

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Tentang Anak Tunagrahita Ringan**

##### **1. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan**

Menurut Mohammad Efendi (2006: 90) anak tunagrahita mampu didik (debil) adalah sebagai berikut:

Anak tunagrahita yang tidak mampu mengikuti pada program sekolah biasa, tetapi masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal. Kemampuan yang dapat dikembangkan antara lain:

- a. Membaca, menulis, berhitung, mengeja.
- b. Menyesuaikan diri dan tidak menggantungkan diri pada orang lain.
- c. Keterampilan yang sederhana untuk kepentingan kerja dikemudian hari.

Sedangkan menurut *American on Mental Retardation* dalam Astuti (2001: 5) adalah sebagai berikut:

Anak tunagrahita ringan mempunyai IQ antara 50/55-70/75, dan sebagian dari mereka mencapai umur kecerdasan sama dengan anak usia 12 tahun ketika dewasa. Kesulitan utama biasanya terlihat pada kerja akademik sekolah dan banyak yang mempunyai masalah khusus dalam membaca dan menulis. Individu dengan reatardasi mental ringan dapat banyak tertolong dengan edukasi yang disusun untuk meningkatkan kecakapannya dan mengkompensasi hambatannya. Sebagian besar dari mereka yang ada ditingkat atas dari retardasi mental ringan ini, lebih mampu melakukan kerja praktis daripada kerja akademik, termasuk kerja tangan kasar dan setengah kasar.

Suparlan (1993 : 8) memberikan pengertian anak tunagrahita ringan sebagai berikut : Anak tunagrahita ringan tidak hanya dilatih tetapi juga dapat dididik. Mereka dapat dilatih tentang tugas-tugas yang lebih tinggi (Kompleks) dalam kehidupan sehari-hari, dapat pula dididik dalam bidang sosial dan intelektual sampai batas-batas tertentu. Pelajaran membaca, menulis dan berhitung dapat diajarkan menurut tingkah-tingkah tertentu dihubungkan dengan masalah-masalah konkret dalam hubungan sosial.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita ringan adalah anak yang memiliki kecerdasan dibawah rata-rata, IQ antara 50/55-70/75, memiliki keterbatasan dalam berpikir logis dan abstrak, daya ingat kurang, konsentrasi kurang, sehingga mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif, bahasa, motorik, tetapi masih dapat diberikan pendidikan dengan menggunakan latihan-latihan yang sederhana.

## **2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan**

Anak tunagrahita memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan anak normal, mereka memiliki kemampuan belajar yang lebih lambat, mudah lupa, dan keterbatasan kepada hal-hal tertentu antara lain: keterbatasan belajar dalam hal akademik, memiliki keterbatasan dalam lingkungan masyarakat, memiliki perbendaharaan suku kata yang terbatas, dapat berkomunikasi dengan bahasa yang sederhana, dapat diberikan latihan mengurus diri yang sederhana

Menurut Mumpuniarti (2004: 41-42) adalah sebagai berikut:

- a. Karakteristik fisik, nampak seperti anak yang normal, hanya mengalami keterlambatan dalam kemampuan motorik.
- b. Karakteristik psikis, sukar berpikir abstrak dan logis, kurang memiliki kemampuan analisa, asosiasi lemah, fantasi lemah, kepribadian kurang harmonis karena tidak mampu menilai baik dan buruk.
- c. Karakteristik sosial, mereka mampu bergaul, menyesuaikan diri tidak hanya dalam keluarga saja, namun mereka ada yang mampu mandiri dalam masyarakat, mampu melakukan pekerjaan yang sederhana dan melakukannya secara penuh sebagai sebagai orang dewasa.

Menurut Usa Sutisna (1984: 53) karakteristik anak tunagrahita ringan pada segi mental dan intelektualnya rendah, antara lain: kemampuan berpikirnya, perhatian dan ingatan yang lemah, kurang dapat mengendalian diri dan tidak mampu menyelesaikan pendidikan di SD.

Pendapat terbaru dikemukaan oleh Sujhiati Soemantri (2006 : 106) karakteristik anak tunagrahita ringan antara lain adalah sebagai berikut : memiliki IQ antara 50/55-70/75 skala WISC (Wechsler Intelligence Scale for Children), dapat belajar menulis, membaca, dan berhitung sederhana dengan bimbingan yang baik, anak tunagrahita ringan pada saatnya akan dapat memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri, dapat dididik menjadi tenaga kerja *semi-skilled*.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak tunagrahita ringan antara lain sebagai berikut: memiliki IQ 50/55-70/75, mengalami keterlambatan dalam perkembangan fisik, mental, bahasa, kecerdasan, dan sosial, mengalami keterbatasan dalam aspek kehidupannya, tetapi masih dapat dilatih ketrampilan-ketrampilan hidup yang sederhana, serta mereka lebih baik.

## **B. Motivasi Belajar**

### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Hal ini berarti bahwa konsep motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan berperilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha, berkelanjutan), dan penyelesaian atau prestasi yang sesungguhnya (Pintrich, 2003).

Menurut Santrock, motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama (Santrock, 2007). Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2000).

