**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses interaksi dan upaya penyiapan peserta didik menghadapi dan berperan dalam lingkungan hidup yang selalu berubah-ubah. Oleh karena itu, tercapinya kualitas kehidupan pribadi dan masyarakat merupakan dambaan dari interaksi tersebut.

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, khususnya untuk meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kiranya perlu disempurnakan proses belajar-mengajar, terutama pembelajaran Matematika yang mempunyai kaitan langsung dengan perkembangan IPTEK. Di samping itu juga perlu memberikan motivasi-motivasi kepada peserta didik untuk meningkatkan minatnya terhadap pelajaran matematika.

Di Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional merumuskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (pasal 4, USPN). Mencerdaskan kehidupan bangsanya, serta membawa dan mengantarkan masyarakat indonesia untuk mampu menerima, mengelola dan mengembangkan pengetahuannya sehingga keberadaannya dapat sejajar dengan bangsa lainnya. Sedangkan manusia seutuhnya mengandung arti adanya keserasian antara demensi fisik dan demensi psikilogis. Oleh karena itu, segala bentuk, jenis dan subjek pendidikan di indonesia diarahkan menuju tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Warga negara yang menjadi subjek pendidikan tidak semuanya memiliki fisik, emosional dan sosial yang normal. Diantara mereka ada yang memiliki kelainan, meskipun demikian mereka adalah warga negara yang berhak memperoleh kesempatan pendidikan yang seluas-luasnya sesuai dengan kondisi dan kemampuannya masing-masing. Dasar memperoleh pendidikan bagi mereka yang mengalami kelainan, secara yuridis telah disebutkan dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1 “ bahwa tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 5 menyebutkan bahwa “ setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan.

Pendidikan merupakan ilmu yang memperlajari proses pendidikan yaitu proses yang membawa manusia kearah kedewasaan. Dewasa tidak hanya aspek usia dan fisik saja, tetapi dewasa secara keseluruhan yaitu mampu menyesuaikan diri dan berperan dengan situasi dan tuntutan lingkungan yang ada. Sasaran pendidikan adalah mendewasakan anak didik, oleh karena itu memberikan pendidikan tentunya orang-orang yang sudah dewasa. Dengan demikian hakekat pendidikan dilihat dari sisi tersebut adalah memberi bantuan dari orang-orang dewasa kepada anak-anak didik untuk mengembangkan potensinya agar yang bersangkutan dapat mencapai dan mengeyam kedewasaan, termasuk di dalamnya anak-anak tunarungu.

Proses pendidikan anak tunarungu tidak mudah seperti anggapan banyak orang. Karena anak tunarungu tidak bisa mendengar, maka kemampuan berbahasa tidak berkembang bila tidak dilatih secara khusus, mereka akan kesulitan dalam menerima pelajaran yang bersifat verbal, dalam segi bahasa dan bicara, gangguan dalam pendengaran tentu saja membuat anak tunarungu mengalami hambatan dalam proses interaksinya.

 Anak tunarungu berbeda dengan anak yang dapat meniru segala jenis bahasa dari berbagai segi, baik visual maupun audio, anak tunarunggu hanya dapat melakukan peniruan yang sifatnya visual saja, ketidak mampuan mendengar bagi anak tunarungu menyebabkan mereka kesulitan dalam berbicara sehingga mengalami hambatan dalam organ artikukasinya.

 Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, khususnya untuk meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi anak tunarungu, maka kiranya perlu cara yang tepat, Penggunaan Media Gambar yang diterapkan pada anak tunarungu akan membantu mereka dalam operasi penjumlahan dua angka.

Media gambar termasuk salah satu jenis media grafis, media gambar termasuk media yang paling umum di pakai, hal ini dikarenakan anak lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambarnya di buat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Secara umum fungsi media gambar menurut Basuki dan Farida (2001 : 42) yaitu :

Mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, serta meningkatkan kreativitas murid.

Media gambar dapat dipergunakan, baik dalam lingkungan anak-anak maupun dalam lingkungan orang dewasa. Gambar yang berwarna umumnya menarik perhatian. Semua gambar mempunyai arti, uraian dan tafsiran sendiri. Karena itu gambar dapat dipergunakan sebagai media pendidikan dan mempunyai nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik yang memungkinkan belajar secara efisien peserta didik yang berkaitan dengan pemanfaatan media gambar dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal (pra penelitian) di kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu kabupaten Kepulauan Selayar menunjukkan bahwa tingkat kemapuan operasi penjumlahan murid kelas III belum sesuai dengan harapan. Seorang guru ketika menjelaskan konsep penjumlahan hanya menggunakan bahasa ujaran (bahasa bibir) Siswa dapat memahami penjelasan seorang guru melalui bahasa ujarannya melalui gerakan bibirnya, akan tetapi tidak semua ujaran yang dapat terlihat oleh bibir, atau ada juga bunyi ujaran yang pada bibir nampak sama sehingga pembaca bibir dalam hal ini anak tunarungu tidak dapat memastikan bunyi apa yang dilihatnya. Sehingga sebagai peneliti memunculkan pembelajaran yang inovatif yaitu dengan menggunakan gambar dalam pengajaran konsep penjumlahan sehingga murid semangat dalam belajar, dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan menggunakan materi-materi yang kongkrik dan dalam bentuk media pembelajaran yang tepat maka untuk mempelajari konsep operasi penjumlahan sederhana, murid tunarungu diharapkan tidak akan menemui kesulitan dalam memahami konsep operasi penjumlahan sederhana dan metematika dasar. Sehingga murid tunarungu nantinya mampu menyelesaikan soal operasi penjumlahan sederhana yang diberikan oleh guru. Kepuasan dalam menyelesaikan operasi penjumlahan inilah yang mengarahkan antusiasme murid tunarungu pada penjumlahan sederhana, terutama bila ia dapat mendemonstrasikan operasional penjumlahan kepada guru dan teman-temannya.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah gambaran kemampuan operasional penjumlahan sebelum penggunaan media gambar *spongebob* pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar?
2. Bagaimanakah gambaran kemampuan operasi penjumlahan sesudah penggunaan media gambar *spongebob* pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar.?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar operasi penjumlahan sesudah menggunakan media gambar *spongebob* pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar.?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran kemampuan operasi penjumlahan sebelum menggunakan media gambar *spongebob* pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu kabupaten Kepulauan Selayar.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar operasi penjumlahan sesudah menggunakan media gambar *spongebob* pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar.
3. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar operasi penjumlahan sesudah menggunakan media gambar *spongebob* pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar.
4. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar khususnya. Adapun manfaat secara teoretis dan praktis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
2. Hasil penelitian ini nanti secara teoretis diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran mutu pendidikan melalui media gambar *spongebob*.
3. Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagian rujukan bagi penelitian yang akan datang.
4. Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran berupa penggeseran dari paradigma mengajar menuju ke paradigma belajar yang mementingkan pada proses untuk mencapai hasil.
5. Manfaat Praktis
6. Bagi murid, meningkatkan kemampuan murid sehingga dapat mengembangkan potensi diri secara optimal terutama dalam hal operasional penjumlahan.
7. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan bahwa media gambar *spongebob* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran.
8. Bagi sekolah, memberikan masukan kepada sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah.