

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Melihat kondisi anak hambatan intelektual yang terjadi di lapangan, banyak anak dengan hambatan intelektual memiliki tantangan dalam mengembangkan pengetahuan mereka. Mereka membutuhkan waktu yang lama dalam menerima informasi yang diberikan oleh orang lain. Berbagai tantangan yang dimiliki oleh anak dengan hambatan intelektual dapat mempengaruhi jalannya proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peserta didik hambatan intelektual membutuhkan waktu yang lama dalam proses penerimaan pengetahuan yang diberikan oleh guru dibandingkan peserta didik pada umumnya.¹

Peserta didik hambatan intelektual lebih memahami apa yang dipelajari dengan cara mengaitkan antara materi yang sedang dipelajari dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata, semakin banyak peserta didik mengaitkan apa yang dipelajarinya dengan konteksnya maka akan lebih banyak makna yang diperoleh dari pelajaran tersebut.² Peserta didik dapat mengeksplor secara mandiri untuk mencari makna dari pembelajaran yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Hal tersebut dapat menambah pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik.

Sehubungan dengan itu salah satu materi pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang sedang dipelajari oleh peserta didik hambatan intelektual sedang di kelas IV Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 12 Jakarta adalah mengenalkan bagian tubuh hewan. Materi bagian tubuh hewan ini merupakan bagian dari Pelajaran IPAS Fase B di kelas IV. Berikut Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk peserta didik hambatan intelektual sedang dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas IV SDLB.

¹ Muchamad Irvan, "Urgensi Identifikasi dan Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus Usia Dini", Jurnal Ortopedagogia, Vol.6 No.2, 2020, h.110.

² Annida Nurul Hidayah. Sistriadini Alamsyah Sidik., dan Dedi Mulia. "Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan", Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa, Vol.5 No.1, 2020, h.2.

Elemen dan Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran Lintas Elemen
<p>Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)</p> <p>Peserta didik mengenal hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar melalui pengamatan dan eksplorasi. Mereka menggunakan hasil pengamatannya untuk mengetahui bagian tubuh dan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hewan, bagian tubuh dan pertumbuhan hewan. 	<ol style="list-style-type: none"> Menganalisis benda di lingkungan sekitar Mengomunikasikan hewan dan bagian tubuhnya

Tujuan dari belajar mengenalkan bagian tubuh hewan agar peserta didik dapat mengetahui bahwa hewan juga merupakan salah satu makhluk hidup, bukan hanya manusia saja yang termasuk makhluk hidup, hewan juga merupakan makhluk hidup. Hewan juga memiliki mata, mulut, telinga, dan kaki sehingga diharapkan peserta didik dapat menyayangi sesama makhluk hidup khususnya hewan karena mereka juga sama seperti manusia. Peserta didik dapat berperilaku baik kepada hewan yang mereka temui, khususnya hewan-hewan yang terdapat pada materi yang sedang diajarkan ini.

Oleh sebab itu materi ini begitu penting bagi kehidupan peserta didik hambatan intelektual sedang supaya peserta didik tahu mana yang boleh dipegang pada hewan dan mana yang tidak boleh dipegang atau sensitif untuk dipegang oleh peserta didik. Hal tersebut bertujuan untuk peserta didik mengetahui agar tidak mencolok matanya, menarik ekornya, dll. Sehingga dapat memperlakukan hewan dengan baik dan benar. Oleh karena itu cara mengajarkannya yaitu dengan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, guru juga menggunakan media gambar tentang hewan-hewan. Guru merasa bahwa hal

tersebut tidak dapat sepenuhnya memfasilitasi kebutuhan dan kemampuan belajar peserta didik. Peserta didik tidak dapat mengeksplor gambar yang diberikan oleh guru. Media berupa gambar juga tidak dapat menarik seluruh perhatian dari peserta didik, masih terdapat peserta didik yang tidak mau mendengarkan penjelasan guru dan ada juga yang fokusnya terbagi untuk hal-hal yang lainnya. Peserta didik dapat menyebutkan nama-nama hewan yang terdapat di lingkungan peserta didik karena mereka pernah melihat dan tahu nama hewan yang terdapat pada gambar. Tetapi peserta didik belum bisa menyebutkan nama bagian tubuh hewan pada gambar yang ditunjuk oleh guru.

Ketika peneliti melakukan tes sederhana terhadap kemampuan mengenal bagian tubuh hewan, tidak dapat satupun peserta didik yang dapat menjawab dengan baik secara mandiri. Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru, dikatakan bahwa guru telah memberikan materi bagian tubuh hewan kepada peserta didik dan peserta didik telah mempelajari hal tersebut sebelumnya.

