**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi anak didik, baik kognitif, afektif dan psikomotor, yang dilakukan dalam suasana belajar yang efektif. Proses pembelajaran ini diciptakan dengan harapan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga nantinya anak memiliki sikap, kecerdasan, dan keterampilan sebagai bekal hidupnya kelak.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 32 ayat (1) tentang pendidikan khusus dinyatakan bahwa “pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang mengalami tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial dan atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa”.

Setiap warga Negara memiliki hak yang sama dalam mendapatkan layanan pendidikan tanpa terkecuali, baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal. Pendidikan ini tidak diperuntukkan bagi anak formal saja akan tetapi bersifat menyeluruh bagi semua warga Negara Indonesia termasuk anak berkebutuhan khusus.

Pendidikan khusus merupakan suatu system layanan pendidikan yang diperuntukkan bagi anak atau individu yang memerlukan layanan pendidikan khusus baik melalui pendidikan lanjutan, menengah, dasar dan taman kanak-kanak luar biasa. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar lebih tepusat pada kegiatan akademik (reading, writing dan counting). Pada TK terpusat pada pengenalan dan adaptasi lingkungan sekolah dan pada sekolah menengah penyelenggara pendidikan dipusatkan pada kemandirian dan pengenalan pada dunia kerja. Ini berarti bahwa yang normal melainkan juga kepada anak berkebutuhan khusus, diantaranya adalah siswa tunarungu.

1

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya secara signifikan mengalami kelainan (fisik, mental-intelektual, sosial, emosional) dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan khusus. Terdapat beberapa klasifikasi anak berkebutuhan khusus, salah satunya yaitu anak tunarungu.

Istilah tunarungu diambil dari kata “tuna” dan “rungu”. Tuna artinya kurang dan rungu artinya pendengaran. Orang atau anak dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara. Hallahan dan Kauffman (Permatasari, 2013) mengemukakan bahwa tunarungu merupakan istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai yang berat, yang digolongkan kedalam tuli dan kurang dengar.

Anak tunarungu adalah anak yang memiliki hambatan dalam mengolah informasi yang diperoleh melalui auditori karena kerusakan yang terjadi pada organ pendengarannya. Akibatnya anak tunarungu mengalami hambatan dalam berbahasa sehingga mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang menuntut pemahaman abstrak seperti halnya pada pelajaran matematika.

Matematika bagi anak-anak pada umumnya merupakan mata pelajaran yang mungkin atau paling tidak disukai. Salah satu fakor yang menyebabkan matematika kurang disukai adalah karena dalam matematika banyak terdapat simbol, notasi, istilah yang membingungkan yang bersifat abstrak sehingga anak mengalami kesulitan dalam mempelajarinya, terlebih lagi untuk anak tunarungu yang memiliki hambatan dalam mendengar dan berbahasa. Keadaan seperti itulah yang menjadi penghalang anak tunarungu dalam mengolah informasi dalam kegiatan belajar.

Salah satu ruang lingkup dalam mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan Sekolah Dasar Luar Biasa Tunarungu adalah geometri dan pengukuran. Dalam aspek geometri terbagi menjadi dua bagian yaitu bangun datar dan bangun ruang. Bangun datar merupakan konsep yang abstrak bagi siswa tunarungu. Hambatan dalam berbahasa, kognitif dan daya ingat yang dialami anak tunarungu mengakibatkan anak mengalami kesulitan dalam mengenal dan menghafal nama-nama bangun datar. Anak tunarungu mengolah berbagai informasi secara visual dan informasi yang bersifat konkrit yang mampu mereka ingat sehingga mereka harus menggunakan media pembelajaran yang konkret dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap siswa di lapangan tentang proses pembelajaran terutama pada pelajaran matematika dinilai kurang meningkatkan kreatifitas siswa. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa penggunaan media sehingga anak kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Terkait materi bangun datar anak masih sulit menunjukkan mana yang dinamakan segitiga, lingkaran, segiempat dan lain-lain. Terlebih lagi saat anak diminta untuk menyebutkan nama-namanya, anak sangat kesulitan diakibatkan kondisi ketunarunguannya. Selain itu, kesulitan dalam mengenal bangun datar juga terlihat ketika anak diminta untuk menggambar bentuk bangun datar seperti segitiga, segiempat dan lingkaran. Anak masih kebingungan untuk menggambarkannya sendiri padahal anak sudah ditunjukkan contoh gambar bentuk bangun datarnya. Akan tetapi jika anak sudah diberi bantuan berupa garis putus-putus yang berbentuk bngun datar tersebut, anak mampu mengikuti pola tersebut dan menebalkannya enjadi sebuah bentuk bangun datar. Setelah diulangi beberapa kali, anak masih seperti demikian tetap harus menggunakan bantuan garis putus-putus.

Penggunaan media sebagai alat peraga tidak bisa sembarangan, tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Masih banyak pendidik yang menggunakan metode konvensional dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan siswa menjadi pasif.

Menurut Permatasari (2013:3) mengemukakan bahwa

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai factor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu dibangun dan direncanakan sedemikian rupa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.

Selain fungsi tersebut, media juga memiliki beberapa fungsi lain, yaitu dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistis. Lalu media membangkitkan keinginan dan minat belajar, serta dapat membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

Terdapat beberapa media yang dapat digunakan untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran, terutama pada pelajaran matematika. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *playdough* atau plestisin. *Playdough* adalah bahan adonan seperti lilin yang digunakan untuk membuat berbagai replika barang berdasarkan kreatifitas atau imajinasi anak. *Playdough* memang mudah dibuat dalam berbagai macam bentuk, mulai dari bentuk-bentuk dasar hingga bentuk yang menghasilkan hasil karya menarik. Selain itu, yang terpenting adalah *playdough* mampu memberikan pengalaman langsung sesuai dengan prinsip pembelajaran anak tunarungu yang harus memberikan media konkret dalam setiap pembelajaran. Dalam hal ini, siswa akan diarahkan kepada *playdough* untuk membuat bentuk-bentuk bangun datar. Bentuk-bentuk bangun datar yang akan dibuatnya yaitu, segitiga, segiempat, persegi panjang, lingkaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *Playdough* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar IV di SLB B YPPLB Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu: “Bagaimanakah penggunaan *Playdough* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV SLB B YPPLB Makassar?”

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bangun datar dengan menggunakan *Playdough* pada siswa tunarungu kelas dasar IV SLB B YPPLB Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
   1. Bagi praktisi pendidikan: Penelitian ini sebagai khazanah pengembangan pengetahuan dan wawasan keilmuan pada bidang matematika, khususnya pada pembelajaran mengenal bangun datar dengan menggunakan media *Playdough* pada murid tunarungu.
   2. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan bahan masukan dalam meneliti dan mengembangkan perubah berkaitan dengan pembelajaran dalam mengenal bangun datar melalui media *Playdough*
2. Manfaat Praktis

Dilihat dari segi praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut.

* 1. Bagi murid, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan kemampuan mengenal bangun datar.
  2. Bagi akademisi/guru, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan penggunaan media *Playdough* pada matematika, khususnya pada pengenalan bangun datar.
  3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dasar peneliti selanjutnya yang berkenaan dengan menggunakan media *playdough* pada pembelajaran matematika.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN**

**PERTANYAAN PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Konsep Tunarungu**
3. **Pengertian Tunarungu**

Secara etimologi, tunarungu berasal dari kata *“tuna”* dan *“rungu”.* Tuna artinya kurang dan rungu artinya pendengaran, sehingga tunarungu dapat diartikan orang atau anak yang tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar.

