

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang dasar 1945 mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang. Pembangunan nasional dibidang pendidikan adalah upaya demi mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil dan makmur berdasarkan Undang-Undang dasar 1945, yang memungkinkan warganya mengembangkan diri sebagai manusia Indonesia seutuhnya.

Dengan berlakunya undang-undang Sisdiknas (2003:6) yang menyatakan bahwa warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Salah satunya adalah anak tunagrahita. Anak tunagrahita pada umumnya mempunyai hambatan dalam menolong diri seperti berpakaian, makan, minum, menggunakan kamar mandi. Kemampuan menolong diri merupakan salah satu bidang pengajaran yang harus diberikan kepada siswa tunagrahita, mengingat keterbatasan kemampuan mereka. Pada anak normal menolong diri diperoleh melalui pengamatan sedangkan siswa tunagrahita menolong diri harus diprogramkan secara berulang-ulang. Sehingga di sekolah mereka belajar mata pelajaran khusus kemampuan merawat diri yang bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan-kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari untuk

dapat menolong diri sendiri sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat.

Tunagrahita atau *Child With Developmental Imparment* adalah anak yang mempunyai inteligensi di bawah rata-rata, dan mengalami hambatan dalam perilaku adaptif. (Smith, 2002:61 dalam Delphie, B; 2006:53). Lebih lanjut Smith (2002:56) menjelaskan

Mental Retardation refers to substantial limitations in present functioning. It is characterized by significantly subaverage intellectual functioning, existing concurrently with related limitations in two or more of the following applicable adaptive skills areas: communication, self-care, home living, social skills, community use, self-direction, health and safety, functional academics, leisure and work. Mental retardation manifests before age 18” (dalam Delphie, B;2006:61)

Diartikan secara bebas.

Bahwa anak tunagrahita adalah mereka yang mengalami hambatan dalam fungsi intelektual, serta hambatan-hambatan lain yang menyertainya yaitu dalam hal penyesuaian diri, meliputi komunikasi, bina diri, kehidupan di rumah, keterampilan sosial, penggunaan fasilitas lingkungan, mengatur diri, kesehatan dan keselamatan diri, keberfungsian akademik, mengatur waktu luang, dan bekerja. Keadaan seperti itu secara nyata berlangsung sebelum usia 18 tahun

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa salah satu hambatan anak tunagrahita adalah dalam bina diri oleh sebab itu salah satu pembelajaran yang perlu dikembangkan pada anak tunagrahita sedang dalam hal keterampilan bina diri khususnya dalam menolong diri, seperti: berpakaian, makan, minum, dan menggunakan kamar mandi. Bagi anak tunagrahita sedang, menolong diri sangat sulit dilakukan karena kemampuan aktivitas yang sangat terbatas. Selain itu, anak tunagrahita sedang kurang memiliki motivasi dirinya untuk mempunyai keinginan

memperhatikan pemeliharaan terhadap dirinya sendiri. Dengan demikian, secara fisik penampilan anak tunagrahita terlihat tidak rapih dan tidak bersih.

Tunagrahita ditandai oleh adanya gangguan mental (kognitif) atau fisik atau kombinasi dari mental dan fisik, gangguan tersebut terjadi sebelum usia 22 tahun, memiliki keterbatasan dalam tiga atau lebih pada aspek berikut: a) menolong diri, b) bahasa reseptif dan ekspresif, c) belajar, d) mobilitas, e) mengarahkan diri sendiri, f) kapasitas untuk hidup mandiri, g) secara ekonomi memiliki keterbatasan dalam memperoleh penghasilan, serta membutuhkan treatment atau layanan pendidikan yang sistematis dan multidisiplin, sepanjang hidupnya atau sekurang-kurangnya memerlukan waktu yang panjang (Mary Beimer/Smith, Richard F. Ittenbar & James R. Patton; 2002 dalam Rochyadi, E. Zaenal, A; 2003:8)

Pada dasarnya keinginan anak-anak tunagrahita sama dengan mereka yang normal dalam segi psikologis dan sosial emosinya. Oleh karena itu mereka ingin diperlakukan sama dengan anak normal lainnya, misalnya rasa memiliki, rasa mencintai, harga diri, perasaan aman (Maslow, 1954 dalam Delphie, B; 1996:52)

Berdasarkan tinjauan lapangan, kesalahan-kesalahan yang dialami anak tunagrahita sedang, umumnya pada keterampilan berpakaian. Kesalahan-kesalahan itu disebabkan karena mereka kurang mampu dalam hidup sehari-hari antara lain mengenakan pakaian, mengancingkan pakaian, dan kesulitan dalam menanggalkan pakaian. Kesalahan-kesalahan anak tunagrahita sedang ini dapat dilihat secara langsung dalam kegiatan sehari-hari. Dengan karakteristik yang dimiliki anak tunagrahita yang cenderung sukar dalam memusatkan perhatian dan mudah bosan,

menuntut suatu kreativitas dari guru untuk merangsang anak agar tertarik pada pelajaran yang diikutinya, salah satunya menggunakan media. Dengan menggunakan media pembelajaran anak tidak akan merasa bosan dengan materi pembelajaran yang diberikan walaupun materi tersebut akan diberikan secara berulang kali.

