BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Tunagrahita Ringan

1. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan

Menurut Sutjihati Somantri, (2006: 106) "Tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil. Mereka masih dapat bersekolah dengan guru dari pendidikan luar biasa". Definisi anak tunagrahita ringan menurut *American Association on Mental Deficiency AAMR* (Mumpuniarti, 2007:15) anak tunagrahita ringan adalah "Seseorang yang tingkat kecerdasan (IQ) mereka berkisar 50-70, dalam penyesuaian sosial mereka dapat bergaul, mampu menyesuaikan diri pada lingkungan sosial yang lebih luas dan mampu melakukan pekerjaan setingkat demi setingkat". Mohammad Efendi (2006: 90) juga berpendapat bahwa "Anak tunagrahita ringan dapat dididik secara minimal dalam bidang-bidang akademis".

Anak tunagrahita ringan dipakai dalam istilah penelitian ini atas dasar pernyataan yang dikemukakan oleh AAMD (Moh Amin, 1995:22) bahwa anak tunagrahita ringan yang meskipun kecerdasannya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik. Untuk itu, anak tunagrahita ringan digunakan dalam pengkajian penelitian ini sebagai individu yang memerlukan layanan pembelajaran guna mengoptimalkan sisa kemampuan mereka dalam bidang akademik khususnya pembelajaran IPS dengan media yang tepat. Layanan tersebut akan mampu meningkatkan prestasi belajar mereka. Begitu juga dengan siswa kelas IV

SDLB di SLB Ma'arif Muntilan, mereka mengalami gangguan dan hambatan dalam fungsi intelegensinya sehingga memiliki kemampuan buruk dalam berpikir secara abstrak.

2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan

Tunagrahita ringan memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda dengan anak normal, tetapi menurut Astati (Mumpuniarti, 2007:17) keterampilan motoriknya lebih rendah dari anak normal. AAMR (Mumpuniarti, 2007:17) juga berpendapat bahwa anak tunagrahita ringan memiliki tingkat kecerdasan berkisar 55-70, dan sebagian mereka mencapai usia kecerdasan/mental yang sama dengan anak normal usia 12 tahun ketika mencapai usia kronologinya jauh lebih tua. Jadi, pada usia 12 tahun anak normal mencapai tahap operasional konkret, pada hambatan mental ringan tahapan tersebut mungkin dicapai pada usia kronologis 15 atau 17 tahun. Hal inilah yang dianggap keterbelakangan mental anak. Mereka mengalami ketertinggalan 2 atau 5 tingkatan di bidang kognitif dibanding anak normal yang usianya sebaya. Semakin bertambah usia anak hambatan mental ringan ketertinggalan dibanding anak usia sebayanya dewasa normal semakin jauh, karena perkembangan kognitifnya terbatas pada tahap operasional konkret.

Moh. Amin (1995:34) juga berpendapat bahwa anak tunagrahita ringan mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian, jangkauan perhatiannya sangat sempit, cepat beralih, pelupa, kurang kreatif dan inisiatif, cenderung pemalu, minim perbendaharaan kata, dan mengalami kesukaran mengungkapkan kembali ingatan. Pangkal kelemahan utama daya ingat pada anak tunagrahita ringan sangat erat kaitannya dengan perhatian dan

konsentrasi. Oleh karena itu hambatan yang paling besar dialami anak tunagrahita ringan adalah dalam hal mengingat terletak pada kemampuannya merekonstruksi ingatan jangka pendek. Menurut DSM-IV-TR (Gerald C. Davison, John M. Neale, & Ann M. Kring, 2006:708) karakteristik anak tunagrahita ringan adalah "Mereka tidak selalu dapat dibedakan dari anak normal sebelum bersekolah, dan dapat mempelajari keterampilan akademik yang kurang lebih sama dengan level kelas 6".

Beberapa karakteristik anak tunagrahita ringan yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran yakni mengalami keterbatasan dalam bidang akademik, minim perbendaharaan bahasa, perhatian dan ingatannya lemah. Hal ini juga berdampak pada rendahnya prestasi belajar yang diperoleh anak tunagrahita ringan salah satunya pada pembelajaran IPS, sehingga anak tunagrahita perlu mendapatkan layanan pembelajaran yang sesuai. Layanan pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan meliputi penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran yang dimaksud adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini sebagai mediator untuk membantu meningkatkan prestasi belajar mereka terutama dalam pelajaran IPS.

B. Kajian Tentang Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh dari apa yang telah dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Depdiknas (2007: 895), prestasi diartikan sebagai "hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan) sedangkan belajar adalah kegiatan seseorang yang

belajar baik dilakukan secara disengaja ataupun secara kebetulan". Belajar dapat melibatkan kegiatan penguasaan informasi baru atau keterampilan, yang dikembangkan melalui mata pelajaran lainnya dirumuskan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar adalah segala sesuatu yang dicapai dimana prestasi itu menunjang kecakapan seseorang, Syafir (2011 yang diakses tanggal 09 Februari 2012). Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi merupakan hasil proses belajar.