Menurut Melinda dan Heryati (2013:14) bahwa:

Tunarungu adalah suatu kondisi dimana anak atau orang dewasa tidak dapat memfungsikan fungsi dengarnya untuk mempersepsi bunyi dan menggunakannya dalam berkomunikasi, hal ini diakibatkan karena adanya gangguan dalam fungsi dengar baik dalam kondisi ringan, sedang, berat dan berat sekali.

Selain pendapat Melinda dan Heryati, Dwidjosumarto (1995) mengemukakan bahwa tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak terhadap kehidupannya secara kompleks”.

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan fungsi pendengaran yang berdampak pada gangguan komunikasi dan kemampuan persepsi bunyi sehingga ia tidak dapat memfungsikan alat pendengarannya dengan baik dalam berkomunikasi sehari-hari.

8

1. **Karakteristik Tunarungu**

Anak tunarungu memiliki beberapa karakteristik, menurut Melinda dan Heryati (2013:20-21) anak tunarungu memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Tidak mampu mendengar,
2. Terlambat didalam perkembangan bahasanya,
3. Sering menggunakan isyarat dalam berkomunikasi,
4. Kurang/tidak tanggap apabila diajak bicara,
5. Ucapan kata tidak jelas,
6. Kualitas suara monoton dan kurang baik,
7. Sering memiringkan kepala untuk mencari sumber bunyi,
8. Banyakperhatian terhadap getaran,
9. Cepat tersinggung kadan introvert,
10. Irama bahasa dan irama gerak kurang baik,
11. Sulit untuk memahami bahasa yang abstrak.

Anak tunarungu adalah anak yang kehilangan seluruh atau sebagian daya pendengarannya sehingga mereka tidak dapat menggunakan fungsi dengarnya dengan maksimal. Anak tunarungu akan mengalami gangguan dalam bahasa dan komunikasi karena mereka tidak dapat mempersepsi bunyi dan bahasa dengan baik. Anak tunarungu walaupun sudah diberikan alat bantu dengar tetap saja masih membutuhkan layanan khusus dalam belajarnya.

1. **Konsep Media *Playdough***
2. **Pengertian Media**

Menurut Arsyad (2009:3) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘pengantar’ atau ‘perantara’. Jadi media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran adalah sumber belajar selain guru dan inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh pendidik.

Media sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan lewat kata-kata atau kalimat, kesulitan siswa memahami konsep atau prinsip tertentu dapat diatasi dengan penggunaan alat bantu.

Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2009) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sika. Menurut Miarso (2005:458) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan untuk belajara sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Menurut Susilowati (2005:33) menyatakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa media merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran/pembelajara. Menurut Munadi (2013:7) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Menurut Sadiman (2006:7) menyatakan bahwa:

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indra anak. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik terhadap isi materi pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan semangat belajar siswa serta membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan melibatkan emosional dan mental anak yang dapat merangsang kreativitasnya.

1. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media yang bervariasi sangat mempengaruhi kreativitas dan kecepatan kemampuan pemahaman anak terhadap isi materi pembelajaran yang diberikan. Menurut Hasnida (2014) terdapat beberapa jenis media pembelajaran, yaitu:

1. Media visual, yaitu media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang dapat dilihat. Jenis media ini sering digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi dari tema pembelajaran.
2. Media audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema
3. Media audio visual, yaitu kombinasi dari media audio dan media visual yang dapat dilihat dan didengar dengan menggunakan audio visual, maka penyajian isi tema pembelajaran kepada anak akan semakin lengkap dn optimal.
4. **Tahapan Media Pembelajaran**

Menurut Setia Wargo (Hasnida, 2014) kategori media pembelajaran yang digunakan pada anak terdiri dari tiga tahapan, yaitu:

1. Media manipulativ adalah segala benda yang dapat dilihat, disentuk, didengar, dirasakan, dibentuk dan dimanipulasikan. Hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang bisa dann biasa ditemukan anak dalam kesehariannya dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih kontekstual.
2. Media pictorial adalah manipulasi dari benda sebenarnya, biasanya diimplementasikan dalam bentuk-bentuk gambar. Alasan yang mendasari penyediaan media ini adalah perkembangan pemahaman anak dari masa transisi praoperasional menuju masa operasional konkret
3. Media symbolic adalah media yang diberikan kepada anak yang sudah memiliki tingkat pemahaman yang cukup matang. Media pada tahap ini sudah tidak ada lagi menggunakan benda-benda atau gambar-gambar, melainkan dengan rumus-rumus, grafik ataupun lambing operasional.

Berdasarkan teori diatas maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk anak, guru perlu menyediakan media-media yang manipulative. Media tersebut sepatutnya disesuaikan dengan tingkat kesiapan dan kematangan anak pada rentang usianya serta dapat dimanipulasikan dan divariasikan, sehingga membangkitkan semangat anak untuk belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Menyediakan media tidak harus berbiaya mahal, guru maupun orangtua dapat memperolehnya dari benda-benda di sekitar lingkungan anak. Meskipun demikian, dalam memilih media juga harus diperhatikan higenitas dan keamanan sumber bahan media tersebut sehingga tidak berbahaya pada anak. Media clay adalah salah satu contoh media yang dapat dimanipulasikan dalam penggunaannya karena teksturnya yang lembut dan mudah dibentuk menjadi bentuk-bentuk apapun tergantung kreatifitas anak-anak.

1. **Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut Hamalik (1994:25) media pembelajaran menjadi jembatan antara guru dan siswa dalam pembelajaran, maka dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran sangat penting bagi media pembelajaran dalam hal-hal berikut:

1. Tujuan menentukan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran
2. Tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan untuk proses perkembangan aspek-aspek pada anak
3. Tujuan pembelajaran menentukan teknik penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan kutipan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas, terarah, sistematis dan terperinci. Dengan demikian dapat diperoleh manfaat yang maksimal dari media pembelajaran terhadap pembelajaran yang hendak dicapai, dengan kata lain bahwa keduanya memiliki keterkaitan yang sangat erat.

Menurut Miarso (Hasnida, 2014) menyatakan bahwa tujuan pengembangan media adalah sebagai usaha dalam memberikan motivasi atau dorongan belajar pada diri peserta didik secara sadar atau tidak sadar sehingga dapat mempengaruhi proses belajar.

1. **Pengembangan Media Pembelajaran**

Memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tidak hanya memperhatikan besarnya biaya yang digunakan, tetapi terlebih kepada keamanan yang harus menjadi pertimbangan penting dalam penggunaan bahan-bahan dasar yang dipakai. Menurut Hasnida (2014:36) ada beberapa kriteria untuk menentukan bahan dan perlengkapan belajar bagi anak, yaitu:

1. Relevan dengan kondisi anak
2. Berwarna dan atraktif
3. Sederhana dan konkret
4. Eksploratif dan mengundang rasa ingin tahu anak
5. Terkait dengan aktivitas keseharian anak
6. Aman dan tidak membahayakan
7. Bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi anak dan kesesuaian dengan materi pembelajaran menjadi hal penting dalam hal pemilihan media yang tepat untuk menunjang terciptanya suasana belajar yang mampu merangsang kreatifitas dan semangat belajar siswa.

