

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, pendidikan menjadi sarana penting dalam upaya menciptakan generasi unggul melalui peningkatan kualitas pendidikan formal dengan cara membangun pembelajaran yang mengedepankan pengembangan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Pembelajaran merupakan proses yang sengaja dilakukan secara sistematis dan terprogram untuk membangun suatu interaksi edukatif antar individu maupun lingkungan dalam kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan berupa perubahan perilaku positif.

Hal inipun, diaplikasikan dalam pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan yang merupakan anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan kemampuan kecerdasannya dan teridentifikasi dengan nilai IQ 52-68 dalam skala Binet atau 55-70 dalam skala Wischler, dan juga mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan (maladaptive), serta terjadi dalam masa perkembangan.

Pada hakikatnya, intelegensi bukanlah kemampuan yang bersifat tunggal tetapi merupakan kemampuan yang bersifat majemuk dan merupakan potensi bawaan yang tidak diperoleh dari proses belajar. Intelegensi atau kecerdasan dapat diartikan sebagai kemampuan untuk beradaptasi, mencapai prestasi, memecahkan

masalah, menginterpretasikan stimulus yang diperoleh, memodifikasi tingkah laku, memahami konsep atau merespon informasi.

Terhambatnya perkembangan intelegensi atau kecerdasan yang dialami oleh anak tunagrahita tentunya akan berkorelasi pada terhambatnya perkembangan seluruh komponen intelegensi. Salah satu komponen intelegensi yang mengalami hambatan yaitu kemampuan mengingat. Menurut Lani Bunawan (2000:18) menyatakan bahwa kemampuan mengingat dapat diartikan sebagai kemampuan menangkap informasi, menyimpan, dan mengungkapkannya kembali. Kemampuan mengingat pada dasarnya terbagi atas 2 bagian yaitu ingatan jangka pendek dan jangka panjang. Ingatan jangka pendek adalah proses merekonstruksi informasi yang diterima melalui indera yang terjadi dalam waktu yang relatif pendek. Sedangkan, ingatan jangka panjang adalah proses merekonstruksi informasi yang diterima melalui indera yang terjadi dalam waktu yang relatif panjang dan cenderung menetap untuk diingat. Namun, apabila di tinjau dari sudut pandang diperolehnya informasi yang diterima, maka mengingat terbagi atas 4 bagian yaitu ingatan visual, ingatan auditori, ingatan kinestetik, dan ingatan taktil.

Selain itu, faktor penyebab lain dari terhambatnya kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan adalah karena sulitnya anak untuk berkonsentrasi dan memberikan atensi/perhatian. Sehingga, menyebabkan mereka kesulitan untuk memfokuskan diri pada stimulus/informasi yang diberikan ketika proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut sesuai dengan fakta yang ditemukan berupa keberadaan anak tunagrahita ringan di kelas II SD yang belum mampu mengingat kembali objek yang dilihatnya dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Selain disebabkan oleh tingkat kecerdasan anak yang berada dibawah rata-rata anak pada umumnya, hal lain yang menyebabkan permasalahan ini adalah sulitnya anak memfokuskan diri dalam proses pembelajaran. Penggunaan media kartu gambar yang biasa digunakanpun belum mampu menstimulasi anak untuk tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya, pemaparan diatas menyiratkan adanya permasalahan dalam perkembangan kemampuan mengingat yang terdapat dalam ranah intelegensi anak tunagrahita ringan. Hal ini tentunya dapat mengakibatkan sulitnya anak untuk melakukan pembelajaran secara akademik berupa kegiatan mengingat simbol-simbol huruf yang menjadi dasar pengembangan kemampuan membaca, dikarenakan anak belum mampu mengingat objek yang diperoleh melalui indera secara baik. Permasalahan tersebut akan menjadi hambatan besar bagi anak jika tidak ditangani dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang komprehensif untuk mengatasinya.

Salah satu, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan cara membuat kondisi pembelajaran yang menarik perhatian anak melalui media pembelajaran yang digunakan, sehingga anak terstimulasi untuk turut serta dalam kegiatan pembelajaran yang dibuat. Dikarenakan hambatan

intelegensi yang dimiliki oleh anak tunagrahita ringan yang berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan mengingatnya, maka diperlukan adanya suatu media yang mampu membuat anak tertarik dan menaruh perhatian serta dapat berkonsentrasi untuk mengingat informasi berupa objek-objek yang diterima oleh indera. Adapun, media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menganggulangi permasalahan tersebut salah satunya adalah media CAI (*Computer-Assisted Instruction*). Menurut Arsyad (2007:54) menyatakan bahwa CAI (*Computer-Assisted Instruction*) merupakan media pembelajaran yang menggunakan alat komputer dalam proses penyampaiannya. Terdapat 4 jenis model pengembangan dalam media pembelajaran ini yaitu *drill and practice*, *simulation*, *tutorial*, dan *instructional games*.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengaplikasikan penggunaan media pembelajaran *Computer-Assisted Instruction* (CAI) melalui model *instructional games* dalam upaya meningkatkan kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Computer-Assisted Instruction* (CAI) melalui model *instructional games* dapat membantu upaya meningkatkan kemampuan anak tunagrahita ringan dalam kemampuan mengingatnya, karena penggunaan media pembelajaran model ini dapat mengembangkan kemampuan ingatan visual dan auditori melalui stimulus berupa informasi objek yang diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran. Ingatan visual adalah ingatan yang mempertahankan beberapa karakteristik dari indra kita

yang berkaitan dengan pengalaman visual (en.wikipedia.org/wiki/Visual_memory). Sedangkan, ingatan auditori adalah ingatan berupa pengalaman yang diterima oleh indera pendengaran. (www.audiblox2000.com/auditory-memory.htm).

Selain itu, media inipun memungkinkan anak tunagrahita ringan untuk dapat belajar dengan suatu kondisi yang menarik karena di setting dalam bentuk permainan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis CAI (*computer-assisted instruction*) melalui model *instructional games* diharapkan mampu membantu anak tunagrahita ringan untuk mengingat objek berupa gambar benda di sekitar serta simbol-simbol huruf yang menjadi dasar pengembangan kemampuan membaca anak.

Oleh karena itu, maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian mengenai **“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis CAI (*Computer-Assisted Instruction*) Model *Instructional Games* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Anak Tunagrahita Ringan”**. Penelitian ini dilakukan guna mencari tahu peningkatan kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan yang merupakan modal dasar pengembangan kemampuan akademik berupa kegiatan membaca. Melalui pengimplementasian media pembelajaran berbasis *Computer-Assisted Instruction* (CAI) melalui model *instructional games*.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan semua masalah yang ada pada objek penelitian, baik permasalahan yang akan diteliti maupun tidak (Sugiyono, 2002:304).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka teridentifikasi dari permasalahan, sebagai berikut :

1. Hambatan perkembangan kecerdasan yang dialami oleh anak tunagrahita ringan yang diindikasikan melalui tingkat intelegensi yang berada dibawah rata-rata anak pada umumnya berkorelasi pada terhambatnya komponen-komponen kecerdasan, salah satunya adalah kemampuan mengingat.
2. Permasalahan kemampuan mengingat yang dialami oleh anak tunagrahita ringan disebabkan pula oleh sulitnya anak untuk menaruh perhatian dan berkonsentrasi pada stimulus yang diberikan ketika proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran yang biasa digunakan belum mampu menarik perhatian anak untuk memfokuskan diri pada pembelajaran yang dilakukan berupa kegiatan mengingat kembali objek gambar yang diperlihatkan dalam kurun waktu yang telah ditentukan.
4. Kemampuan mengingat adalah bagian penting dalam proses pembelajaran yang merupakan salah satu modal dasar pengembangan kemampuan membaca anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan, pada hakikatnya penelitian ini berusaha mengetahui dan mengkaji sebuah media pembelajaran yang dapat

meningkatkan kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan. Agar proses penelitian terfokus sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka penulis membatasi permasalahan, sebagai berikut :

1. Kemampuan mengingat objek pada anak tunagrahita ringan merupakan salah satu prasyarat dalam kemampuan membaca.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis CAI (*Computer-Assisted Instruction*) melalui model *Instructional games* untuk meningkatkan kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan yang diduga mampu menstimulasi pengembangan ingatan visual dan auditori anak.

D. Rumusan Masalah

Merujuk pada pembatasan masalah yang telah teridentifikasi, maka penulis merumuskan permasalahan, sebagai berikut : Apakah penggunaan media pembelajaran CAI (*Computer-Assisted Instruction*) melalui model *Instructional Games* dapat meningkatkan kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan ?

E. Tujuan dan Kegunaan Masalah

a. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terdiri atas tujuan umum dan tujuan khusus.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa tujuan umum dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan mengingat pada anak

tunagrahita ringan melalui media pembelajaran berbasis CAI (Computer-Assisted Instruction) model *Instructional Games*”.

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh data mengenai kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis CAI (Computer-Assisted Instruction) melalui model *Instructional Game*.
2. Untuk memperoleh data dan kajian lebih lanjut mengenai kemampuan mengingat anak tunagrahita ringan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis CAI (Computer-Assisted Instruction) melalui model *Instructional Game*.

b. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini terbagi atas kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Adapun, kegunaan teoritis dari penelitian ini adalah hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut tentang pengembangan kemampuan mengingat pada anak tunagrahita ringan.

Sedangkan kegunaan secara praktis dari penelitian ini, antara lain :

1. Memberi masukan bagi guru mengenai penggunaan media CAI (Computer-Assisted Instruction) melalui model *Instructional Games*

sebagai media yang dapat mengembangkan kemampuan mengingat pada anak tunagrahita ringan.

2. Memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah atau lembaga-lembaga yang bersangkutan untuk memberikan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengingat anak tunagrahita sebelum melangkah ke pembelajaran akademik.

