

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran memerlukan pendekatan pembelajaran yang berbeda dengan peserta didik pada umumnya. Keterbatasan dalam menerima informasi melalui pendengaran berdampak langsung terhadap kemampuan berbahasa, komunikasi, serta pemahaman konsep abstrak. Oleh karena itu, peserta didik dengan hambatan pendengaran lebih mengandalkan penglihatan untuk memahami informasi, sehingga proses pembelajaran perlu dirancang dengan menonjolkan unsur visual, konkret, dan interaktif agar pesan pembelajaran dapat diterima dengan optimal.

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB), khususnya pada mata pelajaran matematika, guru sangat membutuhkan media pembelajaran visual inovatif untuk matematika bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran.¹ Matematika merupakan mata pelajaran yang banyak memuat konsep abstrak, sehingga sering menjadi tantangan bagi peserta didik hambatan pendengaran apabila pembelajaran tidak didukung oleh media yang sesuai.

Penelitian Yurmalia dkk, menjelaskan bahwa peserta didik dengan hambatan pendengaran memiliki tantangan dalam memahami matematika karena keterbatasan auditori sehingga media visual menjadi solusi untuk penguatan konsep.² Sejalan dengan hal tersebut, Tanrıdiler menegaskan bahwa sangat penting membuat media dan bahan ajar yang sesuai untuk peserta didik dengan hambatan pendengaran dalam pembelajaran.

¹ Yustinizar Kusumaningtyas, Needs Analysis of Innovative Visual Learning Media for Special School Teachers in Mathematics Learning for Deaf Students, *Journal of Disability* 1, no. 1 (Juni 2021), h. 21.

² Della Yurmalia dan Aan Hasanah, Visualization of Deaf and Hard Hearing Students in Learning Mathematics: A Literature Review, *AIP Conference Proceedings* 2468, no.1 (Desember 2022), h.1.

matematika karena materi yang abstrak perlu dikonkretkan untuk membantu pemahaman³.

Pada mata pelajaran matematika khususnya materi penggunaan uang di kelas III SDLB, kurikulum menuntut peserta didik tidak hanya mengenal simbol dan angka, tetapi juga mampu memahami fungsi uang serta penggunaannya dalam situasi kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan jual beli sederhana. Penguasaan materi penggunaan uang ini menjadi sangat penting karena merupakan keterampilan hidup (*life skill*) yang menentukan kemandirian peserta didik di masa depan. Tanpa pemahaman yang kuat tentang konsep penggunaan uang, peserta didik akan mengalami hambatan dalam melakukan interaksi sosial dan ekonomi. Tuntutan kurikulum ini mengharuskan seorang guru untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak bersifat abstrak saja, melainkan memberikan pembelajaran yang nyata agar peserta didik dapat membangun pemahaman konsep. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, keterbatasan pendengaran peserta didik menyebabkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan tingkat pemahaman peserta didik, terutama apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau tertulis.

Berdasarkan hasil observasi dan tahap analisis kebutuhan (*need assessment*) yang dilakukan melalui wawancara guru di kelas III B SLB Negeri Kabupaten Bekasi, diperoleh informasi peserta didik telah diperkenalkan dengan konsep penggunaan uang, namun masih mengalami kesulitan memahami penggunaan uang dalam situasi transaksi sederhana yang berkaitan dengan kegiatan jual beli sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh karakteristik dan kemampuan peserta didik yang beragam dalam aspek kognitif, bahasa dan matematika. Hasil analisis kebutuhan ini menegaskan bahwa ketika diberikan soal “Rani memiliki uang Rp. 7.000 dan membeli kue seharga Rp.5.000, berapa kembaliannya?” peserta didik cenderung menjawab secara acak karena belum memahami konsep “uang berkurang saat dibelanjakan”. Kesulitan ini tidak terlepas dari fakta bahwa seluruh peserta didik di kelas III B SLB Negeri Kabupaten Bekasi belum memiliki pengalaman nyata dalam kegiatan jual-beli, misalnya membeli jajan di kantin atau melakukan transaksi uang secara langsung.

³ Ayse Tanridiler, Teaching Mathematics to Student with Hearing Loss Using Instructional Materials, World Journal of Education (2024), h. 25.

Akibatnya, konsep penggunaan uang hanya dipahami sebagai angka di kertas, bukan sesuatu yang fungsional. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar nyata melalui kegiatan simulasi atau bermain peran yang menyenangkan.

Temuan tersebut diperkuat oleh pengalaman peneliti saat melaksanakan kegiatan PKM di SLB B Santi Rama, yang menunjukkan permasalahan serupa, yaitu peserta didik kesulitan memahami konsep penggunaan dalam situasi transaksi. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan tersebut tidak hanya terjadi pada satuan pendidikan, tetapi merupakan kondisi umum yang dialami oleh peserta didik hambatan pendengaran.

Namun demikian, penelitian ini difokuskan di SLB Negeri Kabupaten Bekasi dengan beberapa pertimbangan. Pertama, hasil observasi awal menunjukkan adanya kebutuhan media pembelajaran yang konkret dan kontekstual pada materi penggunaan uang di sekolah tersebut masih belum memadai. Kedua, karakteristik peserta didik yang beragam dalam aspek kognitif, bahasa, dan kemampuan matematika menuntut adanya media pembelajaran yang adaptif dan terstruktur. Ketiga, pembelajaran yang berlangsung masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional, sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar langsung yang mendukung konsep penggunaan uang.

Berdasarkan kondisi tersebut dan untuk memberikan pemahaman yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan adaptif serta mampu menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dikembangkan juga harus mengakomodasi prinsip pembelajaran peserta didik hambatan pendengaran, yaitu mengutamakan visualisasi, konkretan, dan keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, penerapan pembelajaran kontekstual penting untuk membantu peserta didik memahami keterkaitan antara materi pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Melalui penggunaan media yang konkret dan berbasis pendekatan kontekstual ini, peserta didik dapat mengaitkan materi matematika dengan pengalaman belajar langsung, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Mitobu (Miniatur Toko Belajar Uang) yaitu media interaktif dan adaptif berbentuk miniatur toko yang dilengkapi roda putar angka, miniatur barang dan uang mainan serta buku panduan penggunaan yang dirancang secara khusus untuk mengakomodasi kebutuhan peserta didik sesuai karakteristik dan prinsip pembelajaran peserta didik hambatan pendengaran kelas III B SLB Negeri Kabupaten Bekasi. Media ini didukung dengan alur yang sistematis, mencakup tahap identifikasi nilai uang untuk peserta didik mengenali dan membedakan nilai uang, tahap penetapan untuk peserta didik menentukan soal dengan roda putar angka, tahap peserta didik melakukan simulasi berbelanja, dan tahap evaluasi peserta didik menghitung jumlah nilai barang serta nilai kembalian. Melalui media ini, peserta didik dapat berperan sebagai penjual dan pembeli, sekaligus belajar mengenali nilai uang, memahami penggunaan uang dalam transaksi sederhana, serta menerapkan konsep penggunaan uang secara konkret dan kontekstual. Aktivitas memutar roda juga menambah unsur interaktif sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media Mitobu diharapkan dapat membantu peserta didik hambatan pendengaran memahami konsep penggunaan uang secara nyata melalui kegiatan simulasi jual beli, serta menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran matematika di kelas. Media ini juga diharapkan menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, visual yang sesuai dengan prinsip pembelajaran peserta didik hambatan pendengaran dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan di kelas III SLB Negeri Kabupaten Bekasi, diperoleh beberapa permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini, yaitu:

1. Peserta didik belum mengenal konsep penggunaan uang secara konkret.
2. Peserta didik kesulitan menyelesaikan soal cerita matematika yang melibatkan operasi penjumlahan dan pengurangan pada transaksi sederhana seperti menghitung total belanja dan kembalian.
3. Kemampuan bahasa peserta didik, khususnya dalam memahami kosa kata padanan atau kiasan yang digunakan dalam penggunaan uang masih rendah seperti istilah uang bertambah, uang berkurang, total harga, kembalian.
4. Belum tersedia media yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran penggunaan uang pada peserta didik hambatan pendengaran.
5. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah karena kegiatan belajar belum bersifat interaktif dan kontekstual.
6. Peserta didik belum memiliki pengalaman langsung dalam melakukan kegiatan jual beli karena jarang bertransaksi di lingkungan sekolah maupun rumah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi fokus penelitian sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik hambatan pendengaran kelas III.
2. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran Mitobu (Miniatur Toko Belajar Uang), yaitu media interaktif dan adaptif berbentuk miniatur toko yang dilengkapi roda angka, miniatur barang dan uang mainan serta buku pedoman penggunaan yang dirancang khusus sesuai karakteristik dan prinsip pembelajaran peserta didik hambatan pendengaran kelas III B SLB Negeri Kabupaten Bekasi

3. Materi pembelajaran yang digunakan difokuskan pada penggunaan uang dalam transaksi jual beli sederhana sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dibatasi pada penjumlahan dan pengurangan uang.
4. Dalam penelitian ini, mata uang yang digunakan dibatasi pada jenis uang logam dan uang kertas yang diperkenalkan sebagai bagian dari pembelajaran, mengingat peserta didik belum memiliki pengalaman langsung. Oleh karena itu, nominal uang yang digunakan tidak melebihi Rp. 20.000, dengan rincian uang logam untuk pecahan Rp. 500 dan Rp. 1000 dan uang kertas Rp. 1000 , Rp. 2000, Rp. 5.000, Rp. 10.000, Rp. 20.000.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Mitobu untuk membantu peserta didik hambatan pendengaran kelas III SDLB memahami konsep penggunaan uang?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan khusus dan pengembangan media pembelajaran visual konkret, khususnya bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran dalam pembelajaran matematika dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang adaptif, interaktif dan kontekstual dalam mengajarkan konsep penggunaan uang melalui kegiatan bermain dan simulasi jual beli.

b. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dengan hambatan pendengaran memahami penggunaan uang secara konkret juga melatih keterampilan berhitung

sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan sekaligus memperkenalkan bahasa matematika seperti total harga, kembalian melalui visualisasi yang nyata serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam belajar.

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Menjadi bahan referensi untuk penelitian lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dan simulasi bagi peserta didik berkebutuhan khusus lainnya.

