

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Poerwanto (1986:28), memberikan pengertian prestasi belajar yaitu “hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport.” Winkel (1996:226) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Sedangkan menurut Arif Gunarso (1993:77), mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. S. Nasution (1996:17), prestasi belajar adalah: “Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berpikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.”

Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi prestasi

belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan.

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan itu akan nyata dari seluruh aspek tingkah lakunya. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Jadi prestasi belajar adalah

B. Pembelajaran IPA di SMALB

1. Hakekat IPA

a. IPA sebagai Produk

IPA merupakan akumulasi hasil upaya para perintis IPA terdahulu dan umumnya telah tersusun secara lengkap dan sistematis dalam bentuk buku teks. Dalam pengajaran IPA seorang guru dituntut untuk dapat mengajak anak didiknya memanfaatkan alam sekitar

sebagai sumber belajar. Alam sekitar merupakan sumber belajar yang paling otentik dan tidak akan habis digunakan.1.

b. IPA sebagai Proses

Yang dimaksud dengan 'proses' di sini adalah proses mendapatkan IPA. IPA disusun dan diperoleh melalui metode ilmiah. Jadi yang dimaksud proses IPA adalah metode ilmiah. Sepuluh keterampilan proses meliputi : 1) observasi; 2) klasifikasi; 3) interpretasi; 4) prediksi; 5) hipotesis; 6) mengendalikan variable; 7) merencanakan dan melaksanakan penelitian; 8) inferensi; 9) aplikasi; 10) komunikasi.

c. IPA sebagai Pemupukan Sikap

Makna sikap pada pengajaran IPA dibatasi pengertiannya pada 'sikap ilmiah terhadap alam sekitar'. Ada Sembilan aspek sikap dari ilmiah yang dapat dikembangkan pada anak usia SD/MI, yaitu : (1) sikap ingin tahu; (2) sikap ingin mendapatkan sesuatu yang baru; (3) sikap kerja sama; (4) sikap tidak putus asa; (5) sikap tidak berprasangka; (6) sikap mawas diri; (7) sikap bertanggung jawab; (8) sikap berfikir bebas; (9) sikap kedisiplinan diri. Sikap ilmiah ini dapat dikembangkan ketika siswa melakukan diskusi, percobaan, simulasi, atau kegiatan di lapangan,

2. Hakekat pembelajaran IPA di SMALB

Adalah menanamkan sikap ilmiah, memiliki keterampilan proses dengan metode ilmiahnya, serta dapat memahami lingkungan , alam sekitar sebagai sumber belajar.

C. Kajian Tentang Multimedia VCD Interaktif

1. Pengertian Multimedia

Kata multimedia berasal dari kata multi dan media . Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000:762), *multimedia* berarti *berbagai jenis sarana*. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. KBBI (2000:432), Interaktif berarti bersifat saling melakukan aksi.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan/ informasi. Gagne (1970), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Briggs (1970), berpendapat bahwa Multimedia adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional memiliki pengertian bahwa Multimedia adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Multimedia interaktif adalah berbagai jenis sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadidban bersifat saling berkaitan dalam melakukan suatu aksi/ aktifitas belajar .

2. Manfaat MultimediaInteraktif Pembelajaran

Secara umum Multimedia pendidikan dalam proses belajar mengajar mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata atau tulisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera;
- c. Objek yang terlalu besar - bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
- d. Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingka, film atau gambar;
- e. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography;
- f. Kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
- g. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
- h. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.

3. Fungsi Multimedia Pembelajaran

Ada dua fungsi Multimedia pembelajaran, fungsi yang pertama sebagai alat pembelajaran, dan yang kedua sebagai sumber belajar.

a. Multimedia sebagai alat bantu pembelajaran

Sebagai alat bantu Multimedia melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran . Kegiatan pembelajaran dengan bantuan Multimedia mempertinggi kualitas belajar siswa dalam tenggang waktu yang lama. Kegiatan pembelajaran dengan bantuan Multimedia pembelajaran akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik.

b. Multimedia sebagai sumber belajar

Ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar olah siswa, dapat memperkaya wawasan siswa.

D. Kajian Tentang Multimedia VCD Pembelajaran

1. Pengertian media VCD Interaktif

Definisi media VCD Interaktif menurut Andre Rinanto (1982:) adalah perpaduan antara gambar dan suara yang sangat memungkinkan terjalannya komunikasi dua arah antara guru dan siswa di dalam proses belajar. Pengertian VCD Interaktif menurut Amir Hamzah adalah alat-alat yang “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat yang “visible” artinya dapat dilihat. yaitu isinya tentang materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kaset CD.

