

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Guru sebagai salah satu sumber belajar kadang hanya mengandalkan metode pembelajaran saja tanpa menggunakan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran, hal ini dapat mengakibatkan kurang optimalnya hasil pembelajaran yang berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Media Pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena media dapat menyampaikan informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa, sehingga siswa dapat menangkap makna dari suatu pembelajaran melalui media. Pemanfaatan media sebagai unsur pendukung dalam suatu pembelajaran sudah selayaknya dirancang dan dipersiapkan sedemikian rupa sehingga media yang dirancang dan digunakan pada saat pembelajaran memiliki fungsi yang tepat guna dalam mendukung suatu proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus diperhatikan dan disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran agar fungsi media sebagai alat yang dapat merangsang atau menstimulus alat indera siswa tidak menyimpang dari kebutuhan pembelajaran sehingga siswa dapat menerima pesan yang disampaikan oleh guru dengan baik dan optimal.

Media pembelajaran yang layak sangat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran, mengingat adanya keterbatasan-keterbatasan ruang, gerak dan waktu yang tidak dapat dijelaskan tanpa menggunakan media sebagai perantara penyampaian pesan. Hal ini dapat memudahkan suatu proses

pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Anak tunarungu merupakan salah satu bagian dari anak luar biasa yang mengalami gangguan pendengaran. Pada umumnya anak tunarungu yang mengalami gangguan pendengaran ini berdampak pada gangguan berkomunikasi sehingga anak-anak khusus penyandang Tunarungu sangat memiliki keterbatasan dalam menerima informasi dari luar.

Dalam proses pembelajaran, guru cukup sulit untuk memenuhi kebutuhan pendidikan anak tunarungu meskipun secara inteligensi potensial anak tunarungu tidak berbeda dengan anak-anak pada umumnya namun secara fungsional inteligensi anak-anak tunarungu berada dibawah anak-anak pada umumnya. Hal ini menuntut guru untuk selalu mencari alternatif-alternatif agar fungsi inteligensi dapat maksimal. Oleh sebab itu diperlukan berbagai cara agar anak-anak khusus penyandang Tunarungu ini dapat menyerap informasi sebagaimana mestinya sehingga pesan yang disampaikan guru atau orang lain dapat diterima dengan lebih mudah, salah satunya melalui media pembelajaran.

Optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu anak-anak tunarungu untuk menerima pesan, disamping strategi pembelajaran yang lebih disederhanakan tanpa mengurangi kualitas pembelajaran maupun metode yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik karena bagaimanapun, pendidikan bagi anak-anak tunarungu tetap membutuhkan totalitas dalam suatu pembelajaran.

kadang menjadi momok yang menakutkan bagi sebagian siswa, kenyataan yang terjadi pada siswa penyandang tunarungu di Sekolah Luar Biasa kelas VII menyatakan bahwa berdasarkan hasil latihan pengerjaan soal siswa penyandang tunarungu ini, 75% belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan skor 60. Hal ini bisa saja disebabkan oleh banyak faktor, misalnya keterbatasan siswa itu sendiri, metode, strategi pembelajaran yang kurang tepat maupun keterbatasan guru yang belum dapat memaksimalkan potensi yang dimilikinya dalam pembelajaran, atau karena media yang belum digunakan atau dimanfaatkan dengan baik sehingga menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa itu sendiri.

Materi *integer* merupakan materi yang berkaitan dengan bilangan bulat. Baik bilangan bulat positif maupun bilangan bulat negatif. Materi ini merupakan salah satu materi dasar yang dapat mendukung dalam pengembangan pembelajaran lebih lanjut. sehingga sangat diperlukan pemahaman lebih dalam, agar tidak menjadi hambatan apabila pebelajar akan menerima materi baru yang berkaitan. Materi *integer* ini juga tidak terlepas dari media yang dapat dimaksimalkan guna tercapainya tujuan pembelajaran

Berdasarkan kondisi tersebut maka penulis bermaksud akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan Media Bola berwarna terhadap peningkatan prestasi belajar *integer* di SLB Negeri Pringsewu", karena ingin melihat perbandingan prestasi belajar siswa.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kesulitan guru mendesain pembelajaran bermakna untuk mencapai pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
2. Prestasi belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran belum maksimal
3. Belum digunakannya media bola berwarna dalam proses pembelajaran *integer* .
4. Belum diketahuinya perbedaan prestasi belajar *integer* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media bola berwarna
5. Belum diketahuinya perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum dan pada saat menggunakan media bola berwarna dalam proses pelaksanaan pembelajaran *integer*

1.3.1 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Belum diketahuinya perbedaan prestasi belajar *integer* siswa sebelum dan sesudah penggunaan media bola berwarna
2. Belum diketahuinya perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum dan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran *integer* dengan menggunakan media bola berwarna berlangsung.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar *integer* siswa sebelum dan sesudah penggunaan media bola berwarna ?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan aktivitas belajar siswa sebelum dan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran *integer* dengan menggunakan media bola berwarna berlangsung ?

1.5 Tujuan Penelitian Eksperimen

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Perbedaan prestasi belajar *integer* siswa sebelum dan sesudah penggunaan media bola berwarna
2. Perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum dan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran *integer* dengan menggunakan media bola berwarna berlangsung

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat secara Teoritis

Hasil penelitian secara teoritis dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi Teknologi Pendidikan dalam kawasan desain dan meningkatkan pembelajaran.

1.6.2 Manfaat secara Praktis

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

A. Bagi Siswa

- Meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar di kelas
- Meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar di kelas
- Meningkatkan Prestasi belajar siswa
- Memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan media bola berwarna yang diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran *integer*.

B. Bagi Guru

Memiliki gambaran mengenai pembelajaran *integer* yang efektif, dapat mengidentifikasi permasalahan belajar yang ada di kelas, dapat mencari solusi untuk pemecahan masalah tersebut dan dapat digunakan untuk menyusun program peningkatan efektivitas

C. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman secara langsung dalam menerapkan media bola berwarna yang juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran *integer*. Penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan profesionalisme peneliti dan dapat dijadikan bahan rujukan penelitian lebih lanjut pada waktu mendatang.

D. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat bermanfaat bagi *output* (lulusan) yang dihasilkan, sehingga menjadi lebih bermutu dan meningkatkan kualitas sekolah