1. **Pengertian *Playdough***

*Playdough* berasal dari arti kata dalam bahasa inggris, *play* adalah bermain dan *dough* adalah adonan. Jadi *playdough* adalah bermain melalui adonan. Adonan tersebut terbuat dari campuran tepung terigu, garam, pewarna dan bahan lainnya. *Playdough* juga salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk criteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi.

Menurut Jatmika (2012:85) mengatakan bahwa *Playdough* adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat atau lempung yang terbuat dari campuran tepung terigu. *Playdough* merupakan salah satu media pembelajaran yang murah. Karena bahan untuk membuat *playdough* mudah didapatkan dan tidak berbahaya bagi kesehatan anak. Menurut Anggraini (2013) menyatakan bahwa permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan atau dengan kreatifitasnya masing-masing.

Media *playdough*, diharapkan mampu merangsang dan membangkitkan semangat kreatifitas belajar siswa serta mampu merangsang perkembangan otaknya.

1. **Manfaat Media *Playdough***

Menurut Rachmani (2003), manfaat bermain dengan media *playdough* yakni:

1. Berkreasi dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perabanya
2. Kelenturan dan kelembutan bahan *playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari
3. Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati

Pada dasarnya dengan bermainlah anak bisa belajar, bermain *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak, bermain *playdough* tidak hanya memberikan kesenangan. Menurut Jatmika (2012), adapun manfaat dengan bermain *playdough* yaitu:

1. Kemampuan sensorik, salah satu cara untuk mengenalkan sesuatu adalah melalui sentuhan dengan bermain *playdough*, anak belajar tentang tekstur dan bagaimana menciptakan sesuatu bentuk dan keterampilan lain.
2. Kemampuan berpikir, bermain *playdough* bisa mengasah kemampuan berpikir serta membangun imajinasi dan kreatifitas anak. Dengan memberikan latihan kepada anak dan memberikan contoh bagaimana bermain dan menciptakan sesuatu dengan *playdough*
3. Kemampuan emosi, dengan bermain *playdough* anak dapat meningkatkan kontor emosinya, dalam segala hal. Sabar dalam membuat dan membentuk dari bermain *playdough*
4. Kemampuan sosial, bermain *playdough* dengan teman-temannya anak mempunyai kesempatan untuk berinteraksi. Karena pada dasarnya berpikir *self center* (terpusat pada diri sendiri), namun dengan melakukan aktivitas dengan bermain bersama maka anak akan belajar bersosialisasi dengan teman bermainnya
5. **Langkah-langkah Menggunakan Media *Playdough***

Menurut Pamilu (2007) menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan sejenis tanah liat, anak dapat membuat berbagai macam bentuk yang disukai anak. Anak dapat membentuknya menjadi ikan, mobil-mobilan, rumah, pesawat geometri, buah-buahan, dan sebagainya. Dengan membuat aneka bentuk yang mereka sukai, anak tidak hanya dapat mengekspresikan perasaannya saja, namun juga membebaskan dirinya dari berbagai tekanan yang mengganggunya serta dapat mengekspresikan apa yang telah dipahami. Sehingga menurut penulis bahwa anak-anak dapat diajak berkreasi dan belajar untuk membentuk sesuai apa yang diinginkan. Dengan demikian, beberapa pembelajaran dapat menggunakan media *playdough*

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011) menyatakan bahwa langkah-langkah menggunakan media *playdough* dijelaskan kedalam dua bagian yaitu, pada saat persiapan sebelum pembelajaran dan pada saat pembelajaran. Pertama, persiapan sebelum pembelajaran diantaranya menetapkan tujuan pembelajaran dengan menyiapkan *playdough*. Kedua, pada saat pembelajaran diantaranya guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil, memperkenalkan dan memberi arahan kepada anak tentang media *playdough*, dan membagikan media *playdough* untuk setiap anak, dan anak diperkenankan membentuk benda-benda yang diinginkan.

1. **Cara Membuat *Playdough***

Menurut Hasnida (2014) berikut adalah cara membuat adonan *playdough*, yaitu:

1. Alat dan bahan:
2. 3 gelas tepung terigu
3. 1,5 gelas garam halus
4. 3 sendok makan minyak goreng
5. 1 gelas air
6. Pewarna makanan secukupnya
7. Koran bekas untuk alas lantai
8. Tatakan untuk meletakkan hasil *playdough*
9. Baskom tempat mengaduk bahan
10. Gelas takaran
11. Sendok makan
12. Cara Pembuatan dan Pembelajaran:
13. Guru mempersiapkan semua peralatan yang diperlukan
14. Campurkan 3 gelas tepung terigu, 1,5 gelas garam, 3 sendok makan minyak goreng dan 1 gelas air
15. Setelah adonan kalis, berikan kepada masing-masing anak sekepal dan berikan pewarna
16. Biarkan anak membuat sesuatu yang diinginkannya.

*Playdough* dapat digunakan kembali setelah anak selesai bermain. Simpan dalam kotak kedap udara. Jika *playdough* mengering, celupkan dalam air yang diberi sedikit minyak dan remas-remas. *Playdough* sangat aman jika digunakan untuk anak karena bahan-bahan yang digunakan tidak berasal dari bahan kimia sehingga guru tidak perlu khawatir jika secara tidak sengaja anak menelan adonan *playdough*. Akan tetapi sebelum memulai kegiatan hendaknya guru mengingatan kepada anak bahwa adonan *playdough* tidak untuk dimakan tetapi hanya digunakan untuk kegiatan belajar saja.

Seorang guru memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dalam merangsang minat belajar dan kreatifitas anak. Adanya media tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga anak merasa senang dan tiidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu media pebelajaran yang dapat digunakan yaitu *playdough*. Dengan menggunakan media *playdough* dalam kegiatan pembelajaran maka akan tercipta suasana yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Karena disini anak belajar sambil bermain sehingga anak tidak merasa terbebani dan dapat mempelajari banyak hal yang akhirnya dapat memberikan kesan positif terhadap kegiatan belajar.

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pada fungsi pendengarannya sehingga memerlukan pelayanan yang khusus dalam pembelajarannya. Meskipun sudah memasuki jenjang pendidikan dasar, akan tetapi anak tunarungu dengan keterbatasannya tetap memerlukan modifikasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami secara optimal.

Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam memodifikasi pembelajaran anak tunarungu adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan keterbatasannya. Media *playdough* merupakan salah satu media yang bersifat konkrit dan dapat ditunjukkan secara langsung sehingga melalui proses pembelajaran dengan penggunaan media ini akan membantu anak memperoleh pengalaman secara langsung.



**Gambar 2.1: *Playdough***

1. **Konsep Matematika**
2. **Konsep Dasar Matematika**

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan dasar merupakan ilmu pasti yang menggunakan prinsip berpikir yang logis dan realistis.

Lerner (Abdurrahman 2009 : 252) mengemukakan bahwa matematika disamping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas.

Selain pendapat Lerner, Kline (Abdurrahman 2009 : 252) juga mengemukakan bahwa :

Matematika merupakan bahasa simbolis dan cirri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif”. Jadi, matematika adalah bahasa simbolis juga bahasa universal yang memungkinkan manusia untuk berfikir baik secara induktif maupun secara deduktif.

