

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Gambar**

###### **a. Media Pendidikan Sebagai Sumber Belajar**

###### **1) Pengertian Media Pendidikan**

Pengertian tentang media sangat beragam. Hamalik (Arsyad, 2002: 4) mengemukakan bahwa “media adalah alat, metode dan teknik yang dipergunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan dalam siswa pendidikan dan pengajaran di sekolah”.

Berdasarkan pengertian di atas, maka Sadiman (2008: 4) mengemukakan bahwa untuk memberikan batasan dalam pengertian media pengajaran adalah :

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

Terkait dengan pengertian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran adalah alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang bertujuan merangsang siswa khususnya bagi siswa tunarungu kelas dasar II di SLB-B YPPLB Makassar untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga dengan menggunakan media bagi siswa tunarungu tersebut dapat membantunya untuk lebih mengerti dan memahami apa yang telah diajarkan atau yang telah diterimanya. Penggunaan media yang dipersiapkan oleh guru berhubungan dengan materi pelajaran yang akan diterapkan

dapat menarik perhatian dan menambah minat bagi siswa tunarungu. Oleh karena itu media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran, dikarenakan media merupakan alat bantu mengajar yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang ingin dicapai dalam proses belajar mengajar sehingga terciptanya hasil belajar secara maksimal.

## 2) Kriteria Pemilihan Media Pendidikan

Pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa patokan yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran tersebut. Menurut Dick dan Carey (Wibowo, 1991: 67) menyebutkan beberapa patokan yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media adalah :

- a) Ketersediaan sumber
- b) Ketersediaan dana
- c) Keluwesan, kepraktisan dan daya tahan
- d) Efektifitas media untuk waktu yang panjang

Kesimpulan dari pernyataan di atas, bahwa pemilihan media pembelajaran adalah adanya ketersediaan yang memadai, kesesuaian yang terjadi antara materi dengan media yang digunakan sehingga terjadi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan tidak memakan waktu banyak dalam menggunakan media tersebut ketika proses pembelajaran berlangsung. Bagi siswa tunarungu kelas dasar II di SLB-B YPPLB Makassar, media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media dua dimensi atau tiga dimensi. Sebagaimana kita ketahui bahwa siswa tunarungu hanya mengandalkan indera pengelihatan, maka dengan media dua dimensi atau tiga dimensi siswa tunarungu diharapkan mampu untuk mengetahui dan memahami

maksud dari isi penjelasan materi yang telah diajarkannya serta menarik perhatian dan menambah minat siswa tunarungu tersebut untuk belajar.

### 3) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan jaman, maka media pengajaranpun juga berkembang dari bentuk yang sederhana menjadi media pengajaran yang modern.

Menurut Nana Sudjana (2001) media pengajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran meliputi:

#### a) Media grafis (media dua dimensi).

##### (1) Diagram

Diagram adalah suatu gambaran-gambaran sederhana untuk memperlihatkan hubungan timbale balik, terutama dengan garis-garis diagram yang baik adalah sangat sederhana yakni hanya bagian-bagian terpenting saja yang diperlihatkan.

Berdasarkan konsep tersebut di atas, kiranya penggunaan media diagram dalam proses pembelajaran akan sangat membantu bagi guru maupun siswa dalam menyimak materi pelajaran, karena pada dasarnya diagram merupakan ringkasan visual yang padat mengenai fakta-fakta dan gagasan yang akan diuraikan.

##### (2) Grafik

Grafik adalah suatu grafis yang menggunakan titik-titik atau garis untuk menyampaikan informasi statistik yang saling berhubungan.

Dengan berasumsi pada pengertian grafik tersebut, dalam proses belajar mengajar, grafik mempunyai fungsi untuk memperlihatkan perbandingan informasi kualitas-kualitas maupun kuantitas dengan cepat dan sederhana, terutama pada penyajian secara statistik.

### (3) Poster

Poster merupakan kombinasi visualisasi yang kuat dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang lewat, tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya.

Media ini pada umumnya digunakan untuk mengenalkan suatu produk dari suatu perusahaan atau digunakan sebagai sarana promosi karena dapat menarik perhatian orang yang melihatnya. Begitu pula sebagai media pembelajaran, selain untuk menarik perhatian siswa poster juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang ingin dicapai.

### (4) Kartun

Kartun adalah menggambarkan dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat.

Dengan berasumsi pada konsep tersebut di atas, kartun dapat digunakan sebagai alat bantu proses pengajaran walaupun banyak kartun yang membuat orang-orang tersenyum, tetapi pada dasarnya kartun mempunyai manfaat dalam proses belajar mengajar terutama dalam penjelasan rangkaian bahan satu urutan logis atau mendukung makna.

