JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BENDA DI SEKITAR ANAK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBANDINGKAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA TUNARUNGU KELAS II SLB

Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa

TRIWIDIYA OKTAVIANI PUTRI
NIM: 12010044205

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA

2016

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BENDA DI SEKITAR ANAK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBANDINGKAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA TUNARUNGU KELAS II SLB

Triwidiya Oktaviani Putri dan Siti Masitoh

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) o.triwidiya@yahoo.co.id

Abstract

Hearing impairment would have disturbance if the information which the children obtained was in the form of verbalization, because it required listening ability and thinking training. Therefore hearing impairment children had obstacle in understanding the abstract things, such as mathematics. Hence it needed to develop ability to learning mathematics, one of them was comparing using things around children as learning media because they were easy to find and fast to be recognized so that they could attract the children desire. This research had purpose to describe whether there was influence of using things around children learning media toward comparing ability in learning mathematics to class II hearing impairment students in SLB Asih Mulya.

This research used quantitative approach with *pre Experimental* kind and *one group pretest and posttest design.* The independent variable was "things around children learning media" and the dependent variable was "comparing ability". The subject was class II hearing impairment students numbering 6 people. The data collection used writing test and the data analysis used *sign test.*

This research result indicated that There was enhancement of average value of comparing ability i.e. *pre-test* was 33.33 and in *post-test* the value became 70. Zh value obtained was 2,05 and Z table 5% to two sides test was 1,96 so it could be concluded that Ho was refused and Ha was accepted. Based on the explanation above it could be concluded that there was significant influence of using things around children learning media toward comparing ability in learning mathematics to class II hearing impairment students in SLB Asih Mulya Pamekasan.

Keywords: Learning Media, Things Around children

PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap anak membutuhkan pendidikan karena pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak secara optimal, baik pengetahuan, sikap maupun keterampilannya. Hal ini berlaku pula kepada anak berkebutuhan khusus, salah satunya adalah anak tunarungu.

Pada satu sisi anak tunarungu memiliki hambatan dalam memahami hal-hal yang bersifat abstrak karena keterbatasan dalam pendengarannya, pada sisi yang lain

> "Matematika merupakan bidang studi yang mempunyai tingkat kesukaran yang tinggi karena memiliki objek yang abstrak, dibangun melalui penalaran deduktif yaitu suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya, sehingga keterkaitan antara konsep dalam matematika bersifat kuat dan jelas (Depdiknas : 2004)".

> "Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan (Menurut Paling dalam Abdurrahman 2012 : 203)".

Sebenarnya matematika bukanlah hal yang baru bagi manusia, sebab matematika di pelajari dalam kehidupan sehari-hari terutama di sekolah sebagai bidang studi. Bagi sebagian orang khususnya anak-anak, matematika merupakan pelajaran yang menakutkan. Hal itu dapat dilihat dari ekspresi anak-anak yang tegang pada saat menghadapi pelajaran matematika (*mathematics anxiety).*

Beberapa hal yang dapat menjadi alasan mengapa anak-anak menjadi takut terhadap matematika diantaranya ; *pertama*, presepsi awal seorang anak yang melihat matematika sebagai pelajaran yang sulit, sehingga seterusnya anak menganggap angka-angka yang sebenarnya mudah menjadi sulit untuk dipahami. *Kedua*, matematika menggunakan angka-angka yang abstrak atau tidak nyata sehingga memerlukan pemecahan yang sedikit panjang. Dan *ketiga*, anak-anak tidak tahu untuk apa mereka mempelajari matematika dan menggunakan terlalu banyak rumus-rumus yaitu membuat anak-anak menjadi bingung.

Seperti yang dijelaskan dalam Depdiknas (2004),

> "Matematika merupakan bidang studi yang mempunyai tingkat kesukaran yang tinggi, karena memiliki objek yang abstrak, dibangun melalui penalaran deduktif yaitu suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya, sehingga keterkaitan antara konsep dalam matematika bersifat kuat dan jelas".