Anas Sudjono (2008: 70), juga mengatakan Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar.

Penelitian ini, yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai anak dalam usahanya untuk menguasai mata pelajaran dilakukan dengan sengaja pada waktu tertentu. Jadi prestasi belajar IPS anak tunagrahita ringan adalah hasil dari kemampuan peserta didik dalam hal ini siswa tunagrahita ringan yang telah mengikuti proses pembelajaran dan merupakan gambaran dari penguasaan kemampuan peserta didik sebagai mana telah ditetapkan dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan mengenal istilah lingkungan buatan candi khususnya candi Borobudur yang dinyatakan dengan skor nilai tes atau angka.

2. Klasifikasi Prestasi Belajar IPS

Menurut Bloom (Suharsimi Arikunto, 2008: 117) tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis *domain* (daerah binaan atau ranah) yaitu: (1) Ranah proses berfikir (*cognitive domain)* (2) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*) dan (3) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*).

Menurut Benjamin S. Bloom (Anas Sudijono, 2008: 49-58), Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut yaitu pengetahuan *(knowledge),* pemahaman *(comprehension),* penerapan *(application),* analisis *(analysi*s), sintesis *(synthesis*) dan Evaluasi (*evaluation*), Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai yang terdiri dalam 5 jenjang yaitu menerima atau memperhatikan (receiving), menanggapi (responding), menilai (valuing), mengatur (Organization), karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai (characterization by a value or value complex), sedangkan Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Prestasi belajar psikomotor ini merupakan kelanjutan dari prestasi belajar kognitif dan prestasi belajar afektif.

Prestasi belajar IPS bagi anak tunagrahita ringan dalam penelitian ini, peneliti lebih menitikberatkan pada ranah kognitif yakni aspek pengetahuan, dengan indikator siswa mampu menjawab pertanyaan menyebutkan sesuai dengan candi borobudur baik secara tertulis maupun lisan, siswa mampu

mengidentifikasi nama benda-benda yang ada di candi Borobudur, siswa mampu menjodohkan gambar sesuai dengan kalimat dan untuk ranah afektif yakni aspek menceritakan kembali secara lisan menggunakan bahasa sendiri.

3. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar IPS

Prestasi belajar yang diperoleh anak melalui proses belajar mengajar selain ditentukan oleh anak sebagai subyek belajar dengan berbagai latar belakangnya juga dipengaruhi oleh faktor lain. Prestasi belajar dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu faktor internal, faktor eksterrnal, dan faktor pendekatan belajar, ketiga faktor belajar tersebut sangat berpengaruh teradap prestasi belajar. Menurut Muhibbin Syah (2008: 144-155) ketiga faktor yang mempengaruhi prestasi belajar itu, diantaranya:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri, adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor internal yaitu kondisi organ-organ khusus anak seperti tingkat kesehatan indera pendengaran dan indera penglihatan, tingkat kecerdasan/intelegensi, sikap anak, bakat anak, minat anak dan motivasi anak.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya di luar diri anak, yaitu lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan temen-temen sekelas, gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga anak dan letaknya, keadaan cuaca, dan waktu belajar.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu. Faktor pendekatan belajar berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar anak tersebut.

Faktor-faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar sangat mempunyai peran dalam mempengaruhi prestasi belajar. Hal itu juga sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS pada anak tunagrahita ringan sehingga faktor-faktor tersebut harus diperhatikan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Mediator yang digunakan adalah multimedia interaktif. Dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan anak tunagrahita ringan dalam menerima materi yang diajarkan, sehingga anak dapat belajar mengamati langsung obyek yang diamati tanpa harus keluar dari kelas, serta meningkatkan prestasi belajar IPS mereka.

C. Kajian tentang Pembelajaran IPS bagi Anak Tunagrahita Ringan

1. Pengertian Pembelajaran IPS bagi Anak Tunagrahita Ringan

IPS sebagai bagian dari kurikulum berbasis kompetensi suatu sekolah dan diberikan mulai dari tingkat SDLB sampai dengan SMALB. IPS membekali peserta didik agar dapat membentuk pribadi yang mandiri. Sesuai dengan pendapat Mumpuniarti (2007: 171) bahwa pembelajaran IPS bagi anak tunagrahita ringan diperlukan karena “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi anak tunagrahita berfungsi sebagai bekal kemandirian di masyarakat”. “Pembelajaran IPS diharapkan mampu memberikan informasi

yang berkaitan dengan lingkungan dimana peserta didik tersebut berada" (Isjoni, 2007: 53). Hal ini dikarenakan apabila seseorang yang tidak memahami lingkungannya sulit menjadi warga masyarakat yang baik. Mengingat keterbatasan yang dimiliki anak tunagrahita ringan maka pembelajaran IPS ditekankan pada hal-hal yang bersifat konkret dan fungsional. Hal tersebut diperlukan untuk melatih kemandirian anak dalam kehidupan di lingkungan sosialnya.

