

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang mudah ditemui di setiap jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai perguruan tinggi (minimal sebagai mata kuliah umum). Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil (Heruman, 2008 dalam Saputri, 2018). Ahmad Susanto (2013) mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika adalah mengembangkan kreativitas berpikir PDBK (Peserta Didik Berkebutuhan Khusus) tunarungu yang dibangun oleh guru dalam suatu proses belajar mengajar sebagai upaya meningkatkan penguasaan materi pelajaran matematika sehingga meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, kemampuan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penting tercapainya hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu hal yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini ialah berdasarkan data empiris yang peneliti temukan ketika sedang melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di salah satu Sekolah Luar Biasa di Karawang. Ketika sedang melakukan observasi di kelas, peneliti menemukan bahwa hasil belajar PDBK (Peserta Didik Berkebutuhan Khusus) tunarungu tunarungu mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan masih rendah.

Feliarosa, & Simanjuntak (2021) melakukan sebuah penelitian dan diperoleh data tentang nilai matematika PDBK tunarungu di SMA LB/B X terdapat beberapa PDBK tunarungu yang memiliki nilai matematika kurang dari 75 sehingga berada di bawah nilai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal). Dari 26 PDBK tunarungu ditemukan 80% PDBK tunarungu atau 21 PDBK tunarungu nilainya di bawah KKM dan hanya 20% PDBK tunarungu atau 5 PDBK tunarungu nilainya di atas KKM.

Seperti yang diketahui, akibat gangguan komunikasi dan bahasa menimbulkan masalah yang lebih kompleks antara lain pada aspek perseptual, kognitif, emosi dan sosial, kesulitan mempelajari keterampilan vokasional (Haliza, Kuntarto, & Kusmana, 2020). Salim & Soemarsono (1984) juga mengungkapkan bahwa perkembangan intelegensi amat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa. Anak tunarungu akan nampak intelegensinya yang rendah disebabkan karena kesulitan dalam memahami bahasa. Vosganoff, Paatsch, & Toe (2011) dalam Leton (2021) berpendapat bahwa mereka (tunarungu) lebih membutuhkan waktu yang banyak untuk belajar menghubungkan keterkaitan antar konsep-konsep matematis dan mengkomunikasikannya. Hal ini diakibatkan oleh kesulitan mereka dalam memahami bahasa yang menyebabkan keterbatasan mereka dalam memperoleh informasi, bahasa, kurang dalam kosa kata, sulit dalam mengerti ungkapan bahasa yang mengandung arti kiasan dan kata-kata abstrak.

Penggunaan media media pembelajaran sangatlah penting guna menunjang kegiatan pembelajaran. Guru sebagai pendidik dituntut untuk menjadi kreatif. Materi pelajaran matematika merupakan pelajaran yang mengandung banyak konsep-konsep dan sulit untuk dipahami PDBK tunarungu. PDBK tunarungu tunarungu sulit untuk mengerti konsep matematika, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk menyampaikan materi agar lebih mudah untuk dipahami.

Proses pembelajaran yang baik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar maka diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan PDBK tunarungu dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran kartu bilangan berbasis *Power Point*. Ada banyak pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas, khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar namun *PowerPoint* adalah salah satu pilihan yang paling efektif. Penyajiannya yang menarik adalah salah satu alasan kenapa *PowerPoint* dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif, karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto. Hal ini akan lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang disajikan oleh pendidik. Pesan informasi secara visual lebih mudah dipahami peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dipakai secara berulang-ulang, disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Flashdisk), sehingga praktis (Poerwanti & Mahfud, 2018).

Ada beberapa penelitian terdahulu terkait media pembelajaran berbasis *PowerPoint* ini. Penelitian Sofia Nurul Hikmah dan Sugama Maskar (2020) tentang pembelajaran berbasis *PowerPoint* dalam pembelajaran koordinat kartesius pada PDBK tunarungu SMP kelas VIII, berisikan animasi didalam beberapa slide yang kemudian diujicobakan kepada lima PDBK tunarungu SMP. Dina, Fakhruallah, Nirmala, dan Puspa (2022) dalam penelitiannya, perancangan *PowerPoint* dilakukan dengan menggunakan *storyboard* yang merupakan garis besar isi media yang merupakan garis besar isi media berupa tampilan serta materi program linear.