Menurut Bruner dalam Sukayati, (2004 : 1) menyatakan bahwa

> "Siswa dalam tahap belajar konsep matematika melalui tiga tahap yaitu: (1) tahap enactive, (2) tahap ekonic dan (3) tahap simbolik. Tahap enactive yaitu tahap belajar dengan memanipulasi benda atau obyek yang kongkrit, tahap ekonic yaitu tahap belajar dengan menggunakan gambar dan tahap simbolik yaitu tahap belajar melalui manipulasi lambang atau simbol".

Sejalan dengan hal tersebut Piaget dalam Sukayati (2004 : 1) menyatakan bahwa

> "Taraf berpikir anak se usia SD adalah masih dalam fase konkrit operasional, artinya untuk memahami suatu konsep siswa masih harus diberikan kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata atau kejadian nyata yang dapat diterima akal mereka".

Sesuai dengan konsep belajar siswa yang berhubungan dengan benda nyata atau kejadian nyata maka penggunaan media pembelajaran akan mempermudah pelaksanaan pembelajaran tersebut. Dengan adanya media pembelajaran yang digunakan yaitu sebagai pendukung untuk menjelaskan langkah-langkah atau menguraikan rincian dari suatu proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (Dalam Arsyad, 2013 : 4) mengatakan bahwa "media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran". Sementara itu Anderson (Dalam Sukiman, 2012 : 28) menjelaskan bahwa "media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa". Dengan kata lain menurut Arsyad (2013 : 4),

> "Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar".

Beberapa fungsi media pembelajaran menurut Faiq (2013) adalah :

> "(1) Pemusat perhatian siswa; (2) Menggugah emosi siswa; (3) Membantu siswa memahami materi pembelajaran; (4) Membantu siswa mengorganisasikan informasi; (5) Membangkitkan motivasi belajar siswa; (6) Membuat pembelajaran menjadi lebih konkret; (7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; (8) Mengaktifkan pembelajaran; (9) Mengurangi kemungkinan pembelajaran yang melulu berpusat pada guru; dan (10) Mengaktifkan respon siswa".

Media pembelajaran yang digunakan sebaiknya media yang sederhana dan dikenali siswa sehingga dapat menciptakan semangat belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang akan diajarkan. Dalam kehidupan sehari-hari banyak benda-benda di sekitar anak yang mudah di jumpai dan cepat dikenali seperti benda-benda di sekitar sekolah khususnya di dalam kelas. Benda-benda tersebut dapat berupa peralatan sekolah dan peralatan yang ada di kelas. Benda-benda seperti itu dapat dibudidayakan sebagai media, sehingga peneliti sengaja memunculkannya menjadi media pembelajaran matematika tentang membandingkan.

Seperti yang kita ketahui bahwa benda-benda berupa peralatan sekolah seperti pensil, buku, penghapus, dan penggaris merupakan benda yang anak gunakan ketika mereka belajar khususnya pada pembelajaran matematika. Sama halnya dengan peralatan yang ada di kelas seperti kursi, papan tulis, dan meja merupakan benda yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dalam kelas. Sehingga keistimewaan dengan menggunakan media pembelajaran benda-benda sekitar seperti peralatan sekolah dan peralatan kelas diharapkan dapat menarik minat belajar anak karena media yang digunakannya mudah ditemukan dalam kesehariannya.

Pemahaman terhadap pembelajaran matematika baik penjumlahan, pengurangan, perkalian dan membandingkan diharapkan akan lebih mudah dibelajarkan dengan menggunakan media benda di sekitar anak seperti peralatan sekolah dan peralatan kelas terlebih khusus tentang

membanding yaitu besar-kecil, panjang-pendek dan jumlahnya yang dapat dikategorikan ke dalam geometri. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari Shamsudin (2002 : 110) yang mengungkapkan bahwa "membanding adalah menentukan ciri-ciri adanya kesamaan atau ketidaksamaan mengenai dua atau lebih kuantitas (jumlah) atau bilangan". Sedangkan yang dimaksud dengan geometri adalah

> "Salah satu cabang matematika yang mempelajari tentang titik, garis, bidang dan benda-benda ruang beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya, dan hubungannya antara yang satu dengan yang lain (Alders (1961))".