Siswa yang duduk di kelas IV dengan umur berkisar antara 10 sampai dengan 11 tahun menurut Piaget ( Heruman, 2008) mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Pada perkembangan kognitif ini siswa memanipulasi objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra, sehingga siswa membutuhkan alat bantu berupa media dan alat peraga untuk pembelajaran.

Matematika yang bersifat abstrak untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Jadi, dalam belajar matematika guru harus mampu mengkaitkan dengan objek yang bersifat konkret agar mampu ditangkap oleh panca indra siswa. Oleh karena itu, guru berupa alat bantu berupa media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. Mempelajari matematika, seorang anak harus mengerti hal-hal yang ada dalam matematika dengan cara memahaminya. Pemahaman dalam matematika berhubungan dengan bilangan, fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk. Dengan memahami suatu masalah, maka konsep dalam matematika lebih mudah diingat dan jumlah informasi yang harus dihafal lebih sedikit. Dengan pemahaman memudahkan terjadinya transfer dalam belajar. Transfer dalam belajar merupakan tujuan utama dari pengajaran matematika. Pembelajaran matematika hendaknya memperhatikan keragaman karakter siswa yang unik dalam memilih bahan pembelajaran agar siswa dapat memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai bersama. Hal ini sesuai dengan pendapat Rohani dan Ahmadi ( 1995) yang menyatakan bahwa setiap guru yang menyelenggarakan pengajaran hendaknya selalu memperhatikan dan memahami serta berupaya menyesuaikan bahan pelajaran dari segi usia, bakat, kemampuan, inteligensi, perbedaan fisik dan watak dari masing-masing peserta didik.

1. **Tujuan Pengajaran Matematika**
2. Tujuan Umum Pengajaran Matematika

Seorang siswa perlu memahami beberapa hal mengenai tujuan pembelajaran matematika. (Depdikbud, 1995:6) Sejalan dengan fungsi matematika di sekolah, maka tujuan umum diberikannya pengajaran matematika di jenjang pendidikan dasar adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapai perubahan keadaan didalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional. Kritis, jujur dan efektif.
2. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola piker matematika dalam kehidupan sehaari-hari, dan dalam berbagai ilmu pengetahuan.
3. Tujuan Khusus Pengajaran Matematika

Selain tujuan umum pengajaran matematika tersebut, ada juga beberapa tujuan khusus perlunya belajar matematika. (Depdikbud, 1995) tujuan khusus pengajaran matematika di sekolah dasar luar biasa Tunarungu, adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kemampuan yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika
2. Memiliki pengetahuan matematika sebagai bekal untuk melanjutkan ke pendidikan menengah pertama
3. Memiliki keterampilan matematika untuk dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memiliki pandangan yang cukup luas dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika serta logis, kritis, cermat, jujur, konsisten dan disiplin.

Keterampilan matematika yang diperoleh di sekolah dasar akan menjadi bekal persiapan siswa untuk melanjutkan ke pendidikan menengah. Dengan belajar matematika, siswa dapat terlatih untuk berpikir dan bertindak secara logis, rasional, kritis, jujur dan efektif.

1. **Perlunya Belajar Matematika**

Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika. Cornelius (Abdurrahman, 2009:253) mengemukakan 5 (lima) alasan perlunya belajar matematika, yaitu:

1. Sarana berpikir yang jelas dan logis;
2. Sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari;
3. Sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman;
4. Sarana untuk mengembangkan kreatifitas; dan
5. Sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Sedangkan menurut Cockroft ( Abdurrahman, 2009) mengemukakan alasan mengapa matematika perlu diajarkan kepada siswa karena:

1. Selalu digunakan dalam segala segi kehidupan;
2. Semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai;
3. Merupakan sarana komunikasi yang kuat, ringkas dan jelas;
4. Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara;
5. Meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran keruangan; dan

Berbagai alasan perlunya sekolah mengajarkan matematika kepada siswa pada hakekatnya dapat disimpulkan karena matematika merupakan sarana dan bidang ilmu yang sangat penting bagi manusia dalam memecahkan berbagai masalah-masalah dari setiap segi kehidupan sehari-hari.

1. **Kesulitan Belajar Matematika**

Kesulitan belajar secara khusus adalah suatu gangguan dalam satu atau lebih proses psikologi dasar yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ujaran atau tulisan. Gangguan tersebut mungkin menampakkan diri dalam bentuk kesulitan mendengarkan (menyimak) berfikir, berbicara, membaca, mengeja atau berhitung.

Pada kenyataannya, dalam kegiatan belajar mengajar masih sering dijumpai bahwa siswa mengalami kesulitan belajar. Kenyataan inilah yang harus segera ditangani dan dipecahkan.

Menurut Abdurrahman (2009:13) kesulitan belajar siswa dapat disebabkan oleh dua factor, internal dan eksternal. Penyebab utama kesulitan belajar (learning disabilities) adalah factor internal, yaitu kemungkinan adanya disfungsi neurologis, sedangkan penyebab utama problema belajar (learning problems) adalah faktor eksternal, yaitu antara lain berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak.

Begitu pula dengan kesulitan belajar matematika, ada beberapa factor yang menjadi penyebabnya, yaitu:

1. Kesulitan dalam menggunakan konsep. Dalam hal ini dipandang bahwa siswa telah memperoleh pengajaran suatu konsep, tetapi belum menguasainya kemungkinan karena lupa sebagian atau lupa seluruhnya. Mungkin pula konsep yang dikuasai kurang cermat.
2. Kesulitan dalam belajar dan menggunakan prinsip. Jika kesulitan siswa dalam menggunakan prinsip kita analisa, maka akan tampak bahwa pada umumnya sebab kesulitan tersebut adalah:
3. Siswa tidak memiliki konsep yang dapat digunakan untuk mengembangkan prinsip sebagai butir pengetahuan yang perlu.
4. Miskin secara konsep dasar secara potensial merupakan sebab dari kesulitan belajar.
5. Siswa kurang jelas dengan prinsip yang telah diajarkan.

Dengan memperhatikan kesulitan-kesulitan diatas, maka seorang guru berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kreatif bagi kegiatan anak dalam belajar di kelas.

Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa kesulitan anak dalam belajar matematika dikarenakan tidak diketahuinya siswa tentang konsep-konsep matematika. Yang menyebabkan terjadinya kesalahan-kesalahan dalam belajar matematika, seperti kurangnya pemahaman tentang simbol matematika, kurangnya pemahaman tentang nilai tempat, kurangnya pemahaman tentang konsep bangun datar dan bangun ruang, serta kurangnya pemahaman dalam melakukan perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Dari berbagai kesulitan dan permasalahan diatas, maka seorang guru berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat memicu bangkitnnya semangat belajar dan kreatifitas anak dalam proses belajar di kelas.

1. **Pembelajaran Matematika dalam Mengenal Bangun Datar**

Pada kegiatan pembelajaran mengenal bangun datar pada siswa kelas dasar IV semester 1 pada anak Tunarungu di SLB-B YPPLB Makassar anak masih sulit menunjukkan mana yang dinamakan segitiga, lingkaran, segiempat dan lain-lain. Terlebih lagi saat anak diminta untuk menyebutkan nama-namanya, anak sangat kesulitan diakibatkan kondisi ketunarunguannya. Selain itu, kesulitan dalam mengenal bangun datar juga terlihat ketika anak diminta untuk menggambar bentuk bangun datar seperti segitiga, segiempat dan lingkaran. Anak masih kebingungan untuk menggambarkannya sendiri padahal anak sudah ditunjukkan contoh gambar bentuk bangun datarnya. Akan tetapi jika anak sudah diberi bantuan berupa garis putus-putus yang berbentuk bngun datar tersebut, anak mampu mengikuti pola tersebut dan menebalkannya enjadi sebuah bentuk bangun datar. Setelah diulangi beberapa kali, anak masih seperti demikian tetap harus menggunakan bantuan garis putus-putus. Dengan demikian, peneliti akan memanfaatkan media *playdough* ini untuk mengajak anak membuat beberapa bentuk bangun datar.

