

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat penting untuk membantu setiap individu mencapai kedewasaan dan kemandirian. Seiring dengan perkembangan pendidikan dipandang sebagai suatu kebutuhan dan merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya. Melalui pendidikan berbagai aspek dapat dikembangkan secara maksimal, baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Guru mempunyai peranan penting dalam memajukan pendidikan. Kondisi peserta didik yang sangat beranekaragam/heterogen mulai dapat dipahami dan dimengerti dalam dunia pendidikan.

Anak yang mengalami gangguan/hambatan perkembangan baik secara fisik, intelektual, sosial, emosi, tingkah laku, motorik atau sering disebut dengan ABK juga memiliki hak yang sama untuk dapat berkembang menjadi manusia yang mandiri dan dapat menikmati pendidikan seperti warga negara yang lain. Karena pendidikan untuk semua anak maka pendidikan itu harus terbuka, demokratis, tidak diskriminatif dan menjangkau/ bisa dinikmati oleh semua warga negara tanpa terkecuali (Yusuf, 2003: 3).

Anak tunagrahita yang memiliki hambatan kecerdasan dan penyesuaian tingkah laku merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus (ABK) yang memerlukan pendidikan. Model layanan pendidikan dan pendekatan yang digunakan tentu berbeda dibandingkan dengan anak pada umumnya. Dampak dari keterbatasan tingkat kecerdasan, membuat anak tunagrahita mengalami kesulitan untuk mencapai perkembangan berfikir secara abstrak. Pada dasarnya tahapan perkembangan kognitif anak tunagrahita sama dengan anak pada umumnya, yaitu konkrit semi konkrit dan abstrak. Namun sesuatu yang bersifat abstrak sangat sulit dipahami dan dicapai oleh anak tunagrahita. Ini artinya bahwa perkembangan kognitif anak tunagrahita hanya sampai pada tahapan berpikir konkrit dan semi konkrit (Roehyati, 2005: 105). Kondisi

ini tentunya harus dipahami oleh guru, sehingga dapat memilih metode dan media yang tepat dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang memegang peranan dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif dan dapat menumbuhkan motivasi/semangat belajar menjadi meningkat. Potensi yang ada pada anak tunagrahita masih dapat dikembangkan secara optimal jika guru memiliki kreatifitas dan sifat inovatif yang tinggi dalam merancang sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Untuk dapat menciptakan kondisi tersebut guru harus dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Secara umum manfaat penggunaan media pembelajaran adalah dapat menimbulkan gairah belajar siswa, melatih siswa belajar mandiri, menyamakan pengalaman dan persepsi serta sebagai sarana menyampaikan pesan dari materi pelajaran (Daryanto, 2010: 5).

Dari studi pendahuluan yang dilakukan, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dari hasil wawancara diperoleh data bahwa para guru sudah menggunakan media sebagai sarana dalam belajar. Seperti dijelaskan oleh salah seorang guru kelas yang mengatakan dalam mengajar materi pelajaran yang sifatnya abstrak sudah dicoba menggunakan media. Seperti pada materi tentang ruang/arah kanan-kiri, atas-bawah, depan-belakang, sudah dicoba menggunakan media, dimana siswa belajar sambil melihat atau menirukan yang dilakukan guru/temannya sebagai model.

Kemampuan untuk mengerti arah kanan-kiri, bagi beberapa siswa masih sering terbalik. Dari hasil pengamatan sementara yang peneliti lakukan, media yang digunakan kurang mendukung keberhasilan siswa. Perlu adanya pengembangan media yang berisikan suatu aktifitas belajar yang menarik, menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar dan memudahkan anak tunagrahita memahami materi pelajaran yang ingin disampaikan.

Bagi anak tunagrahita arah kanan-kiri merupakan sesuatu yang abstrak dan sangat sulit untuk dimengerti oleh mereka. Mengerti arah kanan-kiri

sangat penting karena dalam kehidupan sehari-hari ataupun kegiatan belajar kemampuan ini sangat berarti dan berguna. Ketika menulis, memakai sepatu, celana, berjalan, makan, minum dan lain sebagainya, semuanya itu memerlukan pemahaman akan konsep arah kanan-kiri. Di sekolah pemahaman akan konsep arah dapat diajarkan kepada anak tunagrahita. Untuk mengajarkan konsep arah kanan-kiri, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk dilakukan oleh guru. Memilih dan merancang media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menjadi prioritas dan harus dilakukan oleh guru agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh anak tunagrahita ringan.