Sejalan dengan pernyataan Santrock di atas, Brophy (2004) menyatakan bahwa motivasi belajar lebih mengutamakan respon kognitif, yaitu kecenderungan siswa untuk mencapai aktivitas akademis yang bermakna dan bermanfaat serta mencoba untuk mendapatkan keuntungan dari aktivitas tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan, membaca materi sehingga bisa memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi belajar tertentu yang mendukung. Selain

itu, siswa juga memiliki keterlibatan yang intens dalam aktivitas belajar tersebut, rasa ingin tahu yang tinggi, mencari bahan-bahan yang berkaitan untuk memahami suatu topik, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Siswa yang memiliki motivasi belajar akan bergantung pada apakah aktivitas tersebut memiliki isi yang menarik atau proses yang menyenangkan. Intinya, motivasi belajar melibatkan tujuan-tujuan belajar dan strategi yang berkaitan dalam mencapai tujuan belajar tersebut (Brophy, 2004).

## 2. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Santrock (2007), yaitu:

a. Motivasi ekstrinsik, yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik. Terdapat dua kegunaan dari hadiah, yaitu sebagai insentif agar mau mengerjakan tugas, dimana tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa, dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian. Dinamakan motivasi ekstrinsik karena tujuan utama yang dicapai diluar aktivitas belajar Prayitni Elida (2000: 141) motivasi ini dapat dilihat dari :

- a) Manfaat nilai bagi anak
- b) Persaingan dengan
- c) Ulangan pelajaran
- d) Hukuman bagi anak

b. Motivasi intrinsik, yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Murid termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan mendapat imbalan yang mengandung nilai informasional tetapi bukan dipakai untuk kontrol, misalnya guru memberikan pujian kepada siswa.

Motivasi intrinsik dapat dilihat dari :

- a) Sikap menerima pelajaran
- b) Menggerjakan tugas
- c) Mencari sumber belajar
- d) Keunggulan berprestasi

Masslow dan Roger yang dikutip oleh Djaali (2007: 102:106), mengatakan pentingnya motivasi ekstrinsik dan intrinsik. Menurut Masslow setiap individu bermotivasi untuk mengaktualisasi diri sesuai dengan kemampuan tiap orang. Roger berpendapat bahwa setiap individu memiliki motivasi utama berupa kecenderungan aktualisasi diri, dengan demikian seorang guru harus mengetahui motivasi yang ada dalam diri anaknya.

Selain motivasi tersebut diatas ada jenis motivasi menurut Prayitno Elida (2000: 10-15) yaitu :

- a) Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar. Motif-motif dasar tersebut berasal dari segi biologi atau jasmani manusia.

b) Motivasi sekunder adalah motivasi yang dipelajari. Motivasi ini berbeda dengan motivasi primer sebagai ilustrasi, orang yang lapar akan makan untuk memperoleh makan tersebut orang harus bekerja terlebih dahulu agar dapat bekerja dengan baik orang harus belajar “Bekerja dengan baik” merupakan motivasi sekunder.

Di dalam proses kegiatan belajar mengajar motivasi sangat diperlukan. Motivasi ini dapat mengembangkan aktivitas untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi ini dapat mengembangkan aktivitas untuk melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu perlu diketahui bahwa bagaimana cara menumbuhkan dan memberikan motivasi bagi anaknya. Motivasi ini bisa menguntungkan perkembangan belajar anak atau justru sebaliknya.

A.M Sardiman (1992: 91-94) berpendapat bahwa ada beberapa bentuk cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah yaitu :

- a) Memberi angka
- b) Hadiah
- c) Saingan / Kompetensi
- d) Ego- Involemen
- e) Memberi ulangan
- f) Mengetahui Hasil
- g) Pujian
- h) Hasrat untuk belajar

- i) Minat
- j) Tujuan yang diakui
- k) Suasana yang menyenangkan

Walaupun ada bermacam-macam bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi belajar, guru harus mampu mengarahkan dan memberikan motivasi secara tepat. Dengan memberikan motivasi yang tepat kepada anak, harapannya anak mendapatkan hasil yang maksimal. Peran guru adalah sangat penting dalam upaya meningkatkan motivasi belajar anak. Menurut Uno B. Hamzah (2005: 34-37), dalam upaya meningkatkan motivasi belajar anak, guru mempunyai peranan yang sangat besar anatara lain :

- 1) Mengenalkan setiap anak yang diajarkan secara pribadi
- 2) Memperlihatkan interaksi yang menyenangkan
- 3) Menguasai berbagai dan teknik mengajar dengan menggunakannya secara tepat.
- 4) Menjaga suasana kelas supaya para anak terhindar dari konflik dan frustasi.
- 5) Memperlakukan anak sesuai keadaan dan kemampuannya.

### **3. Arti Pentingnya Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar seseorang. Motivasi merupakan kekuatan tersembunyi dalam diri anak, yang mendorong untuk melakukan suatu aktivitas atau tindakan. Motivasi yang timbul karena adanya dorongan dari dalam atau karena

adanya rangsangan dari luar, dorongan atau rangsangan menimbulkan hasrat untuk melakukan sesuatu dan menentukan sikap.

Motivasi yang muncul menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku anak agar terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi mempunyai tujuan untuk menggerakkan hasil atau tujuan tertentu. Motivasi mempunyai tujuan untuk menggerakkan atau memacu para anak agar timbul keinginan dan kemauan dalam rangka mencapai keinginan yang diharapkan (Aunurrahman, 2009: 180).