Hal ini bisa disebabkan karena media yang digunakan pada saat proses pembelajaran berupa gambar dua dimensi yang bergambar hewan dan ukurannya juga tidak terlalu besar membuat peserta didik tidak dapat mengeksplor secara mendalam sehingga mereka belum mampu menyebutkan bagian-bagian tubuh hewan dengan benar. Seperti yang diketahui bahwa anak hambatan intelektual mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran yang bersifat abstrak, dalam hal ini peserta didik mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama bagian tubuh hewan yang ditunjuk oleh guru, karena media yang disediakan hanya berupa gambar dua dimensi yang tidak terlalu besar dan peserta didik hanya melihat dari tempat duduk mereka masing-masing.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan guru kelas yang bertanggung jawab di kelas tersebut mengambil kesimpulan bahwa media gambar dua dimensi masih kurang efisien dalam mengenalkan bagian tubuh hewan, harus menggunakan media pembelajaran yang lainnya. Oleh sebab itu, sebaiknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat memperlihatkan bentuk bagian tubuh hewan dengan lebih jelas sehingga peserta didik dapat memahami bentuk-bentuk bagian tubuh hewan.

Berdasarkan masalah yang dialami peserta didik, penggunaan media pada anak berkebutuhan khusus sangatlah penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran tersebut yaitu untuk merangsang dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.

Peserta didik hambatan intelektual memiliki kebutuhan dan karakteristik yang berbeda-beda. Peserta didik hambatan intelektual membutuhkan media yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, karena peserta didik hambatan intelektual mengalami kesulitan dalam menerima materi pelajaran terutama yang bersifat abstrak.³ Penggunaan media yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan peserta didik juga dapat menerima materi atau informasi dengan mudah.

Anak hambatan intelektual mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga membutuhkan media yang mendekati konkret, sehingga anak hambatan intelektual dapat melihat dan merabanya. Salah satu contoh dengan menggunakan media visual, karena media visual memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media visual menumbuhkan minat peserta didik sehingga memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, karena media visual dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata.⁴

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan konsep penelitian mengenai mengenalkan bagian tubuh hewan yaitu menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif *puzzle*. Permainan dan anak

³ Rizka Yunisa & Fatmawati, "Media Stick Angka untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan 1 Sampai 5 bagi Anak Tunagrahita Ringan", Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus, Vol.6 No.1, 2018, h.290.

⁴ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), h.89.

merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, bermain sebagai bentuk refleksi berpikir pada anak sehingga dengan bermain dapat memfasilitasi anak untuk membangun pengetahuannya sendiri.⁵ *Puzzle* ini menampilkan visual yang menarik, sehingga dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik dan meningkatkan motivasi belajarnya.

Anak melakukan kegiatan bermain sebenarnya dapat menemukan pembelajaran, oleh karena itu anak dapat melakukan kegiatan bermain sambil belajar. Anak lebih senang belajar dalam keadaan yang bebas, tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar, belajar dalam suasana bermain. Karena, bermain merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang mana dengan spontan atau tanpa beban dapat memberikan suatu informasi, memberikan kesenangan maupun dapat mengembangkan imajinasi anak.⁶ Dunia anak pada dasarnya adalah dunia bermain, karena selama rentang perkembangan mereka sebagian besar kegiatan yang dilakukan yaitu kegiatannya dengan bermain.

Puzzle merupakan permainan berupa gambar yang terdiri dari potongan-potongan kecil yang nantinya akan disusun menjadi satu - kesatuan. Pada permainan edukatif *puzzle* ini peserta didik akan dilatih untuk mengingat sebuah gambar. Peserta didik juga akan menyatukan gambar yang sudah disediakan dengan cara menempelnya sesuai dengan bagian-bagian tubuh hewan yang mereka dapat, karena apabila mengetahui bagian-bagiannya harus mengetahui terlebih dahulu keseluruhannya⁷. Memasang potongan-potongan *puzzle* dapat membantu anak secara aktif mengembangkan kemampuan membuat kesimpulan dari sebuah masalah, memahami ciri-ciri fisik obyek (bentuk, warna, ukuran, dan lain-lain) secara detail dan gagasan bahwa obyek yang utuh sebenarnya tersusun dari bagian-bagian yang kecil.⁸

⁵ Regina Angelina Due, Beatriks N Bunga., dan Indra Yohanes Kiling. "Pola Bermain Anak Usia Dini Tuna Grahita di Kupang", Jurnal Transformasi Edukasi, Vol.3 No.2, 2014, h.22.

⁶ Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik", Jurnal Al-Ta'lim, vol.1 No.3, 2012, h. 211.

⁷ Molli Wahyuni & Nini Ariyani, Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran, (Tasikmalaya: Edu Publisher), h.64.

⁸ Suwarti, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Binatang Melalui Permainan Puzzle Pada Siswa Kelompok B Di TK Dharma Wanita 2 Buluagung Kecamatan Karangan Kabupaten Trenggalek Semester 1 Tahun 2015/2016", Jurnal Pendidikan Profesional, Vol.5, No.3, 2016, h.158.