Berdasarkan alasan di atas maka perlu dilaksanakan penelitian tentang "Pengaruh penggunaan media pembelajaran benda di sekitar anak terhadap kemampuan membandingkan dalam pembelajaran matematika bagi siswa Tunarungu kelas II di SLB Asih Mulya Pamekasan".

METODE

1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengunkan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian pre-eksperimental dengan rancangan one *"one group pre-test post-test desain*.

Data dan Sumber Data Penelitian

a. Lokasi Penelitian
   Tempat penelitian merupakan sumber dari segala informasi maupun sumber untuk memperoleh data. Penelitain ini berlokasi di SLB Asih Mulya Pamekasan yang terletak di jalan KH. Hasan Shinhaji No. 111.
b. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas II di SLB Asih Mulya Pamekasan yang terdiri dari 6 siswa tunarungu.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Tes

Salah satu jenis metode dalam pengumpulan data adalah metode tes. "Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh anak" (Arikunto 2006: 150).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis dan tes perbuatan. Tes tulis diwujudkan dalam soal *prestest*, dan *posttest*, yaitu untuk mengetahui kemampuan kognitif atau hasil belajar siswa sebelum dan sesudah adanya penggunaan media pembelajaran benda di sekitar anak seperti peralatan sekolah dan peralatan kelas. Sedangkan tes perbuatan digunakan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran atau *treatment*, yaitu pada saat penggunaan media pembelajaran benda di sekitar anak seperti peralatan sekolah dan peralatan kelas.

2. Metode Observasi

Obsevasi diartikan sebagai suatu aktivitas yang berkaitan dengan kegiatan memperhatikan atau pemusatan perhatian terhadap suatu obyek yang dilakukan melalui pengamatan, penciuman, perabaan, pendengaran dan pengecap. Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipan, yaitu peneliti terlibat secara langsung dan penuh selama pemberian treatment dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, diperoleh hasil $\mathbf{Z_h}$ (2,05) > Ztabel (1,96) sehingga hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis kerja (Ha) diterima. Jika Ha diterima maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran benda di sekitar anak terhadap kemampuan membandingkan dalam pembelajaran matematika bagi siswa tunarungu kelas II SLB Asih Mulya Pamekasan. Data hasil belajar kemampuan membandingkan dalam pembelajaran matematika bagi siswa tunarungu sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran benda di sekitar anak memiliki perbedaan nilai pada test yang diberikan.

Data hasil kemampuan siswa tunarungu kelas II SLB Asih Mulya Pamekasan pada awal pre-test sebelum diberi perlakuan yaitu mendapatkan 33,33. Perolehan rata-rata tersebut terjadi karena anak tunarungu memiliki kesulitan membandingkan dalam pembelajaran matematika yang disebabkan oleh hambatan yang dimiliki anak tunarungu dalam memahami hal-hal yang bersifat abstrak karena keterbatasan dalam pendengarannya. Pada sisi yang lain

> "Matematika merupakan bidang studi yang mempunyai tingkat kesukaran yang tinggi karena memiliki objek yang abstrak, dibangun melalui penalaran deduktif yaitu suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya, sehingga keterkaitan antara konsep dalam matematika bersifat kuat dan jelas (Depdiknas : 2004)".

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Keterbatasan memahami hal-hal abstrak itu lah yang menyebabkan anak tunarungu lebih mengutamakan menggunakan indra visualnya dalam memperoleh informasi. Seperti yang dijelaskan oleh Somad dan Hernawati (1996 : 28) bahwa

> "Akibat kurang berfungsinya pendengaran, anak tunarungu mengalihkan pengamatannya kepada mata, melalui mata anak tunarungu memahami bahasa lisan atau oral".

Oleh karena itu, salah satu cara yang digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan membandingkan adalah menggunakan media pembelajaran benda di sekitar anak yang bersifat konkrit. Hal itu sejalan dengan pendapat Piaget dalam Sukayati (2004 : 1) yang menyatakan bahwa

> "Taraf berpikir anak se usia SD adalah masih dalam fase konkrit operasional, artinya untuk memahami suatu konsep siswa masih harus diberikan kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata atau kejadian nyata yang dapat diterima akal mereka".

