

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ada berbagai macam media yang dapat digunakan oleh pengajar dalam menyajikan pembelajaran yang menarik bagi siswanya, sekarang ini sudah sangat banyak dan bervariasi media yang diciptakan untuk menunjang pendidikan di Indonesia. Guru sebagai pelaksana kegiatan belajar di kelas harus lebih berinovasi dengan media yang telah ada. Selain media yang digunakan dibutuhkan juga pengemasan yang menarik dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan permainan.

Permainan sering kali dianggap negatif oleh orang tua, karena jika anak sudah ada dalam dunia bermainnya sering kali lupa waktu. Bermain pada dasarnya merupakan kegiatan *experimental learning*, dimana anak mengalami dan merasakan secara langsung. Dengan merasakan secara langsung pembelajaran akan lebih mudah diserap, dipahami, dan diingat lebih lama.

Ada berbagai jenis permainan yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan penyajian pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini permainan yang digunakan adalah jenis permainan kelompok, permainan ini memiliki aturan yang harus ditaati oleh pemainnya. Permainan pun didesain agar tidak keluar dari norma yang ada, apalagi permainan digunakan dalam proses pembelajaran.

Pratiwi Apriliana, 2012

Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Lambang Bilangan pada Anak Tunarungu Kelas D1 SLB B Budi Nurani Kota Sukabumi

Pembelajaran dapat disajikan dengan menggunakan alat peraga yang dikemas dengan penyajian menggunakan permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan cara yang dianggap efektif, selain menggunakan media dalam bentuk konkrit, permainan edukatif dianggap sesuai dengan dunia anak yang masih sangat menyukai bermain.

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial. Permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara dan alat permainan yang bersifat mendidik.

Permainan tidak hanya diperuntukan bagi anak pada umumnya, anak tunarungu pun senang bermain. Permainan edukatif yang biasa digunakan di sekolah-sekolah reguler dapat juga digunakan di sekolah khusus yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan anak tunarungu.

Anak Tunarungu memiliki hambatan pada pendengarannya, oleh sebab itu anak tunarungu sangat mengandalkan penglihatannya untuk menerima informasi. Sehingga muncul sebutan anak tunarungu merupakan insan pemata, yaitu seseorang yang sangat mengandalkan indra penglihatannya dalam menerima informasi. Sebagai insan pemata siswa membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual atau dapat dilihat, sehingga membantu siswa untuk memahami informasi yang disampaikan. Selain harus bersifat visual, informasi yang

Pratiwi Apriliana, 2012

Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Lambang Bilangan pada Anak Tunarungu Kelas D1 SLB B Budi Nurani Kota Sukabumi

disampaikan pada anak tunarungu pun harus dilakukan berulang, agar siswa mendapatkan lebih banyak pengalaman dan latihan secara langsung

Pengetahuan yang bersifat abstrak, seperti simbol matematis yang sudah mulai dikenalkan semenjak anak masuk taman kanak-kanak. Proses mengenal angka pada anak tunarungu memerlukan penjelasan secara detail seperti apa bentuk angka tiga, ada berapa banyak bendanya, bagaimana cara menyebutkan angka tiga tersebut, dan bagaimana bahasa isyaratnya, yang dilakukan secara berulang-ulang sampai anak mengenal, memahami, dan mengingat konsep angka tiga. Proses panjang seperti itulah yang membuat anak tunarungu tertinggal dari anak pada umumnya, meski pada umumnya intelegensi anak tunarungu tanpa hambatan lainnya secara potensial sama dengan anak normal.

Semakin tinggi jenjang anak maka semakin beragam pelajaran yang diterimanya. Sehingga anak harus memahami betul konsep bilangan sebagai dasar pembelajaran selanjutnya. Meski pengenalan lambang bilangan ini dilakukan saat anak berada di taman kanak-kanak, akan tetapi pada kenyataannya anak tunarungu dijenjang yang lebih tinggi pun masih kesulitan dalam memahami konsep lambang bilangan. Berbagai cara bisa dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak tunarungu, syaratnya harus menarik, konkrit dan dilakukan secara berulang-ulang agar tertanam dalam ingatan anak dan dipahami.

Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan oleh guru adalah permainan kartu matematika, selain bersifat konkrit juga bersifat atraktif, karena dalam permainan tersebut anak yang berperan aktif. Cara bermain kartu

Pratiwi Apriliana, 2012

Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Lambang Bilangan pada Anak Tunarungu Kelas D1 SLB B Budi Nurani Kota Sukabumi

matematika yang mudah, peraturan yang tidak terlalu rumit, dan bentuk kartu yang menarik bagi anak, dinilai mampu membantu anak tunarungu dalam memahami lambang bilangan. Kartu matematika merupakan kartu yang digunakan untuk mengasah perkembangan kognitif, terutama pada hal matematis dan logika. Kartu matematika yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasikan sesuai kebutuhan anak tunarungu kelas D1. Kartu matematika yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kartu lambang bilangan, kartu gambar yang mewakili banyaknya angka, dan kartu dua sisi angka dan gambar.

Berdasarkan temuan di Sekolah Luar Biasa Budi Nurani Kota Sukabumi, anak tunarungu belum memahami konsep lambang bilangan. Hal tersebut terlihat pada kegiatan belajar anak dalam kelas, anak mampu menghitung banyaknya benda, akan tetapi belum memahami lambang bilangannya. Contohnya, ketika anak diminta menghitung banyaknya gambar yang diberikan, anak mampu menghitung dengan benar akan tetapi ketika diminta untuk menuliskan atau mencocokkan dengan lambang bilangannya, mereka mengalami kesulitan. Standar Kompetensi yang ditentukan di semester 1 kelas satu adalah melakukan penjumlahan bilangan sampai 20, dan standar kompetensi semester 2 kelas satu adalah melakukan penjumlahan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah. Jika standar kompetensi pada semester satu saja belum dapat dicapai siswa, bagaimana mungkin siswa dipaksakan untuk mempelajari yang lebih sulit. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan permainan kartu matematika, yang diyakini bisa memudahkan anak

Pratiwi Apriliana, 2012

Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Lambang Bilangan pada Anak Tunarungu Kelas D1 SLB B Budi Nurani Kota Sukabumi

tunarungu untuk belajar, karena kartu matematika mewakili simbol-simbol angka yang harus difahami anak dengan bantuan gambar yang sifatnya visual.

Pertimbangan berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan di lapangan, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan menggunakan permainan kartu matematika, yang dinilai akan dapat mengatasi permasalahan anak tunarungu dalam mengenal lambang bilangan yang sifatnya abstrak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Siswa belum memahami lambang bilangan, sehingga mengalami kesulitan dalam menuliskan lambang bilangan.
2. Penyajian pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar.
3. Kartu matematika dapat digunakan dalam penyajian pembelajaran matematika di kelas, disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini tidak bermaksud mengungkapkan semua komponen di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Kemampuan memahami lambang bilangan 1 sampai 20 pada siswa tunarungu kelas D1.

Pratiwi Apriliana, 2012

Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Lambang Bilangan pada Anak Tunarungu Kelas D1 SLB B Budi Nurani Kota Sukabumi

2. Penggunaan permainan kartu matematika sebagai media pembelajaran dan variasi penyajian pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan memahami lambang bilangan anak tunarungu kelas D1.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

“Apakah permainan kartu matematika dapat meningkatkan kemampuan memahami lambang bilangan siswa tunarungu kelas D1 SLB B Budi Nurani Kota Sukabumi?”

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan pemaparan di atas tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk mengetahui apakah permainan kartu matematika dapat meningkatkan kemampuan memahami lambang bilangan siswa kelas D1 SLB B Budi Nurani Kota Sukabumi.

2. Kegunaan

Secara keilmuan dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan dalam penyajian pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa tunarungu tingkat SD kelas D1 dalam memahami lambang bilangan.

Permainan kartu matematika diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami lambang bilangan dan dapat memahami konsep, keterampilan, serta pemecahan masalah dalam belajar matematika. Begitu juga bagi guru, diharapkan

Pratiwi Apriliana, 2012

Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Lambang Bilangan pada Anak Tunarungu Kelas D1 SLB B Budi Nurani Kota Sukabumi

permainan kartu matematika ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan variasi penyajian pembelajaran, juga sebagai langkah awal untuk lebih terbuka lagi dengan permainan-permainan yang sesungguhnya bisa membantu siswa belajar dengan menyenangkan.



Pratiwi Apriliana, 2012

Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Lambang Bilangan pada Anak Tunarungu Kelas D1 SLB B Budi Nurani Kota Sukabumi