Sidirdjo dkk, juga mengemukakan bahwa alat-alat pengajaran VCD adalah alat-alat pengajaran di mana siswa di dalam mempelajari materi pelajaran menggunakan indera pendengaran dan penglihatan.

Dari kedua definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media VCD Interaktif adalah media yang terdiri dari perpaduan antara alat-alat yang “audible” dan alat-alat yang “visible”, di mana antara gambar dan suara saling mendukung yang dikemas dalam sebuah kaset CD yang berisi tentang materi pembelajaran.

2. Ciri-ciri VCD Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (1997, : 31) ciri-ciri media VCD adalah sebagai berikut:

- a. biasanya bersifat linier
- b. menyajikan visual yang dinamis
- c. digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya
- d. merupakan representasi fisik dari gagasan real atau abstrak.
- e. berorientasi kepada guru dengan pelibatan interaktif

3. Kelebihan dan Kekurangan VCD Smartedu dan VCD Pembelajaran Kreatif

- a. Kelebihan VCD Smartedu dan VCD Pembelajaran Kreatif
 - 1) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
 - 2) Lebih menarik perhatian siswa
 - 3) Dapat diputar ulang

- 4) Dapat menghadirkan sumber yang sukar dan langka
 - 5) Dapat merangkum beberapa jenis Multimedia dalam satu program
- b. Kekurangan VCD Smartedu dan VCD Pembelajaran Kreatif
- 1) Persiapan mahal dalam hal perawatan, bahan, waktu ataupun energi
 - 2) Perlu keahlian khusus untuk memproduksi
 - 3) Sifat komunikasi satu arah
 - 4) Peralatan yang selalau berkembang dan berubah
 - 5) Memerlukan tenaga listrik atau baterai yang pendek umurnya
4. Peranan VCD Smartedu dan VCD Pembelajaran Kreatif

Peranan VCD Smartedu dan VCD Pembelajaran Kreatif sebagai berikut:

- a. Diharapkan mampu menarik perhatian siswa
- b. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, sehingga dengan demikian dapat menghindari pengertian-pengertian yang abstrak.
- c. Memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata kepada siswa, sehingga menumbuhkan self-actifity.
- d. Mengembangkan keteraturan dan kontinuitas berpikir.
- e. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga memungkinkan hasil belajar yang lebih tahan lama menetap dalam diri siswa.

Penggunaan Multimedia VCD dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik materi. Ada kalanya Video Compact Disk dari awal sampai akhir diselingi dengan tanya jawab atau diskusi, informasi

dilanjutkan evaluasi. Program Multimedia pembelajaran dengan Video Compact Disk dapat dilaksanakan kelompok kecil, maupun dengan klasikal. Pola klasikal pemanfaatan Video Compact Disk pembelajaran tentang adaptasi makhluk hidup dilakukan secara terpadu dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat menyampaikan materi dengan memutar sebagian isi Video Compact Disk kemudian pendalamannya melalui penjelasan guru atau keseluruhan isi Video Compact Disk. Hal ini tergantung materi yang terdapat dalam program materi pokok atau pengayaan. Guru hendaknya dapat merangsang siswa untuk dapat berpartisipasi aktif, dengan cara member pertanyaan-pertanyaan atau tugas yang jawabannya terdapat dalam program. Dalam program klasikal sebaiknya menggunakan Proyektor agar semua siswa dapat melihat dengan jelas.

5. Langkah-langkah Penggunaan VCD Smartedu dan VCD Pembelajaran Kreatif

Adapun langkah-langkah penggunaan adalah sebagai berikut :

a. Tahap persiapan ini meliputi:

- 1) Menghitung jadwal program disesuaikan dengan materi pembelajaran,
- 2) Menyiapkan computer / laptop dan proyektor
- 3) Mengecek peralatan, komputer, LCD dan Speaker,
- 4) Menhidupkan computer / laptop
- 5) Mempelajari materi adaptasi Makhluk hidup,