Dalam kegiatan perlakuan menggunakan media pembelajaran benda di sekitar dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Faiq (2013) yang menyatakan fungsi media pembelajaran yaitu

> "(1) Pemusat perhatian siswa; (2) Menggugah emosi siswa; (3) Membantu siswa memahami materi pembelajaran; (4) Membantu siswa mengorganisasikan informasi; (5) Membangkitkan motivasi belajar siswa; (6) Membuat pembelajaran menjadi lebih konkret; (7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; (8) Mengaktifkan pembelajaran; (9) Mengurangi kemungkinan pembelajaran yang melulu berpusat pada guru; dan (10) Mengaktifkan respon siswa".

Media pembelajaran benda di sekitar anak yang digunakan adalah benda-benda peralatan sekolah seperti pensil, buku, penghapus, dan penggaris serta peralatan kelas yang berupa kursi, papan tulis, dan meja itu lah yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari siswa di lingkungan sekolah, sehingga penggunaan media pembelajaran benda di sekitar bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika khususnya membandingkan agar kemampuannya dapat dioptimalkan dengan baik. Hal itu diperjelas oleh Arsyad (2013 : 4),

> "Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar".

Dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran benda di sekitar dimulai dengan menyeting tempat duduk siswa menjadi dua baris yang diisi 3 siswa perbarisnya sehingga siswa mampu melihat dan fokus ke depan saat peneliti menjelaskan. Selanjutnya menyeting ruangan dengan benda-benda yang digunakan seperti kursi, meja dan papan tulis yang di letakkan sedemikian rupa sehingga siswa mudah menggunakannya. Untuk benda-benda lainnya seperti pensil, buku, penghapus, dan penggaris menggunakan benda-benda yang di bawa oleh siswa dan yang ada di dalam kelas. Penggunaan benda-benda tersebut sebagai media di dukung oleh pendapat Arsyad (2013 : 9), yang menyatakan

> "Peraga disini mengandung pengertian bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak kemudian dikonkretkan dengan menggunakan alat agar dapat dijangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang, dan dirasakan".

Selanjutnya, terlebih dahulu peneliti memancing pengetahuan siswa dengan menanyakan beberapa pertanyaan tentang membandingkan. Setelah mengetahui kemampuan masing-masing siswa, selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan perlakuan berupa praktek langsung menggunakan benda-benda yang ada, misal pensil. Peneliti mengambil beberapa pensil secara acak dan dibagi menjadi dua bagian kemudian membandingkan banyak-sedikit pensil dengan menggunakan tanda >, <, dan =, hal itu juga berlaku pada benda yang serupa seperti penggaris, buku, dan penghapus. Pembelajaran tentang membandingkan banyak benda tersebut dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua.

Hasil dari pengamatan pada perlakuan pertama, rata-rata siswa masih dalam tahap mengenal materi sehingga mereka cenderung sulit memperhatikan materi yang disampaikan oleh peneliti. Dalam proses pembelajarannya, siswa cukup aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan. Dari proses pembelajaran tersebut, dalam mengerjakan soal siswa masih belum sepenuhnya mengerjakan secara mandiri karena masih bertanya maksud soal kepada peneliti. Sehingga dari hasil soal yang diberikan, terlihat siswa masih kurang menguasai materi pembelajaran yang disampaikan.

Selanjutnya pada perlakuan kedua, siswa mulai memperhatikan materi yang disampaikan oleh peneliti dengan semangat. Dalam proses pembelajarannya, siswa cukup aktif bertanya

maupun menjawab pertanyaan yang diberikan karena materi yang diajarkan pun sama dengan sebelumnya walupun sedikit dimodifikasi sehingga tidak membosankan. Setelah diberikan perlakuan, peneliti akan memberikan soal untuk dikerjakan siswa dan mereka cukup mampu mengerjakannya secara mandiri. Untuk hasil dari soal tersebut, mengalami peningkatan dari sebelumnya sehingga dapat dikatakan bahwa siswa mampu menguasai materi dengan baik.