Salah satu materi yang diajarkan pada pembelajaran IPS untuk siswa tunagrahita ringan kelas IV SDLB semester II adalah tentang mengenal lingkungan buatan candi. Materi ini dianggap perlu diajarkan sebagai upaya mengenalkan kepada anak terhadap istilah lingkungan buatan khususnya candi Borobudur yang terdapat di lingkungan tempat tinggal siswa tunagrahita ringan. Materi mengenal lingkungan buatan khususnya candi Borobudur juga bermanfaat sebagai pembelajaran anak tunagrahita ringan dalam bidang sosialisasi antar masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipertegas pembelajaran IPS bagi siswa tunagrahita ringan adalah pembelajaran yang memberikan berbagai informasi yang berkaitan dengan lingkungan siswa tunagrahita ringan berada. Informasi tersebut disampaikan harus bersifat konkret dan visualisasi. Dalam pembelajaran IPS SDLB-C kelas IV semester 2 salah satunya terdapat materi mengenal istilah lingkungan buatan (candi). Candi yang terdapat di lingkungan siswa tunagrahita ringan salah satunya yakni candi Borobudur, materi tersebut bertujuan untuk mengenalkan siswa tunagrahita ringan terhadap istilah lingkungan buatan candi Borobudur di lingkungan sosialnya.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Isjoni (2007: 20), tujuan pembelajaran IPS adalah agar mampu mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya, menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini.

Tujuan pembelajaran IPS SDLB-C dalam BSNP 2006 adalah mengenal lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk ingin tahu, dan mampu berkomunikasi. Tujuan pembelajaran IPS sesuai dengan kurikulum di sekolah untuk kelas IV SDLB khusus C dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Semester 2 secara disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Pembelajaran IPS untuk kelas IV SDLB Khusus C.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Memahami istilah-istilah geografi	3.3 Mengenal istilah-istilah yang berhubungan dengan lingkungan alam 3.4 Mengenal istilah-istilah yang berhubungan dengan lingkungan buatan (candi, gedung, kebun binatang, dll)

(Sumber: BSNP, 2006)

IPS harus dapat berperan bagi anak tunagrahita ringan dalam mengembangkan berbagai aspek di dalam kehidupan masyarakat. Menurut Mumpuniarti, (2007:173) “Prinsip dari pembelajaran bidang pengetahuan sosial bagi anak tunagrahita ringan agar anak mampu berperan serta dalam masyarakat dan menghayati konsep-konsep bersama-sama, bergiliran, kerja sama, menghargai tanggung jawab dalam batas yang diakui, mengerti kewajiban, penghargaan, serta memiliki kebiasaan menghormati orang lain”. Dengan demikian siswa tunagrahita ringan diharap mampu mengembangkan

totalitas potensi yang masih dimiliki agar mandiri dalam hidup bermasyarakat serta mencapai hasil yang lebih optimal. Untuk membantu mencapai prestasi belajar IPS agar hasilnya bisa optimal maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran dalam mengoptimalkan totalitas potensi anak tunagrahita ringan terkait dengan materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran IPS.

3. Materi Pelajaran IPS

Keberhasilan secara keseluruhan sangat tergantung pada keberhasilan guru merencanakan materi pembelajaran. Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus diajar oleh guru dan dipelajari siswa sebagai sarana untuk mencapai indikator-indikator yang telah ditetapkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, kemudian dievaluasikan dengan menggunakan perangkat penilaian yang disusun berdasarkan pencapaian hasil belajar, Mimin Haryati (2008: 10). Materi yang diberikan harus ideal. Adapun materi yang diajarkan di kelas IV SDLB C berdasarkan BSNP tahun 2006 di SLB Ma'arif Muntilan sebagai berikut:

a. Mengenal istilah-istilah yang berhubungan dengan lingkungan alam.
b. Mengenal istilah-istilah yang berhubungan dengan lingkungan buatan (candi, gedung, kebun binatang, dll)

Dari kurikulum SDLB-C kelas IV diatas terlihat bahwa materi pembelajaran yang ada pada tingkat kelas, mengenal istilah yang berhubungan dengan lingkungan alam, mengenal istilah yang berhubungan dengan lingkungan buatan (candi, gedung, kebun binatang, dll). Untuk pembahasan peneliti menitikberatkan pada materi mengenal istilah

lingkungan buatan (candi) dalam lingkup mengenal candi Borobudur. Di dalam candi Borobudur terdapat berbagai informasi yang akan dijelaskan melalui CD. Informasi tersebut mencakup pengenalan sebuah Candi Borobudur dari sejarah singkat candi borobudur, letak candi borobudur, bahan candi, fungsi candi borobudur sampai benda-benda yang ada di candi Borobudur yang semuanya akan dikemas dalam multimedia interaktif sebagai media pembelajarannya.