Penelitian yang dilakukan oleh Maharani dan Nur Izzati (2020) juga menggunakan media *PowerPoint* dalam penelitiannya. Media yang dikembangkan dalam penelitiannya yaitu *PowerPoint* interaktif berbasis RME. Pada tahap perancangannya ada beberapa langkah yang dipersiapkan terkait pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis RME pada materi aljabar, yaitu meliputi penyusunan awal. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa penggunaan media kartu bilangan berbasis *PowerPoint*. *PowerPoint* nantinya akan berisikan materi penjumlahan dan pengurangan serta kartu bilangan sebagai medianya untuk menunjang proses behitung PDBK tunarungu dalam mengerjakan soal yang ada. Nurhaeni, Pranata, & Respati (2019) melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang sama, yaitu kartu bilangan. Penggunaan media kartu bilangan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman PDBK tunarungu mengenai operasi pengurangan bilangan bulat. Hasil dari penelitian tersebut yaitu adanya pengaruh media kartu bilangan terhadap pemahaman PDBK tunarungu mengenai operasi pengurangan bilangan bulat. Jika pada penelitian-penelitian sebelumnya penggunaan media kartu bilangan masih konvensional, maka dalam penelitian ini, penggunaan media kartu bilangan akan berbasis *PowerPoint*.

Berdasarkan alasan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Berbasis *PowerPoint* Terhadap Peningkatan Kemampuan Penjumlahan dan Pengurangan Pada PDBK Tunarungu Kelas II di SDLB Tunas Harapan”.

Adapun pembelajaran yang selama ini dilakukan di sekolah oleh para guru terutama dalam pelajaran matematika yaitu menggunakan jarimatika. Guru akan mengajarkan PDBK tunarungu mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan jari untuk mengetahui hasil dari soal yang diberikan. Namun PDBK tunarungu terlihat mudah bosan dengan metode yang digunakan, PDBK tunarungu juga sulit

untuk fokus. Untuk menarik perhatian PDBK tunarungu, peneliti mencari alternatif lain yang menunjang proses pembelajaran matematika khususnya dalam penjumlahan dan pengurangan, alternatif lain tersebut adalah media pembelajaran berupa kartu bilangan yang berbasis *PowerPoint* yang akan dikemas semenarik mungkin agar PDBK tunarungu tertarik untuk belajar.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian berbeda dengan identifikasi masalah pada anak. Identifikasi masalah dalam penelitian berusaha mencari semua alternatif pemecahan dari masalah penelitian. Analisis masalah berisikan hasil analisis terhadap seluruh faktor-faktor atau hal-hal yang diperkirakan sebagai penyebab, berkaitan, memberikan efek pada variabel yang diteliti yaitu variable terikat (Susetyo, B. hal 179. 2022).

Ada beberapa metode atau media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dalam matematika, di antaranya adalah:

1. Abacus

Media abacus merupakan alat bantu khusus matematika yang memiliki beberapa bagian, seperti bingkai, sekat, lajur, dan manik-manik.

2. Jarimatika

Jarimatika (singkatan dari jari dan aritmatika) adalah metode berhitung dengan menggunakan jari tangan. Metode ini ditemukan oleh Ibu Septi Peni Wulandani.

3. Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok adalah suatu metode mengajar dengan mengondisikan peserta didik dalam suatu grup atau kelompok sebagai satu kesatuan dan diberikan tugas untuk dibahas dalam kelompok tersebut.

4. Metode Penemuan Terbimbing

Metode (mengajar) penemuan adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan.

5. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran PBL adalah pembelajaran yang menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya.

6. Media Kartu Bilangan

Media kartu bilangan dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan pemahaman PDBK tunarungu mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang diterapkan dengan menggunakan *PowerPoint*.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah memilih variabel-variabel dari hasil analisis yang akan diteliti sesuai dengan alasan rasional pada latar belakang dan judul penelitian (Susetyo, B. hal 179. 2022).

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Media Kartu Bilangan dengan media *PowerPoint*.

1.4. Rumusan Masalah

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal itu juga berlaku pada pembelajaran matematika khususnya operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

“Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu bilangan berbasis *PowerPoint* terhadap peningkatan kemampuan penjumlahan dan pengurangan pada PDBK tunarungu di SDLB Tunas Harapan?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini meliputi tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan penelitian tersebut yaitu sebagai berikut:

1.5.1. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu bilangan berbasis *PowerPoint* terhadap peningkatan kemampuan dalam penjumlahan dan pengurangan PDBK tunarungu tunarungu kelas II di SDLB Tunas Harapan.

1.5.2. Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan PDBK tunarungu terhadap penjumlahan dengan menggabungkan atau menjumlahkan dua atau lebih bilangan sehingga menjadi bilangan baru dan pengurangan dengan mengambil sejumlah bilangan dari bilangan tertentu sehingga jumlah bilangannya berkurang setelah menggunakan media pembelajaran kartu bilangan berbasis *PowerPoint* di SDLB Tunas Harapan.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan pendidikan khusus, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran akrtu bilangan berbasis *PowerPoint* yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

1.6.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi alternatif dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada PDBK tunarungu tunarungu khususnya di SDLB Tunas Harapan.