Untuk pertemuan ketiga, peneliti melakukan perlakuan tentang panjang-pendek benda menggunakan pensil dan penggaris. Pada pertemuan ketiga inilah, peniliti dan siswa melakukan pembandingan panjang-pendek benda secara sederhana yaitu dengan menggunakan pensil dan penggaris yang berbeda ukuran panjangnya sehingga mempermudah pemahaman panjang-pendek. Hasil dari pengamatan pada perlakuan ketiga, menunjukkan perhatian terhadap materi yang disampaikan sudah sangat bagus karena siswa terlihat menyukai materi. Sehingga siswa sangat aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan. Dan dari hasil soal yang diberikan terlihat peningkatan sehingga dapat dikatakan bahwa siswa menguasai materi pembelajaran yang diberikan.

Hal itu juga berlaku pada pertemuan keempat yang melakukan perlakuan tentang besar-kecil benda menggunakan penghapus, buku, meja, kursi, dan papan tulis yang berbeda ukuran. Hasil dari pengamatan pada perlakuan keempat, sama halnya yang terjadi pada perlakuan sebelumnya. Pada perhatian terhadap materi yang disampaikan sudah sangat bagus karena siswa terlihat menyukai materi. Sehingga siswa sangat aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan. Dan dari hasil soal yang diberikan terlihat peningkatan sehingga dapat dikatakan bahwa siswa menguasai materi pembelajaran yang diberikan.

Untuk pertemuan kelima dan keenam merupakan pertemuan dimana pembelajaran dari pertemuan pertama sampai keempat diulang kembali dalam satu pembahasan yaitu tentang membandingkan banyak benda, membandingkan panjang-pendek benda dan membandingkan besar-kecil benda. Hasil dari pengamatan pada perlakuan kelima dan keenam, siswa sangat memperhatikan materi yang disampaikan karena merupakan pengulangan kembali materi sebelumnya. Dalam proses pembelajaranya pun, siswa sangat aktif menjawab pertanyaan. Sehingga pada saat mengerjakan soal yang diberikan, siswa mampu mengerjakannya secara mandiri. Untuk hasil dari soal tersebut, terlihat siswa sudah menguasai materi yang diajarkan dengan sangat baik.

Dalam penelitian ini menunjukkan kemampuan membandingkan banyak benda, membandingkan panjang-pendek benda dan membandingkan besar-kecil benda mengalami sedikit peningkatan dimana anak cukup mampu melakukan pembandingan dengan sedikit bantuan. Peningkatan kemampuan membandingkan dalam penelitian ini tidak lepas dari tindakan perlakuan yang dilakukan berulang-ulang serta penggunaan media pembelajaran benda di sekitar yang memiliki ciri khas visualisasi yang mudah dijumpai dan dikenali sehingga mempermudah peneliti menarik perhatian siswa.

Hal ini juga didukung oleh penelitian Lungit Satyajati (2013) yang menunjukkan ada pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika menggunakan media benda konkrit.

Anak tunarungu mengalami masalah dalam memahami hal-hal yang bersifat abstrak karena keterbatasan dalam pendengarannya khususnya pada mata pelajaran matematika yang anak sulit pahami seperti konsep matematika, sulit mengerjakan konsep matematika tingkat tinggi, minat untuk belajar rendah dan hasil belajar matematika menjadi rendah. Sehingga anak tunarungu akan mempunyai prestasi lebih rendah jika dibandingkan dengan anak normal. Hal ini tentu saja menghambat perkembangan kognitif anak terutama dalam matematika khususnya membandingkan. Dengan menggunakan media pembelajaran benda di sekitar dapat mengajarkan anak tentang membandingkan menggunakan visualisasi benda konkrit agar keabstrakan matematika mampu anak pahami dan pengulangan-pengulangan materi juga akan mengoptimalkan kemampuan membandingkan yang dimiliki oleh anak. Karena media menurut Hamidjojo (dalam Arsyad, 2013 : 4) bahwa

> "Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju".

Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses pembelajaran sangat tepat digunakan khususnya dalam pembelajaran matematika yang membutuhkan media sebagai sarana untuk mengkonkritkan materi yang ada. Sebagai media

yang mudah dijumpai dan dikenali anak dalam lingkungan sekitar sekolah maka dapat diubah dengan media lainnya asalkan sesuai dengan karakteristik anak.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran benda di sekitar anak terhadap kemampuan membandingkan dalam pembelajaran matematika bagi siswa tunarungu kelas II di SLB Asih Mulya Pamekasan.