D. Kajian tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dari guru untuk peserta didiknya (Arsyad, 2002:3). "Media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran" (Dina Indriyani, 2011:16). Menurut Gagne (Arief S.Sadiman et.all. 2006:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Siti Anifah (2009: 5), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Beberapa pengertian menurut para ahli diatas dapat dipertegas bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik dalam hal ini adalah siswa tunagrahita ringan yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan

pembelajar menerima pengetahuan guna memfasilitasi prestasi siswa tunagrahita ringan, terkait dengan pembelajaran IPS mengenal candi Borobudur.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 6) mengemukakan media pembelajaran berfungsi untuk :

a. Alat memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran
b. Alat bantu untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya
c. Sumber belajar bagi siswa, artinya bahan media tersebut berisikan bahan yang harus dipelajari siswa baik individu maupun kelompok.

Hujair AH. Sanaky (2009: 6) mengemukakan media pembelajaran berfungsi :

> a) Menghadirkan objek yang sebenarnya; b) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya; c) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret; d) Memberikan kesamaan persepsi; e) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; f) Menyajikan informasi yang berulang secara konsisten; g) Memberikan suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dari kedua penjabaran kedua fungsi media pembelajaran di atas dapat ditegaskan bahwa fungsi media pembelajaran terkait dengan pembelajara IPS “mengenal candi Borobudur” adalah : a) Alat memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran artinya media pembelajaran memberikan gambaran kepada siswa tunagrahita ringan berkaitan dengan

pelajaran IPS mengenal candi Borobudur contohnya media pembelajaran menampilan *video* tentang berbagai macam gambar candi Borobudur; b) Menyediakan stimulus belajar, hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan terkait pembelajaran IPS mengenal candi Borobudur menggunakan efek *audio video* yang menarik bagi pembelajaran anak tunagrahita ringan; c) Sumber belajar bagi siswa, artinya bahan tersebut berisikan bahan yang harus dipelajari siswa tunagrahita ringan baik individu maupun kelompok terkait dengan pembelajaran IPS mengenal candi Borobudur; d) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret, mengingat karakteristik anak tunagrahita ringan pada umumnya adalah sulit mengolah informasi yang bersifat abstrak maka media pembelajaran multimedia interaktif membantu menampilkan baik gambar atau *video*, narasi baik yang dibacakan oleh narator dan dalam bentuk *teks* yang letaknya disamping *video* sebagai bahan penguat apa yang diterangkan oleh narator; serta e) Memudahkan guru untuk menerangkan bentuk dari suatu candi Borobudur tanpa harus keluar dari sekolah.

3. Jenis Media Pembelajaran

Hujair AH. Sanaky (2009: 42), menjelaskan tentang jenis-jenis media pembelajaran :

a. Media pembelajaran dilihat dari aspek bentuk fisik
   1) Media elektronik seperti; Televisi, *Film*, radio, *slide* VCD/DVD, LCD, komputer, internet
   2) Media non-elektronik seperti; buku, modul,diktat, media grafik, dan alat peraga.

b. Media pembelajaran dilihat dari aspek panca indra

   1) Media *audio*, 2) Media *visual*, 3) Media *audio visual.*

c. Media pembelajaran dari aspek alat dan bahan yang digunakan

   1) Alat perangkat keras *(hardware*) sebagai sarana untuk menampilkan pesan

   2) Alat perangkat lunak *(software)* sebagai pesan atau informasi.

Menurut Leshin, Pollock, dan Reigeluth (Azhar Arsyad, 2002:29-33) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi lima kelompok, yaitu:

a. Media berbasis manusia, seperti; guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok,

b. Media berbasis cetak, seperti; buku, penuntun, buku latihan, peta, gambar, transparansi, *slide*

c. Media berbasis *audio-visual*, seperti; *video, film* program, slide-tape, televisi,

d. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, multimedia interaktif, *hypertext.*

Berdasarkan pemaparan di atas tentang berbagai macam jenis media pembelajaran, multimedia Interaktif pengenalan candi Borobudur yang berjudul “Mengenal Candi Borobudur” yang dibuat oleh peneliti termasuk jenis media berbasis komputer karena dikemas dalam bentuk disket yang disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respons itu yang menentukan kesepatan dan sekuensi penyajian. Pesan atau informasi disiapkan untuk kebutuhan dan kemampuan

siswa tunagrahita ringan serta dikembangkan agar siswa tunagrahita berpartisipasi dengan aktif selama proses belajar di kelas terkait dengan mata pelajaran IPS mengenal candi Borobudur.