- 6) Menyeleksi isi program yang sesuai dengan isi materi, memilih materi dalam
 - 7) Mengatur tempat duduk agar seluruh siswa dapat menangkap isi program pembelajaran,
 - 8) Meminta siswa untuk menyiapkan alat tulis dan peralatan lain yang diperlukan dalam program.
- b. Tahap pelaksanaan ini meliputi:
- 1) Guru memberikan informasi seperlunya tentang program Video pembelajaran agar siswa memperhatikan materi yang akan dipelajari,
 - 2) Menjelaskan tujuan dan menjelaskan materi pokok.
 - 3) Memberikan apersepsi dan motivasi
 - 4) Memberikan cara penjelasan cara menjalankan VCD Pembelajaran Interaktif:
 - 5) Masukkan CD ke CD / DVD ROM
 - 6) Tunggu beberapa saat (autoraun CD)
 - 7) Bila CD tidakAutoran buka lewat Explore My Computer dan double click icon autorun(gambar CD warna kuning)
 - 8) Install software berikut ini :
 - a) Foxit reader
 - b) KM Player
 - c) Antivirus jika perlu

- 9) Khusus untuk tampilan video pada materi belajar menulis dan game silat harus diputar dengan KM Player.
 - a) Jika KM Player suatu saat tidak muncul karena computer terinstal software multimedia yang lain maka sebelum menggunakan CD ini KM Player selalu anda instal.
 - 10) Melaksanakan program dan bahan penyerta.
 - 11) Mengamati dan memantau kegiatan siswa selama proses pemutaran VCD berlangsung, seperti menjaga suasana kelas yang tertib, mengatur volume suara yang jelas, mengatur posisi proyektor agar terlihat jelas seluruh siswa
 - 12) Memberikan penguatan, penegasan, pengayaan, terhadap tayangan program
 - 13) Memutar ulang bila diperlukan
 - 14) Membuat kesimpulan, memberikan evaluasi kepada siswa, mematikan program bila program dianggap sudah selesai.
- c. Pada tahap tindak lanjut ini meliputi:
- 1) Memberikan tugas lanjutan kepada siswa
 - 2) Memberikan pertanyaan sebagai umpan balik,
 - 3) Bila materi pokok perlu tambahan guru dapat mengajak siswa untuk belajar pada buku sumber yang lain di perpustakaan
 - 4) Mengkonfirmasi tentang pentingnya memperhatikan dan menyimak program VCD untuk program pembelajaran berikutnya,

- 5) Mengajak siswa untuk memperkaya materi melalui sumber belajar lain yang relevan dengan materi yang dipelajari.

E. Isi Multimedia VCD Interaktif IPA

1. VCD Sain Smartedu, Berisi :

a. Materi umum

- 1) Materi interaktif
- 2) Tes interaktif
- 3) BSE
- 4) Edugame
- 5) Cerita Rakyat

b. Materi Khusus IPA

- 1) Penyesuaian diri mahlik dengan lingkungan
- 2) Penyesuaian tingkah laku hewan dengan lingkungan
- 3) Penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan

2. VCD pembelajaran kreatif, berisi :

a. Isi materi umum:

- 1) Buku Sekolah Elektronik (BSE)
- 2) Materi Power point (IPA, IPS, Matematika, PKn, dan Bahasa Indonesia)
- 3) UN 2010/2011
- 4) UASBN 1996-2010
- 5) Materi vedio animasi
- 6) Tes UN Matematika

- 7) Instrument akreditasi
 - 8) Belajar music
 - 9) Kamus elektronik
 - 10) Translator
 - 11) RPP dan Silabus
 - 12) Game Pilot
 - 13) Game Tes Mata
- b. Materi IPA power point:
- 1) Ciri ciri khusus pada mahluk hidup
 - 2) Perkembangbiakan mahluk hidup
 - 3) Keseimbangan lingkungan
 - 4) Pelestarian hewan dan tumbuhan
 - 5) Penghantar panas
 - 6) Perubahan benda
 - 7) Energy dan perubahannya
 - 8) Penghematan energi
 - 9) Bumi dan alam semesta

F. Kajian Tentang Anak Tunagrahita

1. Pengetian Anak Tunagrahita

Menurut Prof.Drs. Muh Amin, (1995:10:) bahwa Anak Tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas dibawah rata ata Disamping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. mereka kurang cakap dalam memikirkan hal

hal yang abstrak , yang sulit sulit dan yang belit belit. Mereka kurang atau terbelakang tidak berhasil untuk waktu selama lamanya.hampir disegala bidang .

Mumpuniarti (2003:23)*Anak* Tunagrahita ialah anak yang mengalami hambatan dibidang mental.