Dari pendapat tersebut diatas dapat dijelaskan bahwa pentingnya motivasi belajar adalah untuk mendorong, mengarahkan dan menggerakkan tingkah laku anak agar terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu

#### **4. Tanda-tanda Motivasi Belajar**

Motivasi anak merupakan dorongan untuk mencapai keberhasilan belajar seseorang yang berupa prestasi belajar. Motivasi belajar senantiasa menentukan intensitas usaha belajar dan kesungguhan kemampuan anak. Tanda-tanda adanya motivasi belajar menurut Unob Hamzah, (2005: 23-37) sebagai berikut :

- a) Lebih senang belajar mandiri dalam pelajaran
- b) Rajin kesekolah
- c) Sifat ingin mendalami
- d) Senang mencari dan mendalami masalah

- e) Penguasaan materi pelajaran
- f) Tekun menghadapi tugas pelajaran
- g) Ulet menghadapi kesulitan pelajaran

Sedangkan menurut Sardiman (2001: 81) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut :

- a) Tekun menghadapi tugas.
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
- d) Lebih senang bekerja mandiri.
- e) Cepat bosan pada tugas – tugas rutin
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya

Menurut Martin Handoko (1992 : 59), untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu :

1. Kuatnya kemauan untuk berbuat
2. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
3. Kerelaan meninggalkan kewajiban untuk belajar
4. Ketekunan dalam mengerjakan tugas

Berdasarkan pendapat diatas indikator-indikator yang akan diungkap adalah :

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
3. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
4. Kerelaan meninggalkan kewajiban untuk belajar

5. Lebih senang bekerja sendiri

### **C. Metode Pembelajaran**

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dan keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2006 :145) metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dikelas meliputi :

- a) Metode ceramah
- b) Metode tanya jawab
- c) Metode diskusi
- d) Metode demontrasi
- e) Metode pembelajaran langsung
- f) Metode kerja kelompok
- g) Metode eksperimen
- h) Metode penemuan
- i) Metode simulasi
- j) Metode pengajaran unit

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pembelajaran langsung karena pembelajaran langsung transformasi dan ketrampilan secara

langsung, kemudian pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu,distruktur oleh guru.

### **1. Pembelajaran Langsung**

Menurut Roy Killen (1998 : 2) ada dua pendekatan pembelajaran yaitu pendekatan yang berpusat pada guru dan pendekatan yang berpusat pada anak. Pendekatan yang berpusat pada guru ini disebut pembelajaran langsung, pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori karena materi diberikan begitu saja kepada anak, anak tidak dituntut untuk mengolahnya,tetapi berkewajiban untuk menguasai materi. Sedangkan, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak menurunkan strategi pembelajaran discovery dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif, karena bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh anak melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi anaknya.

Teknik pembelajaran langsung adalah teknik pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan/atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif, dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Transformasi dan ketrampilan secara langsung
- b. Pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu
- c. Materi pembelajaran yang telah terstruktur
- d. Lingkungan yang telah tersruktur
- e. Distruktur oleh guru

Guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, tape recorder, gambar, peraga dan sebagainya. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan prosedural (yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) atau pengetahuan deklaratif, (yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip atau generalisasi). Kritik terhadap penggunaan teknik ini antara lain bahwa teknik ini tidak dapat digunakan setiap waktu dan tidak untuk semua tujuan pembelajaran dan semua anak.

Tujuan utama pembelajaran langsung (direktif) adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar anak. Beberapa temuan dalam teori perilaku diantaranya adalah pencapaian anak yang dihubungkan dengan waktu yang digunakan oleh anak untuk berhasil dalam mengerjakan belajar/ tugas dan kecepatan anak untuk berhasil dalam mengerjakan tugas sangat positif. Dengan demikian, teknik pembelajaran langsung dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar tersuktur dan berorientasi pada pencapaian akademik. Guru berperan sebagai penyampai informasi dalam melakukan tugasnya , guru dapat menggunakan berbagai media, misalnya film, tipe recorder, gambar, peragaan dsb. Informasi yang dapat disampaikan dengan strategi direktif dapat berupa pengetahuan prosedural, yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu atau pengetahuan deklaratif, yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip dan generalisasi.

Dengan demikian pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai teknik pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau ketrampilan secara langsung kepada anak dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru. Teknik ini sangat cocok jika guru menginginkan anak menguasai atau ketrampilan tertentu.

## **2. Pembelajaran Bagi Anak Tunagrahita Ringan**

Pendekatan pembelajaran bagi anak tunagrahita cenderung menggunakan pendekatan modifikasi tingkah laku karena perilaku belajar mereka harus dapat diamati dan terukur. Hal ini dilakukan berhubung tingkah laku mereka banyak mengalami hambatan perkembangan.

Modifikasi tingkah laku suatu pendekatan psikologi yang digunakan dalam praktik pendidikan dan praktik klinis. Pengajaran berprogram adalah salah satu contoh penerapan modifikasi tingkah laku dibidang pendidikan, sedangkan terapitingkah laku ialah istilah dari modifikasi tingkah laku yang digunakan pada psikologi klinis dan psikiatri (Nana, 1991: 119). Pendekatan modifikasi tingkah laku terutama dikembangkan dari prinsip operant conditioning skinner. Prinsip operant conditioner dari Skinner (dalam supratiknya (Ed), 1993: 326) bahwa setiap individu mempunyai tingkah laku yang dapat dikondisikan atau dikontrol dengan memanipulasi lingkungan sedemikian rupa sehingga diperoleh respon tertentu.

Penerapan modifikasi tingkah laku digunakan pembelajaran bagi anak tunagrahita karena pendekatan tersebut mempunyai beberapa

karakteristik. Bentuk strategi yang dikembangkan dari perpaduan pengajaran berprogram dan terapi tingkah laku dalam praktik klinis, menurut Muljono (1994 : 9-14) diantaranya :

### 1. Reinforcement

Prinsip reinforcement menunjukkan peningkatan frekuensi respon, jika respon tersebut diikuti dengan konsekuensi tertentu. Konsekuensi yang dapat meningkatkan frekuensi perilaku disebut reinforcer, ada dua macam reinforcer yaitu positif reinforcer dan negatif reinforcer positif.

### 2. Punishment

Prinsip punishment adalah kehadiran suatu peristiwa yang tidak menyenangkan atau menghilangkan peristiwa menyenangkan yang mengikuti respon dan dapat menghilangkan atau mengurangi frekuensi respon tersebut. Misalnya anak yang tidak mau mengikuti tata tertib didalam kelas diberi bentakan keras. Bentakan ini untuk mengurangi tingkah laku.

### 3. Extinction

Extinction yaitu penghentian reinforcement dari suatu respon. Perbedaan antara extinction dengan punishment, bahwa extinction suatu peristiwa tidak dihilangkan atau dihadirkan. Misalnya anak yang melakukan tindakan agresif atau menyakiti diri sendiri dan merengk-rengk, justru diberi tindakan diabaikan dan tidak diperhatikan.

#### 4. Shaping dan backward chaning

Perilaku anak terlalu komplek dalam mempelajari. Mereka agar menguasai suatu perilaku tertentu, perilaku yang dipelajari tersebut perlu dipecah-pecah lebih dahulu menjadi bagian-bagian kecil yang dapat dilakukan anak tahap demi tahap. Contohnya menggunakan sendok untuk keperluan makan, maka anak perlu melakukan 1) mengambil sendok; 2) memegang sendok; 3) menggenggam sendok; 4) mengangkat sendok; 5) meletakkan piring dengan sendok; 6) menyendok makanan; 7) memasukkan makanan dalam mulut; 8) meletakkan kembali sendok dalam piring.

#### 5. Prompting dan Fading

Pengembangan perilaku sering dipermudah oleh penggunaan isyarat (cues), perintah (instruction), gerak (gesture), pengarahan (direction), pemberian contoh dan model untuk memulai respon. Suatu peristiwa yang membantu siswa melakukan suatu respon disebut prompts.

Dari pendapat diatas maka metode pembelajaran yang tepat bagi anak tunagrahita ringan adalah metode modifikasi tingkah laku karena dalam pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan yang harus diperhatikan adalah perkembangan tingkah laku.

### **D. Tinjauan Tentang Media benda nyata**

#### **1. Media Pembelajaran**

Kata “ media “ berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata medium berarti perantara atau pengantar.

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Prapti Karomah (2008:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan dari guru kepada anak sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak dalam belajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Azhar Arsyad, 2010).

Pada proses belajar mengajar media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran. Dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2007 : 116 ), kehadiran media tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku pada segala jenis medis, baik yang canggih, mahal ataupun media sederhana dan murah.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada anak sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian anak dalam belajar, serta memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran

### b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan anak, dengan maksimal untuk membantu anak belajar secara

optimal. Menurut Suwarno (2006:128-129) manfaat media pembelajaran seperti dikemukakan oleh Kamp dan Dayton (1985) yaitu :

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Guru memungkinkan menpunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuat hal. Melalui media, materi dapat disampaikan secara seragam.

2) Proses pembelajaran lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (Visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

3) Proses pembelajaran lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan anak melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media guru cenderung bicara satu arah kepada anak.

4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi

Seringkali terjadi, para guru banyak menghabiskan waktu untuk menerangkan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika memanfaatkan media pembelajaran.

5) Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu anak menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.

- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja  
Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga anak dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung ada keberadaan guru.
  - 7) Sikap positif anak terhadap proses belajar dapat ditingkatkan  
Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan anak pada ilmu pengetahuan.
  - 8) Peran guru dapat berubah kearah yang positif dan produktif.  
Dengan media, guru tidak perlu mengulang ulang penjelasan namun justru dapat mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian dan sebagainya.
- Menurut Nana Sudjana (2009:2) manfaat media pengajaran dalam proses belajar anak anatara lain :
- 1) Pengajaran akan lebih menarik anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
  - 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para anak dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
  - 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran

4) Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dijelaskan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu :

- 1) Mengurangi penyampaian pesan yang bersifat verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- 3) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- 4) Menumbuhkan motivasi belajar.
- 5) Pembelajaran menjadi lebih menarik
- 6) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 7) Anak menjadi lebih aktif
- 8) Menumbuhkan persepsi dan pengalaman belajar yang sama

c. Fungsi Media Pembelajaran

Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui :

1) Media adalah sebagai alat bantu pembelajaran sebagai alat bantu media dapat mempertinggi kualitas kegiatan-kegiatan belajar anak dalam tenggang waktu yang cukup lama. Hal tersebut berarti, kegiatan belajar anak dengan bantuan media menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

2) Media sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik.

Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan mencapai pemahaman materi ajar oleh anak, serta dapat memperkaya wawasan anak.