Kegiatan pembelajaran mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV termuat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar seperti tertera didalam tabel berikut:

**Tabel 2.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Matematika Bagian Tunarungu kelas dasar IV semester 1**

|  |  |
| --- | --- |
| **Standar Kompetensi**  **(2)** | **Kompetensi Dasar**  **(2.1)** |
| **Geometri dan Pengukuran**  Mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana | Mengelompokkan Bangun Datar |

Sumber:Soehendro (2006:31)

1. **Konsep Bangun Datar**
2. **Konsep Dasar Bangun Datar**

Bangun datar merupakan bagian dari geometri. Bangun datar dibahas lebih lanjut oleh karena aspek kajian penelitian ini adalah bangun datar. Bangun datar biasa juga disebut bidang datar. Depdikbud (2007:128) mengartikan bahwa bidang adalah permukaan rata dan tentu batasnya atau pengetahuan tentang mengukur luas permukaan. Misalnya ukuran lebar dan ukuran panjang. Lebih lanjut Depdikbud (2007:231) mengartikan bahwa kata datar mempunyai makna “rata, tidak naik turun, tidak berbukit-bukit, permukaannya sama rata. Namun di sisi lain Runtukahu (1996:144) mengemukakan bahwa bangun datar juga disebut bangun dua dimensi yang berarti kurva tertutup sederhana yang terletak pada bidang. Bangun datar yang dipelajari murid di sekolah dasar antara lain, segitiga, persegi, lingkaran, jajar genjang, trapesium, belah ketupat dan layang-layang.

Bangun datar adalah bangunan geometri yang seluruh bagiannya terletak pada satu bidang. Demikian, bangun datar yang akan dibahas lebih lanjut pada bagian ini adalah bangun datar yang beraturan.

Jadi, berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bangun datar juga biasa disebut bidang datar atau bangun dua dimensi yang merupakan suatu bangun dan permukaannya tertutup dan rata.

1. Jenis-Jenis Bangun Datar.

Bangun datar yang biasa ditemukan pada pelajaran-pelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar adalah bangun datar tak beraturan dan bangun datar beraturan. Seperti yang dikemukakan oleh Simanjuntak (Runtukahu, 1996: 64) bahwa:

Bangun datar dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yakni (1) bangun datar tak beraturan, dan (2) bangun datar yang beraturan. Disebut bangun datar tak beraturan oleh karena permukaan-permukaan atau bidang-bidangnya tidak rata atau tidak beraturan. Contoh gambar daun, huruf “A”, gambar batu. Disebut bangun datar beraturan oleh karena, permukaan-permukaannya atau bidang-bidangnya beraturan.

Meskipun demikian, bangun datar yang akan dibahas lebih lanjut pada bagian ini adalah bangun datar yang beraturan. Seperti yang dijelaskan di atas bahwa yang termasuk bangun datar adalah bidang-bidang yang mempunyai permukaan beraturan. Seperti gambar segitiga dan lain sebagainya. Hariasta (Runtukahu, 1996: 19) menjelaskan bahwa yang termasuk kelompok bangun datar adalah (1) segitiga, (2) segi empat, (3) trapesium, dan (4) lingkar. Yang dimaksud dengan segi tiga adalah bidang datar bersisi tiga. Bangun segi empat adalah bidang datar tertutup bersisi empat.

a)Segitiga

Hariasta (Runtukahu, 1996: 20) menjelaskan bahwa bangun datar segitiga dapat dibedakan menurut sudutnya, yaitu; (1) lancip, (2) siku-siku, dan (3) tumpul. Menurut sisi-sisinya, yaitu (1) sisi-sisi tidak sama panjang, (2) dua sisi sama panjang, dan (3) ketiga-tiganya sama panjang.

Jadi, berdasarkan penggolongan di atas, maka dapat diketahui macam-macam bangun datar segitiga (Runtukahu, 1996), yakni sebagai berikut:

(1). Segitiga lancip sembarang (sisi-sisi tidak sama panjang). Contoh :

(2). Segi tiga lancip sama kaki (dua sisi sama panjang). Contoh :

(3). Segitiga lancip sama sisi (ketiga sisi sama panjang). Contoh :

(4). Segitiga siku-siku sama kaki. Contoh.

b) Segiempat

Hariasta (Runtukahu, 1996: 21) menjelaskan bahwa bidang datar tertutup bersisi empat disebut segiempat. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat dikenal macam-macam segiempat (Runtukahu, 1996), yakni :

* + 1. Persegi panjang. Persegi panjang merupakan segiempat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan keempat sudutnya siku-siku. Contoh.

* + 1. Persegi. Persegi adalah segiempat yang memiliki panjang keempat sisinya sama dan sudut-sudutnya siku-siku. Contoh :
    2. Jajar Genjang. Jajar genjang merupakan segiempat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan sudut yang berhadapan sama besar. Contoh
    3. Belah Ketupat. Belah ketupat merupakan segiempat yang memiliki sisi sama panjang, sudut-sudutnya yang berhadapan sama besar, dan memiliki dua buah diagonal yang berpotongan. Contoh :
       1. Lingkaran

Lingkaran yaitu bangun datar yang terbentuk dari himpunan semua titik persekitaran yang mengelilingi suatu titik asal dengan jarak yang sama. jarak tersebut biasanya dinamakan r, atau radius, atau jari-jari.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat diketahui macam-macam bangun datar yang digolongkan ke dalam beberapa bagian sehingga dapat diketahui secara jelas jenis-jenis bangun datar.

1. **Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran pada siswa tingkat dasar (IV), sebaiknya dilakukan dengan lebih ringan dan menarik sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Demikian halnya dengan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* yang bentuknya sangat menarik dan fleksibel diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar dan tidak merasa bosan karena siswa dapat bermain sambil belajar.

Media *playdough* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menjadi alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar, media ini mampu membangkitkan motivasi belajar dan kreatifitas siswa dalam memahami pelajaran matematika khususnya pengenalan bentuk-bentuk bangun datar.