4. Prinsip Perencanaan Media Berbasis Komputer

Keberhasilan penggunaan komputer dalam pembelajaran sangat tergantung pada berbagai faktor seperti proses kognitif dan motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, para ahli mencoba mengajukan "Prinsip-prinsip perencanaan Media Berbasis Komputer (MBK) yang diharapkan bisa melahirkan program MBK yang efektif" menurut Arzhar Arsyad (2002: 166-169). Prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

a. Belajar Harus Menyenangkan

Untuk membuat proses pembelajaran dengan bantuan komputer (terutama permainan instruksional) menyenangkan, ada tiga unsur yang perlu diperhatikan. Antara lain menantang, fantasi, dan ingin tahu.

1) Menantang

Program permaianan yang harus menyajikan tujuan yang hasinya tidak menentu dengan cara menyiapkan beberapa tingkatan kesulitan baik secara otomatis atau dengan pilihan siswa atau dengan menyiapkan berbagai tujuan permaianan pada setiap tingkat kesulitan, misalnya dengan menyiapkan skor, mempercepat respon, atau memberi bonus permainan ekstra.

2) Fantasi

Kegiatan instruksional dalam permaianan itu dapat menarik dan menyentuh secara emosional.

3) Ingin tahu

Kegiatan instruksional harus dapat membangkitkan indera ingin tahu siswa dengan menggabungkan efek-efek audio dan visual serta musik dan grafis. Kemudian siswa dapat dituntut ke dalam situasi yang mengherankan namun disertai dengan situasi berisikan informasi yang dapat membantu siswa memahami kesalahan persepsi ketika pertama memasuki situasi tadi.

b. Interaktifitas

Dalam merancang program MBK, kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer yang dapat memenuhi keperluan interaktifitas dalam pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan unsur-unsur berikut:

1) Dukungan Komputer yang Dinamis

Program pembelajaran dengan bantuan komputer itu harus mengambil inisiatif awal untuk tugas-tugas yang harus dikuasai oleh siswa, disamping memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikul tanggung jawab sejalan dengan kemajuan yang diperoleh dalam tingkat penguasaan tugas-tugas itu.

2) Dukungan Sosial yang Dinamis

Program pembelajaran dengan bantuan komputer tersebut harus mampu mendorong dan memungkinkan terjadinya interaksi dan saling menmbantu antara rekan siswa atau antar siswa yang awam dengan siswa yang sudah menguasai.

3) Aktif dan Interaktif

Siswa harus berperan aktif dalam setiap kegiatan selama pembelajaran dengan bantuan komputer.

4) Keluasan

Siswa harus memperoleh berbagai ragam jenis dunia latihan pembelajaran dengan bantuan komputer. Setiap jenis kegiatan itu melatih keterampilan yang siswa ingin kuasai.

5) Power

Kegiatan pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada siswa pemula untuk melahirkan hasil yang menarik dengan upaya yang relatif ringan.

c. Kesempatan berlatih harus memotivasi, cocok, dan tersedia *feedback* (umpan balik)

Latihan yang banyak dengan komputer amat diperlukan untuk menguasai keterampilan dasar. Latihan tersebut harus memperhatikan perkembangan siswa, umpan balik yang dapat dipahami, segera dan produktif, dapat mendukung salah satu aspek performasi, dan menginformasikan keberhasilan siswa agar senantiasa termotivasi.

d. Menuntun dan Melatih Siswa dengan Lingkungan Informal

Media berbasis komputer yang baik harus menuntun dan melatih siswa sesuai dengan kenyataan yang ada dalam dunia nyata.

Disamping itu, menurut Richard E. Mayer, (2009: 269-271) prinsip-prinsip multimedia pembelajaran berbasis komputer antara lain:

1) Prinsip Multimedia

Siswa bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada kata-kata saja.

2) Prinsip Ketersediaan Ruang

Siswa bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar terkait disajikan saling berdekatan daripada saat disajikan saling berjauhan dalam halaman atau layar.

3) Prinsip Keterdekatan Waktu

Siswa bisa belajar lebih baik jika kata-kata dan gambar yang berhubungan disajikan secara simultan (berbarengan) daripada secara suksesif (bergantian)

4) Prinsip Koherensi

Siswa bisa belajar lebih baik jika materi ekstra disisihkan daripada dimasukkan.

5) Prinsip Modalitas

Siswa bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi.

6) Prinsip Perbedaan Individual

Pengaruh desain lebih kuat bagi siswa berpengetahuan rendah dari pada siswa berpengetahuan tinggi. Sehingga saat bekerja dengan siswa dengan kemampuan spatial tinggi dan berpengetahuan rendah, maka berhati-hatilah dalam menerapkan prinsip-prinsip yang relevan dalam desain multimedia tersebut.

Berdasarkan penjelasan prinsip-prinsip di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif termasuk dalam media berbasis komputer. Desain dalam multimedia interaktif

“mengenal candi Borobudur” yang dibuat peneliti yakni dengan menerapkan prinsip-prinsip yang relevan dengan siswa tunagrahita ringan kelas IV di SLB Ma’arif Muntilan. Prinsip tersebut adalah prinsip multimedia, prinsip ketersediaan ruang, prinsip keterdekatan waktu, prisip koherensi, prinsip modalitas dan prinsip perbedaan individual. Disamping itu, multimedia interaktif juga harus menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa tunagrahita yakni dengan adanya games dan kuis sehingga siswa lebih tertantang dan bisa untuk mengevaluasi pembelajaran.