### (5) Komik

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu berita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan di rancang untuk memberikan hiburan pada pembaca.

### b) Media tiga dimensi

Sesuai dengan istilahnya, media tiga dimensi adalah media yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi serta dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Oleh karena itu media tiga dimensi memiliki bentuk yang hampir sama dengan benda aslinya.

Untuk tujuan-tujuan praktis media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, antara lain:

#### (1) Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dan penyampaiannya melalui indera pendengaran dari sumber ke penerima pesan seperti radio, tape recorder, telepon, HP.

#### (2) Media Visual

Media visual adalah media yang mengandung pesan dan penyampaiannya melalui indera penglihatan. Media visual dibedakan menjadi dua golongan yaitu (a) media visual yang materinya tidak diproyeksikan seperti chart, foto, dan (b) media visual yang materinya diproyeksikan antara lain OHP, slide proyektor, film strip proyektor, dan sebagainya.

### (3) Media Audio Visual

Adapun media audio-visual merupakan media dengan fungsi ganda, disamping mengandung pesan yang disampaikan dalam bentuk suara, juga pesan yang ditampilkan melalui gambar, antara lain: TV, DVD, film, pita video.

### (4) Media Serba Aneka

Media serba aneka adalah media yang memanfaatkan suara, daerah, lingkungan, atau masyarakat dari penyampai pesan ke penerima pesan, seperti: simulasi, komputer, dan sebagainya.

#### 4) Fungsi Media Pembelajaran

“Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa” (Sudjana, 2001: 15).

Selanjutnya pendapat Sudjana (2001: 22) bahwa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu :

- a) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka
- b) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata
- d) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Pendapat yang ditelah dikemukakan di atas, disimpulkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan

penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat proses pembelajaran tersebut. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa khusus bagi siswa tunarungu kelas dasar II di SLB-B YPPLB Makassar pada pembelajaran matematika pengurangan dan penjumlahan dengan menggunakan media yang berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi yang berfungsi agar siswa tunarungu tersebut lebih mudah untuk memahami dan mengetahui, serta memperlancar proses pembelajaran agar hasil belajar tercapai secara maksimal dengan cara siswa tunarungu menggunakan alat indera pengelihatannya. Sehingga penggunaan media pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera baik penglihatan maupun perabaan akan tetapi khususnya bagi siswa tunarungu yang paling diterapkan yaitu menggunakan alat indera pengelihatannya untuk lebih memahami materi pembelajaran.

## **b. Konsep Media Gambar**

### 1) Pengertian Media Gambar

Media gambar merupakan salah satu dari media pembelajaran yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum dan dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

Menurut Sadiman Arief S. (2003:21), media gambar adalah sebagai berikut :

Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Media gambar/grafis termasuk media visual, sehingga sangat cocok untuk siswa tunarungu. Sebagaimana kita ketahui bahwa siswa tunarungu hanya mengandalkan indra penglihatannya. Materi yang akan disampaikan oleh guru dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual berupa gambar. Secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian siswa, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

## 2) Fungsi Media Gambar

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dipergunakan guru.

Secara garis besar fungsi utama penggunaan media gambar adalah :

- a) Fungsi edukatif, artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan
- b) Fungsi sosial, artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- c) Fungsi ekonomis, artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal.
- d) Fungsi politis, berpengaruh pada politik pembangunan.



- e) Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediain yang modern.

Fungsi-fungsi tersebut diatas terkesan masih bersifat konseptual. Fungsi praktis yang dijalankan oleh media pengajaran adalah sebagai berikut :

- a) Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi siswa, misalnya kaset video rekaman kehidupan di luar sangat diperlukan oleh anak yang tinggal didaerah pegunungan.
- b) Mengatasi batas ruang dan kelas, misalnya gambar tokoh pahlawan yang dipasang diruang kelas.
- c) Mengatasi keterbatasan kemampuan indera
- d) Mengatasi peristiwa alam, misalnya rekaman peristiwa letusan gunung berapi untuk menerangkan gejala alam.
- e) Menyederhanakan kompleksitas materi.
- f) Memungkinkan siswa mengadakan kontak langsung dengan masyarakat atau alam sekitar.

Gambar yang bisa digunakan tentu yang ada hubungannya dengan pelajaran atau permasalahan yang sedang dihadapi. Guru harus dapat mengarahkan minat siswa yang sedang melihat gambar untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam pikirannya. Gambar harus dapat merangsang perhatian siswa agar siswa dapat memahami dan mampu menciptakan gambar dapat lahir ide-ide kreatif siswa tentang permasalahan yang dibicarakan.