Anak tunagrahita memiliki pendengaran dan penglihatan yang normal. Mereka sangat tertarik dan senang terhadap sesuatu yang dapat dilihat dan didengar. Televisi merupakan salah satu media audio visual yang disenangi anak tunagrahita. Mereka dapat duduk tenang berkonsentrasi menonton acara yang ada di televisi (film kartun, bernyanyi, atau acara anak-anak). Ini berarti anak tunagrahita menyukai sesuatu yang bisa dilihat dan didengar secara bersama-sama. Kecenderungan anak tunagrahita untuk meniru perilaku dari apa yang dilihat di layar televisi, dapat dijadikan pertimbangan untuk merancang sebuah media pembelajaran modeling melalui model dalam video. Dengan menggunakan modeling ini materi pelajaran dapat disampaikan kepada siswa tunagrahita. Seperti yang dikemukakan oleh Briggs (Susilana & Riyana: 2008) bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pelajaran seperti film, video, slide, televisi, komputer dan lain-lain.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Megaswati (2010) yang telah berhasil mengembangkan kemampuan Toilet *training* anak *down syndrome* melalui modeling dalam video. Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa anak *down syndrom* mengalami peningkatan ketrampilan toilet *training* setelah diberikan intervensi tayangan modeling melalui video. Namun penelitian ini baru dari aspek ketrampilan yang dikembangkan. Kemampuan kognitif, pemahaman akan konsep arah kanan-kiri bagi anak

tunagrahita juga perlu ditingkatkan. Oleh karena itu penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran modeling melalui model video. Untuk membantu anak tunagrahita memahami konsep arah kanan-kiri, maka perlu dirancang sebuah media pembelajaran dalam audio visual yang berisi tentang materi pembelajaran yang dikemas dengan konsep bermain, bernyanyi dan belajar. Dunia anak adalah dunia bermain namun dapat dikondisikan bahwa dalam permainan ada unsur pendidikan. Materi pelajaran konsep arah kanan-kiri untuk anak tunagrahita dapat diberikan kepada siswa melalui syair lagu dengan irama musik yang ceria/ gembira dan dikemas dalam bentuk video, untuk memudahkan dalam penggunaannya.

Arah kanan dan kiri menjadi penting untuk diteliti. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan arah ini sangat sulit dipahami dan sering terbalik-balik, sedangkan arah yang lain seperti atas-bawah, depan-belakang lebih mudah dikuasainya. Selain itu dengan memahami konsep arah kanan dan kiri sangat membantu/mempermudah anak tunagrahita ringan di dalam mengikuti pembelajaran bidang studi lain ataupun aktifitas kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kondisi dan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran konsep arah kanan-kiri bagi siswa tunagrahita ringan DI SLB Negeri Binjai.

## B. Fokus Dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian ini difokuskan pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran modeling melalui video dalam meningkatkan pemahaman konsep kanan-kiri pada anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Binjai?

Agar permasalahan tersebut dapat diungkap secara rinci, maka dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi obyektif pengembangan media pembelajaran modeling melalui video dalam meningkatkan pemahaman konsep kanan-kiri anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Binjai?



2. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran modeling melalui video dalam meningkatkan pemahaman konsep kanan-kiri anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Binjai?
3. Bagaimana hasil dari *focus group discussion* (FGD) mengenai rancangan pengembangan media pembelajaran modeling melalui video dalam meningkatkan pemahaman konsep kanan-kiri anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Binjai?
4. Bagaimana hasil uji coba terbatas media modeling melalui video dalam pembelajaran pemahaman konsep kanan-kiri anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Binjai?

### C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui kondisi obyektif pengembangan media pembelajaran modeling melalui video dalam meningkatkan pemahaman konsep kanan-kiri anak tunagrahita ringan di SLB Negeri binjai.
- b. Membuat rancangan pengembangan media pembelajaran modeling melalui video dalam meningkatkan pemahaman konsep kanan-kiri anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Binjai.
- c. Menghasilkan media pembelajaran modeling melalui video setelah divalidasi melalui focus group Discussion (FGD).
- d. Mengetahui hasil uji coba terbatas media modeling melalui video dalam pembelajaran pemahaman konsep kanan-kiri anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Binjai.

