

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kegiatan pembelajaran anak tunagrahita sedang di sekolah, guru perlu memperhatikan tahap-tahap perkembangan mereka, dan melibatkan mereka untuk aktif di dalamnya. Disamping itu, guru harus menciptakan pembaharuan di dalam penyampaian materi, diantaranya melalui penggunaan media sebagai alat penunjang keberhasilan dalam pembelajaran tersebut.

Salah satu indikator keberhasilan anak dalam belajar adalah meningkatnya kemampuan kognitif. Faktor perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar pembelajaran di sekolah selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir yang termasuk ke dalam aktivitas kognitif. Dalam pembelajaran bagi anak tunagrahita sedang di sekolah, materi yang diberikan hendaknya disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitifnya. Sebagaimana diungkapkan oleh Abdurrahman (2003: 255) bahwa “Kemampuan kognitif dan segala sesuatu yang terkait dengan berpikir berbeda-beda untuk tiap tahap perkembangannya, maka guru harus menyesuaikan bahan pelajaran dengan tahap perkembangan anak”. Para ahli psikologi berpandangan bahwa perkembangan berlangsung secara berurutan tahap demi tahap dan bersifat *prerequisite*. Artinya bahwa individu pada dasarnya belajar secara bertahap, apa yang dipelajari sebelumnya menjadi dasar bagi proses belajar selanjutnya. Proses belajar lebih lanjut cenderung lebih kompleks dari proses belajar sebelumnya. Hal ini berarti bahwa materi yang bersifat dasar

sebaiknya disajikan lebih dahulu sebelum materi yang lebih kompleks. 'Perkembangan anak dilandasi oleh asumsi bahwa proses perkembangan bergerak maju sebagai suatu kesatuan dalam kesinambungan atau *a unity an continuity*' Meier (Suherman dan Winataputra, 1992: 3)

Proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berpikir, kemahiran berbahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungannya. Seperti yang diterangkan oleh Winkel (1999: 106) bahwa:

Kognitif adalah gejala-gejala kehidupan mental/phisikis sejauh berkaitan dengan cara manusia berpikir, seperti terwujud dalam memperoleh pengetahuan, mengolah kesan-kesan yang masuk melalui penginderaan, menghadapi masalah /problem untuk mencari suatu penyelesaian, serta menggali dari ingatan pengetahuan dan prosedur kerja yang dibutuhkan dalam menghadapi tuntutan hidup

Salah satu kemampuan kognitif yang sangat penting dikuasai oleh anak adalah kemampuan berhitung. Demikian pula untuk anak tunagrahita sedang, karena dalam kehidupan kesehariannya mereka akan bertemu dengan kegiatan-kegiatan yang membutuhkan kemampuan dalam berhitung. Di sekolah, kemampuan berhitung dikenalkan oleh guru melalui mata pelajaran matematika.

Ada beberapa kemampuan dasar yang perlu dikuasai anak sebelum kemampuan berhitung dikenalkan kepada mereka. Salah satu diantaranya adalah sebaiknya mereka perlu menguasai kemampuan mengklasifikasi yang merupakan keterampilan prasyarat (*prerequisite skills*) dari kemampuan berhitung, disamping kemampuan dasar yang lain seperti seriasi, korespondensi dan konservasi. Seperti diungkapkan oleh Copeland (1970: 32) bahwa "*Classification serve a basis, psychologically speaking, for the development of both logical and mathematical*

concept”. Dalam terjemah bebas dapat diartikan: para ahli psikologi berpandangan bahwa klasifikasi merupakan dasar untuk perkembangan konsep matematika dan berpikir logis.

Namun pada prakteknya yang terjadi di lapangan ketika penulis melaksanakan kegiatan Program Latihan Profesi (PLP), guru cenderung kurang memperhatikan kemampuan mengklasifikasikan ini. Mereka melakukan kegiatan pembelajaran langsung pada materi operasi hitung. Inilah yang nantinya menyebabkan anak tunagrahita menjadi enggan belajar atau pun tidak mau belajar tentang berhitung. Hal ini tentunya akan menghambat tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Bagi anak tunagrahita sedang, kemampuan mengklasifikasi menjadi akan sangat abstrak jika guru menjelaskannya tanpa suatu alat bantu media pembelajaran. Seperti kita ketahui bersama bahwa anak tunagrahita sedang adalah mereka yang memiliki IQ di bawah rata-rata, mengalami keterlambatan dalam perkembangan intelektual, mengalami kesulitan dalam mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak, sulit dalam pemusatan perhatian, lemah dalam mengingat, dan kemampuan bahasa yang terbatas. Oleh sebab itu untuk mengenalkan kemampuan mengklasifikasikan pada anak tunagrahita sedang dan kemudian meningkatkan kemampuan mereka dalam mengklasifikasikan diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran mereka.

Hal ini dipandang perlu karena dalam sebuah proses pembelajaran guru bukanlah satu-satunya yang dapat dijadikan nara sumber, karena salah satu peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai mediator atau fasilitator. Seperti

diungkapkan oleh Usman (2004: 11) bahwa: “Sebagai mediator guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar”. Media pembelajaran adalah perantara sumber pesan dengan penerima pesan yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Fungsi utama dari media pembelajaran sesungguhnya untuk membantu terbentuknya persepsi secara benar. Begitu pula halnya dalam suatu pembelajaran, proses belajar baru terjadi apabila sesuatu itu dapat dipahami dengan benar.