Atwi Supratman (1997) dalam (Prapti Karomah, 2008: 4-5) mengatakan fungsi dari media dalam proses pembelajaran mengajar adalah :

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata menjadi lebih besar sehingga dapat terlihat dengan jelas.
  - 2) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh terletak dari anak atau peristiwa telah berlalu melalui program video.
  - 3) Menyajikan peristiwa yang komplek, rumit dan berlangsung dengan cepat misalnya proses mekarnya bunga.
  - 4) Menampung sejumlah besar anak untuk mempelajari materi pelajaran dalam waktu yang sama.
  - 5) Meningkatkan daya tarik pelajaran dan perhatian anak, misalnya dengan menggunakan video atau gambar yang menarik.
  - 6) Meningkatkan sistematis pembelajaran seperti penggunaan transparansi dalam proses belajar mengajar
- Berdasarkan uraian diatas, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai :

### 1) Alat bantu pembelajaran

Membantu memudahkan belajar anak dan memudahkan pengajaran bagi guru dalam menyediakan media seperti memperbesar benda sehingga dapat terlihat jelas, menyajikan benda atau peristiwa yang komplek dan rumit, serta menampung sejumlah besar anak untuk mempelajari materi pelajaran dalam waktu yang sama.

### 2) Sumber belajar

Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya, memanfaatkan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkrit) serta dapat menyajikan benda/peristiwa yang telah berlalu melalui video.

## d. Jenis-jenis media pembelajaran

Untuk mendapatkan gambaran rinci tentang macam-macam media perlu diadakan pembahasan tentang taksonomi pembelajaran yaitu

### 1) Taksonomi menurut Gagne

Gagne membagi media menjadi 7 macam pengelompokan media yaitu benda untuk mendemonstrasikan, komunikasi, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, file bersuara dan media belajar. Ketujuh kelompok media ini kemudian dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut tingkatnya hierarki belajar yang dikembangkannya (Sunaryo Soenarto, 2008).

### 2) Taksonomi menurut Briggs

Taksonomi ini mengarah pada karakteristik menurut simulus atau merangsang yang dapat menimbulkan dari medianya sendiri. Briggs

mengidentifikasi menjadi 13 macam media yang dipergunakan yaitu: obyek, teknik, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, audio transparansi, film rangkai, film bingkaidan gambar (Arief S. Sudirman, 2003).

### 3) Taksonomi menurut Edling

Edgar Dale dalam bukunya : *Audio Visual Methode in Teacking* : mengklasifikasi media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh orang belajar. Dalam kerucut pengalaman Dale ini jenjang pengalaman disusun secara urut menurut tingkat kekongritan dan karakteristiknya. Pengalaman yang diperoleh semakin abstrak. Berikut kerucut pengalaman Dale.



**Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale**

Dari taksonomi media diatas, kita dapat melihat bahwa hingga kini belum ada suatu pengelompokan media yang mencakup segala aspek, khususnya untuk keperluan pembelajaran. Pengelompokan

yang ada, dilakukan atas bermacam-macam kepentingan. Masih ada pengelompokan yang lain.

4) Berdasarkan jumlah penggunakannya

- a) Media pembelajaran individual
- b) Media pembelajaran kelompok/klasikal
- c) Media pembelajaran massal (Eko Budi Prasetyo, 2000 29-31)

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 124)

jenis media dibagi dalam :

a) Media Audio

Media ini adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, tape recorder.

b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan seperti gambar diam, film strip.

c) Media Audiovisual

Media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis ini mempunyai kemampuan lebih baik. Media ini dibagi menjadi:

1) Audiovisual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti bingkai suara.

2) Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film dan video cassette.

## 2. Media benda nyata

### a. Pengertian Media Benda Nyata

Benda asli atau benda sebenarnya pada dasarnya adalah benda yang digunakan supaya kegiatan belajar berlangsung dalam lingkungan yang sangat mirip dengan kondisi yang sebenarnya, sehingga proses pembelajarannya dapat lebih efektif.

Benda asli memiliki macam sangat bervariasi namun dapat diklasifikasikan dalam dua istilah (Degeng, 1993: 56) yaitu objek dan benda/barang contoh (specimen). Objek yakni semua benda yang masih dalam keadaan asli, alami seperti ia hidup dan berada. Sedangkan benda/barang contoh (specimen) yaitu benda-benda asli atau sebagian benda asli yang dipergunakan sebagai sample. Jadi specimen merupakan sebagian kecil benda asli yang mewakili benda asli yang berada di tempat aslinya yang berjumlah sangat banyak, berujud sangat besar/luas dan amat utuh. Specimen secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu 1) specimen benda hidup, seperti: akuarium, yaitu tempat yang digunakan untuk memelihara binatang air baik ikan maupun sejenisnya; terrarium, yaitu kotak tempat untuk memelihara hewan melata dan tumbuhan darat yang berukuran kecil; kebun binatang, tempat untuk memelihara berbagai jenis binatang baik binatang darat, air, udara yang dimaksudkan untuk contoh; insektarium, yakni tempat/kotak untuk memelihara berbagai jenis serangga, namun pada umumnya masyarakat mengoleksinya serangga yang sudah mati;

dan kebun percobaan/percontohan, yaitu kebun yang ditanami tumbuhan atau berbagai tumbuhan untuk percobaan/percontohan. 2) specimen benda mati, seperti herbarium, yaitu bagian dari tumbuhan (daun) yang sudah dikeringkan; teksidermi, yaitu kulit hewan yang dibentuk kembali setelah kulit tersebut dikeringkan dan isi tubuhnya kadang diisi dengan benda lain seperti kapas/kain; batuan, mineral, dan awetan dalam botol yaitu makhluk yang sudah mati diawetkan dalam botol yang berisi larutan kimia.