### 3) Karakteristik Media Gambar

Yudhi Munadi (2008 : 85) gambar secara garis besar dapat dibagi pada tiga jenis:

- a) Sketsa atau biasa disebut sebagai gambar garis (stick figura), yakni gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail.
- b) Lukisan merupakan gambar hasil representasi simbolis dan artistik seseorang tentang suatu objek atau situasi.
- c) Photo yakni gambar hasil pemotretan atau fotografi.

Menurut blogspot Muhammad Faiq jenis-jenis media gambar dalam pembelajaran diantaranya adalah:

#### a) Poster

Poster adalah media pembelajaran berbentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan, dibuat dengan ukuran besar, bertujuan menarik perhatian, dan isi atau kandungannya berupa bujukan, memotivasi, atau mengingatkan suatu gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Gagasan tadi disampaikan dengan kata-kata singkat namun padat dan jelas.

#### b) Kartun

Kartun merupakan sebuah media unik untuk mengemukakan gagasan. Kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat dipakai untuk memotivasi siswa dan memberikan ilustrasi secara komunikatif. Kartun dibuat dalam bentuk lukisan atau karikatur.

c) Komik

Komik adalah media pembelajaran berbentuk gambar selain kartun yang juga bersifat unik. Bedanya, pada komik terdapat karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan (rangkaian seri). Komik memiliki keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran dalam bentuk gambar, karena komik sangat akrab dengan keseharian siswa.

d) Gambar Fotografi

Gambar fotografi merupakan media pembelajaran yang sangat mudah dibuat pada era digital sekarang ini. Berbagai macam gadget yang ada di sekitar kita biasanya dilengkapi dengan fitur kamera yang memungkinkan kita membuat gambar fotografi. Gambar fotografi karena langsung berisi foto nyata objek atau situasi atau peristiwa, maka ia merupakan media pembelajaran gambar yang sangat realistis (konkret).

e) Bagan

Bagan adalah kombinasi media grafis dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan suatu fakta pokok atau gagasan dengan cara yang logis dan teratur. Fungsi utama bagan sebagai media gambar adalah untuk memperlihatkan hubungan, perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi, dan organisasi.

f) Diagram

Diagram adalah gambar yang digunakan untuk media pembelajaran dalam bentuk gambaran sederhana yang dibuat dengan tujuan memperlihatkan bagian-bagian,

atau hubungan timbal balik, biasanya dengan menggunakan garis-garis dan keterangan bagian atau hubungan yang ingin ditunjukkan.

g) Grafik

Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.

Media cetakan dan grafis di dalam proses belajar mengajar paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual non proyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan simbol.

4) Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Menurut Purwanto dan Alim (1997:63), kelebihan media gambar adalah:

- a) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata,
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu,
- c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan,
- d) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja,
- e) Murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan.

Sedangkan kelemahan media gambar menurut Purwanto dan Alim (1997:63) adalah “1) Gambar menekankan persepsi indera mata, 2) Gambar berada yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar”.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh hampir setiap orang. Keterampilan dan kebiasaan-kebiasaan dalam tingkah laku seseorang pada dasarnya dibentuk dan ditempuh melalui proses belajar, karena itu seseorang dapat dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku.

Belajar didefinisikan oleh para ahli dengan sudut pandang yang berbeda-beda, walaupun pada dasarnya perbedaan itu tidak terlalu jauh. Menurut Sudjana (2009: 28) “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Sedangkan Slameto (1996: 35), mengemukakan bahwa “Belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Pendapat yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang ditimbulkan oleh hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. “Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar, sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar” (Haling, 2000: 10). Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan, diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar

saja harus mendapatkan hasil, bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar. Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksudkan disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru).

Pendapat yang telah dikemukakan di atas, terdapat makna yang apabila dari hasil dan belajar dipadukan dapat diambil pengertian bahwa hasil belajar adalah ukuran yang menyatakan seberapa jauh tujuan pengajaran yang telah dicapai seorang siswa dengan pengalaman yang telah diberikan oleh sekolah. Hasil belajar tersebut merupakan kecakapan nyata yang dapat diukur dengan menggunakan tes atau evaluasi setelah siswa mempelajari materi pelajaran dalam batasan tertentu.

Batasan yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai siswa termasuk pada siswa tunarungu kelas dasar II di SLB B YPPLB Makassar yang merupakan proses perubahan tingkah laku yang tidak tahu menjadi tahu yang telah diajarkan baik secara individu maupun secara kelompok.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Siswa yang belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu. Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu atau siswa yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga

membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seorang siswa yang belajar.

