

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UNESCO telah melakukan gerakan mengenai Pendidikan untuk Semua (Education for All), di Indonesia pemerintah telah menetapkan aturan mengenai hak warga negara yang tercantum di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bab IV pasal 5 ayat 1 dan 2 bahwa: “(1) Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan bermutu (2) Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”. Dari penetapan aturan tersebut dapat diketahui bahwa semua anak luar biasa berhak mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya.

Anak luar biasa adalah anak yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan/atau sosial sehingga untuk mengembangkan secara maksimal potensinya maka mereka memerlukan pelayanan dan pendidikan khusus. Salah satu dari kelompok anak luar biasa adalah anak tunagrahita yaitu mereka yang memiliki fungsi intelektual di bawah rata-rata dari anak pada umumnya mereka juga mengalami hambatan untuk melakukan adaptasi di lingkungan sosialnya, dan terjadi selama masa perkembangan, yaitu sejak lahir hingga berusia 18 tahun. Oleh sebab itu anak tunagrahita sering mengalami kesulitan dalam belajar sebagai akibat dari kemampuan berfikirnya yang terbatas, terutama pada hal-hal yang bersifat abstrak.

Di sekolah, siswa tunagrahita sering kali dihadapkan kepada banyak mata pelajaran, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam, dan berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai gejala-gejala alam yang terjadi secara sistematis. Dalam mempelajari IPA siswa dituntut untuk mengetahui dan memahami materi tersebut, sayangnya penyampaian yang disajikan guru sering kali disampaikan melalui metode ceramah. Cara-cara penyampaian seperti itu nampaknya tidak menarik, dan tidak menumbuhkan minat belajar siswa serta membosankan, sehingga materi yang disampaikan kurang dapat dipahami dengan baik oleh para siswa.

Sebagaimana diketahui bahwa siswa tunagrahita mengalami hambatan dalam aspek kognitif dan menyesuaikan diri dengan lingkungan, yang dimanifestasikan dalam memahami sesuatu. Akibatnya mereka mengalami kesulitan dalam belajar. Untuk mengakomodir hal tersebut proses pembelajaran mereka mestinya dihadapkan pada dunia yang kongkrit dan banyak menggunakan media belajar. Dengan menggunakan media biasanya siswa termotivasi untuk mencari tahu dan berbuat karena yang dipelajarinya menjadi bermakna.

Metode pembelajaran yang bersifat *learning by doing* (belajar sambil berbuat) disinyalir dapat membelajarkan siswa karena membuat pelajaran menjadi menantang dan mengesankan sehingga proses pembelajaran pada siswa menjadi Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM). Dengan metode belajar sambil berbuat diharapkan pengalaman belajar yang diperoleh memiliki makna dan tidak mudah dilupakan oleh siswa.

Saat penulis melakukan kunjungan ke salah satu lembaga pendidikan non formal di Kota Bandung yakni kids lab, penulis sangat tertarik pada alat-alat peraga untuk mata pelajaran IPA yang dipamerkan disana. Peneliti teringat kepada salah satu materi untuk siswa tunagrahita ringan tingkat satuan SLTPLB tentang peristiwa alam yang terjadi di Indonesia. Salah satu materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia adalah peristiwa gunung berapi. Di kids lab penulis melihat mengenai demonstrasi peristiwa gunung berapi dengan menggunakan alat peraga dari bahan yang sederhana. Dalam demonstrasi itu, siswa sendiri yang membuat alat peraganya, sehingga menimbulkan suasana pembelajaran yang mengasyikan untuk siswa, karena dalam demonstrasi tersebut siswa seperti sedang bermain padahal sebenarnya siswa sedang belajar mengenai materi gunung berapi, media tersebut bernama *playdough*.

Dari pengalaman itu penulis tertarik untuk meneliti apakah media tersebut memiliki pengaruh terhadap pemahaman mengenai materi gunung berapi serta dalam menjelaskan tentang benda-benda dan sifatnya yang berkaitan dengan materi gunung berapi, sehingga di dalam satu media dua materi dapat disampaikan kepada siswa.

Melihat kondisi siswa tunagrahita yang mengalami kesulitan untuk menerima hal yang abstrak dalam pembelajaran IPA, maka guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi tersebut melalui bantuan media. Berkenaan dengan pelajaran IPA, media *playdough* akan memberikan gambaran mengenai materi gunung berapi secara nyata, baik mengenai pemahaman akan gunung, tipe-tipe gunung, proses terjadi gunung berapi, hasil letusan gunung, dll. Oleh karenanya

penggunaan media *playdough* diduga akan memberikan pengalaman menarik dan membekas kepada siswa. Begitu pula halnya pemahaman tentang benda padat, benda cair dan sifatnya, dapat dipelajari secara nyata melalui media *playdough*.

Terilhami dari pengalaman tersebut, maka munculah pertanyaan yang dirumuskan dalam rancangan penelitian ini; “apakah media *playdough* dapat meningkatkan prestasi belajar IPA pada siswa tunagrahita ringan yang duduk di kelas II SLTPLB?”

B. Identifikasi Masalah

Siswa tunagrahita memiliki fungsi intelektual di bawah rata-rata siswa pada umumnya serta terhambat dalam adaptasi tingkah laku di lingkungan sosialnya dan hal tersebut terjadi selama masa perkembangan. Manifestasi dari pengertian tersebut maka terlihat sangat menonjol dari hambatan-hambatan itu, siswa tunagrahita banyak mengalami kesulitan dalam belajar, karena perkembangan kemampuan berpikir yang sangat lamban, terbatas, dan mudah lupa.

Untuk mengakomodir hambatan-hambatan tersebut dalam proses belajar mengajar ditentukan oleh banyak faktor yang bersinergis sehingga dapat mengoptimalkan prestasi belajar siswa tunagrahita. Faktor-faktor tersebut, yakni:

1. Guru
2. Siswa
3. Materi

4. Media pembelajaran
5. Interaksi belajar
6. Lingkungan

Dari beberapa faktor tersebut, untuk kepentingan dalam penelitian ini lebih difokuskan pada medianya karena media ini memiliki fungsi penting untuk mempermudah dan mensiasati hal-hal yang sifatnya abstrak dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dihadapi siswa tunagrahita ringan.

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pada masalah yang diteliti, maka batasan masalah pada penelitian ini berkenaan dengan “efektivitas media *playdough* terhadap peningkatan prestasi belajar IPA siswa tunagrahita ringan kelas II SLTPLB pada materi gunung berapi, materi benda padat, benda cair dan sifatnya”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penggunaan media *playdough* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa tunagrahita ringan kelas II SLTPLB dalam pelajaran IPA, khususnya materi gunung berapi dan pemahaman terhadap benda padat, benda cair serta sifatnya?”.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Konsep Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007: 61).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua yakni; variabel independen atau variabel bebas dan variabel dependen atau variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *playdough* sedangkan variabel terikatnya adalah prestasi belajar IPA materi gunung berapi, materi benda padat, benda cair dan sifatnya.

Mengutip pendapat Miarso dari buku yang ditulis Susilana dan Riyana (2008: 6) bahwa 'media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar'.

Media merupakan alat bantu pembelajaran agar materi atau pesan yang disampaikan dapat mudah dimengerti oleh siswa. *Playdough*, dilihat dari arti kata di dalam kamus Bahasa Inggris *play* adalah bermain dan *dough* adalah adonan, jadi *playdough* adalah bermain melalui adonan. Einon (Handayani, 2006: 9) mengemukakan bahwa:

'Play dough is a soft, squidgy material that can keep children occupied for considerable lengths of time. Although it is available in a rainbow of colours, it inevitably ends up as grey crumbly mess, or alternatively, a smudge on the carpet'.

