

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbagai bentuk pelayanan pendidikan dalam bidang pelajaran yang di siapkan pada setiap lembaga pendidikan salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Pengetahuan dasar tentang matematika, serta keterampilan penggunaannya merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengetahuan matematika yang mendasar akan mempermudah anak-anak dalam memecahkan kesulitan dan permasalahan di berbagai bidang dengan kebutuhan kehidupannya.

Matematika merupakan ilmu yang diberikan kepada siswa sebagai bekal kemampuan untuk dapat berpikir logis, sistematis dan kreatif serta dapat mengkomunikasikannya.

Anak tunarungu mengalami kesulitan untuk mengenal konsep puluhan dan penggunaannya karena anak tunarungu mengalami hambatan pendengaran yang sangat berpengaruh pada fungsi intelektualnya sehingga fungsi indra visualnya mempunyai peranan penting untuk memahami hal-hal disekitarnya.

Pembelajaran matematika memang terasa sulit baik bagi anak pada umumnya, begitupun bagi anak tunarungu yang mengalami hambatan dalam berbahasa dan mendengar. Walaupun bagi sebagian siswa lain baik siswa tunarungu maupun siswa pada umumnya, matematika bahkan menjadi mata pelajaran yang favorit di Sekolah Dasar. Dengan belajar matematika, manusia dapat menyelesaikan persoalan yang ada di masyarakat misalnya dapat berhitung, berdagang dan berbelanja. Matematika diajarkan di sekolah karena matematika dapat membantu bidang studi lain dan agar menjadi pengetahuan untuk setiap warga negara..

Matematika merupakan pembelajaran yang berisi tentang penjumlahan, pengurangan, geometri dan aritmatika. Pelajaran Matematika berbeda dengan pelajaran yang lainnya seperti Ilmu Pengetahuan sosial, maka pembelajaran matematika di lapangan harus benar-benar dipahami oleh siswa. Dari tahun ke tahun data menunjukkan bahwa pelajaran matematika masih kurang diminati. Pemahaman materi matematika memang terasa sulit oleh sebagian murid, walaupun demikian upaya bentuk strategi belajar mengajar, pendekatan atau pembelajaran dapat di gunakan sesuai oleh pengajar. Sementara ini guru –guru anak tunarungu mengatasi kesulitan anak tunarungu dalam belajar matematika dengan menggunakan berbagai metode, seperti metode

ceramah, Tanya jawab, pemberian tugas dan menggunakan berbagai permainan seperti permainan ludo, ular tangga, kartu domino maka peneliti mencoba menggunakan permainan yang lain yaitu permainan balok-balok .

Peranan intelegensi siswa juga sangat terpengaruh pada pembelajaran matematika. Konsep puluhan dalam proses penjumlahan perlu diajarkan agar anak tunarungu dapat memiliki kemampuan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu di perlukan penggunaan suatu alat atau permainan yang dapat mempermudah siswa dalam mengikuti pelajaran matematika, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan murid dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Disamping itu permainan juga dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar serta dapat memahami pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan temuan di lapangan bahwa anak diberikan konsep tentang puluhan ternyata tidak semua anak dapat memahaminya, hal ini tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum yang mana dalam kurikulum itu memuat bahwa anak harus sudah bisa mengerjakan konsep penjumlahan sampai 20. (Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20)

Banyak hal mempengaruhi keberhasilan mengajar, selain ditentukan oleh faktor kemampuan, motifasi dan keaktifan peserta didik

dalam belajar dan kelengkapan fasilitas juga banyak bergantung pada kemampuan guru dalam mengembangkan berbagai keterampilan mengajar. Sementara ini guru matematika dalam proses belajar mengajar menggunakan berbagai media dan permainan seperti media abacus, media isi korek api atau lidi yang dipotong-potong, sedangkan permainan diantaranya menggunakan permainan ular tangga, ludo, kartu domino dan penggunaan balok-balok.

Berkenaan dengan uraian di atas penulis memandang perlu untuk melakukan penelitian dengan menggunakan permainan balok-balok yang digunakan untuk memahami penjumlahan sampai 20 bagi anak tunarungu, berdasarkan paparan di atas maka peneliti akan mencoba meneliti permainan balok-balok untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami penjumlahan sampai 20 bagi anak tunarungu.