### **b. Hasil Belajar**

Pengertian hasil belajar atau prestasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Sahabuddin, 1999: 35) adalah “penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan dalam mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru”. Dalam hal ini hasil belajar merupakan suatu kemajuan dalam perkembangan siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar dalam waktu tertentu. Seluruh pengetahuan, keterampilan, kecakapan dan perilaku siswa terbentuk dan berkembang melalui proses belajar.

Pengertian yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, umumnya hasil belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai (angka) dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikannya, biasanya hasil belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf, kalimat dan terdapat dalam periode tertentu. Selanjutnya, proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil oleh setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filosofisnya. Namun untuk menyatakan persepsinya terhadap penilaian hasil belajar harus tetap berpedoman pada kurikulum.

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Aktivitas belajar siswa tidak selamanya berlangsung wajar, kadang-kadang lancar dan tidak lancar, kadang-kadang cepat menangkap apa yang dipelajari, dan kadang-kadang terasa sulit untuk dipahami. Setiap siswa tidak ada yang sama, perbedaan individual inilah yang menyebabkan perbedaan tingkah laku belajar dikalangan siswa, sehingga menyebabkan perbedaan hasil belajarnya.

Mujiman (2008: 68) mendefinisikan bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terdapat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi, tinggi rendahnya hasil belajar tergantung pada faktor-faktor tersebut.

Definisi lain diungkapkan oleh Sudjana (2009: 39) bahwa “hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar siswa”. Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa yaitu perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (Sudjana, 2009: 30) menyatakan bahwa “hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan”. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran.

Pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar siswa khususnya bagi siswa tunarungu kelas dasar II di SLB B YPPLB Makassar bersifat relatif, artinya dapat berubah setiap saat. Hal ini terjadi karena hasil belajar siswa berhubungan dengan faktor yang mempengaruhinya, faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Kelemahan salah satu faktor, akan dapat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar. Dengan demikian, tinggi



rendahnya prestasi hasil yang dicapai siswa tunarungu kelas dasar II di dukung oleh faktor internal dan eksternal sebagaimana telah dijelaskan di atas.

### **3. Pembelajaran Matematika**

#### **a. Pengertian Matematika**

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, dan perubahan tersebut nyata dalam aspek tingkah laku. Menurut Hudojo (1990) mengemukakan bahwa “seseorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan terjadinya suatu perubahan tingkah laku”.

Definisi lain dikemukakan oleh Kline (Runtukahu, 1996) bahwa matematika adalah “Pengetahuan yang tidak berdiri sendiri tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan permasalahan sosial, ekonomi, dan alam”. Sedangkan menurut Beth dan Piagett (Runtukahu, 1996) mengatakan bahwa “matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik”.

Pernyataan di atas, mendorong Reys (Runtukahu, 1996) menyatakan pula bahwa “matematika adalah studi tentang pola dan hubungan, cara berpikir dengan strategi organisasi, analisis dan sintesis, seni, bahasa, dan alat untuk memecahkan masalah-masalah abstrak dan praktis”. Selanjutnya Abdurrahman (2003) mengatakan bahwa “matematika disamping sebagai bahasa simbol juga merupakan bahasa universal yang

memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkonsumsi ide mengenai elemen dan kuantitas”.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pernyataan di atas bahwa, matematika adalah pengetahuan yang dapat membantu manusia dalam memecahkan masalah yang dihadapinya seperti masalah ekonomi, manusia dapat menjumlahkan konsep-konsep yang satu dengan yang lainnya.

#### **b. Pembelajaran Matematika**

Secara umum pembelajaran merupakan sebuah upaya yang bertujuan membantu orang belajar. Pembelajaran secara lebih terinci dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang bersifat internal. Menurut Depdikbud, kata pembelajaran adalah kata benda yang diartikan sebagai proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Kata ini berasal dari kata kerja belajar yang berarti berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Sardiman (2006: 38) terdapat lima ciri dari belajar, yaitu : 1) mencari makna dari apa yang siswa lihat, dengar, rasakan, dan alami, 2) konstruksi makna yang berlangsung secara terus- menerus, 3) pengembangan pemikiran yang menghasilkan pengertian baru, 4) hasil dari belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya, 5) hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui subjek belajar, tujuan dan motivasi belajar. Dari pengertian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berpusat pada kegiatan siswa belajar dan bukan berpusat pada kegiatan guru mengajar.

Menurut Biggs (Sugihartono dkk, 2007 : 80) pembelajaran dibagi menjadi 3 pengertian, yaitu :

1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti menularkan pengetahuan dari guru kepada siswa. Dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikannya kepada siswa sebaik-baiknya.

2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan lancar. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap menghadapi berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individu.