Akan tetapi, penggunaan media *playdough* ini tentunya harus diimbangi dengan pemaksimalan faktor-faktor intern yang dapat menunjang kualitas belajar mengajar siswa. Salah satunya adalah guru, guru harus mampu mengarahkan siswa dalam menyalurkan kreatifitas yang akan dituangkan dalam berbagai macam bentuk-bentuk bangun datar. Media *playdough* merupakan suatu tawaran solusi dalam meningkatkan kualitas belajar matematika yang membutuhkan kreatifitas siswa, agar dapat berjalan efektif maka penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan belajar anak tunarungu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan media *playdough* diharapkan bisa menjadi media pembelajaran yang dapat terus dikembangkan untuk menunjang kreatifitas belajar siswa khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk bangun datar untuk siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar sehingga tujuan pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat diasumsikan bahwa penggunaan media *playdough* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu keas dasar IVV SLB-B YPPLB Makassar. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan dalam bentuk bagan seperti berikut:

Kemampuan Mengenal Bangun Datar Siswa Tunarungu Kelas Dasar IV rendah

Media *Playdough*

Langkah – langkah penggunaan:

1. Persiapan sebelum pembelajaran, diantaranya:
2. Menetapkan tujuan pembelajaran beserta
3. Menyiapkan *playdough*.
4. Pada saat pembelajaran diantaranya:
5. Guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil
6. Memperkenalkan dan memberi arahan kepada anak tentang media *playdough*, dan membagikan media *playdough* untuk setiap anak
7. Anak diperkenankan membuat bentuk-bentuk bangun datar (lingkaran, segitiga, segiempat)

Kemampuan mengenal bangun datar siswa Tunarungu kelas dasar IV meningkat

**Gambar 2.2: Skema Kerangka Pikir**

1. **Pertanyaan Penelitian**

Mengacu pada kajian teori maka dapat diajukan beberapa pertanyaan penelitian, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan mengenal bangun datar sebelum penggunaan media *playdough* pada siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar?
2. Bagaimanakah kemampuan mengenal bangun datar setelah penggunaan media *playdough* pada siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar?
3. Apakah kemampuan mengenal bangun datar siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar dapat meningkat melalui penggunaan media *playdough?*

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
   * + 1. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu untuk mengetahui kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV di SLB B YPPLB Makassar sebelum dan sesudah penggunaan media *playdough*.

* + - 1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk mengetahui fakta-fakta atau sifat-sifat populasi tertentu yang dimaksudkan yakni untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV di SLB B YPPLB Makassar sebelum dan sesudah pengggunaan media *playdough*.

1. **Variabel dan Prosedur Penelitian**
   * + 1. **Variabel**

Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan media *playdough* sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi (independen), sedangkan meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi (dependen).

* + - 1. **Prosedur Penelitian**

1. Mempersiapkan instrument tes yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal bangun datar siswa tunarungu

35

1. Melakukan tes awal berupa tes kemampuan mengenal bangun datar siswa tunarungu sebelum menggunakan media *playdough*
2. Melakukan kegiatan belajar mengajar matematika (mengenal bangun datar) dengan menggunakan media *playdough* sebanyak 6 (enam) kali pertemuan
3. Melakukan tes akhir berupa tes kemampuan mengenal bangun datar siswa tunarungu setelah menggunakan media *playdough*
4. Melakukan perbandingan antara hasil tes awal dengan hasil tes akhir untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan mengenal bangun datar siswa tunarungu setelah digunakan media *playdough*
5. **Definisi operasional**

Adapun defenisi operasinal dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

* + - 1. **Media *Playdough***

Media *Playdough* adalah sebuah alat peraga yang dirancang khusus oleh peneliti yang berbentuk seperti lilin dengan tekstur yang lembut seperti tanah liat dan dapat dibentuk seperti apapun. Fleksibilitas *playdough* inilah yang akan digunakan dalam membuat bentuk-bentuk bangun datar seperti segitiga, lingkaran dan segiempat. *Playdough* merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang dapat disajikan dalam variasi yang berwarna-warni sehingga dapat menarik minat anak dalam bermain sambil belajar.

* + - 1. **Kemampuan Mengenal Bangun Datar**

Variable terikat pada penelitian ini adalah kemampuan mengenal bangun datar. Kemampuan mengenal baangun datar ini merupakan kemampuann akademik yang meliputi kemampuan menuliskan, menggambar dan mengelompokkan.

Bangun datar merupakan sebuah bangun berupa bidang datar yang dibatasi oleh beberapa ruas garis. Jumlah dan model ruas garis yang membatasi tersebut menentukan nama dan bentuk bangun datar tersebut.

Adapun kemampuan mengenal bangun datar yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan menuliskan, menggambar dan mengelompokkan jenis-jenis bangun datar.

1. **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa Tunarungu kelas dasar IV SLB B YPPLB Makassar, yang berjumlah 2 orang dengan kriteria yaitu memiliki kesulitan dalam pembelajaran matematika khususnya pengenalan bangun datar. Subjek masih sulit menunjukkan mana yang dinamakan segitiga, segiempat atau lingkaran. Terlebih lagi saat subjek diminta untuk menuliskan nama-nama bangun datarnya, mereka sangat kesulitan. Selain itu, kesulitan dalam mengenal bangun datar juga terlihat ketika subjek diminta untuk menggambar bentuk bangun datar seperti segitiga, segiempat atau lingkaran. Mereka masih terlihat kebingungan untuk menggambarkannya padahal mereka sudah diberikan contoh.

Karena jumlah subjek dalam penelitian ini hanya dua orang maka diambil semua. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Arikunto (2010) yang mengatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari seratus orang lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

**Tabel 3. 1 Data Siswa Tunarungu Kelas Dasar IV di SLB B YPPLB**

**Makassar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kode Nama | Jenis Kelamin | | Jumlah |
| Perempuan | Laki-Laki |
| IP  IM | √  √ | -  - | 1  1 |
| Jumlah | 2 | - | 2 |

**Sumber:** Absensi Siswa Tunarungu kelas dasar IV tahun ajaran 2016/2017

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes. Tujuan dilakukan tes adalah untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan siswa dalam mengenal bangun datar. Tes diberikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Bentuk tes yang digunakan yaitu tes tertulis yang terdiri dari 10 item soal. Selain itu, tujuan lain dari tes ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media *playdough* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar.

**Tabel 3.2. Kriteria skor kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Skor | Kriteria |
| 1 | 1 | Jika siswa mampu menyelesaikan soal dengan benar |
| 2 | 0 | Jika siswa tidak mampu menyelesaikan |
| Skor maksimal: 10 x 1 = 10  Skor minimal : 10 x 0 = 0 | | |

Bersadarkan skor yang diperoleh tersebut, selanjutnya skor diolah kedalam standar nilai seratus (100). Skor dikonversi kedalam bentuk nilai dengan rumus:

Nilai Akhir = x 100

(Arikunto, 2010:236)

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan mengenal bangun datar pada siswa adalah analisis deskriptif kuantitatif yang dilakukan terhadap skor hasil tes yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *playdough* berdasarkan data yang terkumpul. Data yang diperoleh dari hasil *pre-test* maupun *post-test* dibandingkan dan selanjutnya ditabulasikan dan diproses lebih lanjut untuk pengambilan kesimpulan.

Adapun prosedur analisisnya adalah:

Menyajikan data skor

2. Menyajikan data skor kedua yakni skor *post-test* (skor yang diperoleh pada tes setelah penggunaan media *playdough*

3.Menentukan nilai kemampuan mengenal bangun datar dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* menggunakan rumus:

4. Menetapkan kesimpulan pencapaian hasil belajar berdasarkan *(T-score)* oleh Arikunto berikut.

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** |
| 80-100 | Sangat Baik |
| 61-79 | Baik |
| 46-60 | Cukup |
| 0-45 | Sangat Kurang |

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini telah dilaksanakan pada siswa tunarungu kelas dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar yang berjumlah 2 (dua) orang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 September 2016 sampai tanggal 29 Oktober 2016. Pengukuran terhadap peningkatan kemampuan mengenal bangun datar dilakukan sebanyak dua kali, yakni tes sebelum penggunaan media *playdough* untuk memperoleh gambaran tingkat kemampuan awal siswa tunarungu *(pre-test).* Sedangkan pengukuran kedua dilakukan setelah siswa diberikan pengajaran mengenal bangun datar menggunakan media *playdough* *(post-test)*.