Sutjihati Sumantri (2006:103) Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata rata. Dalam kepustakaan bahasa asing digunakan digunakan menthal retardation, menthally retarded, menthal deliciency, menthal defective, dan lain lain

Dari pendapat pendapat tersebut disimpulkan bahwa anak Tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan dibidang mental ,inteletual dengan kecerdasan dibawah rata rata sehingga mengalami hambatan /keterbelakangan dalam menyesuaikan diri, berpikir abstrak / hal sulit dalam jangka wakru yang lama/ selama lamanya.

.Tuna berarti merugi.grahita berarti pikiran. Banyak istilah yang dipergunakan berkaitan dengan dengan Tunagrahita istilah lain dari tunagrahita sbb:

- a. Lemah pikiran(feible-mended).
- b. Terbelakang mental(Mentally Rataeded).
- c. Bodoh atau dungu (idiot).
- d. Pandir (imbecile).
- e. Tolol(moron).

- f. Oligofrenia (oligophrenia).
- g. Mampu Didik (Educable).
- h. Mampu Latih (Trainable).
- i. Ketergantungan penuh (Totally Dependent) butuh rawat.
- j. Mental Subnormal.
- k. Defiksi Mental.
- l. Defisik kognitif.
- m. Cacat Mental.
- n. Defisiensi Mental.
- o. Gangguan Intelektual.

Pengertian tunagrahita yang lain,sebagai berikut:

Ada beberapa pengertian yang biasa digunakan dalam pembahasan masalah tunagrahita

- a. Fungsi intelektualnya yg lamban yaitu IO 70 ke bawah berdasarkan tes inteligensi buku;
Kekurangan dalam perilaku adatif.
- b. Terjadi pada masa perkembangan,yaitu antara masa konsepsi hingga usia 18 tahun.

Pengertian tunagrahita sebagai:

- a. Kelainan yg meliputi fungsi inelektual umum di bawah rata-rata (Sub-avarage).yaitu IQ 84 kebawah sesuai tes;
- b. Kelainan yg muncul sebelum usia 16 tahun;
- c. Kelainan yg menunjukkan hambatan dalam perilaku adaptif

d. Penggolongan tunagrahita secara medis –biologis sbb:

- 1) Tunagrahita tarat perbatasan (IQ:68-85).
- 2) Tunagrahita ringan (IQ:36-51).
- 3) Tunagrahita sedang (IQ:36-51)
- 4) Tunagrahita sangat berat (IQ:kurang dari 20):dan
- 5) Tunagrahita tak tergolongkan.

2. Penggolongan anak Tunagrahita secara sosial-psikologis

a. Berdasarkan kriteria psikometrik yaitu:

- 1) Tunagrahita ringan (mild mental retardation)=IQ 55-69.
- 2) Tunagrahita sedang (moderate mental retardation)dengan.IQ 40- 54
- 3) Tunagrahita berat (severse mental retardation)dengan IQ :20-39.
- 4) Tunagrahita sangat berat (profound mental retardation)dengan IQ 20
kebawah.

b. secara Sosial-Psikologis Menurut kriteria perilaku adaptif tidak

berdasarkan taraf inteligensi, tetapi berdasarkan kematangan sosial,
yaitu :

- 1) Ringan
- 2) Sedang
- 3) Berat dan
- 4) Sangat Berat

c. Sedangkan secara Klinis., Tunagrahita dapat digolongkan atas dasar

tipe atau cirri-ciri jasmaniah secara berikut :

- 1) Sindroma Down/Mongoloid

- 2) Hydrocephalus yaitu ukuran kepala besar dan berisi cairan
- 3) Microcephalus yaitu ukuran kepala terlalu kecil dan
Makrocephalus yaitu ukuran kepala terlalu besar.

3. Faktor Penyebab Tunagrahita

Tunagrahita dapat disebabkan oleh beberapa factor :

a. Generik.

Kerusakan/kelainan Biokimiawi, Abnormalitas Kromosomal.