3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak hanya sekedar mentransfer pengetahuan yang dimiliki kepada siswa tetapi juga melibatkan siswa dalam aktifitas belajar yang efektif dan efisien.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang disadari dan direncanakan.

Menurut Raden Ibrahim dan Nana Syaodih (2010), suatu kegiatan berencana menyangkut tiga hal, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1) Perencanaan

Perencanaan pembelajaran sangat diperlukan oleh seorang guru apabila akan mengajarkan materi pelajaran kepada siswa. Hal ini bertujuan agar proses belajar

mengajar dapat berjalan dengan lancar. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam proses belajar antara lain :

a) Merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Tujuan pembelajaran adalah komponen utama yang terlebih dahulu dirumuskan oleh guru. Tujuan pembelajaran berisi sasaran yang akan dicapai dari proses belajar mengajar. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari seberapa jauh perubahan perilaku siswa terhadap proses pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2009) terdapat beberapa alasan mengapa tujuan pembelajaran perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran, antara lain: (1) rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran, (2) tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan pembelajaran, (3) tujuan pembelajaran yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode, media, dan sumber belajar sekaligus acuan merancang evaluasi keberhasilan siswa.

b) Menentukan dan menyusun alat evaluasi.

Penilaian atau evaluasi pada dasarnya memiliki peran untuk mengetahui seberapa jauh siswa telah menguasai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dari hasil evaluasi guru dapat mengetahui bagian pembelajaran yang masih perlu perbaikan. Adapun alat untuk menilai sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran dapat berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan/ tindakan.

c) Menentukan materi dan kegiatan belajar mengajar

Menurut Raden Ibrahim dan Nana Syaodih (2010) terdapat 4 hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan materi pelajaran, yaitu: kesesuaian tujuan instruksional, tingkat pendidikan/ perkembangan siswa, terorganisasi secara sistematis dan berkesinambungan, dan mencakup hal-hal yang bersifat faktual dan konseptual. Sedangkan menurut Winkel (2004), materi pelajaran harus disesuaikan dengan taraf kesulitannya dengan kemampuan siswa untuk menerima dan mengolah materi tersebut. Pemilihan materi pelajaran harus dipilih yang paling sesuai, baik dari segi kualitatif maupun kuantitatif dengan mempertimbangkan tujuan instruksional. Selanjutnya guru menentukan metode pembelajaran yang sesuai. Ada beberapa metode yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain metode ceramah, tanya jawab, diskusi, eksperimen, dll. Perlu diperhatikan metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan instruksional, materi pelajaran, alokasi waktu, dan sarana penunjang pembelajaran.

Selanjutnya mengenai kegiatan pembelajaran di kelas diantaranya kegiatan guru dan kegiatan siswa. Jenis-jenis kegiatan guru dan kegiatan siswa dirinci dan disesuaikan dengan metode pembelajaran yang dipilih. Semua kegiatan tersebut ditetapkan alokasi waktu sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana tepat pada waktunya.

d) Menentukan media dan alat pembelajaran

Berbagai macam media dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Winkel (2004) mengklarifikasikan media menjadi (i) media visual yang tidak menggunakan proyeksi, misalnya papan tulis, buku pelajaran; (ii) media visual yang menggunakan proyeksi, seperti kaset video, proyektor; (iii) media auditif, seperti kaset yang berisikan ceramah atau wawancara dengan seseorang; (iv) media kombinasi visual-auditif. Menurut Wina Sanjaya (2009), prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada kegiatan pembelajaran adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dan memahami materi pelajaran. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa. Disamping media yang digunakan, dalam merencanakan pembelajaran guru perlu menetapkan alat-alat pelajaran yang dipakai. Alat pelajaran berperan sebagai alat bantu memperjelas dan mempermudah proses pembelajaran. Sebagai contoh dalam pembelajaran geometri, penggaris berfungsi sebagai alat pelajaran yang sangat berguna.

2) Pelaksanaan

Setelah tahap perencanaan pembelajaran telah dipersiapkan, langkah selanjutnya ialah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Dalam kegiatan pembelajaran guru dapat menyesuaikan atau perbaikan materi yang disampaikan dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

### 3) Evaluasi

Proses evaluasi pembelajaran merupakan sebuah proses yang bersifat berkelanjutan. Evaluasi diadakan untuk mengetahui tingkat keefektifan program yang telah disusun sehingga dapat diidentifikasi bagian-bagian dari program tersebut yang masih memerlukan perbaikan ataupun yang sudah baik. Evaluasi yang dapat dilakukan antara lain melalui tes maupun non tes seperti angket atau wawancara.