Materi tes yang diberikan pada penelitian ini adalah materi bangun datar yakni menngenal dan mengelompokkan bentuk-bentuk bangun datar. Pemberian tes dilakukan di dalam ruang kelas IV. Dalam penelitian ini proses pembelajaran dengan penggunaan media *playdough* dibagi atas tiga, pertama adalah pembelajaran menuliskan nama-nama bentuk bangun datar, kedua adalah pembelajaran menggambar bentuk-bentuk bangun datar dan yang ketiga adalah pembelajaran mengelompokkan bentuk-bentuk bangun datar.

Perilaku sasaran dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bangun datar (menuliskan, menggambar dan mengelompokkan) melalui penggunaan media *playdough*. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar yang berjumlah dua orang dengan inisial IP dan IM. Data hasil penelitian yang diperoleh dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Analisis yang digunakan terhadap data hasil penelitian yang diperoleh diolah dengan menggunakan analisis deskriptif yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

41

1. **Deskripsi Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar IV SLB-B YPPLB Makassar Sebelum Penggunaan *Playdough***

Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar sebelum penggunaan *playdough* dapat diketahui melalui tes awal. Tes awal merupakan tahap awal pelaksanaan penelitian ini. Adapun data kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar sebelum penggunaan *playdough* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Skor Tes Awal Pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar Sebelum Penggunaan *Playdough***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kode Siswa** | **Skor** | **Nilai** | **Kriteria** |
| 1. | IP | 5 | 50 | Cukup |
| 2. | IM | 4 | 40 | Sangat Kurang |

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor kemampuan mengenal bangun datar siswa IP sebelum penggunaan *playdough* memperoleh skor 5 dengan nilai 50 dan termasuk dalam kriteria kurang. Begitupun dengan siswa IM, berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor kemampuan mengenal bangun datar siswa IM memperoleh skor 4 dengan nilai 40 dan termasuk dalam kriteria sangat kurang. Melihat hasil tes kemampuan awal dari kedua siswa tdi atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bangun datar pada siswa IP dan IM pada kelas dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar sebelum penggunaan *playdough* sangat kurang sehingga tingkat keberhasilan belajar tentang pengenalan bangun datar dikategorikan sangat kurang.

1. **Deskripsi Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar IV SLB-B YPPLB Makassar Setelah Penggunaan *Playdough***

Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal bangun datar pada siswa Tunarungu Kelas Dasar IV SLB-B YPPLB Makassar melalui penggunaan media *playdough* dapat diketahui melalui tes akhir (*post-test*). Tes akhir merupakan langkah terakhir dari penelitian ini. Tes akhir dilakukan untuk mendapatkan gambaran kemampuan mengenal bangun datar siswa Tunarungu Kelas Dasar IV SLB-B YPPLB Makassar setelah penggunaan *playdough*. Adapun hasil tesnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2. Skor Tes Akhir Pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar Setelah Penggunaan *Playdough*.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kode Siswa** | **Skor** | **Nilai** | **Kriteria** |
| 1. | IP | 8 | 80 | Sangat Baik |
| 2. | IM | 7 | 70 | Baik |

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor kemampuan mengenal bangun datar siswa IP setelah penggunaan *playdough* memperoleh skor 8 dengan nilai 80 dan termasuk dalam kriteria baik. Begitupun dengan skor yang diperoleh siswa IM setelah penggunaan *playdough*  memperoleh skor 7 dengan nilai 70 dan termasuk dalam kriteria baik. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal bangun datar siswa tunarungu kelas dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar mengalami peningkatan, yakni dari kategori sangat kurang menjadi kategori baik.

1. **Peningkatan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar IV SLB-B YPPLB Makassar Sebelum dan Setelah Penggunaan *Playdough***

Selanjutnya pada tabel 4.3 menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal bangun datar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan *playdough* pada siswa Tunarungu Kelas Dasar IV SLB-B YPPLB Makassar berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test.* Data tersebut dapat disajikan dalam tabel seperti berikut:

**Tabel 4.3. Data peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar sebelum dan setelah penggunaaan *playdough.***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kode Siswa** | **Tes Awal (*pre-test)*** | | **Tes Akhir (*post-test)*** | |
| **Skor** | **Nilai** | **Skor** | **Nilai** |
| IP | 5 | 50 | 8 | 80 |
| IM | 4 | 40 | 7 | 70 |

Dari tabel di atas dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar setelah dilakukan tes sebanyak dua kali yakni sebelum dan setelah penggunaan *playdough.* Pada tes awal *(pre-test)* atau tes yang dilakukan sebelum penggunaan *playdough* diperoleh nilai yang sangat rendah dan termasuk dalam kriteria sangat kurang. Pada tes ini siswa IP memperoleh skor 5 dengan nilai 50 dan siswa IM memperoleh skor 4 dengan nilai 40. Kemudian pada tes akhir *(post-test)* atau tes yang dilakukan setelah penggunaan *playdough* diperoleh yang lebih tinggi daripada nilai pada tes awal yakni siswa IP memperoleh skor 8 dengan nilai 80 dan siswa IM juga memperoleh skor yang sama yakni skor 7 dengan nilai 70 juga. Untuk lebih jelasnya maka data tersebut di atas divisualisasikan dalam grafik batang dibawah ini:

**Grafik 4.1. Visualisasi perbandingan kemampuan mengenal bangun datar siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar sebelum dan setelah penggunaan *playdough.***

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar setelah penggunaan *playdough.*

1. **PEMBAHASAN**

Matematika sebagai mata pelajaran yang berisi konsep pelajaran pelajaran geometri yang salah satu bagian dari konsep tersebut adalah pengenalan dan pengelompokan bangun datar. Konsep matematika ini perlu diajarkan kepada siswa termasuk siswa tunarungu karena konsep matematika ini sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, maka dari itu pengenalan terhadap bentuk-bentuk bangun datar merupakan keterampilan yang harus diajarkan kepada siswa sejak awal sekolah. Pengelompokan bangun datar ini mulai diajarkan kepada siswa khususnya siswa tunarungu mulai dari kelas dasar IV.

Melihat peran matematika dalam hal ini pengenalan dan pengelompokan bangun datar sangat penting maka setiap siswa dituntut mampu menguasai materinya di sekolah dan pengajaran materinya juga harus ditangani dengan baik dan terus-menerus. Perbaikan-perbaikan dapat dilakukan oleh pihak guru dan sekolah, baik itu perbaikan pada aspek proses pembelajaran, aspek evaluasi serta pendekatan, model, teknik-teknik pembelajaran yang diterapkan maupun penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Secara khusus penggunaan media sebagai alat peraga tidak bisa sembarangan, tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Masih banyak pendidik yang menggunakan metode konvensional dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan siswa menjadi pasif.

Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu dibangun dan direncanakan sedemikian rupa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga dapat diperoleh hasil belahar yang optimal. Selain fungsi tersebut, media juga memiliki beberapa fungsi lain, yaitu dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistis. Lalu media membangkitkan keinginan dan minat belajar, serta dapat membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. Oleh karena itu penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika khususnya kemampuan mengenal bangun datar sederhana pada materi geometri. Menurut Miarso (2005:458) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan untuk belajara sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran tiga dimensi memiliki kelebihan, yakni memberikan pengalaman secara langsung, konkrit, dan objek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya secara jelas. Dalam hal ini, media *playdough* dapat memberikan pengalaman langsung pada anak dan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar (segitiga, segiempat dan lingkaran)

Menurut Hasnida (2014) menyatakan bahwa playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi

Adanya peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu di SLB-B YPPLB Makassar seperti yang dijelaskan pada hasil penelitian di atas melalui penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode/teknik/media dalam suatu pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mencapai sebuah keberhasilan dalam pembelajaran. Semakin pandai seorang pengajar menentukan metode/teknik/media yang akan digunakan dalam pembelajaran, maka semakin besar pula tingkat keberhasilan yang dicapai dalam mengajar. Dengan ini kita dapat mengetahui seberapa pentingnya penggunaan/penerapan suatu metode/teknik/media dalam proses belajar mengajar untuk mencapai sebuah keberhasilan dari proess belajar mengajar.

Penelitian dalam kurun waktu satu bulan dengan 8 (delapan) kali proses tatap muka terhadap dua orang siswa tunarungu yang duduk di kelas dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar yang didalamnya telah termasuk tes awal (*pre-test)* atau tes yang dilakukan sebelum penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran yang dilakukan sebanyak satu kali pertemuan tatap muka, proses belajar pengenalan dan pengelompokan bangun datar dengan penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran sebanyak enam kali pertemuan, yakni pertemuan pertama dan kedua diisi dengan pembahasan materi menuliskan nama-nama bangun datar sederhana yang ditunjukkan oleh guru, pertemuan ketiga dan keempat diisi dengan pembahasan materi menggambar bentuk-bentuk bangun datar sederhana yang disebutkan namanya oleh guru, dan pertemuan kelima dan keenam diisi dengan pembahasan materi mengelompokkan bentuk-bentuk bangun datar yang jenis dan bentuknya serupa, serta tes akhir (*post-test)* atau tes yang dilakukan setelah penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran yang dilakukan sebanyak satu kali proses tatap muka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar setelah penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut di atas maka diperoleh gambaran bahwa kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar sebelum penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran siswa IP memperoleh nilai 50 sedangkan siswa IM memperoleh nilai yang lebih rendah yakni 40. Rendahnya hasil belajar khususnya pada materi pengenalan dan pengelompokan bangun datar ini dapat dipengaruhi oleh beberapa factor, misalnya penerapan metode/teknik belajar yang tidak sesuai ataupun pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif.

Kemudian setelah melalui proses pembelajaran dengan penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran, kemampuan mengenal bangun datar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh nilai yang diperoleh kedua siswa IP dan IM yakni memperoleh nilai 80 dan nilai 70 dan telah termasuk dalam kategori baik.

Kemampuan mengenal bangun datar siswa tunarungu mengalami peningkatan karena pengalaman langsung dan konkret yang didapat siswa pada saat proses pembelajaran mengenal dan mengelompokkan bangun datar dengan menggunakan *playdough* sebagai media pembelajaran yang kreatif dan tidak membosankan mampu merangsang semangat belajar anak yang juga berdampak pada peningkatan hasil belajarnya secara khusus kemampuan siswa dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar sederhana. Dengan demikian, data di atas menunjukkan bahwa “Ada peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar setelah menggunakan *playdough*”.

Penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar pada siswa tunarungu terbukti efektif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Permatasari (2013:68) yang menyatakan bahwa:

Secara keseluruhan penggunaan media *clay* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada anak tunarungu memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan *target behavior* yang diinginkan

Berdasarkan data secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif dan mampu merangsang kreatifitas belajar siswa terhadap kemampuan mengenal bangn datar pada siswa tunarungu khususnya yang berada di kelas dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, maka dapat disimpulkan:

1. Kemampuan mengenal bangun datar siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar sebelum penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat kurang.
2. Kemampuan mengenal bangun datar siswa tunarungu kelas dasar IV SLB-B YPPLB Makassar setelah penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran termasuk dalam kategori baik.
3. Terdapat peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar dari kategori sangat kurang menjadi kategori baik melalui penggunaan *playdough*. Dengan demikian penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa tunarungu kelas dasar IV di SLB-B YPPLB Makassar. Walaupun dengan artikulasi yang masih belum jelas sempurna, bentuk bangun datar yang belum simetris dan belum rapi serta waktu yang lama dalam pengerjaannya
4. **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian di attas dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada siswa Tunarungu di SLB-B YPPLB Makassar, maka penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

51

1. Kepada para guru dan pihak sekolah SLB khususnya di SLB-B YPPLB Makassar disarankan untuk menggunakan metode/teknik/media belajar yang sesuai dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah pemilihan *playdough* sebagai media pembelajaran yang kreatif, pemilihan media sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang sedapat mungkin dapat merangsang kreatifitas belajar siswa serta mampu memotivasi siswa khususnya siswa tunarungu agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Kepada pihak sekolah sebaiknya menggunakan dan mengoptimalkan media yang tersedia di sekolah yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas. *Playdough* yang biasanya hanya digunakan untuk membuat macam-macam keterampilan sebaiknya dioptimalkan agar dapat menunjang pembelajaran yang lebih bervariatif. Penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran ini diharapkan agar guru dan siswa dapat mengembangkannya juga pada pelajaran-pelajaran lain, terutama pada anak tunarungu yang selalu perlu menggunakan media visual untuk mendukung pembelajarannya

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media ini pada anak yang memiliki kondisi yang berbeda sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih baik serta mampu melengkapi kekurangan yang penulis lakukan.

**Daftar Pustaka**

Abdurrahman. M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Adityasari, Anggraini. 2013. *Main Matematika Yuk.* Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Arif S. Sadiman. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan.* Jakarta: Pustekom Dikbud.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Melinda, Elly Sari & Iis Sri Heryati. 2013. *Bina Komunikasi, Persepsi Bunyi dan Irama Bagi Anak Berkebutuhan Khusus.* Bandung: Luxima

Hasnida, 2014. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran pada Anak Usia Dini.* Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media.

Miarso, Yusufhadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.* Jakarta: Kencana

Nur, Jatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktifitas Harian untuk Play Group.* Jogjakarta: Diva Press

Oemar, Hamalik. 1994. *Media Pendidikan.* Bandung: Cipta Aditya Bakti

Pamilu, Anik. 2007. *Mengembangkan Kreatifitas dan Kecerdasan Anak.* Yogyakarta: Citra Media

Permatasari, Putri. 2013. *Penggunaan Media Playdough untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Anak Tunarungu kelas I di SLB Az Zakiyah Bandung.* (http://www.repository.upi.edu.com, diakses pada 20 Juni 2016

Rachmani, Imanuella F. 2003. *Multiple Intelligences Mengenali dan Merangsang Potensi Anak.* Jakarta: PT Aspirasi Pemuda

Runtukahu,T. 1996. *Pengajaran Berhitung Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti PPTG Depdikbud.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D,* Bandung: Alfabeta

---------- 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta

Susilowati. 2005. *Kamus Besar Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka