

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Suatu metode dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara teratur dan terstruktur agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh suatu hasil yang diinginkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa.¹

Keberhasilan dari proses belajar ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran serta prestasi belajar secara maksimal. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah namun prestasi belajar yang dicapai masih rendah. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika adalah karena banyak siswa menganggap bahwa matematika sulit dipelajari. Dari berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap paling sulit dan tidak disenangi oleh para siswa.²

Matematika merupakan ilmu yang mengajarkan tentang logika berpikir, berdasarkan akal dan nalar. Matematika juga dianggap sebagai kumpulan kebenaran dan aturan. Saat mempelajari matematika di lingkup pendidikan, siswa akan memiliki tugas untuk mengikuti aturan dalam menemukan jawaban yang benar. Aturan tersebut umumnya adalah yang diajarkan oleh guru. Secara garis besar, matematika merupakan ilmu struktur, urutan (*order*) dan hubungan yang meliputi tentang dasar-dasar penghitungan, pengukuran dan penggambaran bentuk objek. Ilmu matematika

¹ Achjar Chalil - Hudaya Latuconsina, *Pembelajaran Berbasis Fitrah* (Jakarta: PT Balai Pustaka, 2008), halaman 1.

² Nurdadlah, et.al., "Perbedaan Kemampuan Penalaran Matematika dan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional di SMA Negeri 1 Kualuh Selatan". *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA*, 6: 2, (Februari 2009). Halaman 109-119

melibatkan logika dan kalkulasi kuantitatif dan pengembangannya telah meningkatkan derajat idealisasi dan abstraksi subjeknya.³

Seiring dengan kemajuan teknologi dan proses berkembangnya sarana dan prasarana secara umum, perkembangan teknologi di dunia pendidikan mulai diperhatikan. Selain itu, dunia pendidikan saat ini tampaknya sedang memanfaatkan teknologi komputer dan internet untuk mendukung perkembangan pembelajaran. Salah satu bentuk nyata dari kondisi tersebut adalah diterapkannya *e-learning* sebagai media elektronik yang dapat membawa dampak pada proses pembelajaran.⁴

E-learning adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik melalui teknologi internet maupun intranet. *E-learning* dianggap sebagai suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Hal tersebut membuat interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan dengan tatap muka secara langsung tetapi dilakukan dengan media elektronik sebagai perantara sehingga suasana belajar mengajar menjadi lebih menarik, visual dan interaktif.⁵

SMPLB-B Karya Mulia Surabaya merupakan sekolah luar biasa bagi penyandang tunarungu. Tunarungu adalah individu atau seseorang yang mengalami gangguan pada organ pendengaran sehingga tidak mampu untuk mendengar, mulai dari yang tingkatan ringan sampai berat sekali yang diklasifikasikan ke dalam tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*). Siswa penyandang tunarungu memerlukan pendidikan khusus dan bimbingan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika yang dianggap sulit oleh siswa normal pada umumnya.

Seperti yang dipaparkan sebelumnya bahwa matematika dianggap sulit sehingga ketika siswa menghadapi tes, banyak di

³ Catur Supatmono, *Matematika Asyik* (Jakarta: PT Grasindo, 2009), halaman 6.

⁴ Nugroho. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Strategi Project Based Learning Berbantu Edmodo pada Mata kuliah Statistik Dasar", *Jurnal Pendidikan Matematika FPMIPA Universitas PGRI Semarang*, 3: 1, (Mei 2014), halaman 3

⁵ *Ibid*, halaman 4.

antara siswa yang merasa takut mendapatkan nilai yang buruk karena kurang menguasai materi yang diajarkan serta membuat siswa merasa gugup saat mengerjakan tes tersebut. Kondisi demikian membuat guru harus memiliki kreativitas dan inovasi dalam mengemas tes agar menarik, yaitu dengan menggunakan media komputer atau *e-learning*.

Terkait dengan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian mendalam terkait dengan *e-learning*. Peneliti akan melakukan kajian mendalam tentang pengembangan media tes berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tuna rungu di SMPLB-B Karya Mulia Surabaya. Pengembangan media tes berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini dikhususkan pada siswa kelas VII.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Tes Berbasis *E-learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tuna Rungu SMPLB-B Karya Mulia Surabaya”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media tes berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas VII SMPLB-B Karya Mulia Surabaya?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan media tes berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas VII SMPLB-B Karya Mulia Surabaya?
3. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan media tes berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas VII SMPLB-B Karya Mulia Surabaya?
4. Bagaimana keefektifan penerapan pengembangan media tes berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas VII SMPLB-B Karya Mulia Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media tes berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas VII SMPLB-B Karya Mulia Surabaya.
2. Mengetahui kevalidan pengembangan media tes berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas VII SMPLB-B Karya Mulia Surabaya.
3. Mengetahui kepraktisan hasil pengembangan media tes berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas VII SMPLB-B Karya Mulia Surabaya.
4. Mengetahui keefektifan penerapan pengembangan media tes berbasis *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas VII SMPLB-B Karya Mulia Surabaya.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media untuk tes. Media tes disusun secara menarik menggunakan program berbasis *e-learning*. Pada media ini tidak menggunakan audio atau suara seperti musik karena memang dikhususkan untuk siswa tuna rungu. Pada media ini, jumlah soal dan tingkat kesulitan soal bisa di atur dan disesuaikan dengan kemampuan siswa yang ingin di uji. Bentuk soal yang digunakan dalam media ini berupa soal isian. Pada penelitian ini soal yang digunakan berjumlah 5 soal dengan batas bawah dan batas atas bilangan yaitu -15 sampai 15. Hasil dari tes menggunakan media ini bisa dilihat ada peningkatan atau tidaknya hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat bagi peneliti
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini akan memberikan wawasan dan gambaran yang lebih jelas tentang pengembangan media tes berbasis *e-learning*.
 - b. Dapat memberikan peneliti pengetahuan baru tentang cara membuat dan mengembangkan media tes berbasis *e-learning*.
 - c. Memberi pengetahuan baru tentang sifat-sifat anak tuna rungu yang jauh berbeda dengan anak normal.
2. Manfaat bagi siswa
 - a. Dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan menghilangkan anggapan bahwa tes pelajaran matematika adalah sulit dan membingungkan.
 - b. Mengurangi rasa jenuh, mudah putus asa dan takut dalam menghadapi tes bilangan bulat.
3. Manfaat bagi guru
 - a. Memberikan masukan bagi guru untuk mengembangkan media *e-learning* pada tes materi bilangan bulat yang diharapkan efektif terhadap proses pembelajaran.
 - b. Meningkatkan kualitas dan kreatifitas guru karena guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran secara efektif.
 - c. Mempermudah guru mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap materi operasi hitung bilangan bulat yang diajarkan.

F. Batasan Masalah

Agar tidak ada penyimpangan dalam penelitian ini, maka perlu dicantumkan batasan masalah dengan harapan agar hasil dalam penelitian ini sesuai dengan apa yang dikehendaki peneliti. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas VII SMPLB-B Karya Mulia Surabaya.
2. Penelitian ini hanya fokus pada tes hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat yang dilakukan secara offline dengan siswa berjumlah 9 siswa.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian serta minat siswa yang dapat menjurus pada proses pesan dalam materi pelajaran yang telah disampaikan.
2. Tes merupakan cara yang dapat digunakan atau prosedur yang dapat ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian yang dapat berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas sehingga dapat dihasilkan nilai yang dapat melambangkan prestasi.
3. *E-learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik melalui teknologi internet maupun intranet.
4. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.
5. Bilangan bulat merupakan bilangan yang terdiri atas bilangan bulat positif, bilangan nol dan bilangan bulat negatif.
6. Tunarungu merupakan sebutan bagi seseorang yang mengalami gangguan pendengaran, di mana anak kehilangan seluruh atau sebagian daya pendengarannya sehingga tidak atau kurang mampu berkomunikasi secara verbal.