Pembelajaran matematika pada hakekatnya adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seorang pelajar melaksanakan kegiatan belajar matematika. Pembelajaran matematika sebaiknya memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika. Dalam hal ini jelas bahwa proses pembelajaran sengaja dirancang untuk menciptakan suasana lingkungan kelas yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika sekolah. Guru adalah unsur pokok dalam pembelajaran matematika sebagai salah satu perancang proses pembelajaran. Siswa sebagai pelaksana kegiatan belajar dan matematika sekolah sebagai objek yang dipelajari. Pembelajaran matematika meliputi 3 jenjang pendidikan, yaitu pendidikan dasar, menengah, dan tinggi dimana setiap jenjang mempunyai tujuan tersendiri yang bermuara untuk mendidik siswa berpikir secara logis, kreatif, dan sistematis.

#### **c. Tujuan Pembelajaran Matematika**

Sesuai dengan tujuan diberikannya matematika di sekolah, karena matematika memegang peranan penting untuk anak didik memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Cornelius (Abdurahman, 2003: 216) mengemukakan bahwa perlunya belajar matematika adalah :

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

Pendapat lain dikemukakan Cockroft (Abdurahman, 2003: 216) alasan mengapa matematika perlu diajarkan kepada siswa yaitu karena :

- 1) Selalu digunakan dalam segala segi kehidupan
- 2) Semua bidang 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 berfikir logis, ketelitian dan kesadaran keruangan
- 6) Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang

Pendapat yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika memberikan kemampuan berfikir kritis agar siswa dapat memecahkan masalah dalam segala segi kehidupan.

#### **d. Pembelajaran Matematika untuk anak Tunarungu**

Perkembangan seorang anak tergantung pada apa yang mereka tiru di lingkungan sekitar mereka. Pembelajaran lingkungan akan membantu anak-anak tunarungu dalam mengenali lingkungan sekitar. Lingkungan pertama-tama dikenal adalah lingkungan yang paling dekat, paling dibutuhkan, dan paling berguna bagi anak (Mufti Salim dan Soemargo Soemarsono, 1984: 15)



Layanan pendidikan yang disediakan adalah layanan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran untuk anak tunarungu, harus sesuai dengan kebutuhannya.

Tujuan mendidik anak tunarungu adalah: 1) membantu kemandirian anak sesuai dengan berat ringannya ketunaan, 2) tidak menyamakan program walau jenis ketunaannya hampir sama, 3) mencegah berkembangnya kecacatannya menjadi lebih parah lagi, 4) mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak, 5) membantu anak untuk dapat melakukan sosialisasi dengan lingkungannya, 6) membantu belajar dan bekerja dalam kecacatannya, (7) mendidik anak sesuai dengan kemampuan dan tingkat ketunaannya, 8) melakukan kegiatan dalam ketidakmampuannya (Dwi Astuti, 2010).

Mata pelajaran matematika yang diberikan kepada siswa tunarungu tak jauh berbeda dengan yang diberikan kepada siswa normal karena diberikan untuk membekali siswa agar mampu berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan mempunyai kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia.

Menurut Permendiknas no. 22 tahun 2006, mata pelajaran matematika diajarkan kepada siswa tunarungu bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat pada pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan dan masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Perlu diketahui bahwa anak tunarungu mengalami kelainan pada pendengarannya, maka perbendaharaan kata anak tunarungu sangat terbatas sehingga berdampak pada lemahnya pemahaman terhadap sesuatu yang bersifat abstrak. Sehubungan dengan itu, dibutuhkan media untuk lebih memudahkan siswa mengerti materi pembelajaran dalam hal ini penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-20. Media yang digunakan dalam pengembangan akademik khususnya dalam pelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan bilangan adalah media gambar. Penggunaan media gambar untuk

siswa tunarungu untuk menarik perhatian dan memotivasinya untuk mengikuti pelajaran, serta membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa yang dominan hanya mengandalkan indera penglihatannya.

#### **e. Penjumlahan dan Pengurangan**

Tidak dapat disangkal bahwa penjumlahan dan pengurangan merupakan bagian dari matematika yang telah menyatu dengan kehidupan manusia. Hal ini dilandasi bahwa konsep matematika tersebut ialah bilangan, operasi, pengukuran, geometri, dan pemecahan masalah.

Runtukahu (1996) menyatakan bahwa pengertian dari penjumlahan dan pengurangan adalah “melaksanakan suatu kegiatan menjumlah dan mengurang suatu bilangan yang satu dengan yang lainnya”.

Runtukahu (1996) menjelaskan juga bahwa “Sebelum dipelajarinya operasi aritmatika (dalam hal ini penjumlahan bilangan) tentu dipelajari terlebih dahulu mengenal bilangan karena bilangan tersebut merupakan objek operasi”.