- 1) Sebelum Lahir (pre – natal)
 - a) Infeksi Rubella (cacar)
 - b) Faktor Rehesusu (Rh)
- 2) Saat Kelahiran (post – natal) yang disebabkan oleh kejadian yang terjadi saat kelahiran
- 3) Setelah kelahiran (pasca – natal) Akibat infeksi misalnya :
Meningitis (peradangan pada selaput otak) dan problema nutrisi,
karena kekurangan gizi atau porotein.
- 4) Faktor Sosio – kultural atau sosial budaya lingkungan.
- 5) Gangguan Metabolisme/Nutrisi
- 6) Phenylketonuria
- 7) Gargoylisme
- 8) Cretinisme

b. Penyebab Tunagrahita Secara Umum, sebagai berikut :

- 1) Infeksi dan/atau intoksikasi
- 2) Rudapaksa dan/atau sebab fisik lain

- 3) Gangguan metabolisme, pertumbuhan gizi atau nutrisi
- 4) Penyakit otak yang nyuata (kondisi setelah lahir/post natal)
- 5) Akibat penyakit atau pengaruh sebelum lahir (pre-natal) yang tidak diketahui.
- 6) Akibat kelainan kromosommal.
- 7) Gangguan saat kehamilan (gestational disorders)
- 8) Gangguan pasca psikiatrik/gangguan jiwa berat (post –psikiatrik disorders)
- 9) Pengaruh lingkungan
- 10) Kondisi-kondisi lain yang tak tergolongkan.

4. Karakteristik Anak Tunagrahita .

Lamban dalam mempelajari hal-hal yang abru.Kesulitan dalam mengeneralisasi dan mempelajari hal-hal yang baru.

- a. kemampuan bicaranya sangat kurang bagi anak tugarahita berat.
- b. Cacat fisik dan perkembangan gerak.
- c. Kurang dalam kemampuan menolong diri sendiri..
- d. Tingkah laku dan interaksi yang tidak lazim.
- e. Tingkah laku kurang wajar dan terus menerus.

5. Penggolongan Tingkat Kecerdasan

Penggolongan tingkat IQ berdasarkan tes Stanford-Biner yang telah direvisi oleh Terman dan Merill sebagai berikut ((Fudyartanto 2002).

Tabel 1. Distribusi Kecerdasan IQ menurut Stanford Revision

Tingkat kecerdasan (IQ)	Klasifikasi
140 – 169	Amat superior
120 – 139	Superior
110 – 119	Rata-rata tinggi
90 – 109	Rata-rata
80 – 89	Rata-rata rendah
70 – 79	Batas lemah mental
20 — 69	Lemah mental

Dari table tersebut, dapat diketahui ada 7 penggolongan tingkat kecerdasan manusia, yaitu:

- a. Kelompok kecerdasan amat superior (very superior) merentang antara IQ 140—IQ 169;
- b. Kelompok kecerdasan superior merenyntang anantara IQ 120—IQ 139;
- c. Kelompok rata-rata tinggi (high average) menrentang anantara IQ 110—IQ 119;
- d. Kelompok rata-rata (average) merentang antara IQ 90—IQ 109;
- e. Kelompok rata-rata rendah (low average) merentang antara IQ 80—IQ 89;
- f. Kelompok batas lemah mental (borderline defective) berada pada IQ 70—IQ 79;

Kelompok kecerdasan lemah mental (mentally defective) berada pada IQ 20—IQ 69, yang termasuk dalam kecerdasan tingkat ini antara lain debil, imbisil, idiot.

G. Kerangka Berpikir

Prestasi belajar siswa khususnya kompetensi tentang adaptasi makhluk hidup jauh dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan Multimedia yang terbatas. Fungsi Multimedia pembelajaran selain untuk mengurangi verbalime juga untuk menarik perhatian siswa dan membangkitkan kualitas belajar siswa sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu digunakan suatu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan Multimedia VCD Interaktif IPA. Multimedia ini mampu memberikan gambar, suara, dan gerakan yang dapat diulang-ulang. Hal ini sangat sesuai dengan materi pelajaran yang membutuhkan gambar bagian tubuh makhluk hidup yang digunakan untuk mencari makanan dan melindungi diri dari musuhnya. Dengan digunakannya Multimedia VCD Interaktif IPA ini diharapkan kualitas pembelajaran siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat meningkat dan seiring dengan peningkatan kualitas pembelajaran tersebut maka prestasi belajar siswa juga meningkat.

H. Pengajuan Hipotesis

Dalam penelitian ini yang menjadi hipotesis adalah sebagai berikut: “Ada Peningkatan Prestasi belajar IPA pada Siswa Kelas IPA XII melalui Penggunaan Multimedia Interaktif di SMALB Wiyata Dharma 4 Godean Tahun Pelajaran 2011/2012”