**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini hasil penelitian yang dilaksanakan pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar yang diperoleh dari hasil tes akan dianalisis dan diberi pembahasan secara kualitatif dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif dimaksudkan untuk mengambarkan penggunaan media gambar *spongebob* dalam pembelajaran matematika. Untuk menganalisa data, yang pertama dilakukan adalah menganalisa skor hasil belajar *pretest* dan *posttest* untuk kemudia dianalisis secara keseluruhan.

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran Hasil Belajar Operasi Penjumlahan pada Murid Tunarungu Kelas Dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar Sebelum Penggunaan Media Gambar *Spongebob***

Sebelum pembelajaran dengan penggunaan media gambar dilakukan tes untuk mengukur hasil belajar murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar terhadap pembelajaran berhitungnya. Adapun skor pembelajaran berhitungnya sebelum penggunaan media gambar dapat dilihat, sebagai berikut :

1. R, hasil tes berhitung penjumlahan 1 sampai 35 yang berjumlah 15 item. i menjawab soal dengan benar sebanyak 6. Jadi total skor yang didapatkan adalah 6, yang kemudia dikonversikan ke nilai, yaitu :

Nilai R = $\frac{6}{15}x=100$

 = 40

Jadi, nilai yang diperoleh R pada pretest kemampuan berhitung penjumlahan 1 sampai 35 sebelum penggunaan media gambar adalah 40.

1. D, hasil tes berhitung operasi penjumlahan 1 sampai 35 yang berjumlah 15 item, reski dapat menjawab soal dengan benar sebanyak 5. Jadi total skor yang diperoleh adalah 5, yang kemudian dikonversikan ke nilai, yaitu :

Nilai D = $\frac{5}{15}x 100$

 = 33

Bardasarkan skor pembelajaran yang diperoleh di atas, maka untuk lebih jelasnya, berikut adalah data hasil penelitian kemampuan berhitung dalam operasi penjumlahan 1 sampai 35 pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar sebelum penggunaan media gambar yang akan disajikan pada tabel 4.1 dibawah ini :

Tabel 4.1 **Gambaran Hasil Belajar Penjumlahan 1 sampai 35 pada**

 **Murid Tunarungu Kelas Dasar III di SLB Negeri Bontoharu**

 **Kabupaten Kepulauan Selayar Sebelum Penggunaan Media**

 **Gambar *Spongebob***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Skor** | **Nilai** | **Kategori** |
| **1.** | **R** | **6** | **40** | **Sangat Kurang** |
| **2.** | **D** | **5** | **33** | **Sangat Kurang** |

Berdasarkan data pada tabel 4.1 diperoleh hasil belajar pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar yaitu masing-masing murid memperoleh hasi belajar, R memperoleh nilai 40, dan D memperoleh nilai 33. Hasi belajar penjumlahan murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar sebelum penggunaan media gambar berada pada kategori sangat kurang. Untuk lebih jelasnya maka akan divisualisasikan dalam diagram batang 4.1 berikut

**Diagram 4.1 Gambar Hasil Belajar Penjumlahan Pada Murid Tunarungu**

 **Kelas Dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten**

 **Kepulauan Selayar Sebelum Penggunaan Media Gambar**

 ***Spongebob***

Diangram di atas menunjukkan hasil belajar penjumlahan sebelum penggunaan media gambar berada pada kategori sangat kurang, maka selanjutnya akan dilakukan intervensi dengan penggunaan media gambar.

1. **Gambaran Hasil Belajar Operasi Penjumlahan Pada Murid Tunarungu Kelas Dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar Sesudah Penggunaan Media Gambar *Spongebob***

Sesudah pembelajaran dengan menggunakan media gambar dilakukan tes untuk mengukur hasil belajar murid tunarungu kelas Dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar terhadap pembelajaran berhitungnya. Adapun skor pembelajaran berhitungnya sesudah penggunaan media gambar dapat dilihat sebagai berikut :

1. R, hasil tes berhitung penjumlahan 1 sampai 35 yang berjumlah 15 item, R dapat menjawab soal dengan benar sebanyak 12. Jadi total skor yang didapat adalah 12, yang kemudia dikonversikan ke nilai, yaitu :

Nilai R = $\frac{12}{15}x 100$

 = 80

Jadi, nilai yang diperoleh R pada posttest kemampuan berhitung penjumlahan 1 sampai 35 sesudah penggunaan media gambar adalah 80

1. D, nilai tes berhitung penjumlahan 1 sampai 35 yang berjumlah 15 item, D dapat menjawab soal dengan benar sebanyak 11. Jadi, total skor yang didapat adalah 11, yang kemudia dikonversikan ke nilai, yaitu :

Nilai D = $\frac{11}{15}x100$

 = 73

Jadi, nilai yang diperoleh D pada *posttest* kemampuan berhitung penjumlahan 1 sampai 35 sesudah penggunaan media gambar adalah 73.

Berdasarkan skor pembelajaran yang diperoleh di atas, maka untuk lebih jelasnya, berikut adalah data hasil penelitian kemampuan penjumlahan 1 sampai 35 pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar sesuadah penggunaan media gambar *spongebob* yang akan disajikan pada tabel 4.2 dibawah ini :

**Tabel 4.2** **Gambaran** **Hasil Belajar Penjumlahan 1 Sampai 35 pada Murid**

 **Tunarungu Kelas Dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten**

 **Kepulauan Selayar Sesudah Penggunaan Media Gambar**

 ***Spongebob***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Skor** | **Nilai** | **Kategori** |
| **1.** | **R** | **12** | **80** | **Baik Sekali** |
| **2.** | **D** | **11** | **73** | **Baik** |

Berdasar data pada tebel 4.2 diperoleh hasi belajar pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar yaitu, masing-masing murid memperoleh hasil belajar, R memperoleh nilai 80 dan D memperoleh nilai 73, hasil belajar penjumlahan murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar sesudah penggunaan media gambar *spongebob* berada pada kategori sangat baik. Untuk lebih jelasnya maka akan divisualisasikan dalam diagram batang 4.2 berikut :

**Diagram 4.2 Gambaran Hasil Belajar Penjumlahan pada Murid**

 **Tunarungu Kelas Dasar III di SLB Negeri Bontoharu**

 **Kabupaten Kepulauan Selayar Sesudah Penggunaan Media**

 **Gambar *Spongebob***

Dari gambar grafik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar *Spongebob* dapat meningkatkan hasil belajar penjumlahan 1 sampai 35 murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar.