### **4. Konsep Tunarungu**

#### **a. Pengertian Tunarungu**

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

Menurut Melinda dan Heryati (2013:14)

“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, Andreas 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.

#### **b. Klasifikasi Anak Tunarungu**

Pada umumnya klasifikasi penyandang tunarungu dibagi atas dua golongan atau kelompok besar, yaitu tuli dan kurang dengar. Untuk tujuan pendidikan anak-anak penyandang kelainan pendengaran diklasifikasikan sesuai dengan tingkat kehilangan pendengarannya.

Menurut Permanarian, S dan T.Hernawati (1996: 29) bahwa yang dimaksud dengan:

- Orang tuli adalah seseorang yang mengalami kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik itu memakai ataupun tidak memakai alat Bantu dengar
- Orang kurang dengar adalah seseorang yang mengalami kehilangan sebagian kemampuan mendengar, akan tetapi ia masih mempunyai sisa pendengaran dan pemakaian alat bantu mendengar memungkinkan

keberhasilan serta membantu proses informasi bahasa melalui pendengaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud anak tunarungu adalah tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*). Tuli (*deaf*) anak yang mengalami kehilangan pendengaran 40 – 70 dB, sedangkan kurang dengar (*hard of hearing*) adalah anak yang mengalami kehilangan pendengaran lebih dari 70 dB.

Kelainan pendengaran meskipun banyak kemungkinannya baik dalam struktur maupun fungsi, dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan anatomi fisiologis, yaitu:

- 1) Tunarungu hantaran (konduksi), ialah ketunarunguan yang disebabkan kerusakan atau tidak berfungsinya alat-alat penghantar getaran suara pada telinga bagian tengah. Tunarungu konduksi jarang menyebabkan kehilangan kemampuan mendengar lebih dari 60 dB atau 70 dB. Tunarungu konduksi dapat segera diatasi atau dikurangi secara efektif melalui amplifikasi atau alat Bantu dengar.
- 2) Tunarungu saraf (*sensorineural*), adalah kelainan pendengaran yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya alat-alat pendengaran pada bagian dalam saraf pendengaran yang menyalurkan getaran ke pusat pendengaran pada lobus temporalis.
- 3) Tunarungu campuran, adalah kelainan pendengaran yang disebabkan kerusakan pada penghantar suara dan kerusakan pada saraf pendengaran. Pelayanan pendidikan terhadap murid tunarungu tidak dapat

disamaratakan. Kondisi mereka harus dipahami secara individual, agar apa yang mereka butuhkan dapat diberikan secara tepat.

### **c. Karakteristik Tunarungu**

Anak tunarungu memiliki beberapa karakteristik, menurut Sari 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) Cepat tersinggung,
- 5) Sulit untuk memahami bahasa yang abstrak.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami kelainan pada indera pendengarannya oleh sebab itu mereka lambat dalam perkembangan bahasa. Dampak dari ketunarunguannya membuatnya miskin dalam kosakata, mengalami kesulitan mengartikan ungkapan-ungkapan yang mengandung arti kiasan dan kata-kata abstrak, dan mengalami kesulitan dalam berbahasa verbal dan pasif dalam berbahasa. Maka dari itu, anak tunarungu menggunakan bahasa isyarat untuk menyampaikan idea tau gagasannya untuk berkomunikasi.

