BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Menurut Aziz (2015) menjelaskan "tunagrahita adalah individu yang secara signifikan memiliki intelegensi dibawah intelegensi normal dengan skor IQ sama atau lebih rendah dari 70. Tuna berarti merugi, sedangkan grahita berarti pikiran. Istilah tunagrahita adalah sebutan bagi mereka yang mengalami keterbelakangan mental, lemah pikiran (*feeble mindedness*), cacat mental (*mental subnormality*), defisit mental, bodoh, dungu, pandir (*imbecile*), tolol *(moron*), ketergantungan penuh *(totally dependent)* atau butuh rawat, serta gangguan intelektual" (h.86). Kelainan yang muncul sebelum usia 16 tahun dan bisa juga terjadi pada masa perkembangan yaitu antara masa konsepsi hingga 18 tahun. Penderita tunagrahita mengalami kesulitan dalam memahami dan mengartikan norma terhadap lingkungan. Oleh karena itu, penderita tunagrahita sering melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan norma lingkungan dimana ia berada. Semakin dewasa maka semakin besar selisih perilaku yang dialami penderita tunagrahita.

Tunagrahita memiliki tingkat intelegensi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Sehingga dalam pembelajaran belum tentu diterima oleh masing-masing dari penderita tunagrahita. Babarapa orang beranggapan bahwa tunagrahita tidak mampu dalam hal apapun baik mengurus diri ataupun berkomuikasi. Berbeda dengan anak normal pada umumnya yang dapat menerima pelajaran, keadaan seperti itu sulit dilakukan oleh anak tunagrahita. Tunagrahita mengalami kesulitan untuk dapat berfikir secara abstrak, belajar pun harus bersifat kongkrit. Kondisi seperti itu ada hubungannya dengan kelemahan ingatan jangka pendek, kelemahan dalam menalar, dan sukar sekali dalam mengembangkan ide, maka kondisi tersebut yang menjadi salah satu penyebab kurangnya menerima pelajaran dan anak tunagrahita terlihat tidak normal. Dalam mengikuti pelajaran, tunagrahita tidak dapat melakukan suatu kegiatan yang sederhana seperti menulis, berhitung, membaca, dan lainnya. Tidak seperti anak normal pada umumnya yang memiliki kemauan dan rasa penasaran untuk belajar, tunagrahita justru kurang memiliki ketertarikan dalam belajar terutama dalam cara pembelajaran yang membuat

tunagrahita merasa bosan. Oleh karena itu, orang tua dan guru dalam memberikan pelajaran harus ekstra sabar dan memiliki media belajar yang bersifat praktek yang membuat tunagrahita merasa tertarik terutama dalam memberi pelajaran dasar seperti mengenal huruf, warna, dan waktu. Pelajaran sederhana dapat diajarkan kepada tunagrahita dengan penuh kesabaran dan menerangkan materi secara berulang-ulang. Media pembelajaran harus menarik perhatian tunagrahita sehingga tunagrahita untuk mencoba dan mempraktekkan sendiri. Ketika tunagrahita tidak memiliki kemauan dari diri sendiri untuk belajar, maka apapun yang diajarkan akan sia-sia. Dengan begitu penting sekali bagi anak tunagrahita sebuah media belajar yang menarik, karena tunagrahita lebih menyukai pelajaran bersifat praktek sambil bermain sehingga tunagrahita tidak mudah bosan dan media yang dipakai harus dapat digunakan secara berulang-ulang.

Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan alat peraga atau media belajar yang menarik dan menyenangkan penting dilakukan untuk membantu mempermudah dan menciptakan minat tunagrahita dalam belajar. Selain itu dapat membuat tunagrahita menjadi tidak bosan dalam belajar. Orang tua dan guru-guru dapat dengan mudah mempraktekkan dan mengajak anak untuk ikut mempraktekkan sendiri. Pelajaran umum ini adalah pelajaran sederhana atau dasar untuk tunagrahita terutama tunagrahita ringan.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari penjelasan latar belakang diatas, berikut merupakan beberapa permasalahan yang teridentifikasi :

- Beberapa masyarakat beranggapan bahwa penderita tunagrahita tidak berguna dalam hal akademik dan kehidupan sehari-hari pada umumnya.
- Kurangnya kemampuan belajar penderita tunagrahita yang membuat daya penangkapan materi pembelajaran berbeda dengan anak normal.
- Kurangnya alat peraga sebagai alat bantu belajar yang dapat menarik minat dalam penyampaian materi belajar kepada tunagrahita.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah yang teridentifikasi, mengenai permasalahan yang terkait tentang media pembelajaran pada tunagrahita. Maka, masalah diatas dapat dirumuskan yaitu :

Bagaimana cara memberikan pelajaran dasar berupa mengenal huruf, warna, dan waktu kepada tunagrahita ringan, dan membuat tunagrahita memiliki ketertarikan dan meningkatkan minat belajar melalui praktek dalam sebuah alat peraga yang dapat digunakan berulang-ulang dan menarik perhatian tunagrahita.

I.4 Batasan Masalah

Untuk membatasi masalah, maka berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, batasan masalah dari penelitian ini difokuskan pada :

Permasalahan dalam meningkatkan minat belajar melalui alat peraga mengenai pelajaran dasar seperti mengenal huruf, warna dan waktu melalui media yang menarik dan dapat diterima oleh tunagrahita khususnya tunagrahita ringan.

I.5 Tujuan Perancangan

- Untuk mempermudah proses belajar tunagrahita dalam belajar huruf, warna dan waktu.
- Menstimulasi tunagrahita dalam pelajaran mengenai huruf, warna dan waktu dengan dapat mempraktekkan sendiri pelajaran tersebut dan meningkatkan minat belajar.
- Supaya anak tunagrahita dapat belajar sambil bermain dengan mempraktekkan media pembelajarannya sendiri.
- Memahami lebih cepat dan menciptakan pelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.
- Membuat anak tunagrahita menjadi lebih mandiri dalam belajar.

1.6 Manfaat Perancangan

- Agar anak tunagrahita ringan lebih mudah memahami pelajaran dalam pengetahuan dasar seperti mengenal huruf, warna dan waktu dengan media belajar.
- Agar tunagrahita lebih tertarik dalam mempelajari huruf, warna dan waktu dengan media belajar.
- Agar tunagrahita mendapatkan sensasi belajar yang menyenangkan dalam mengenal huruf, warna, dan waktu dengan media belajar.
- Agar tunagrahita dapat belajar berkomunikasi dan mandiri dengan belajar huruf, warna, dan waktu.