat lambang atau simbol seperti angka (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10), simbol + (ditambah), dan simbol = (sama dengan). Melalui permainan ini diharapkan penyampaian proses pembelajaran Matematika dasar menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Matematika selanjutnya.

Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan operasi hitung penjumlahan. Operasi hitung penjumlahan adalah suatu operasi aritmetika dengan symbol “ + ”, atau suatu operasi hitung yang menghasilkan jumlah dari dua kuantitas atau lebih. Setiap bilangan yang ditambahkan bersama-sama sehingga menghasilkan jumlah tertentu (Elly Halia, 2003:22).

Operasi hitung penjumlahan pada penelitian ini adalah operasi hitung penjumlahan bilangan asli, dimana setiap bilangan yang ditambahkan bersama-sama sehingga menghasilkan jumlah bilangan satu sampai dengan sepuluh. Menurut M. Cholik dkk bilangan yang pertama kali dikenal dan digunakan oleh manusia dalam memenuhi kebutuhannya yang dipakai untuk membilang adalah bilangan 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, ... dan seterusnya, yang disebut bilangan asli. Bilangan asli adalah sesuatu yang digunakan untuk menyatakan urutan atau nomor yang dimulai dengan angka 1,2,3,4,5,6,7,.. dan seterusnya (Siti Koyimah, 2003:9).

Pada penelitian ini soal - soal operasi hitung penjumlahan bilangan asli, yang diberikan kepada siswa misalnya : $1 + 1 = 2$, $1 + 2 = 3$, $1 + 3 = 4$, $1 + 5 = 6$, dan seterusnya, sebanyak 20 soal. Perhitungan persentase (%) adalah jumlah jawaban yang dijawab dengan benar dibagi jumlah keseluruhan soal kemudian dikalikan seratus.

F. Pertanyaan Penelitian

Bagaimanakah pengaruh permainan kartu gambar terhadap pengembangan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada siswa tunarungu kelas D2 SLB B-C ISLAM ASSYAFI'YAH Bekasi?

G. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencari alternatif variasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan kemampuan menjumlahkan bilangan pada siswa tunarungu kelas D2 SLB B-C Islam Assyafi'iyah Bekasi sebelum dan sesudah menggunakan permainan kartu gambar sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam memperoleh gambaran mengenai pengaruh permainan kartu gambar terhadap pengembangan kemampuan operasi hitung penjumlahan pada siswa tunarungu;

1) Para guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi guru anak tunarungu, menambah wawasan pengetahuan sebagai sarana kreativitas teknik pengajaran matematika dalam mengembangkan kompetensi untuk memperbaiki kualitas proses belajar mengajar sehingga dapat menumbuhkan minat, aktifitas, dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika khususnya materi operasi hitung penjumlahan.

2) Para peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat berguna bagi penelitian berikutnya yang sejenis sebagai landasan penelitian yang berhubungan dengan aspek keterampilan dalam pengajaran Matematika untuk anak tunarungu.

- b. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah mengenai permasalahan dalam pembelajaran Matematika untuk anak tunarungu.