Balok-balok yang digunakan untuk anak tunarungu yang terbuat dari kayu yang di cat berwarna kuning dan biru, alat ini membantu mengoprasikan bilangan matematika seperti penjumlahan. Cara penggunaan balok-balok adalah dengan cara menumpukan ke atas atau dengan cara menjejerkannya ke samping sesuai dengan hitungan yang diinginkan. Balok-balok merupakan salah satu alat yang sifatnya kongkrit dan tactual yaitu dapat dilihat dan diraba, meskipun demikian tapi selama ini guru matematika menggunakan alat/permainan yang lain yang dirasa cocok dan kongkrit sifatnya. Misalnya permainan

domino, ular tangga, monopoli dan lain-lain.

A. Identifikasi Masalah

Banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan, misalnya banyak sekolah-sekolah saat ini yang menggunakan berbagai metode, media dan permainan dalam menyampaikan materi, guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan mudah di pahami siswa dalam penerimaanya

Kemampuan guru dalam menggali bahan ajar yang sesuai dengan minat dan perhatian siswa merupakan salah satu syarat keberhasilan pembelajaran. Dengan kata lain, bahan ajar yang sesuai dan menyentuh kepentingan siswa dapat meningkatkan aktivitas dan keberhasilan pembelajaran.

Beberapa faktor, kemungkinan yang mempengaruhi terhadap peningkatan kemampuan konsep puluhan dalam proses penjumlahan pelajaran matematika anak tunarungu yaitu :

1. Metode pembelajaran matematika
2. Motivasi belajar siswa
3. Media yang digunakan dalam pelajaran matematika
4. Sumber belajar
5. Cara mengajarkan matematika
6. Metoda Pembelajaran dengan Permainan :

- a. Permainan ludo
- b. Permainan ular tangga
- c. Permainan monopoli
- d. Permainan balok-balok

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada metode permainan balok-balok, yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami penjumlahan sampai 20 bagi anak tunarungu.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian pembatasan masalah maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah permainan balok-balok dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami penjumlahan sampai 20 bagi anak tunarungu ?”.

D. Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini di bedakan menjadi dua yaitu variabel bebas dan variable terikat.

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya varibel terikat, adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan balok-balok.

Permainan balok-balok merupakan suatu cara dalam mempelajari matematika supaya siswa mudah memahaminya. Permainan balok-balok adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran. Adapun cara menggunakannya siswa aktif mengumpulkan balok-balok dengan cara menderetkannya ke samping, menumpukannya ke atas atau kreativitas lainnya sesuai dengan bilangan atau soal yang diperintahkan oleh guru, setelah itu siswa menghitung ada berapa balok itu baik yang bersusun ke atas atau berderet ke samping ataupun bentuk lainnya tergantung kemampuan siswa. Dengan permainan balok-balok diharapkan anak mampu memahami bilangan penjumlahan sampai 20.

2. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah memahami penjumlahan sampai 20. Konsep puluhan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu konsep puluhan yang harus di miliki siswa dalam pelajaran matematika dalam proses penjumlahan sampai 20 yang di ukur melalui permainan balok-balok, agar siswa dapat memahami penjumlahan sampai 20 melalui permainan balok-balok yang dinyatakan dengan melauli tes.

Adapun yang dimaksud memahami konsep puluhan adalah pengetahuan tentang bilangan puluhan yang harus dikuasai siswa karena bilangan puluhan adalah merupakan hal yang mendasar dalam mempelajari keterampilan matematika. Oleh sebab itu pemahaman bilangan harus ditanamkan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasar.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu penelitian yang sedang dilakukan.

Pada penelitian ini di dapat hipotesis bahwa “Ada pengaruh permainan balok-balok untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami penjumlahan sampai 20 bagi anak tunarungu .

F. Tujuan dan kegunaan Penelitian

1. Tujuan :

Secara umum dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk menguji permainan balok-balok dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami penjumlahan sampai 20 bagi anak tunarungu kelas 1 SDLB.

2. Kegunaan Penelitian

Mamfaat yang dapat di ambil dari penelitian ini sebagai bahan masukan bagi para pendidik di SDLB tunarungu untuk memilih metoda proses belajar mengajar yang efektif dalam pelajaran matematika.