

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kebanyakan bangsa di dunia mengakui bahwa anak luar biasa khususnya yang tunagrahita mempunyai hak yang sama sebagaimana anak pada umumnya dalam memperoleh pendidikan. Mengenai hak-hak tersebut secara internasional didukung oleh PBB hak-hak kemanusiaan, hak anak, dan mereka yang mengalami hambatan perkembangan. Dengan demikian, pendidikan telah menjadi sarana penting dalam upaya menciptakan generasi unggul melalui peningkatan kualitas pendidikan dengan cara membangun pembelajaran yang mengedepankan pengembangan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Meskipun dalam kenyatannya anak tunagrahita kesulitan dalam mencerna informasi, tetapi ketika mereka dilatih maka mereka akan mampu mencerna informasi tersebut.

Menurut *American Association on Mental Deficiency* dalam Amin (1995: 16) mengemukakan bahwa 'Tunagrahita mengacu pada fungsi intelek umum yang nyata berada dibawah rata-rata bersamaan dengan kekurangan dalam adaptasi tingkah laku dan berlangsung dalam masa perkembangan'. Tunagrahita terbagi kedalam tiga kelompok, yaitu tunagrahita ringan, sedang, dan berat/ sangat berat. Sementara pengelompokkan tunagrahita berdasarkan IQ menurut WHO dalam Amin (1995:21) yaitu 'Tunagrahita ringan dengan IQ 50-70, tunagrahita sedang dengan IQ 30-50, dan tunagrahita yang berat/ sangat berat dengan IQ kurang dari 30'.

Terhambatnya perkembangan intelegensi atau kecerdasan yang dialami oleh anak tunagrahita mengakibatkan munculnya masalah-masalah dalam proses belajar, diantaranya: kesulitan menangkap pelajaran, kemampuan berpikir abstrak yang terbatas, dan memiliki daya ingat yang lemah. Akan tetapi meskipun demikian mereka masih mampu mengikuti pelajaran hanya saja mereka sering teralihkan dengan sesuatu yang menarik perhatiannya, sehingga konsentrasinya

pun kurang. Hal ini akan mengakibatkan pada kemampuan mereka dalam mendapatkan materi pelajaran. Dengan demikian diperlukan media yang dapat menarik perhatian anak sehingga dapat mengikuti pelajaran dan mengingat pelajaran yang telah diperolehnya. Karena proses mengingat adalah suatu kondisi yang dirasa sulit dimiliki oleh anak tunagrahita terlebih pada tunagrahita sedang.

Permasalahan tersebut sesuai dengan fakta yang ditemukan berupa anak tunagrahita sedang kelas V yang belum mampu mengingat kembali objek yang dilihatnya dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Penggunaan media komputer yang sudah digunakan pun belum mampu menstimulasi anak untuk tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, melainkan anak lebih suka memainkan komputer dibandingkan fokus pada objek yang dilihatnya. Namun setelah dicoba menggunakan media kartu gambar anak lebih bisa fokus mengikuti pembelajaran. Dengan demikian suatu inovasi yang digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga dapat memberikan peningkatan terhadap rentang konsentrasi anak tunagrahita adalah melalui media permainan kartu gambar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sadiman (1996: 29) bahwa “ media gambar adalah media yang paling umum dipakai yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja”.

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera penglihatan dan indera pendengaran sangat menonjol perbedaannya. Menurut Baught dalam Arsyad (2007:10) ‘Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui penglihatan, dan 5 % dari indera pendengaran, dan 5% lagi dari lainnya’. Sementara Dale (1969) memperkirakan bahwa ‘Pemerolehan hasil belajar melalui indera penglihatan berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%’ (Arsyad, 2007: 10). Namun hal ini tidak berlaku bagi seseorang yang kehilangan satu inderanya karena mereka akan mengoptimalkan yang lainnya secara optimal sebagai pengganti inderanya yang hilang, sehingga persentase pemerolehan informasinya akan terbalik berbeda. Dengan demikian bagi anak tunagrahita yang masih memiliki kemampuan visual, teori yang menyatakan bahwa dalam proses belajar untuk memperoleh informasi, indera

penglihatan lebih dominan dibandingkan dengan indera lainnya upaya ini untuk meningkatkan daya ingat anak tunagrahita dapat dilakukan dengan maksimal.

Siswa tunagrahita memiliki kemampuan berpikir abstrak yang terbatas, melalui penggunaan permainan kartu bergambar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengingatnya. Hal ini disebabkan dengan permainan kartu bergambar dapat membantu memvisualisasikan terhadap benda sehingga dapat membantu mengingat informasi berdasarkan apa yang dilihat. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan *Visual Memory* Anak Tunagrahita Sedang di Kelas V SPLB-C YPLB CipagantiBandung”.

B. Identifikasi Masalah

Banyak permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, maka penulis melakukan identifikasi masalah. Adapun Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek mengalami kesulitan dalam mempelajari hal-hal abstrak sebagai dampak dari ketunagrahitaannya.
2. Subjek memerlukan waktu yang lama dalam mengingat informasi yang disampaikan dibandingkan dengan anak sedang lainnya. Seseorang yang memiliki hambatan kecerdasan berpengaruh pada proses mengingat atau memori, yang terdiri dari tahap penyandian, penyimpanan, serta pengambilan informasi. Seseorang yang mengalami hambatan kecerdasan akan mengalami kesulitan terutama saat penerimaan memori jangka pendek (*short term memory*) dan mengubahnya menjadi memori jangka panjang (*long term memory*), sehingga kemampuan daya ingatnya lemah.
3. Subjek mengalami rentang konsentersasi yang rendah dan cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan anak tunagrahita sedang lainnya. Sehingga, membutuhkan metode yang dapat menarik perhatiannya untuk meningkatkan rentang konsentersasinya.
4. Kurangnya media yang digunakan saat pembelajaran, dalam kaitannya dengan meningkatkan kemampuan *visual memory* anak tunagrahita sedang.

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Subjek matanya sering tidak fokus dan sering menunduk sehingga menjadi hambatan dalam *visual memory*-nya.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak terlalu meluas, maka penulis membatasi pada penerapan permainan kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan *visual memory* pada anak tunagrahita sedang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, diantaranya subjek mengalami kesulitan dalam mengingat objek/ informasi yang telah diterimanya, maka permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan *visual memory* anak tunagrahita sedang di kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung?”

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan gambaran mengenai sejauh mana pengaruh penggunaan permainan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan *visual memory* anak tunagrahita sedang kelas V di SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung.

2. Kegunaan

a. Kegunaan Teoritis

- 1) Memberikan masukan berkaitan dengan pengaruh kartu gambar dalam upaya mengoptimalkan kemampuan mengingat anak tunagrahita sedang
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan masukan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam penggunaan permasalahan peningkatan kemampuan *visual memory* pada anak tunagrahita sedang.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti tentang pengaruh penggunaan permainan kartu gambar dalam upaya meningkatkan kemampuan *visual memory* pada anak tunagrahita sedang.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang besar. Secara empiris di lapangan sebagai masukan bagi sekolah dalam upaya menangani permasalahan kemampuan *visual memory* pada anak tunagrahita sedang.

