

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Down syndrome adalah suatu kondisi keterbelakangan perkembangan fisik dan mental anak yang diakibatkan adanya abnormalitas perkembangan kromosom. Kromosom itu terbentuk akibat kegagalan sepasang kromosom untuk saling memisahkan diri saat terjadi pembelahan. Di dalam kromosom terdapat bahan-bahan genetik yang menentukan sifat-sifat seseorang, Kosasih (2012, hlm.79).

Dokita (2010) dalam <http://dokita.co/blog/down-syndrome/> menyebutkan bahwa, menurut penelitian *down syndrome* menimpa satu di antara 700 kelahiran hidup atau satu diantara 800-1000 kelahiran bayi. Diperkirakan saat ini terdapat empat juta *down syndrome* di seluruh dunia, dan 300.000 kasusnya terjadi di Indonesia. Bayi yang mengalami *down syndrome* jarang dilahirkan oleh ibu yang berusia di bawah 30 tahun, tetapi resiko akan bertambah setelah ibu mencapai usia di atas 30 tahun. Pada usia 40 tahun, kemungkinannya sedikit di atas satu dari 100 bayi, dan pada usia 50 tahun, hampir satu dari 10 bayi. Risiko terjadinya *down syndrome* juga lebih tinggi pada ibu yang berusia di bawah 18 tahun.

Karakteristik anak *down syndrome* dalam proses pembelajaran yang terlihat menonjol selain kurangnya pemahaman adalah anak mudah bosan, rentang konsentrasi yang pendek dalam menerima pelajaran dan bertingkah semaunya. Mereka terkadang mencari kesibukan yang lebih menarik minatnya. Kebanyakan anak *down syndrome* akan sangat ceria bila diajak menari, bernyanyi, mewarnai dan diajak melakukan kegiatan-kegiatan menyenangkan lainnya. Memberikan materi pembelajaran bagi anak *down syndrome* memerlukan kreativitas yang ekstra dan media pembelajaran yang benar-benar menarik agar potensi yang sudah ada pada anak dapat berkembang lebih optimal.

Caryoto dan Meimulyani (2013, hlm.34) mengemukakan bahwa Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran

terjadi dan berlangsung lebih efisien. Media pembelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah stempel kentang.

Stempel kentang adalah salah satu contoh teknik Cetak Tinggi dalam Pendidikan Seni Rupa. Dengan menstempel anak akan merasakan langsung pembelajaran yang diberikan melalui tangan dan matanya. Merasakan warna apa yang menempel ditangannya dan setelah kentang ditempelkan ke kertas anak juga secara tidak langsung mengenal bentuk gambar yang di stempelnya. Tidak hanya aspek kognitif tetapi aspek afektif dan psikomotor anak juga akan tersentuh dengan media ini. Stempel kentang membawa anak ke dalam situasi pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Konsentrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah Pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal. Menurut Sprenger (2011, hlm.15) Perhatian diperlukan untuk berpikir. Anak *down syndrome* mengalami kesulitan dalam pemusatan perhatian sehingga berdampak buruk pada pekerjaan atau kegiatan yang sedang ia lakukan.

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Budi Utama Kota Cirebon menunjukkan bahwa rentang konsentrasi anak *down syndrome* dalam menerima pelajaran sangat pendek. Peneliti mencoba mengenalkan warna pada anak-anak dengan menanyakan nama-nama warna benda yang ada di sekitarnya. Baru beberapa saat dapat duduk di tempatnya masing-masing, anak sudah pergi lagi dengan kesibukannya yang lain. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa mengajarkan warna pada anak *down syndrome* memerlukan media yang menarik sehingga kemampuan anak dapat berkembang lebih optimal terutama dalam hal konsentrasi.

Dari permasalahan yang telah di paparkan tersebut maka peneliti tertarik untuk memilih Judul : **Efektivitas Penggunaan Media Stempel Kentang pada Pembelajaran Mengenal Warna dalam Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak *Down Syndrome* di SLB Negeri Budi Utama Kota Cirebon.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang terkait dengan tema penelitian, yaitu :

1. Anak dengan *down syndrome* memiliki keterbatasan inteligensi, keterbatasan sosial dan keterbatasan fungsi mental lainnya.
2. Kegiatan untuk mengasah kognitif pada anak *down syndrome* usia dini antara lain adalah dengan pengenalan angka, huruf, bentuk-bentuk geometri, dan warna.
3. Mudah bosan, kesulitan memahami, dan rentang perhatian yang pendek membuat anak *down syndrome* memerlukan media pembelajaran yang menarik.
4. Pengenalan warna pada anak *down syndrome* dapat dilakukan dengan cara mewarnai gambar, memakai kartu warna, *finger painting*, dan stempel kentang.
5. Dengan menstempel anak akan berusaha melatih motoriknya, mengkoordinasikan mata dan tangan, melatih kognitifnya, melatih konsentrasi, sosialisasi, taat aturan, melatih mengucapkan warna dengan jelas dan anak juga belajar bagaimana menjaga kebersihan tangan dan kelas se usai pembelajaran.
6. Konsentrasi berpengaruh besar terhadap pekerjaan yang sedang dilakukan oleh anak. Dengan konsentrasi yang baik tentu pekerjaan yang dihasilkan anak akan lebih baik pula.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka batasan masalah pada penulisan ini adalah sebagai berikut:

“Efektivitas Penggunaan Media Stempel Kentang pada Pembelajaran Mengenal Warna dalam Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak *Down Syndrome* di SLB Negeri Budi Utama Kota Cirebon”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah media

Stempel Kentang pada pembelajaran mengenal warna efektif untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak *Down Syndrome* di SLB Negeri Budi Utama Kota Cirebon?”

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana efektivitas penggunaan media stempel kentang pada pembelajaran mengenal warna dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak *down syndrome*.

2. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait dalam mengembangkan pembelajaran, khususnya dalam aspek praktis yaitu sebagai berikut:

a) Bagi Anak *Down Syndrome*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan media pembelajaran yang baik bagi perkembangan anak *Down Syndrome*.

b) Bagi Sekolah Luar Biasa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan dalam hal media pembelajaran untuk anak *Down Syndrome*

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan baru dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak *Down Syndrome*.