Pemanfaatan komputer sebagai salah satu media dalam pendidikan telah menjadi *trend* pada saat ini. Guru dapat merancang suatu program dengan memanfaatkan *software* yang terdapat dalam komputer, misalnya pembuatan bahan ajar yang dibuat secara interaktif, atau disebut juga media interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian, media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, seperti penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Nur'aeni (2004), Rahayu (2005), dan Saefulloh (2006). Namun media ini belum dapat dibuktikan pengaruhnya dalam pembelajaran anak tunagrahita sedang.

Media interaktif dapat mempermudah pembelajaran dengan adanya suatu visualisasi yang abstrak, menampilkan gambar-gambar dengan warna-warna yang lebih menarik, mampu mendorong anak tunagrahita sedang untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan dapat memunculkan komunikasi dua arah atau bersifat interaktif sehingga mereka tidak hanya duduk melihat dan mendengarkan, melainkan juga turut aktif di dalamnya. Dengan adanya keterlibatan secara aktif

maka memungkinkan terjadinya proses belajar. Dengan penggunaan media interaktif keterlibatan semua indera dalam proses pembelajaran khususnya pada anak tunagrahita sedang akan memberi peluang yang sangat besar untuk memahami apa yang dipelajari. Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki oleh media interaktif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar anak tunagrahita sedang.

Berangkat dari paparan di atas maka peneliti mencoba untuk mengadakan penelitian mengenai Pengaruh Media Interaktif dalam Mengklasifikasi Bangun Datar pada Anak Tunagrahita Sedang.

B. Batasan Masalah

Terdapat banyak media berbasis komputer yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada penggunaan media interaktif dengan pokok bahasan mengklasifikasikan bangun datar berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mencoba merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : Apakah media interaktif dapat mempengaruhi kemampuan mengklasifikasikan bangun datar anak tunagrahita sedang?

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Varibel bebas dalam penelitian ini adalah media interaktif. Adapun definisi media interaktif menurut Heinich (1996) dalam Padmo, D (1999: 175) menerangkan bahwa:

Media dengan rancangan tertentu yang memungkinkan peserta didik untuk memberikan respon, menerima umpan balik, mempelajari materi yang lebih disukai terlebih dahulu, menerima koreksi, mempunyai kesempatan untuk melakukan perbaikan, dan memperoleh penguatan yang memadai.

Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media yang berbasis komputer, yang dirancang dengan menggunakan Macromedia Flash. Adapun yang dimaksud interaktif dalam kajian ini adalah sajian gambar dan suara yang ditampilkan mampu mendorong siswa untuk aktif merespon atau pun mengerjakan perintah yang diminta oleh program tersebut, yaitu melalui bentuk latihan-latihan. Langkah operasional media interaktif tersebut adalah sebagai berikut:

1. Anak diminta untuk memilih salah satu menu yang tersedia, mengklasifikasikan bangun datar berdasarkan warna, bentuk maupun ukuran.
2. Misalnya anak memilih menu mengklasifikasikan bangun datar berdasarkan warna. Maka akan tampil di antaranya mengklasifikasikan berdasarkan dua warna (merah dan hijau). Dalam bentuk gambar lingkaran yang berwarna merah dan hijau yang berjumlah masing-masing 3 buah. Dimana gambar – gambar tadi diletakan secara acak. Lalu akan keluar perintah melalui *backsound* “Kelompokkanlah warna merah dan hijau”.

3. Kemudian anak tinggal menekan dan menggerakkan mouse untuk mengerjakan perintah tadi. Dan memindahkan gambar-gambar tersebut berdasarkan kelompok warnanya.
4. Anak dapat mengulang menu yang dipilih jika terjadi kesalahan atau pun melanjutkannya jika sudah dapat mengerjakannya dengan benar.

2. Variabel Terikat (Target Behavior)

Variabel terikat dalam penelitian dengan subjek tunggal dikenal dengan istilah target behavior. Target behavior merupakan perilaku yang diharapkan dapat berubah setelah adanya intervensi. Dalam penelitian ini yang menjadi target behavior adalah kemampuan mengklasifikasikan bangun datar. Kemampuan mengklasifikasikan adalah kemampuan seorang anak dalam mengelompokkan suatu objek berdasarkan karakteristik dari objek tersebut. Bangun datar merupakan bangun dua dimensi. Baik itu berdasarkan warna, bentuk dan ukuran. Kriteria kemampuan dalam penelitian ini dapat diukur dari ketepatan anak dalam mengklasifikasikan.

Adapun satuan ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan persentase, yang menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut kemudian dikalikan 100%.

E. Pertanyaan Penelitian

Adapun yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah : Adakah pengaruh media interaktif dalam meningkatkan kemampuan mengklasifikasikan bangun datar pada anak tunagrahita sedang?

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif dalam meningkatkan kemampuan mengklasifikasikan bangun datar pada anak tunagrahita sedang.

2. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini manfaat yang diharapkan adalah :

- a. Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk anak tunagrahita sedang.
- c. Menjadi bahan informasi bagi orangtua yang memiliki anak tunagrahita sedang. Karena penggunaan media ini dapat juga dipandu oleh orangtua di rumah.