

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu fenomena psikis manusia berupa dorongan belajar untuk mendapatkan pengetahuan baru dari segala jenis pengalaman dan pemikiran yang muncul sepanjang perjalanan hidup dan kehidupannya. Karena hanya dengan pengetahuan baru, manusia bisa menjaga kelangsungan hidup dan kehidupan ini. Sementara itu dengan pengetahuan baru itu pula manusia dapat melakukan perubahan pola pandang, pola pikir, pola sikap, dan pola perilaku sesuai dengan kepentingan dan kebutuhan kehidupan yang nyata menurut tuntutan zamannya. Keadaan seperti ini berlangsung secara terus menerus, dari generasi ke generasi di sepanjang eksistensi kehidupan, di dalam setiap jenis, bentuk dan tarafnya.

Menurut Morris Kline (Simanjuntak, 1992:64) “jatuh bangunnya suatu Negara dewasa ini tergantung dari kemajuan di bidang matematika”. Oleh karena itu sebagai langkah awal untuk mengarah pada tujuan yang diharapkan adalah mendorong atau memberi motivasi belajar matematika bagi masyarakat khususnya bagi para peserta didik/murid. Keberhasilan proses mengajar matematika tidak terlepas dari persiapan siswa dan persiapan oleh tenaga pendidik dibidangnya dan bagi para siswa yang sudah mempunyai minat (siap) untuk belajar matematika akan merasa senang dan dengan penuh perhatian mengikuti

pelajaran tersebut. Oleh karena itu, pendidik harus berupaya untuk memelihara dan mengembangkan minat atau kesiapan belajar peserta didiknya.

Berbagai bentuk pelayanan pendidikan dalam bidang pelajaran yang disiapkan pada setiap lembaga pendidikan salah satunya adalah pelajaran matematika. Pengetahuan dasar tentang matematika, serta keterampilan penggunaannya merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan belajar matematika, manusia dapat menyelesaikan persoalan yang ada di masyarakat misalnya dapat berhitung, berdagang dan berbelanja. Pengetahuan mengenai matematika memberikan bahasa, proses dan teori yang memberikan ilmu.

Banyak orang yang menganggap pelajaran matematika sulit dan bersifat abstrak, membosankan, malah menakutkan, hanya mempunyai jawaban tunggal untuk setiap permasalahan dan hanya dapat dipahami oleh segelintir orang. Hal lain yang menjadi masalah adalah adanya kesan bahwa matematika itu sukar dan menjemukan selain itu, Rasa takut terhadap pelajaran matematika (fobia Matematika) sering kali menghinggapi perasaan para siswa dari tingkat SD sampai dengan SMA bahkan hingga perguruan tinggi. Keadaan ini sangat ironis dengan kedudukan dan peran matematika untuk pengembangan ilmu dan pengetahuan yang lain dan mengingat matematika merupakan induk ilmu pengetahuan.

Siswa-siswa akan belajar secara efektif jika mereka benar-benar tertarik terhadap pelajarannya. Akan tetapi sulit bagi kebanyakan guru untuk menemukan

persediaan gagasan tentang penyampaian matematika secara menarik. Banyak guru yang terlibat dalam rutinitas menyampaikan mata pelajaran sehingga mereka kehilangan waktu dan energy untuk mencari hal-hal yang dapat memotivasi siswanya. Hampir setiap guru matematika setuju akan pentingnya motivasi yang benar untuk mengajarkan matematika.

Matematika merupakan ilmu yang diberikan kepada siswa sebagai bekal untuk dapat berpikir, logis, sistematis dan kreatif serta dapat mengkomunikasikannya. Pengetahuan matematika yang mendasar akan mempermudah anak dalam memecahkan kesulitan dan permasalahan diberbagai bidang dengan kebutuhan dan kehidupannya.

Pembelajaran matematika memang terasa sulit bagi anak pada umumnya yang berada ditingkat sekolah dasar, begitupun dengan anak tunarungu yang mengalami hambatan pada pendengaran dan bahasanya. Meskipun demikian bagi sebagian siswa tunarungu atau siswa pada umumnya matematika menjadi pelajaran yang disukai.

Siswa tunarungu mengalami hambatan dalam memahami hal-hal yang bersifat abstrak karena keterbatasan persepsi dengarnya. Hal ini yang menyebabkan siswa tunarungu mengalami kesulitan menyelesaikan soal-soal matematika yang bersifat abstrak. Agar pemahaman akan konsep-konsep matematika dapat dipahami oleh anak lebih mendasar harus diadakan pendekatan belajar dalam mengajar diantaranya pesertadidik yang belajar matematika harus menggunakan benda-benda konkrit dan membuat abstraksinya dari konsep-konsep

dan agar peserta didik memperoleh sesuatu dari belajar matematika harus mengubah suasana abstrak dengan menggunakan simbol.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 32 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.

Pasal 32 tersebut menjelaskan bahwa pendidikan luar biasa merupakan pendidikan yang diberikan kepada siswa berkebutuhan khusus yang disesuaikan dengan kelainan siswa berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bersangkutan.