Pengklasifikasian benda asli disamping seperti di atas dapat juga dilakukan dengan cara mengklasifikasikannya menjadi benda asli alami dan benda asli buatan manusia. Benda asli alami yaitu benda yang benar-benar asli tanpa ada perubahan bentuk dan sifat aslinya, oleh manusia sedangkan benda asli buatan yaitu benda asli yang sudah diubah baik bentuk maupun sifatnya oleh manusia yang mungkin dibuat perhiasan, alat, perlengkapan, makanan dan minuman.

#### b. Manfaat Media Benda Nyata

Hamzah B. Uno (2007: 118) mengemukakan pemanfaatan media realita atau media benda nyata dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif, karena dapat memberikan informasi yang lebih akurat. Manfaat penggunaan benda nyata yaitu :

- 1) Menarik
- 2) Lebih mudah diingat
- 3) Variatif

4) Dapat melibatkan anak untuk menggunakannya.

Berdasarkan teori diatas media real obyek adalah media visual yang secara nyata dihadirkan dihadapan anak, dengan teknik penampilan tertentu, dan dalam penelitian ini menggunakan media real objek yang ditampilkan secara step by step.

## **E. Tinjauan Tentang *Pacthwork***

### **1. *Pacthwork***

*Patchwork* adalah kerajinan yang menggabungkan potongan-potongan kain perca satu dengan lainnya dan bermiliki motif atau warna yang berbeda-beda lalu menjadi suatu bentuk baru (Eka Yunita, 2011; 3)

*Quilting* adalah proses menjahit tiga lapisan sekaligus, yakni lapisan atas (top), dakron (batting), dan lapisan bawah (backing) dengan cara menjahit jelujur sesuai pola yang sudah digambar.

### **2. Cara Pemilihan Bahan**

Sebaiknya menggunakan kain katun karena seratnya lebih rapat dan tidak terlalu tebal. Kain katun mudah dijahit dan tidak mudah robek. Dapat juga memanfaatkan perca-perca kain dapat berupa perca motif atau kain polos dengan berbagai warna, hanya untuk lapisan bawah diperlukan kain yang lebar (Eka Yunita, 2011 : 10).

### **3. Alat Yang Digunakan**

Dalam membuat *pacthwork* ini alat yang digunakan adalah :

- a. Kertas pola

Digunakan untuk menggambar sketsa atau menjiplak pola. Gunakan kertas tipis untuk memudahkan saat menjiplak, serta memudahkan dalam menentuan ukuran.

b. Pensil

Digunakan untuk menggambar pola diatas kin. Gunakan pensil jenis HB jika ingin menggambar di kain yang berwarna terang.

c. Penggaris

Digunakan untuk mengukur kain serta membuat ukuran pola pada kertas.

d. Gunting kertas

Gunakan gunting kertas untuk menggunting pola pada kertas.

e. Gunting Kain

Gunakan gunting khusus kain untuk memotong kain.

f. Jarum pentul

Gunakan jarum pentul yang panjang untuk menyemat kain sehingga hasil jahitan lebih rapi.

g. Jarum tangan

Gunakan jarum berukuran kecil untuk menjahit agar jahitan lebih halus.

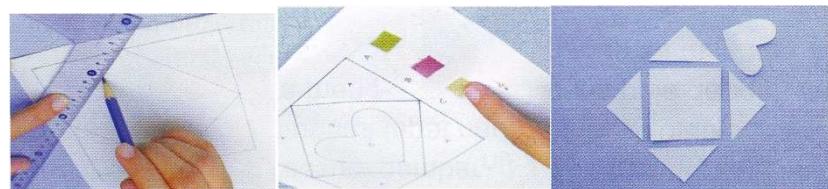
h. Benang jahit.

Digunakan untuk menyambung potongan kain. Pilih benang yang kuat dan tidak mudah putus agar karyayang dihasilkan tahan lama.

#### **4. Cara membuat *patchwork***

a. Menggambar desain

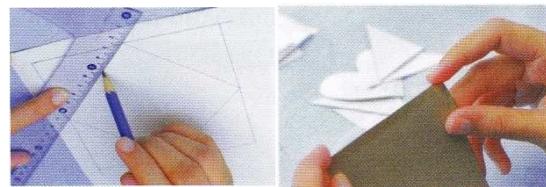
Gambar desain pada kertas polos. Gunakan penggaris panjang agar ambar desain benar-benar akurat ukurannya. Supaya lebih mudah, pilih warna kain atau tempelkan potongan kain yang akan digunakan.



**Gambar 2. Membuat Desain *Pacthwork***

b. Membuat pola

Gambar kembali desain yang sudah dibuat lalu gunting pola. Lapisi pola dengan selotip agar pola bisa digunakan berkali-kali.



**Gambar 3. Membuat Pola *Pacthwork***

c. Menjiplak pola ke kain

Siapkan pola, lalu letakkan pola diatas kain. Bagian kain yang buruk menghadap keatas. Lalu jiplak pola dengan pensil berujung tajam.



**Gambar 4. Menjiplak Pola Ke Kain**

d. Menggunting kain

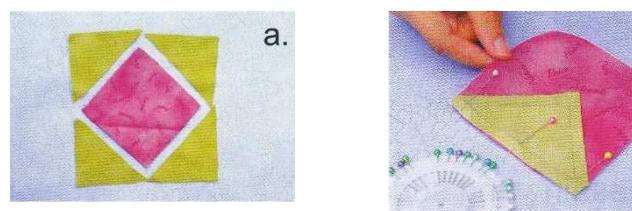
Menggunting kain yang telah digambari pola, lebihkan ukuran sekitar 0,7 cm untuk kampuh jahit



**Gambar 5. Menggunting Kain**

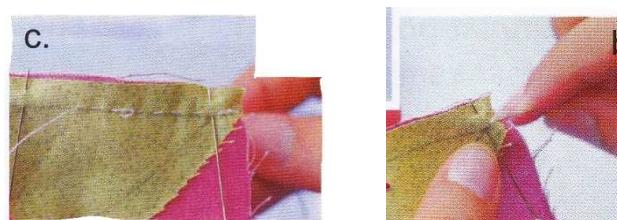
e. Menjahit potongan kain

1. Susun potongan kain sesuai gambar pola. Sematkan jarum pentul tepat pada garis pola dengan cara menghadap keatas tiap 3 cm.