1. **Gambaran Hasil Belajar Operasi Penjumlahan pada Murid Tunarungu Kelas Dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Gambar *Spongebob***

Pengujian pertanyaan penelitian yang diajukan adalah apakah terdapat peningkatan hasil belajar operasi penjumlahan dengan penggunaan media gambar *spongebob* pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar. Untuk kepentingan analisis data tersebut dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil belajar penggurangan sebelum dan sesudah penggunaan media gambar *spongebob* sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Murid Tunarungu Kelas Dasar**

 **III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar**

 **Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Gambar *Spongebob***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | ***pretest*** | **Kategori** | ***posttest*** | **Kategori** |
| **Skor** | **Nilai** |
| **Skor** | **Nilai** |
| **1.** | **R** | **6** | **40** | **Sangat Kurang** | **12** | **80** | **Baik Sekali** |
| **2.** | **D** | **5** | **33** | **Sangat Kurang** | **11** | **73** | **Baik** |

Berdasarkan data tabel 4.3 di atas dapat di jelaskan bahwa hasil belajar operasi penjumlahan murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulaua Selayar mengalami peningkatan hasil belajar yang masing-masing murid memperoleh, yaitu R memperoleh 40 sebelum penggunaan media gambar *spongebob* dan memperoleh nilai 80 sesudah penggunaan media gambar *spongebob* dan D memperoleh nilai 33 sebelum penggunaan media gambar *spongebob* dan memperoleh nilai 73 sesudah penggunaan media gambar *spongebob.* Hasil belajar operasi penjumlahan murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar sesudah penggunaan media gambar *spongebob* menunjukkan peningkatan untuk lebih jelasnya maka akan divisualisasikan dalam digram batang berikut ini:

**Diagram 4.3 Gambaran Hasil Belajar Penjumlahan Murid Tunarungu**

 **Kelas Dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten**

 **Kepulauan Selayar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media**

 **Gambar *Spongebob***

Diagram 4.3 di atas, nampak bahwa nilai kemampuan hasil belajar operasi penjumlahan 1 sampai 35 murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar mengalami peningkatan.

1. **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diketahui bahwa hasil belajar operasi penjumlahan 1 sampai 35 murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar sebelum penggunaan media gambar *spongebob* menunjukkan hasil belajar pada kategori sangat kurang.

Pelaksanaan proses belajar mengajar matematika dilakukan di kelas dasar III SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar, dilihat dari hasil belajar sebelum penggunaan media gambar *spongebob* masih belum menunjukkan hasil belajar yang optimal karena murid tunarungu dalam menerima pelajaran, murid tidak memahami apa yang seorang guru jelaskan, karena pada prosesnya guru hanya menggunakan bahasa ujaran dan bahasa isyarat dalam menjelaskan materi pelajaran, sedangkan murid tunarungu sendiri sangat sulit menerima penjelasan mengenai konsep abstra. Sedangkan pembelajaran matematika adalah pelajaran abstrak, dalam pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan simbol-simbol dan aturan terstruktur. Sehingga dalam pembelajaran diperlukan media yang tepat yang bisa membuat seorang murid semangat dalam mengikuti materi pelajaran, salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bagi murid tunarungu kelas dasar III untuk mengatasi keterbatasannya adalah dengan penggunaan media gambar. Setelah penggunaan media gambar *spongebob* pada mata pelajaran matematika menunjukkan peningkatan hasil belajar murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar.

Peningkatan hasil belajar operasi penjumlahan murid ini dikarenakan media gambar *spongebob* yang bermanfaat bagi murid tunarungu berbentuk abstak dan membantu dalam proses perhitungan dalam pembelajaran matematika, sehingga media gambar *spongebob* sesuai dengan karakteristik murid tunarungu, sebagaimana diketahui murid tunarungu mengalami hambatan dalam kemampuan pendengaranya. Dengan media gambar *spongebob* ini dapat membantu keterbatasan anak tunarungu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut diatas, maka diperoleh gambaran hasil belajar operasi penjumlahan pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar memperoleh hasil tes akhir lebih tinggi dari hasil tes awal sehingga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar operasi penjumlahan murid tunarungu. Sebelum penggunaan media gambar *spongebob*, R memperoleh nilai hasil belajar (40) dan D memperoleh nilai hasil belajar (33), kemudian setelah penggunaan media gambar *spongebob* diperoleh gambaran hasil belajar operasi penjumlahan yaitu R memperoleh nilai hasil belajar (80) dan D memperoleh nilai hasil belajar (73).

Berdasarkan uraian diatas, hal tersebut menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan hasil belajar operasi penjumlahan pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar sesudah penggunaan media gambar *spongebob* berada pada kategori Sangat baik dan Baik. Media gambar *spongebob* ini merupakan media pembelajaran yang menarik perhatian murid tunarungu sehingga murid tunarungu dapat berfokus pada materi pembelajaran. Dengan demikian dapat tercapai nilai pembelajaran yang di inginkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar operasi penjumlahan pada murid tunarungu kelas dasar III di SLB Negeri Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar.