

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Setiap guru mengupayakan bagaimana dapat memberikan layanan pendidikan yang baik bagi para siswanya, dengan melaksanakan pembelajaran di kelas yang efektif dan menyenangkan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Secara umum, media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media digunakan agar dapat diterima dan diterjemahkan dengan baik oleh penerima pesan. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran artinya alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan materi ajar yang disampaikan guru menjadi mudah dipahami dan diterima oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jika tujuan pembelajaran sudah tercapai, maka prestasi belajar pun semakin meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Herwanto bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil atau prestasi belajar siswa.<sup>1</sup> Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran, media juga dapat diartikan sebagai sumber belajar. Dalam media pembelajaran akan sangat baik apabila didalamnya memuat atau memiliki hal yang dapat dipelajari. Mungkin belum ada media pembelajaran yang dapat dikatakan sempurna, akan tetapi guru harus memilih setidaknya media yang tepat sehingga membantu bagi siswa dalam memproses dan menghayati pembelajaran

Media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Dengan media yang tepat diharapkan penyampaian

---

<sup>1</sup> Sugeng Herwanto, Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Media Abakus bagi Siswa Tunanetra, JRR 10-21, 2014

materi menjadi lebih optimal dan mudah dipahami. Media pembelajaran hendaknya dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa. Contohnya, apabila siswa mempelajari materi tentang hewan, jika sulit mendatangkan hewan langsung maka media belajar yang tepat adalah gambar atau video tentang hewan, ataupun miniatur hewan tersebut. Apabila hanya mendengarkan penjelasan dari guru, konsep hewan yang ditangkap oleh siswa menjadi tidak utuh. Begitu pula dalam layanan pendidikan bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Media pembelajaran yang digunakan untuk siswa berkebutuhan khusus berbeda dengan siswa pada umumnya, karena kemampuan dan kebutuhan belajar yang berbeda. Terlebih lagi kebutuhan khusus anak sangat beragam maka harus dipersiapkan media yang dikhususkan sesuai dengan kebutuhan khusus-nya.

Diantara dari anak berkebutuhan khusus adalah tunanetra atau hambatan penglihatan. Menurut Persatuan Tunanetra Indonesia atau Pertuni (2004) dalam Utomo dan Muniroh, tunanetra adalah mereka yang tidak memiliki penglihatan sama sekali (buta total) hingga mereka yang masih memiliki sisa penglihatan tetapi tidak mampu menggunakan penglihatannya untuk membaca tulisan biasa berukuran 12 point dalam keadaan cahaya normal meskipun dibantu dengan kaca mata (kurang awas)<sup>2</sup>. Pembelajaran bagi siswa tunanetra menjadi berbeda dengan siswa pada umumnya. Secara umum kecerdasan individu dengan ketunanetraan berada pada tingkat rata-rata hingga tinggi, oleh karena itu pembelajaran bagi mereka tidak jauh berbeda, hanya saja cara dan media yang digunakan dalam belajar dapat berbeda.

Siswa dengan ketunanetraan belajar menggunakan sisa penglihatan atau visualnya, serta dibantu dengan indera yang lain seperti auditori, kinestetik, dan taktil. Artinya media pembelajaran yang dipilih biasanya adalah yang dapat mengakomodasi kebutuhan tersebut. Salah satu prinsip pembelajaran bagi siswa tunanetra adalah konkrit, sehingga media yang digunakan hendaknya adalah benda konkrit yang dapat disentuh dan diraba

---

<sup>2</sup> Utomo dan Nadya Muniroh, Pendidikan Anak dengan Hambatan Penglihatan, (Kalimantan: Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press, 2019)

langsung agar konsep pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Penggunaan media konkrit untuk pembelajaran siswa tunanetra juga membantu mengembangkan pemahaman konsep yang abstrak menjadi utuh. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Dini, dkk. yang menyebutkan bahwa peran aktif indera sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, sehingga siswa dengan ketunanetraan memerlukan media pembelajaran yang konkrit sehingga dapat ditelusuri melalui indera peraba.<sup>3</sup>