Salah satu media pembelajaran yaitu dengan menggunakan boneka Barbie sebagai benda yang umumnya begitu akrab dengan kehidupan anak-anak khususnya perempuan karena dapat dijadikan teman bermain dan bercanda. Selain itu boneka Barbie dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam kemampuan menolong diri khususnya berpakaian dalam mengancingkan kemeja. Dengan demikian, boneka Barbie bisa dikatakan sebagai suatu benda yang dijadikan sebagai representasi atau perwakilan dari setiap dinamisasi kehidupan manusia.

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti berasumsi bahwa permainan boneka Barbie dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam keterampilan berpakaian. Dengan demikian, peneliti ingin mengadakan suatu penelitian yang berjudul: “PENGARUH MEDIA BONEKA BARBIE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPAKAIAN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka yang menjadi identifikasi masalah diantaranya:

1. Apakah suatu media tertentu dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita sedang dalam pembelajaran merawat diri ?
2. Apakah metode mengajar yang telah digunakan guru tanpa media pembelajaran dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan anak tunagrahita sedang dalam pembelajaran kemampuan merawat diri?
3. Apakah pembelajaran dengan media boneka Barbie dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita dalam kemampuan merawat diri?

C. Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah: pengaruh media boneka barbie dalam mata pelajaran program kemampuan merawat diri dalam hal ini adalah kemampuan berpakaian

D. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah pembelajaran dengan menggunakan media boneka Barbie dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan anak tunagrahita sedang dalam pembelajaran merawat diri khususnya pada keterampilan berpakaian

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu yang digunakan sebagai ciri, sifat atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh suatu penelitian tentang suatu konsep pengertian tertentu sebagai titik perhatian dari suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”, (Arikunto, 2006:118).

1. Definisi Konsep Variabel

Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka Barbie. Dengan media ini menuntut anak untuk dapat memakaikan pakaian kemeja berkancing pada boneka Barbie.

Media boneka Barbie dapat dimainkan oleh seluruh anak dimanapun mereka berada. Dengan permainan ini anak-anak dapat mengekspresikan secara bebas perasaan-perasaan, ide-ide, atau fantasi-fantasi. kegiatan Pertama adalah boneka diposisikan berdiri, kegiatan ke dua anak memasukan lubang baju sebelah kanan ke tangan boneka sebelah kanan, kegiatan ke tiga memasukan lubang baju sebelah kiri ke tangan baju boneka sebelah kiri. Kegiatan ke empat tangan baju dimasukan dengan benar anak melipat kerah baju, kegiatan ke lima merapikan baju bagian depan, kegiatan ke enam menarik lubang kancing pada kemeja dengan tangan kanan, kegiatan ke tujuh membuka lobang kancing dengan jempol, menarik kancing kemeja dengan tangan kiri, kegiatan ke delapan Memasukan kancing kesetengah lobang

kancing, dan terakhir mendorong kancing masuk kedalam lobang kancing, meluruskan kemeja.

2. Defenisi Operasional Variabel

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prilaku sasaran atau *target behaviour*, dalam penelitian ini adalah kemampuan berpakaian kemeja dengan kancing secara benar.

Pakaian adalah kebutuhan pokok manusia selain makanan dan tempat tinggal, manusia membutuhkan pakaian untuk melindungi dan menutup dirinya. Namun seiring dengan perkembangan kehidupan manusia, pakaian juga digunakan sebagai simbol, status, jabatan, ataupun kedudukan seseorang yang memakainya. Orang dapat dikenal karena penampilan, tingkah laku suara cara ia berpakaian kesukaannya dan sebagainya. Dalam hal ini merupakan pribadi seseorang, tidak terkecuali bagi anak tunagrahita sedang.

F. Hipotesis

Media boneka Barbie dapat berpengaruh terhadap kemampuan menolong diri khususnya berpakaian, jika dalam mengancingkan kemejadilakukan secara benar dan rapih.

G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana kemampuan anak tunagrahita sedang dalam berpakaian sebelum dan setelah menggunakan media boneka Barbie

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran yang memanfaatkan media boneka barbie dilakukan di sekolah dalam mata pelajaran program khusus kemampuan merawat diri melalui berpakaian

2. Kegunaan

- a. Diharapkan murid mampu mandiri dalam mengancingkan kemeja secara benar, melalui media boneka Barbie.
- b. Diharapkan dapat menjadi bahan informasi saat penyusunan program pembelajaran individual untuk mata pelajaran lainnya.