Selain itu dalam multimedia interaktif juga unsur interaktif dimana narator memberikan instruksi kepada pengguna yakni siswa tunagrahita ringan untuk mengatakan sesuai dengan perintah narator selain itu siswa juga disuruh untuk mengklik menu pada layar sesuai perintah narator, sehingga siswa aktif dalam pembelajaran IPS. Ditambah lagi materi yang dikemas dalam multimedia Interaktif adalah mengenal candi borobudur, dengan menuntun dan melatih untuk belajar sesuai dengan kenyataan yang ada dalam dunia nyata dan lingkungan tempat tinggal siswa tunagrahita ringan dengan harapan semoga tunagrahita ringan mandiri dalam lingkungan masyarakatnya.

E. Kajian Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Dina Indriana (2011: 116) mengatakan bahwa multimedia interaktif merupakan “Media pengajaran dan pembelajaran yang sangat menarik dan paling praktis penyajiannya dengan memanfaatkan komputer, yang dapat

menerima respons balik dari anak didik sehingga mereka secara langsung belajar dan memahami materi pengajaran yang disediakan".

Paul G. Geisert dan Mynga K. Futrell (1995: 71), mengemukakan "*Multimedia expresses the computer's abilities to integrate its own technical capabilities to produce text, graphics, and sound with those of other devices to generate a learning environment of great power*". Multimedia mengekspresikan kemampuan komputer untuk mengintegrasikan kemampuan sendiri teknis untuk menghasilkan teks, grafik, dan suara dengan orang-orang dari perangkat lain untuk menghasilkan lingkungan belajar kekuatan besar.

Siti Anifah (2009: 59) juga mengatakan bahwa multimedia interaktif merupakan "Suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol komputer sehingga pembelajar tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar dan suara, tetapi juga memberikan respon aktif."

Dapat ditegaskan multimedia interaktif merupakan suatu media yang terdapat unsur-unsur multimedia seperti sound, animasi, video, teks, grafis, dan bersifat interaktif serta dikemas dalam sebuah lempengan *Compact Disk* yang memberikan respon aktif. Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini berjudul "Mengenal Candi Borobudur" dibuat oleh peneliti dan bekerja sama dengan JGC Software Education, perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan Multimedia, Software dan Animasi. Berdiri sejak tahun 2001, JGC Software Education, telah menghasilkan lebih dari 1000 kopi seri *Compact Disk* interaktif.

Multimedia interaktif yang berjudul “Mengenal Candi Borobudur” ini memuat informasi yang berisikan pengenalan istilah lingkungan buatan candi khususnya tentang candi Borobudur yang terdiri dari beberapa menu diantaranya adalah sejarah singkat candi Borobudur, letak candi Borobudur, dan benda-benda yang berada di candi Borobudur, kuis 1 dan *game*, fungsi candi, bahan dan kuis 2, juga dilengkapi dengan video dengan instrumen musik gamelan agar anak juga mengenal musik jawa sehingga menarik bagi pembelajaran tunagrahita seusia SDLB. *Teks* didalam multimedia interaktif ini letaknya berada disamping kanan video, bertujuan agar anak tunagrahita jelas membacanya dan juga sebagai kesimpulan yang dibacakan narator. Dalam multimedia interaktif juga terdapat dua kuis yang berisikan soal-soal untuk lebih mengingatkan anak pada materi yang telah diajarkan sebelumnya. Perbedaan kuis tersebut untuk soal kuis 1 berjumlah 5 sedangkan kuis 2 berjumlah 10, jika siswa tunagrahita ringan berhasil menyelesaikan soal maka berlanjut ke soal selanjutnya sampai dengan soal selesai, namun jika salah maka tetap berhenti pada soal yang dikerjakan siswa tersebut. Selain itu ada *games* hal ini bertujuan agar anak tunagrahita tidak bosan dan mengajak anak untuk berlatih mengasah kemampuan khususnya dalam pembejaran IPS terkait mengenal candi Borobudur.

2. Manfaat dan Kelebihan Multimedia Interaktif Mengenal Candi Borobudur bagi Siswa Tunagrahita Ringan

Sebuah media haruslah bermanfaat dan berguna bagi penggunanya. Begitu pula dengan multimedia interaktif “Mengenal Candi Borobudur” yang digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS bagi anak tunagarahita

ringan. Manfaat dari multimedia interaktif “Mengenal Candi Borobudur ” antara lain:

a. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia sederhana sehingga anak mampu memahami materi yang disampaikan.
b. Materi pelajaran disesuaikan dengan kurikulum sekolah SLB C Ma’arif Muntilan sehingga dapat membantu anak mengulang pelajaran sekolah.
c. Pesan isi dari multimedia interaktif tersebut menjembatani informasi yang berhubungan langsung dengan lingkungan buatan khususnya candi Borobudur.
d. Memiliki menu atau bagian kuis dan *games* untuk mengulang materi yang sudah diajarkan sebelumnya sehingga menimbulkan rasa gembira saat belajar.
e. Terdapat unsur interaksi dari narator kepada pemakai, selain itu juga terdapat *video* dengan instrumen musik gamelan sehingga menimbulkan partisipasi anak untuk belajar dan membuat anak tidak bosan.

