

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar dan bermanfaat bagi pemahaman pelajaran lainnya yang secara bersama-sama diikuti dengan kemampuan membaca dan menulis merupakan aspek yang penting. Oleh karena itu pemerintah dalam bidang pendidikan berusaha menggiatkan sebagai kemampuan dasar siswa melalui program kemampuan membaca, menulis dan berhitung (calistung) terutama pada siswa tingkat dasar. Kemampuan ini merupakan modal utama untuk belajar berbagai pengetahuan yang lebih luas bagi siswa selanjutnya. Kemampuan calistung bisa dicapai dengan dua mata pelajaran utama, yaitu untuk kemampuan membaca dan menulis dalam pelajaran bahasa Indonesia dan kemampuan berhitung dalam pelajaran matematika.

Matematika sebagai bidang pelajaran inti dan dasar harus dipelajari oleh semua siswa mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan lanjutan bahkan perguruan tinggi, tak terkecuali pada siswa luar biasa, pada siswa tunarungu dituntut untuk mampu memahami ketiga pelajaran tersebut (calistung). Dinyatakan tentang perlunya siswa mendapat pengajaran matematika, menurut Soendari, T. (2001:1) bahwa matematika merupakan sarana yang sangat penting bagi manusia dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Karena dalam tata kehidupan masyarakat saat ini, hampir tidak ada kegiatan yang tanpa melibatkan kemampuan dan

keterampilan matematika. Pengajaran matematika bagi siswa tunarungu diberikan di SLB- B mulai siswa duduk di SLB B tingkat dasar kelas satu. Dalam Kurikulum SDLB B jumlah jam pelajaran matematika memiliki jam pelajaran yang cukup banyak.. Ruang lingkup mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan Sekolah Luar Biasa Tunarungu (SDLB B) meliputi aspek-aspek : (1) Bilangan, (2) Geometri dan Pengukuran, dan (3) Pengolahan Data. (Depdiknas, 2006:100)

Dalam aspek membilang untuk siswa tunarungu kelas 1 diawali dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai adalah membilang banyak benda . Hal ini menunjukkan bahwa konsep bilangan merupakan pokok bahasan utama yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran matematika di SLB B tingkat dasar.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan ternyata siswa tunarungu mengalami kesulitan dalam memahami bilangan, mulai dari mengenal lambang bilangan, menghitung banyak benda, menyebutkan nama bilangan 1 sampai dengan 10. Selain itu siswa tunarungu kesulitan dalam memahami bilangan yang bersifat abstrak seperti menyebutkan "1" (satu) dengan "1" (satu batang) mereka mengalami kesulitan tanpa benda konkrit. Untuk itu dalam mengajarkan matematika diperlukan teknik dan metoda tertentu yang harus dikuasai guru agar dapat mengajar dengan baik dan berhasil, Guru dapat memilih dan menunjukkan media yang efektif dalam pembelajaran matematika.

Siswa di SLB B tingkat dasar berada pada usia 6 -12 tahun termasuk fase operasional konkrit. Menurut Piaget dalam Husdarta (1999:31) fase operasional konkrit (Concrete Operational), yaitu kemampuan siswa dalam melakukan proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika masih terikat dengan obyek-obyek yang sifatnya konkret. Pada fase ini dikelompokkan ke dalam empat tahap berfikir, yaitu : 1) konkrit, semi konkrit, semi abstrak, dan abstrak.

Kemampuan berfikir siswa kelas 1 SDLB pada hal-hal yang konkrit, maka dalam pembelajaran matematika pada jenjang SDLB diperlukan media yang dapat memperjelas materi pelajaran supaya lebih cepat dimengerti siswa. Dengan menggunakan media dalam proses belajar mengajar, akan mendorong minat siswa untuk aktif belajar serta dapat membantu siswa meletakkan dasar yang konkrit dari suatu konsep, sehingga media pengajaran dijadikan salah satu bagian yang integral dari proses pendidikan di sekolah.

Kehadiran media pembelajaran sangat penting karena dapat menjawab persoalan dalam pembelajaran dan berkorelasi dengan jenjang pendidikan seseorang untuk menguasai permasalahan mulai dari yang konkrit ke konsep abstrak, makin rendah jenjang pendidikan, semakin kompleks dan beragam media yang dibutuhkan, semakin tinggi jenjang pendidikan semakin diperkecil kehadiran media tersebut.

Untuk membantu kesulitan yang dihadapi siswa tunarungu, guru harus menjadikan siswa didik sebagai subjek belajar dan kreativitas guru menjadi amat penting terutama untuk mengusahakan bagaimana caranya agar materi

yang diajarkan dapat diserap siswa dengan baik dan tujuan pengajaran dapat tercapai. Banyak hal mempengaruhi keberhasilan mengajar, selain ditentukan oleh faktor kemampuan, motivasi dan keaktifan peserta didik dalam belajar dan kelengkapan fasilitas, juga banyak bergantung pada kemampuan guru dalam mengembangkan berbagai keterampilan mengajar.

Berkenaan dengan masalah tersebut penulis membuat suatu media yang dirancang dan disesuaikan dengan kondisi serta kemampuan siswa tunarungu dalam memahami konsep bilangan.

