

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN IDENTIFIKASI (API)  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) BAGI  
ANAK TUNAGRAHITA DI SLB C  
YSBPD WURYANTORO  
TAHUN 2011**



**SKRIPSI**

**Oleh**

**BUDIYONO  
NIM. X5109022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
*commit to user*  
2011**

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN IDENTIFIKASI (API) UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN  
SOSIAL (IPS) BAGI ANAK TUNAGRAHITA  
DI SLB C YSBPD WURYANTORO  
TAHUN 2011**



Oleh

**BUDIYONO  
NIM. X5109022**

**Skripsi**

**Ditulis dan Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Khusus  
Jurusan Ilmu Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2011**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.



Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. A. Salim Choiri, M.Kes**

NIP. 19570901 198203 1 002

*commit to user*

**Priyono, S.Pd. M.Si**

NIP. 19710902 200501 001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari : Sabtu

Tanggal : 23 Juli 2011

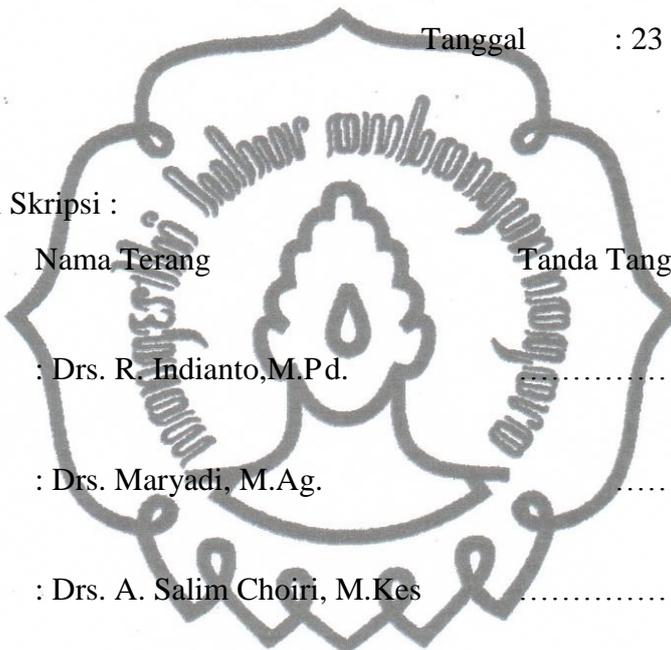
Tim Penguji Skripsi :

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Drs. R. Indianto, M.Pd. ....

Sekretaris : Drs. Maryadi, M.Ag. ....

Anggota I : Drs. A. Salim Choiri, M.Kes .....  


Anggota II : Priyono, S.Pd, M.Si .....

Disyahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Dekan

**Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd**

NIP. 19600727 198702 1 001 *commit to user*

## ABSTRAK

Budiyono. PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN IDENTIFIKASI (API) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB C YSBPD WURYANTORO TAHUN 2011. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta, Juli 2011.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi anak tunagrahita siswa kelas D2 di SLB C YSBPD Wuryantoro melalui Alat Permainan Identifikasi (API).

Subyek penelitian adalah seluruh siswa tunagrahita kelas D2 di SLB C YSBPD Wuryantoro yang berjumlah 3 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi yang digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Teknik analisis data yang digunakan deskriptif, sehingga temuan yang diperoleh akan dianalisis, dan akan diberi makna.

Berdasarkan analisis data, motivasi belajar pada kondisi awal, 2 siswa termasuk kategori rendah dengan jumlah skor masing-masing 18 dan 19, 1 siswa termasuk kategori sedang dengan jumlah skor 26. Pada siklus I jumlah skor motivasi belajar mengalami peningkatan. Skor yang diperoleh, 2 siswa termasuk kategori sedang dengan jumlah skor masing-masing 26 dan 32, 1 siswa termasuk kategori tinggi dengan jumlah skor 37. Pada siklus II skor motivasi belajar diperoleh, 1 siswa termasuk kategori sedang dengan jumlah skor 32, 2 siswa termasuk kategori tinggi dengan jumlah skor masing-masing 36 dan 40. Sehingga skor motivasi belajar pada siklus II telah mencapai pada standar keberhasilan sebagaimana yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan Alat Permainan Identifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial bagi anak tunagrahita kelas D 2 SLB C YSBPD Wuryantoro tahun 2011.