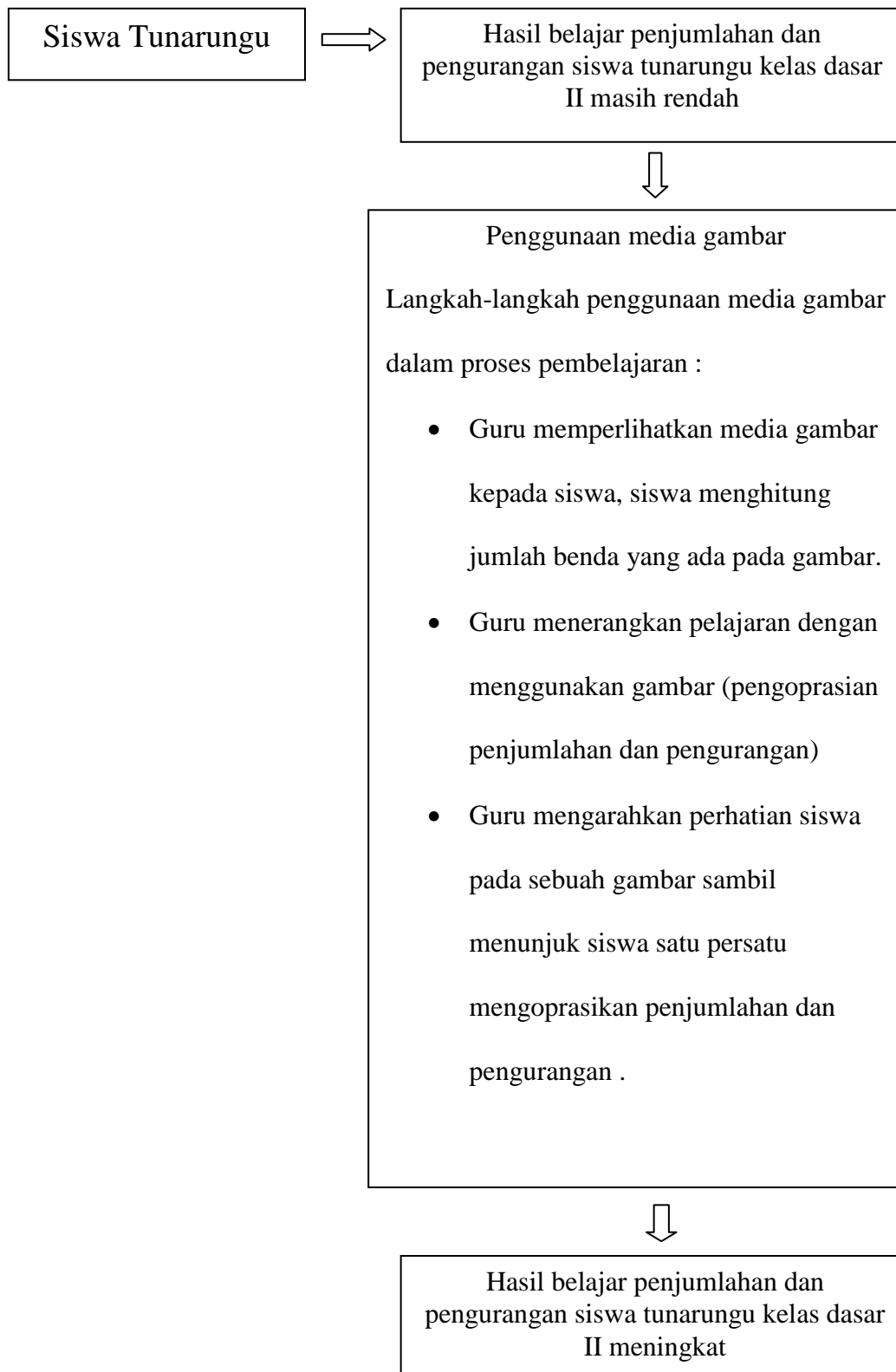
### **B. Kerangka Pikir**

Pembelajaran matematika merupakan pengetahuan yang sangat rumit dan abstrak. Oleh karena itu pembelajaran matematika memiliki tingkat kerumitan fungsi, menyebabkan siswa memiliki kecenderungan untuk menghindar dari matematika. Konsekuensinya, hasil belajar matematika siswa tunarungu lebih rendah dibandingkan dengan pelajaran lainnya.

Mengingat bahwa pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran wajib, berbagai upaya ditempuh oleh para ahli maupun guru untuk membangkitkan minat dan kegairahan siswa untuk mempelajarinya. Diantara upaya-upaya yang dilakukan tersebut misalnya pembaharuan metodologi bidang studi matematika, pembenahan kurikulum matematika, dan pengembangan rekayasa media pendidikan yang memudahkan peserta didik untuk mempelajari matematika.

Salah satu penyebab kurangnya minat siswa termasuk siswa tunarungu kelas dasar II SLB B YPPLB Makassar adalah pemilihan dan penggunaan media pendidikan yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa.

Pemilihan dan penggunaan media dapat dikatakan efektif apabila sesuai dengan karakteristik siswa, dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, termasuk bidang studi matematika. Penggunaan media gambar merupakan salah satu media pendidikan yang dapat merangsang dan menyenangkan siswa tunarungu mempelajari bidang studi matematika, termasuk murid-murid tunarungu kelas dasar II SLB B YPPLB Makassar. Lebih jelasnya mengenai kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam skema sebagai berikut:



**Gambar 2.1 : Skema Kerangka Pikir**



### **C. Pertanyaan Penelitian**

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

1. Bagaimanakah hasil belajar penjumlahan dan pengurangan sebelum menggunakan media gambar pada siswa tunarungu kelas dasar II di SLB-B YPPLB Makassar ?
2. Bagaimanakah hasil belajar penjumlahan dan pengurangan sesudah menggunakan media gambar pada siswa tunarungu kelas dasar II di SLB-B YPPLB Makassar ?
3. Apakah media gambar dapat meningkatkan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan siswa tunarungu kelas dasar II di SLB-B YPPLB Makassar ?