Media yang dibuat penulis, diberi nama "*Pasak hitung*". Media ini dalam penggunaannya melibatkan keaktifan siswa dengan cara menghubungkan konsep dengan fakta-fakta konkrit dalam bentuk permainan. Media ini diharapkan dapat mengungkap aspek-aspek yang ada dalam diri siswa pada proses pembelajaran di kelas, diantaranya : motivasi belajar, konsentrasi belajar dan prestasi belajar menjadi lebih baik khususnya tentang bilangan.dari 1 sampai dengan 10

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang menarik yang menuntut siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar diharapkan siswa tunarungu mengalami peningkatan dalam memahami bilangan. Adapun media yang dipilih dalam meningkatkan pemahaman bilangan adalah *media pasak hitung*. Rumusan masalah yang diajukan adalah : "Apakah penggunaan *media pasak hitung* dapat meningkatkan pemahaman bilangan pada mata pelajaran matematika bagi siswa Tunarungu kelas 1 SDLB ? "

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, untuk lebih kearah aspek yang diteliti, maka fokus penelitian dijabarkan melalui pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan guru pada pembelajaran matematika dalam memahami bilangan dari 1 sampai 10 dengan menggunakan *media pasak hitung* ?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada pembelajaran matematika dalam memahami bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan *media media pasak hitung* ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam memahami bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan *media pasak hitung*?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui gambaran pelaksanaan guru pada pembelajaran matematika dalam memahami bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan *media pasak hitung* bagi siswa kelas 1 SDLB di SLB B Tut Wuri Handayani Kota Bandung
2. Mengetahui gambaran aktifitas siswa pada pembelajaran matematika dalam memahami bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan *media pasak hitung* bagi siswa kelas 1 SDLB di SLB B Tut Wuri Handayani Kota Bandung

3. Mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dalam memahami bilangan 1 samapi 10 dengan menggunakan *media pasak hitung* bagi siswa kelas 1 SDLB di SLB B Tut Wuri Handayani Kota Bandung

Sebuah kegiatan penelitian diharapkan memiliki nilai manfaat, sedangkan manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Siswa, penggunaan *media pasak hitung* dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami bilangan, meningkatkan motivasi, prestasi, dan konsentrasi dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, dengan penggunaan *media pasak hitung* diharapkan bisa dijadikan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih bermakna. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami bilangan.

E. Asumsi

Sebagai titik tolak pemikiran dalam penlitian ini, penulis mengajukan beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Alat bantu mengajar adalah adalah media khusus yang adapat menunjang kegiatan proses belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi seta perhatian anak dalam belajar. Alat bantu sangat berguna untuk memperkaya, memperkenalkan, dan membentuk serta memperjelas konsep ayang abstrak kepada anak. (Sudjana dan Rivai, 2002:57)
2. Taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berfikir sederhana menuju berpikir kompleks, sehingga penggunaan

media pengajaran harus disesuaikan dengan tahap berfikir anak (Sudjana dan Rivai, 2002:3)

3. Media pembelajaran *Pasak hitung* dapat membantu siswa tunarungu dalam memahami bilangan konkrit ke hal yang abstrak pada mata pelajaran matematika.

F. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah objek penelitian yang bervariasi. Variabel sebagai objek penelitian menurut Nana Sudjana (1989: 11) sebagai berikut:

“Variabel adalah ciri individu atau objek penelitian yang dapat diukur secara kuantitatif maupun kualitatif dengan hasil yang konstan maupun berubah-ubah”.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah yang mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian kasus tunggal variabel bebas dikenal dengan istilah *intervensi* atau perlakuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pasak hitung.

Adapun pengertian *Media Pasak hitung* adalah alat bantu mengajar yang berguna bagi siswa tunarungu untuk belajar aktif dalam situasi dan fakta konkrit sehingga dapat memudahkan siswa tunarungu dalam memahami bilangan pada pelajaran matematika. Media tersebut terbuat dari kayu dengan ukuran panjang 50 cm lebar 20 cm dan tebalnya 4 cm, bagian atas terdapat sepuluh buah lubang sebagai tempat pasak, sebelah kiri terdapat lobang berbentuk kotak tempat lambang bilangan dan bagian

depan lobang berbentuk persegi panjang tempat nama bilangan dan lampu indikator, sedangkan bagian bawah rangkaian listrik sederhana

Dalam penelitian ini *media pasak hitung* digunakan untuk menerangkan pokok bahasan tentang bilangan dengan fakta konkrit kedalam bentuk angka, lambang bilangan, dan nama bilangan. Keaktifan siswa dalam media ini memasukan pasak sesuai dengan lambang bilangan, dan nama bilangan atau sebaliknya, sehingga siswa dapat menyimpulkan dan memperoleh konsep tentang bilangan.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah dampak yang ditimbulkan akibat variabel bebas. Dampak ini adalah kemampuan memahami bilangan, yang dinyatakan oleh tes. Variabel terikat pada permasalahan yang diteliti adalah pemahaman bilangan.

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

Bilangan adalah suatu idea. Sifatnya abstrak. Bilangan bukan simbol atau lambang dan bukan lambang bilangan atau angka. Bilangan memberikan keterangan mengenai banyaknya anggota suatu objek. Dengan kata lain bilangan menyatakan suatu nilai yang bisa diartikan sebagai jumlah atau banyaknya sesuatu.