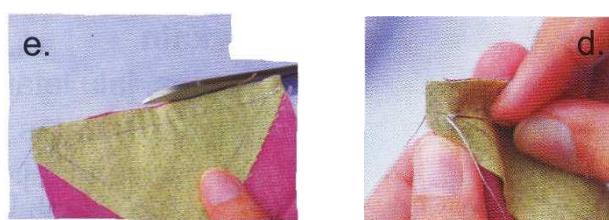
**Gambar 6. Menjahit Potongan Kain**

2. Pada awal menjahit, gunakan teknik tikam jejak (back stitch) sebelum garis pola. Hal ini dilakukan untuk mengunci jahitan.



**Gambar 6. Menjahit Potongan Kain**

3. Selanjutnya, jahit jelujur sepanjang garis pola



**Gambar 6. Menjahit Potongan Kain**

4. Pada akhir jahitan, lakukan dengan tikam jejak kembali melebihi pola
5. Rapikan pinggiran kampuh dengan gunting setiap menjahit potongan. Jahit potongan kain menjadi satu kesatuan sesuai pola.

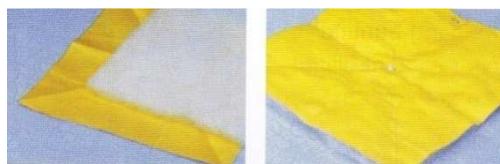
### 5. Teknik Quilting

- a. Jiplak pola quilting pada kain lapisan atas



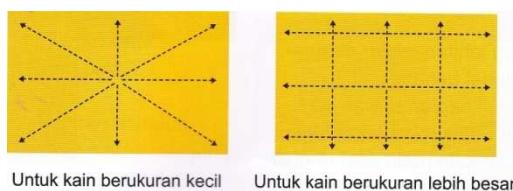
**Gambar 7. Teknik Quilting**

- b. Gunting dakron dan lapisan bawah melebihi kain lapisan atas sekitar 2 cm. Tempelkan lapisan bawah pada dakron lalu jahit kasar dari tengah ke arah keluar agar lapisan bawah tidak kusut



**Gambar 7. Teknik Quilting**

- c. Tempelkan lapisan atas pada dakron. Jahit dengan cara sama seperti pada lapisan bawah.



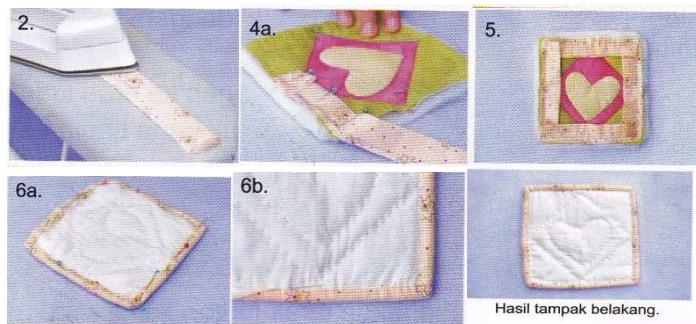
**Gambar 7. Teknik Quilting**

- d. Masukkan benang quilting pada jarum quilting, buat simpul pada salah satu ujung benang.
- e. Pasang pemidangan. Jika kreasi yang dibuat kecil tidak perlu menggunakan pemidangan.
- f. Mulai jahit dari bagian tengah kearah keluar. Tusuk pada atas, lalu tarik simpul berada pada tengah (dakron 0. Lakukan hal yang sama pada akhir jahitan).
- g. Jahit tindas sesuai pola. Usahakan jarak jahitan sama rata (sekitar 2 mm).

## **6. Tahap memasang bisban**

Tahap akhir yaitu menutup pinggiran dengan kain yang disebut bisban.

- 1. Gunting kain untuk bisban, gunakan kain lebar 5 cm untuk pinggiran yang menggunakan dakron tipis, dan 7 cm untuk dakron tebal.
- 2. Lipat kain menjadi dua
- 3. Buat garis ukuran 7 mm dibagian tepi sepanjang bisban.
- 4. Tempel bisban dipinggiran *pacthwork*, sematkan jarum pentul.
- 5. Jahit jelujur sepanjang pinggiran.
- 6. Lipat bagian bawah, Jahit kebagian belakang dengan menggunakan teknik soom.



**Gambar 8. Tahap Memasang Bispane**

#### **F. Penelitian Yang Relevan**

Berikut ini beberapa hasil penelitian terkait dengan pembelajaran kooperatif sebagai gambaran dalam meningkatkan aktivitas siswa.