## 2. Manfaat penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi:

### a. Guru

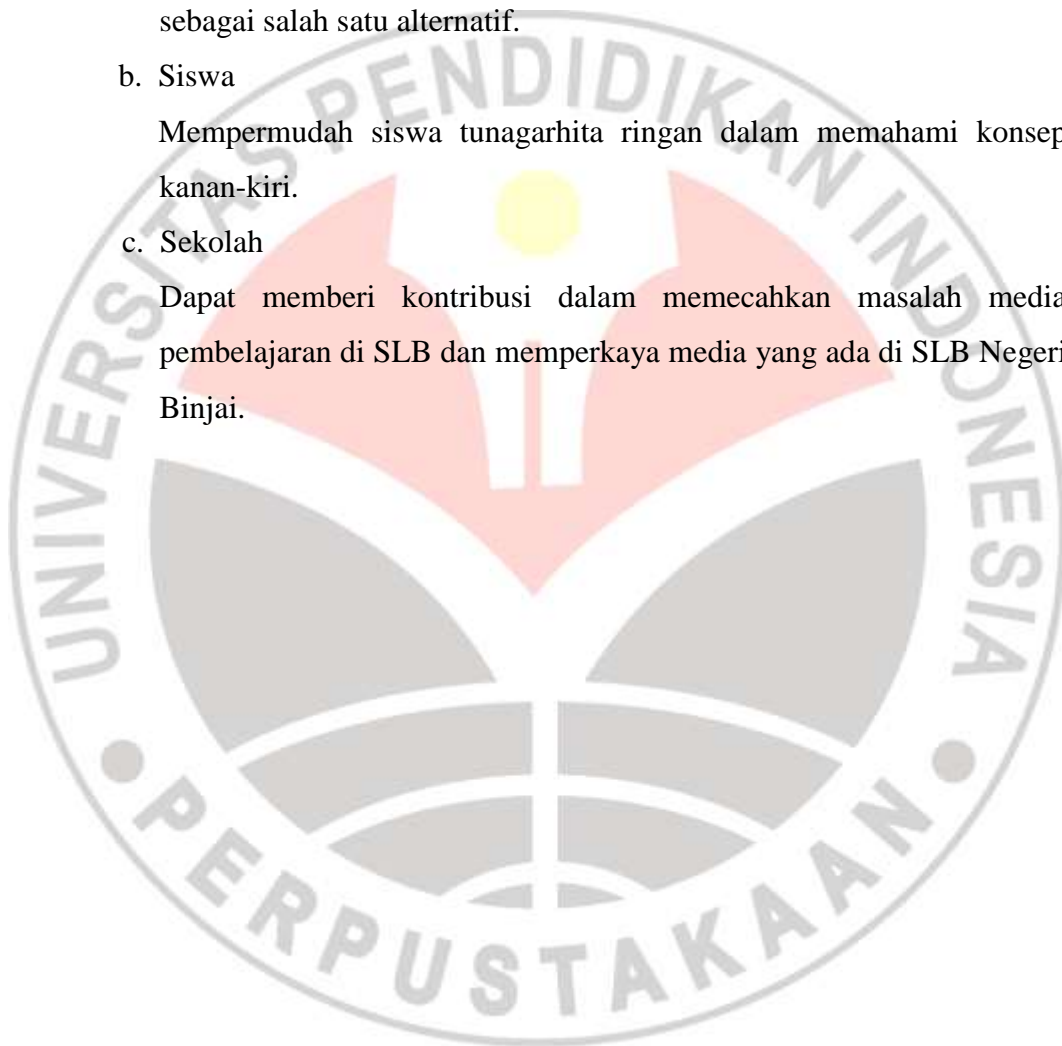
Dapat dijadikan pertimbangan dan informasi yang bermanfaat bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran hasil pengembangan sebagai salah satu alternatif.

### b. Siswa

Mempermudah siswa tunagrahita ringan dalam memahami konsep kanan-kiri.

### c. Sekolah

Dapat memberi kontribusi dalam memecahkan masalah media pembelajaran di SLB dan memperkaya media yang ada di SLB Negeri Binjai.





**Suhartoyo, 2014**

*Pengembangan Media Pembelajaran Modeling Melalui Video Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Kanan-Kiri Anak Tunagrahita Ringan Di SLB Negeri Binjai*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)