Selanjutnya dapat dijelaskan kelebihan yang dimiliki oleh multimedia interaktif “Mengenal Candi Borobudur” ini dalam mengajarkan istilah lingkungan buatan pada anak tunagrahita ringan antara lain kelebihan yang pertama adalah anak tunagrahita ringan bisa berinteraksi dengan komputer/laptop. Maksudnya adalah bahwa dalam multimedia interaktif “Mengenal Candi Borobudur” terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh anak tunagrahita ringan untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh anak tunagrahita ringan. Kemudian yang kedua adalah menambah pengetahuan. Pengetahuan di sini

adalah materi pembelajaran IPS khususnya mengenal istilah lingkungan buatan pada Candi Borobudur yang dirancang kemudahannya dalam multimedia interaktif bagi anak tunagrahita ringan. Kelebihan ketiga adalah tampilan audio visual yang menarik. Menarik di sini tentu saja jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Kemenarikan di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) maupun media elektronik lain (film TV, audio) dan terdapat permainan serta kuis yang disajikan sangat menarik visual anak.

Wina Sanjaya (2009: 221-222) juga menambahkan kelebihan multimedia interaktif antara lain, materi yang diajarkan dapat langsung dipraktikan dan terdapat fungsi *repeat* yang bermanfaat untuk mengulang-ulang materi sehingga siswa dapat benar-benar menguasai materi. Dalam multimedia interaktif ini, menggunakan berbagai macam gambar yang menarik perhatian anak tunagrahita ringan, lagu-lagu yang dapat menyenangkan hati anak tunagrahita ringan dan terdapat permainan serta kuis yang membuat anak tunagrahita ringan tidak bosan sehingga pembelajaran mengenal candi Borobudur akan lebih menyenangkan dan anak tunagrahita ringan merasa tidak belajar.

Dengan adanya multimedia interaktif ini akan menambah motivasi anak tunagrahita ringan dalam belajar IPS khususnya mengenal candi Borobudur dan membuat anak tunagrahita ringan menjadi fokus serta memudahkan anak tunagrahita ringan dalam memahami materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata

pelajaran IPS. Media tersebut juga menjembatani informasi yang berhubungan langsung dengan lingkungan buatan khususnya candi Borobudur sehingga materi yang dipelajari menjadi konkret.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Multimedia Interaktif Mengenal Candi Borobudur untuk Siswa Tunagrahita Ringan"

Dalam menggunakan media pembelajaran agar hasilnya sesuai dengan keinginan maka harus mengikuti langkah-langkah atau cara dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menggunakan multimedia interaktif "Mengenal Candi Borobudur". Langkah-langkah penggunaan multimedia interaktif "Mengenal Candi Borobudur" untuk siswa tunagrahita ringan sebagai berikut :

a. Masukan CD multimedia interaktif ke CD/DVD ROM pada komputer atau laptop.
b. Tunggu beberapa saat maka CD akan keluar *autorun.*
c. Jika tidak otomatis keluar sendiri maka masuk dan klik drive CD/DVD.
d. Klik 2 kali *autoran*.exe/yang bergambar CD warna kuning.
e. Akan muncul pengenalan tentang produk multimedia interaktif berupa lagu dan gambar candi Borobudur beserta narasi tentang "selamat datang di candi Borobudur". Setelah itu klik tulisan lanjut.
f. Setelah itu akan muncul menu utama yang berisi kategori pembelajaran, yaitu: sejarah, letak, benda-benda, kuis 1 dan *games*, fungsi , bahan candi dan kuis 2.

g. Pilih salah satu kategori yang ingin dipelajari dengan mengkliknya. Jika ingin berpindah ruangan, arahkan panah ke ruang sebelah. Kemudian akan muncul pembelajaran. Contohnya mempelajari letak candi, maka akan muncul tampilan peta yang menunjukkan posisi Candi Borobudur dengan simbol miniatur candi. Simbol miniatur tersebut harus di klik dan akan keluar suara nama kota.

h. Jika materi telah selesai dan ingin melanjutkan ke menu selanjutnya. Menu selanjutnya berupa kuis yang berisikan soal-soal untuk lebih mengingatkan anak pada materi yang telah diajarkan sebelumnya. Jika siswa tunagrahita ringan berhasil menyelesaikan soal maka berlanjut ke soal selanjutnya sampai dengan soal ke 10, namun jika salah maka tetap berhenti pada soal yang dikerjakan siswa tersebut.