PENUTUP

A. SIMPULAN

Kesimpulan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah yang didasarkan atas fakta dan data yang diperoleh. Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa $\mathbf{Z_h}$ (2,05) > Ztabel 5% (1,96). Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data tentang penggunaan media pembelajaran benda di sekitar terhadap kemampuan membandingkan dalam pembelajaran matematika dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran benda di sekitar anak terhadap kemampuan membandingkan dalam pembelajaran matematika bagi siswa tunarungu kelas II SLB Asih Mulya Pamekasan.
2. Terjadi perbedaan nilai kemampuan membandingkan pada siswa kelas II SLB Asih Mulya Pamekasan sebelum menggunakan media pembelajaran benda di sekitar anak yaitu sebesar 33,33 dan sesudah menggunakan media pembelajaran benda di sekitar anak yaitu sebesar 70.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran benda di sekitar anak terhadap kemampuan membandingkan dalam pembelajaran matematika maka dapat disarankan :

1. Bagi Guru

   Diharapkan guru lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran benda di sekitar anak untuk melatih kemampuan membandingkan banyak benda, membandingkan panjang-pendek benda, dan membandingkan besar-kecil benda.
2. Bagi Orang Tua

   Kepada orang tua hendaknya pembelajaran yang sudah diberikan di sekolah, di teruskan di rumah agar kemampuan membandingkan khususnya membandingkan banyak benda, membandingkan panjang-pendek benda, dan membandingkan besar-kecil benda meningkat lebih signifikan.
3. Bagi Peneliti Lanjut

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan penggunaan media pembelajaran benda di sekitar anak dengan skala penelitian yang lebih besar dan subjek penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Adhitya, Sandry. 2013. *Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Variasi Media Pada Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ciluluk 1-2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung*, (Online), (http://repository.upi.edu/5716/, di unduh 18 Maret 2016).

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta : Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi SDLB Tunarungu*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2012. *Startegi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Faiq, Muhammad. 2013. *10 Fungsi Media Pembelajaran*, (Online),(http://penelitiantindakankelas.blogspot.co.id/2013/04/10-fungsi-media-pembelajaran.html, diakses 07 Maret 2016).

Fauzia, Ina. 2013. *Ruang Lingkup Geometri*, (Online), (http://inafauzia95.blogspot.co.id/2013/10/ruang-lingkup-geometri.html, diakses 19 Juli 2016)

Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Rajawali Pers.

Hardini, Isriani dan Puspitasari, Dewi. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta : Familia.

Karina, Eta. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Materi Luas Permukaan dan Volume Kubus dan Balok*, (Online), (http://eprints.ung.ac.id/2766/, diunduh 28 April 2016)

Runtukahu, Tombokan dan Kandou, Selpius. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Sadiman, Arief Sukadi, Rahardjo,R, Haryono, Anung dan Harjito. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian,*

Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta : Rajawali Pers.

Satyajati, Hashera Lungit. 2013. *Efektivitas Penggunaan Media Benda Konkrit Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pembagian MI Ma'arif Bego Maguwoharjo Sleman*, (Online), (http://digilib.uin-suka.ac.id/11098/, diunduh 18 Maret 2016).

Shamsudin, Baharin. 2007. *Rumus dan Kamus Matematika Bergambar untuk Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana.

Somad, Permanarian dan Hernawati, Tati. 1996. *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. _____ : Departemen Pendidikan Kebudayaan Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Guru.

Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Sukayati. 2004. *Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Makalah Disajikan pada Diklat Matematika Untuk Guru SDLB se-Indonesia. Malang 24 September-20 Oktober 2004.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia.

Wasita, Ahmad. 2012. *Seluk-Beluk Tunarungu & Tunawicara Serta Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta : Javalitera.

Widjaya, Ardhi. 2012. *Memahami Anak Tunarungu*. Yogyakarta : Familia.

Yulindawati. 2011. *Matematika Perbandingan*, (Online), (http://wwwsyulindawati.blogspot.co.id/, diakses 15 Maret 2016).

UNESA
Universitas Negeri Surabaya