Dalam pembelajaran yang sukses, siswa setidaknya sudah memiliki dasar pengetahuan atau konsep yang baik. Pengetahuan dasar atau konsep tersebut biasanya didapatkan dengan tugas perkembangan yang baik. Perkembangan konsep pada anak berkebutuhan khusus atau khususnya pada anak tunanetra dapat memiliki sedikit hambatan karena pengalaman visual yang sedikit atau tidak ada sama sekali. Oleh karena itu penting sekali mengembangkan dan meningkatkan konsep pada siswa tunanetra terutama sejak dini sehingga tugas perkembangannya dapat tercapai dengan baik. Salah satu pengetahuan atau konsep penting yang harus dikuasai siswa adalah pemahaman mengenai konsep ruang. Konsep ruang adalah pemahaman konsep tentang keberadaan dan letak benda atau ruang yang ada di sekitarnya. Secara umum yang termasuk dari konsep ruang adalah hubungan/posisi antar benda seperti kanan-kiri, depan-belakang, dan sebagainya, kemudian ada konsep ukuran seperti besar-kecil, konsep bentuk yaitu bangun datar dan bangun ruang, serta konsep bergerak seperti maju-mundur, berbelok, dan sebagainya. Konsep ruang merupakan salah satu pemahaman yang penting untuk diajarkan kepada siswa dengan ketunanetraan.

Dengan pemahaman konsep ruang yang baik maka siswa tunanetra dapat memiliki keterampilan orientasi mobilitas yang lebih baik pula. Orientasi adalah kemampuan mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya, sedangkan mobilitas adalah kemampuan untuk berpindah tempat ke tempat lain. Keterampilan orientasi mobilitas harus dimiliki oleh siswa dengan

---

<sup>3</sup> Dini Ken Rumatiningsih, Erni Puji Astuti, dan Riawan Yudi Purwoko, Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Tunanetra Melalui Pengembangan Media Pandikar Berkode Braille, Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 2 (5), 105-115, 2020

ketunetraan, yang juga salah satu kompetensi yang harus dikuasai disekolah. Dengan keterampilan tersebut siswa dapat melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri dengan lancar, sehingga siswa tunanetra dapat menjalani aktivitas sehari-hari dengan mandiri dan aman. Salah satu pengetahuan dasar penting untuk keterampilan OM adalah konsep ruang. Individu harus memahami letak keruangan disekitarnya, serta untuk berpindah tempat harus memahami dengan baik kearah mana akan bergerak sehingga dapat berpindah tempat dengan aman. Pengalaman informasi visual seseorang dengan ketunetraan tidak sebanyak orang pada umumnya, terutama bila kondisi tersebut ada sejak lahir atau individu dengan kondisi buta total (*totally blind*). Artinya untuk menguasai keterampilan OM diperlukan perkembangan konsep ruang yang baik.

Peneliti sudah melakukan pengamatan atau observasi awal di Sekolah Luar Biasa A Pembina Tingkat Nasional Jakarta pada saat kegiatan Praktek Keterampilan Mengajar. Peneliti menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran untuk siswa tunanetra sangatlah penting, termasuk untuk meningkatkan pemahaman konsep ruang. Berdasarkan hasil pengamatan, pemahaman konsep ruang siswa masih rendah. Terutama pada siswa ditingkat dasar yaitu pada taman kanak-kanak dan sekolah dasar kelas 1 dan 2. Konsep ruang terdiri dari konsep hubungan/posisi (kanan, kiri, depan, belakang), konsep bentuk (bangun datar dan bangun ruang), konsep ukuran (besar, kecil, panjang, pendek) dan konsep gerak (belok kanan, belok kiri, serong kanan, serong kiri, maju, mundur). Contohnya pada pembelajaran secara daring, ketika guru memberikan instruksi yang berhubungan dengan konsep keruangan kepada siswa, siswa terlihat kesulitan memahami instruksi tersebut. Hal ini juga ditemukan saat peneliti kembali melakukan analisis kebutuhan kepada siswa kelas 1, bahwa mereka sudah memiliki pengetahuan konsep ruang dasar seperti kanan dan kiri, depan dan belakang, serta konsep bentuk bangun datar dan bangun ruang. Namun konsep-konsep tersebut belum terlalu dipahami oleh mereka, ditandai dengan saat mengetes dengan benda yang konkrit masih ada beberapa kesalahan saat menjawab. Apabila pemahaman konsep ruang

siswa rendah, maka untuk melakukan pembelajaran selanjutnya serta dalam berinteraksi dengan lingkungannya akan menjadi sulit. Maka perlu sekali untuk meningkatkan pemahaman konsep ruang, khususnya pada penelitian ini difokuskan untuk siswa tunanetra *totally blind* kelas 1.

Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep ruang tersebut. Dikarenakan kesulitan konsepsi pada siswa dengan ketunanetraan, maka untuk membantu meningkatkan perkembangan dan pemahaman konsep yang utuh diperlukan media dalam belajar. Dengan media pembelajaran juga akan lebih menarik minat siswa untuk belajar sehingga konsep yang dipelajari menjadi bermakna dan mudah diingat. Salah satu media pembelajaran yang cocok sebagai sarana mempelajari konsep ruang untuk siswa tunanetra adalah media *puzzle*. Secara sederhana, *puzzle* merupakan media atau alat bermain berupa kepingan-kepingan yang harus disusun sesuai dengan pasangannya sehingga terbentuk sesuatu hal yang bermakna, misalnya gambar tertentu dan sebagainya. *Puzzle* merupakan permainan yang sering dijumpai, pada umumnya menjadi kegemaran bagi para siswa atau anak-anak. *Puzzle* sangat baik dalam melatih kognitif dan motorik halus siswa, sehingga media pembelajaran berupa *puzzle* sering digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Eram menunjukkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan belajar bangun datar, serta dapat melatih kemampuan motorik dan taktil pada siswa tunanetra.<sup>4</sup> Konsep permainan *puzzle* yang dapat dimodifikasi sedemikian rupa mendorong peneliti untuk mengembangkan media yang dapat mengakomodasi beberapa konsep ruang pada 1 media. Media yang dikembangkan bernama *Maze Puzzle* yang terdiri dari 3 papan yaitu *Maze 1*, *Maze 2*, dan *Maze 3*. Pada media *puzzle* dapat ditempatkan berbagai macam bentuk bangun datar dengan berbagai ukuran yang dapat dilepas pasang sehingga siswa harus dapat menentukan bentuk kepingan *puzzle* yang sesuai dengan tempatnya, hal ini dapat mempelajari konsep bentuk dan konsep ukuran. Untuk dapat melengkapi konsep ruang

---

<sup>4</sup> Eram Maling, dan Sri Joeda Andajani, Permainan Puzzle Braille Terhadap Keterampilan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunanetra di Sekolah Luar Biasa, Universitas Negeri Surabaya, 2020

pada media, terutama konsep hubungan/ posisi dan konsep gerak, maka media ditempatkan rute jalanan yang dapat disebut dengan *maze*, dengan konsep permainan mencari arah yang benar dari titik awal ke titik akhir yaitu *puzzle*. Media tersebut menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kombinasi antara *maze* dan *puzzle* untuk mempelajari konsep ruang bagi siswa tunanetra. Dengan media tersebut diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa tunanetra dalam mempelajari konsep ruang yang sangat diperlukan dalam kemandirian beraktivitas sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media *Maze Puzzle* untuk Pembelajaran Konsep Ruang Siswa Gangguan Penglihatan di SLB A Pembina Tingkat Nasional Jakarta**”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Siswa tunanetra Kelas 1 memiliki pemahaman konsep ruang (konsep hubungan/ posisi, konsep bentuk, konsep ukuran, dan konsep gerak) yang kurang
2. Siswa tunanetra memerlukan pemahaman konsep ruang dalam pembelajaran
3. Diperlukan media pembelajaran sebagai sarana mempelajari konsep ruang

#### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dari penelitian ini adalah pengembangan media *Maze Puzzle* untuk mempelajari konsep ruang (konsep hubungan/ posisi, konsep bentuk, konsep ukuran, dan konsep gerak) bagi siswa tunanetra *totally blind* kelas 1.

#### D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan materi konsep ruang (konsep hubungan/ posisi, konsep gerak, konsep bentuk, dan konsep ukuran) pada siswa tunanetra kelas 1
2. Bagaimana produksi media pembelajaran *Maze Puzzle* untuk mempelajari konsep ruang (konsep hubungan/ posisi, konsep gerak, konsep bentuk, dan konsep ukuran)
3. Bagaimana hasil penilaian ahli pada media pembelajaran *Maze Puzzle* dan *Manual Book Maze Puzzle*

#### E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru dalam bidang pendidikan khusus untuk sekolah, guru, dan mahasiswa dalam menambah ilmu secara mendalam mengenai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan konsep ruang pada siswa tunanetra serta pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah serta diimplementasikan pada pembelajaran orientasi dan mobilitas pada siswa tunanetra.

- b. Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan acuan bagi guru dan diimplementasikan langsung pada pembelajaran khususnya untuk meningkatkan pemahaman konsep ruang pada siswa tunanetra.

- c. Siswa

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya terutama dalam pemahaman

konsep ruang, serta dapat menjadi media belajar yang efektif dan menyenangkan.

d. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran.