Manfaat dari permainan edukatif *puzzle* ini yaitu dapat melatih kesabaran, mengasah otak, melatih nalar, dan melatih anak dalam mengenal warna dan bentuk suatu benda. Dengan tampilan yang berdimensi dan memiliki warna-warna yang menarik membuat peserta didik menjadi tertarik dan memudahkan peserta didik untuk mengeksplor bentuk dari sebuah *puzzle* tersebut. Potongan-potongan kecil dari *puzzle* tersebut yang membentuk bagain tubuh hewan juga dapat memudahkan peserta didik dalam penanaman konsep abstrak dari bagian-bagian tubuh hewan.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ekanti Prihartawati dengan judul “Pengaruh Media Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan *puzzle* terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Hasil yang diperoleh adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf, yang tadinya mendapatkan skor dengan rerata 54%, sedangkan pada saat intervensi mendapatkan skor dengan rerata 89,58%. Sehingga media permainan *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III C1 SLB N Sleman.

Penelitian lain diteliti oleh Sutinah dengan judul “Terapi Bermain *Puzzle* Berpengaruh Terhadap Kemampuan Memori Jangka Pendek Anak Tunagrahita”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan memori jangka pendek anak tunagrahita ringan. Hasil yang diperoleh yaitu sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* sebesar 50% dan setelahnya sebesar 22.7%, sehingga terdapat pengaruh bermain *puzzle* terhadap kemampuan memori jangka pendek anak tunagrahita ringan.

Perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah penelitian ini menggunakan Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan permainan edukatif *puzzle* stiker 3D. Maka, peneliti tertarik untuk mencari tahu apakah permainan edukatif *puzzle* stiker 3D tepat untuk diterapkan dalam materi mengenalkan bagian tubuh hewan dalam pembelajaran IPA bagi peserta didik hambatan intelektual sedang di kelas IV SLB Negeri 12 Jakarta. Pemilihan penggunaan permainan edukatif *puzzle* disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan dari peserta didik di kelas IV SLB

Negeri 12 Jakarta. Permainan edukatif *Puzzle* stiker 3D di susun secara menarik dengan bentuk dan warna yang disesuaikan dengan hewan di lingkungan sekitar peserta didik. Peserta didik akan melakukan kegiatan menyusun *puzzle* stiker 3D dengan cara menempelkan bagian tubuh hewan yang terdapat pada *puzzle*, seperti bagian kaki akan ditempel pada kaki hewan, bagian mata akan ditempel pada bagian mata dan seterusnya. Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Pengetahuan Bagian Tubuh Hewan Bagi Peserta Didik Hambatan Intelektual Sedang Melalui Penggunaan Permainan Edukatif *Puzzle* Stiker 3D Kelas IV di SLB Negeri 12 Jakarta”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti menemukan beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Bagaimana pengetahuan peserta didik tentang materi bagian tubuh hewan?
2. Bagaimana cara meningkatkan pengetahuan bagian tubuh hewan bagi peserta didik hambatan intelektual sedang kelas IV di SLB Negeri 12 Jakarta?
3. Bagaimana pengetahuan peserta didik hambatan intelektual sedang pada materi mengenal bagian tubuh hewan kelas IV di SLB Negeri 12 Jakarta setelah menggunakan permainan edukatif *Puzzle* Stiker 3D?

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan masalah yang teridentifikasi, maka peneliti memfokuskan penelitiannya pada permasalahan tentang:

1. Meningkatkan pengetahuan bagian tubuh hewan bagi peserta didik hambatan intelektual sedang melalui penggunaan permainan edukatif *puzzle* Stiker 3D kelas IV di SLB Negeri 12 Jakarta.
2. Materi pembelajaran mengenalkan bagian tubuh hewan dibatasi pada pengenalan macam-macam hewan dan bagian-bagian tubuhnya. Hewan yang dikelompokkan hewan berkaki dua (ayam dan burung) dan hewan berkaki empat (kucing dan anjing).

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, peneliti dapat merumuskan masalah: “Apakah permainan edukatif *Puzzle* Stiker 3D dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik Hambatan Intelektual dalam materi mengenal bagian tubuh hewan kelas IV di SLB Negeri 12 Jakarta?.”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pentingnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi ‘menenal bagian tubuh hewan’ dengan menggunakan media-media yang konkret dapat mempermudah peserta didik dan menjadi tertarik.

Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Luar Biasa, yaitu untuk menambah pengetahuan pendidik, mahasiswa, dan masyarakat dalam mengetahui pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran IPA untuk materi mengenal bagian-bagian tubuh hewan sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- b. Bagi Pendidik dapat menjadikan permainan edukatif *Puzzle* Stiker 3D sebagai referensi dalam pembelajaran IPA untuk materi mengenalkan bagian-bagian tubuh hewan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik hambatan intelektual, sehingga bisa diterapkan di kelas.
- c. Bagi sekolah, memberikan informasi tambahan penggunaan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru atau peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukatif *Puzzle* Stiker 3D, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif yang dapat digunakan di kelas.

- d. Bagi Peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi, sumber informasi, dan atau rujukan untuk memecahkan masalah bagi peneliti yang akan dilakukan selanjutnya terkait tentang pembelajaran IPA anak berkebutuhan khusus.