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang media multimedia interaktif telah banyak dilakukan. Salah satunya adalah Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media CD Interaktif Pada Anak Adhd *(Attention-Defisit Hiperactivity Disorder)* Kelas IV Di SLB E Prayuwana Yogyakarta (Sri Purwanti, 2012). Hasil penelitiannnya adalah terbukti bahwa pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan CD interaktif dinilai berhasil dalam meningkatkan kemampuannya dan mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan hasil belajar yang dicapai subjek I pada *pre test* adalah 51% dan mendapat nilai 5,14 dan subjek II mencapai 54% dan mendapatkan nilai 5,42. Setelah dilakukan tindakan melalui multimedia interaktif pada *post test*

siklus I persentase pencapaian subjek I adalah 69% dan mendapatkan nilai 6,85, sedangkan subjek II memperoleh 66% dan mendapat nilai 6,57. Pencapaian skor subjek I dan subjek II pada siklus I belum optimal, sehingga perlu dilakukan tindakan siklus II dengan melakukan beberapa perubahan tindakan. Perubahan tersebut antara lain guru lebih tegas menghadapi siswa, guru lebih sering memberikan pujian jika siswa melaksanakan perintah guru dengan baik, tempat pembelajaran yang nyaman, saling tanya jawab antara siswa dan guru. Setelah dilakukannya *post test* II hasil persentase pencapaian subjek I adalah 86% dan mendapatkan nilai 8,57, sedangkan subjek II memperoleh persentase pancapaian sebesar 80% dan mendapatkan nilai 8.

Manfaaat dari penelitian ini adalah memicu semangat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat, serta guru tidak terlalu sulit memberikan pemahaman kepada siswa-siswanya. Sedangkan kelebihannya antara lain; 1) Peserta didik dalam penelitian sedikit sehingga dapat menggunakan multimedia interaktif secara mandiri, 2) Materi yang diajarkan bisa dipahami dan dapat diulang sehingga anak bisa leluasa belajar kembali, 3) Siswa antusias mengikuti pembelajaran, 4) Konsentrasi siswa juga lebih terpusat. Berdasarkan manfaat dan kelebihan dari penelitian diatas maka penelitian mengenai multimedia interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar IPS anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Ma’arif Muntilan diasumsikan berhasil mencapai kriteria ketuntasan yang akan peneliti lakukan.

G. Kerangka Pikir

Anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam belajar, dan memiliki IQ dibawah rata-rata anak normal pada umumnya akan tetapi masih

memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan. Hambatan dalam belajar tersebut sangat berpengaruh terhadap rendahnya prestasi belajar yang dicapai. Rendahnya prestasi belajar disebabkan karena anak tunagrahita ringan mengalami hambatan dalam hal-hal yang bersifat abstrak. Mengenal istilah yang berhubungan dengan lingkungan buatan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam proses belajar. Tujuan mengenal istilah-istilah yang berhubungan dengan lingkungan buatan sebenarnya adalah memperoleh pemahaman atas suatu hal. Mengenal istilah lingkungan buatan candi khususnya candi borobudur merupakan salah satu aspek penting yang dikembangkan dalam mata pelajaran IPS.

Terdapat banyak media pembelajaran yang dikenalkan para ahli untuk memudahkan memahami suatu materi pembelajaran. Adanya hambatan yang dialami siswa tunagrahita ringan terutama pada konsep yang belum dikongkretkan serta rendahnya prestasi belajar khususnya mengenal istilah lingkungan buatan dalam pembelajaran IPS mengisyaratkan peneliti untuk mengadakan suatu peningkatan prestasi belajar IPS melalui penelitian. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa tunagrahita ringan dalam mengenal istilah lingkungan buatan khsususnya candi Borobudur adalah multimedia interaktif. Media ini menyediakan langkah-langkah yang runtut dan mudah diterapkan. Bagi tunagrahita ringan, langkah yang sistematis dan terbimbing dapat mendorong siswa aktif dalam pembelajaran IPS khususnya mengenal istilah lingkungan buatan candi Borobudur. Dengan menggunakan multimedia interaktif ini, materi yang dipelajari lebih konkret dengan melihat tampilan audio visual yang menarik.

Selain itu dalam mempelajari materi menggunakan multimedia interaktif mengenal candi Borobudur memungkinkan siswa tunagrahita ringan untuk dapat belajar dan berlatih dalam suasana nyaman dan menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai serta membantu proses memudahkan anak tunagrahita ringan mempelajari IPS khususnya mengenal istilah yang berhubungan dengan lingkungan buatan candi Borobudur sehingga prestasi belajarpun meningkat.

H. Hipotesis Tindakan

Prestasi belajar IPS siswa tunagrahita ringan kelas IV dapat ditingkatkan melalui multimedia interaktif.