1. Sukistriyani (2010), Pembelajaran Keterampilan Menjahit Sarung Bantal Kursi Dengan Model Aplikasi Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas IISMLB Di SLB.C.Wiyata Dharma II Sleman Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran ketrampilan menjahit sarung bantal kursi dengan model aplikasi bagi anak tunagrahita ringan. Hasil penelitian bahwa pelaksanaan pembelajaran keterampilan menjahit sarung bantal kursi dengan model aplikasi di SLB.C.Wiyata Dharma II Sleman, bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan menjahit sarung bantal kursi dengan model aplikasi, materi meliputi pengenalan alat dan bahan, pemotongan bahan dan urutan menjahit menjahit sarung bantal kursi model aplikasi sampai selesai, pendekatannya kelompok, individual, praktis dan terus-menerus, dengan metode demonstrasi, tanya jawab dan pemberian tugas, langkah pembelajaran secara bertahap, evaluasi dilakukan dengan evaluasi proses

dan evaluasi produk. Faktor pendukung subjek I, II dan III berbadan sehat dan kuat, mempunyai minat untuk dididik dan dilatih menjahit sarung bantal kursi dengan model aplikasi, tersedia peralatan menjahit dan guru yang profesional. Faktor yang menghambat subjek mempunyai kecerdasan rendah, cepat lelah, cepat bosan, ruang keterampilan terlalubising, kurangnya peralatan menjahit, dan mesin jahit banyak yang rusak. Upaya mengatasi hambatan dengan memberikan motivasi kepada siswa agar tidak bosan untuk belajar menjahit, memindahkan kelas keterampilan keruangan yang tenang dan jauh dari kebisingan, tidak berdekatan dengan kelas yang lain, melengkapi peralatan menjahit dengan memasang dinamo dan mereparasi mesin jahit yang rusak supaya dapat dipakai kembali. Dengan demikian pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah media benda nyata yang dilengkapi ALG pada keterampilan menghias kain, sehingga anak tunagrahita ringan tidak selalu menggantungkan perintah dari guru.

2. Siti Eka Sari Hutami (2010), Latihan Keterampilan Menyulam Bagi Anak Tunagrahita Sedang Di SLB-C Sumber Sari Bandung. Hasil penelitian menunjukkan Latihan Keterampilan Menyulam Bagi Anak Tunagrahita Sedang Di SLB-C Sumber Sari bahwa kemampuan siswa dalam mengenal peralatan menyulam sudah baik. Untuk kegiatan praktik, secara keseluruhan sudah mampu walaupun dengan bantuan guru. Kemampuan anak tunagrahita sedang dalam keterampilan menyulam di bagi dalam beberapa bagian yaitu kemampuan siswa dalam mengenal peralatan

menyulam, membuat pola gambar pada kain, menggunakan peralatan sulam, dan mempratikkan proses menyulam. Secara keseluruhan anak dapat melakukan dengan baik walaupun belum sempurna dari segi kerapihan, dan kecepatan dalam menyulam. Oleh karena itu guru selalu memberikan bantuan dalam kegiatan latihan keterampilan menyulam.

Maka pada penelitian ini, peneliti mengembangkan kemampuan anak tunagrahita dalam menjahit manual untuk menjahit manual menjadi sebuah benda yang memiliki nilai jual.

## **G. Kerangka Berpikir**

Anak Tunagrahita Ringan dituntut dapat hidup mandiri sesuai dengan kemampuannya. Mereka dapat hidup mandiri jika memiliki ketrampilan hidup sehingga setelah lulus sekolah diharapkan mereka memiliki ketrampilan sesuai dengan kemampuannya.

Oleh karena itu anak tunagrahita ringan perlu diberikan ketrampilan hidup yang sesuai dengan kemampuannya. Di SLB Tunas Kasih 2 Turi terdapat pelajaran ketrampilan menghias kain, dimana ketrampilan ini disesuaikan dengan kemampuan siswa yang ada di SLB Tunas Kasih 2 Turi. Menghias kain dengan teknik *patchwork* merupakan salah satu materi ketrampilan yang diberikan di SLB Tunas Kasih 2 Turi karena desain dan cara membuat mudah disesuaikan dengan kondisi kemampuan siswa. Desain dapat dibuat sederhana sehingga mudah dikerjakan tetapi memiliki nilai jual dan menarik.

Dalam pembelajaran ketrampilan menghias kain ini harus memiliki media pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak tunagrahita ringan,

karena anak tunagrahita memiliki karakteristik daya tangkap kurang sempurna, kurang dalam menganalisis suatu permasalahan, mampu didik dengan latihan-latihan yang sederhana maka dari itu pembelajaran menghias kain dengan teknik *pacthwork* perlu adanya bantuan media benda nyata

Dengan demikian diharapkan media benda nyata yang dibuat dengan rapi menarik dan rapi kemudian didukung oleh alat bantu mengajar dari benda nyata tersebut dibuat secara bertahap dengan dilengkapi penjelasan yang sederhana.

Oleh karena itu dapat diasumsikan bahwa media benda nyata dapat meningkatkan motivasi belajar ketrampilan menghias kain pada anak tunagrahita ringan di SLB Tunas Kasih 2 Turi.

## **H. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kajian teori kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran ketrampilan menghias kain dengan teknik *pacthwork* menggunakan metode pembelajaran langsung dengan media benda nyata yang dilengkapi dengan ALG dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa SMKLB kelas 1 di SLB Tunas Kasih 2 Turi ?
2. Bagaimana peningkatkan motivasi anak tunagrahita ringan dalam pembelajaran ketrampilan menghias kain menggunakan metode pembelajaran langsung di SLB Tunas Kasih 2 Turi ?

## **I. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, peneliti mengajukan hipotesis berikut : “Metode pembelajaran langsung dengan media benda nyata dapat meningkatkan motivasi belajar anak tunagrahita”