Guru menyadari bahwa dalam pengajaran matematika diperlukan alatperaga. Suatu media/metode yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep, mengingat corak berpikir siswa (terutama kelas rendah) masih bersifat konkret. Namun darimana alat peraga itu diperoleh dan bagaimana menggunakannya masih merupakan masalah besar bagi sebagian guru. Guru sebagai pendidik dan pengajar di kelas harus memperhatikan berbagai faktor yang mempengaruhi yang menarik perhatian belajar peserta didik. Guru harus dapat mengelola kelas dan proses pembelajaran di kelas yang menarik perhatian belajar siswa. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru ialah mengetahui, memahami, menguasai dan menerapkan berbagai teori, metode, dan pendekatan tentang dinamika kegiatan dalam strategi belajar mengajar.

Proses pembelajaran di kelas harus diperhatikan tentang apa yang mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik. Dengan kata lain apa yang membuat peserta didik memiliki motivasi untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas belajar. Untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran guru haruslah menggunakan media yang mudah dan dapat dimengerti oleh siswa. Salah satu contohnya adalah media batang *Cuisenaire*.

Batang *cuisenaire* merupakan salah satu media untuk membelajarkan pecahan, yang terbuat dari batang-batang kayu berwarna cerah. Secara teknis, batang *cuisenaire* dibuat berbentuk persegi panjang yang tersusun secara paralel dengan ukuran proporsional.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SLB Negeri Polewali tanggal 25 Oktober 2016 ditemukan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dan kemampuan berhitung siswa dalam pokok bahasan penjumlahan masih belum mencapai hasil yang maksimal. Karena kurang mampu menyelesaikan tugas operasi hitung penjumlahan dalam tugas harian yang diberikan oleh guru membuat siswa mudah jenuh dan minat belajar yang kurang. Sehingga hal ini berdampak pada hasil belajarnya yang belum mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan di SLB Negeri Polewali Kabupaten Polewali Mandar. Menerima dan memahami konsep dari materi pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran khusus sulit untuk terlaksana. Maka dari itu, media batang *Cuisenaire* dianggap perlu diterapkan pada mata pelajaran matematika,terkhusus di kelas dasar II SLB Negeri Polewali Kabupaten Polewali Mandar.

Media merupakan salah satu bagian dari kurikulum sebagai salah satu alat dalam belajar mengajar. Media pendidikan adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Batang *Cuisenaire* adalah media yang terdiri dari batang-batang yang berukuran kecil dengan angka 1-10. Balok *cuisenaire* ini merupakan benda konkrit yang memiliki warna yang berbeda-beda dan memiliki angka yang mewakili setiap batang sehingga siswa sangat tertarik menggunakan batang *Cuisenaire* dalam pembelajaran matematika.

Penggunaan batang *Cuisenaire* dalam kegiatan pembelajaran matematika khususnya berhitung dapat menciptakan situasi belajar sambil bermain sehingga memberikan motivasi, merangsang siswa untuk bereksplorasi dan berkesperimen dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.

Batang *cuisenaire* ini merupakan media yang sederhana yang dapat digunakan oleh siswa untuk mengembangkan keterampilan bernalarnya dengan membuat gerbong-gerbong kereta kemudian menghitung angka-angka yang berada di setiap batang-batang yang ada. Penggunaan batang *cuisenaire* ini dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan mengenai angka dan utamanya berhitung. Diharapkan dengan penggunaan batang *Cuisenaire* ini konsep operasi hitung dasar siswa dapat meningkat.

Berkenaan dengan uraian di atas penulis memandang perlu untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media batang *Cuisenaire* dalam mata pelajaran matematika pada materi operasi hitung dasar penjumlahan. Karena media

ini dianggap efisien untuk menarik perhatian siswa, selain itu juga dengan penggunaan media ini dapat menumbuhkan minat belajar matematika yang dapat menumbuhkan motivasi belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep operasi hitung dasar penjumlahan melalui media batang *cuisenaire* pada siswa Tunarungu kelas Dasar II di SLB Negeri Polewali?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan pemahaman konsep operasi hitung dasar penjumlahan melalui media batang *cuisenaire* pada siswa Tunarungu kelas Dasar II di SLB Negeri Polewali.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan masukan dan wawasan kepada guru dalam proses pembelajaran.

- b. Memberikan solusi sebagai upaya perbaikan mutu proses pendidikan khususnya kemampuan operasi hitung dasar penjumlahan matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa sebagai ajang belajar dan menambah wawasan dalam dunia pendidikan dan sebagai motivasi untuk lebih mempersiapkan diri menjadi guru pendidikan luar biasa yang lebih berkualitas.
- b. Bagi siswa dengan menggunakan media batang *Cuisenaire* diharapkan siswa lebih termotivasi dan memudahkan dalam belajarnya sehingga dapat menambah semangat dalam mengikuti pelajaran matematika.
- c. Bagi guru memberikan arahan dalam proses pembelajaran dan memberikan solusi untuk mengajarkan penjumlahan yang menyenangkan dalam mata pelajaran matematika yaitu dengan media batang *Cuisenaire*.