Uraian tersebut dapat diartikan bahwa *playdough* adalah suatu bahan yang lembut, dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, warnanya pun bermacam-macam (seperti warna pelangi), tetapi bahannya mudah rapuh dan kotorannya dapat menempel pada karpet. Lebih lanjut Ismail (Handayani, 2006: 9) menjelaskan bahwa:

Playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif yang mudah digunakan oleh anak; multiguna; murah dan mudah mendapatkannya; aman dan tidak membahayakan; awet dan tahan lama; dapat digunakan individu, kelompok, atau klasikal; warnanya menarik dan dapat dikombinasikan; memiliki kesesuaian ukuran; serta elastis dan ringan.

“Prestasi belajar diartikan sebagai kemampuan maksimal yang dicapai seseorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan atau nilai - nilai kecakapan” (Yasa, tersedia: <http://ipotes>). Prestasi tersebut adalah prestasi yang dapat dicapai oleh siswa tunagrahita ringan di dalam memahami peristiwa gunung berapi dan benda padat, benda cair serta sifatnya melalui media yang digunakan.

2. Definisi Operasional Variabel

Playdough merupakan media edukatif yang cocok untuk anak-anak, dikarenakan bahan yang cukup lembut serta mudah digunakan, elastis untuk membuat sebuah bentuk, dan tidak membahayakan bagi anak. Adonan tersebut terdiri dari bahan-bahan seperti; terigu, garam korosok, asam sitrat, soda kue, sabun cair, pewarna hijau, dan merah.

Prestasi belajar merupakan penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, dan pengukuran hasil yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran melalui evaluasi.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara, dalam penelitian ini hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: “Penggunaan media *playdough* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPA materi gunung berapi, materi benda padat, benda cair dan sifatnya pada siswa tunagrahita ringan kelas II SLTPLB”.

G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang efektivitas penggunaan media *playdough* terhadap peningkatan prestasi belajar IPA pada materi gunung berapi, materi benda padat, benda cair dan sifatnya pada siswa tunagrahita ringan kelas II SLTPLB.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi yang berguna bagi guru mengenai penggunaan media *playdough* yang dapat mengaktifkan siswa tunagrahita ringan dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
- b. Penelitian ini diharapkan pula dapat meningkatkan kualitas mengajar guru Sekolah Luar Biasa dalam pelajaran IPA khususnya pada pemahaman materi gunung berapi, benda padat, benda cair dan sifatnya.

H. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2007:107).

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis, dan teliti dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Dalam penelitian eksperimen peneliti memanipulasi sesuatu stimuli, treatment atau kondisi-kondisi eksperimen, kemudian mengobservasi pengaruh yang disebabkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi (Riyanto, 2001:35).

Desain penelitian yang dipakai adalah *One Group Pretest Posttest Design*, yaitu suatu eksperimen yang dilaksanakan tanpa kelompok pembanding. Desain tanpa kelompok pembanding dilakukan karena hanya terdapat satu kelompok eksperimen yang diteliti yaitu dengan cara menganalisis perlakuan (X) melalui skor yang diperoleh dari pelaksanaan pretest (O_1) dan posttest (O_2). Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2

O_1 X O_2

Keterangan:

- O_1 = Skor pretest (pengukuran sebelum diberikan perlakuan).
- X = Perlakuan (melakukan penerapan pembelajaran IPA dengan menggunakan media *playdough*).
- O_2 = Skor posttest (pengukuran sesudah diberikan perlakuan).



A.	Latar Belakang Masalah.....	1
B.	Identifikasi Masalah.....	4
C.	Batasan Masalah.....	5
D.	Rumusan Masalah.....	5
E.	Definisi Operasional Variabel.....	6
1.	Definisi Konsep Variabel.....	6
2.	Definisi Operasional Variabel.....	7
F.	Hipotesis.....	8
G.	Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
1.	Tujuan Penelitian.....	8
2.	Kegunaan Penelitian.....	8
H.	Metode Penelitian.....	9