## ABSTRACT

Budiyono. USE OF PLAY EQUIPMENT IDENTIFICATION (API) FOR IMPROVING LEARNING MOTIVATION OF SOCIAL SCIENCE (IPS) FOR THE MILD MENTAL RETARDED IN SLB C YSBPD Wuryantoro YEAR 2011. Thesis, Surakarta: Faculty of Teacher Training and Science Education. Eleven University of Surakarta in March, July 2011.

The purpose of this research is to increase the motivation to study Social Sciences (IPS) for the mild mental retarded children D2 grade students in special schools through C YSBPD Wuryantoro Gaming Equipment Identification (API). Subjects were all students at special schools the mild mental retarded D2 class C YSBPD Wuryantoro which amounts to 3 students. Techniques of data collection is done by means of observation used to measure the increase in motivation to study Social Sciences. Techniques of data analysis used descriptive, so that the findings obtained will be analyzed, and will be given meaning.

Based on data analysis, motivation to learn in the initial conditions, including category 2 students with low total score respectively 18 and 19, a student classified as being with a total score of 26. In cycle I the number of scores have increased motivation to learn is obtained, two students categorized by the number of scores were respectively 26 and 32, a student included the high category with a total score of 37. In the second cycle of learning motivation scores obtained, including the category of being a student with a total score of 32, two students were high with a total score respectively 36 and 40. So that scores of motivation to learn on the cycle II has reached the standard of success as has been set.

Based on the discussion of results of research can be concluded that the use of game tools can enhance learning motivation Identification of Social Sciences for the mild mental retarded D 2 class C YSBPD Wuryantoro SLB in 2011.

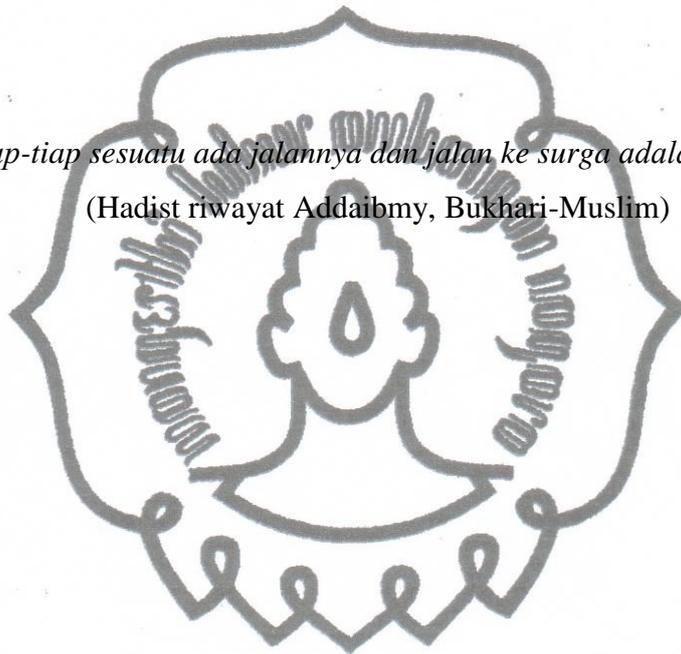
## MOTTO

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”*

(terjemah Al Qur’an surat Al-Insyirah ayat 5)

*“Tiap-tiap sesuatu ada jalannya dan jalan ke surga adalah ILMU”*

(Hadist riwayat Addaibmy, Bukhari-Muslim)



*commit to user*

## PERSEMBAHAN



Penelitian tindakan kelas ini saya persembahkan kepada :

1. Istri dan anak-anakku tercinta yang telah memberi semangat dan kasih sayangnya.
2. Teman-temanku mahasiswa PLB UNS yang telah setia memberikan perhatian maupun dorongan dengan setulus hati.
3. Kepala dan rekan-rekanku di SLB C YSBPD Wuryantoro yang memberi kesempatan untuk melanjutkan studiku
4. Almamaterku yang telah memberi ruang dan waktu untuk berkiprah di dalamnya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas Rahmad dan Hidayah-Nya skripsi ini akhirnya dapat disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Khusus Universitas Sebelas Maret Surakarta.

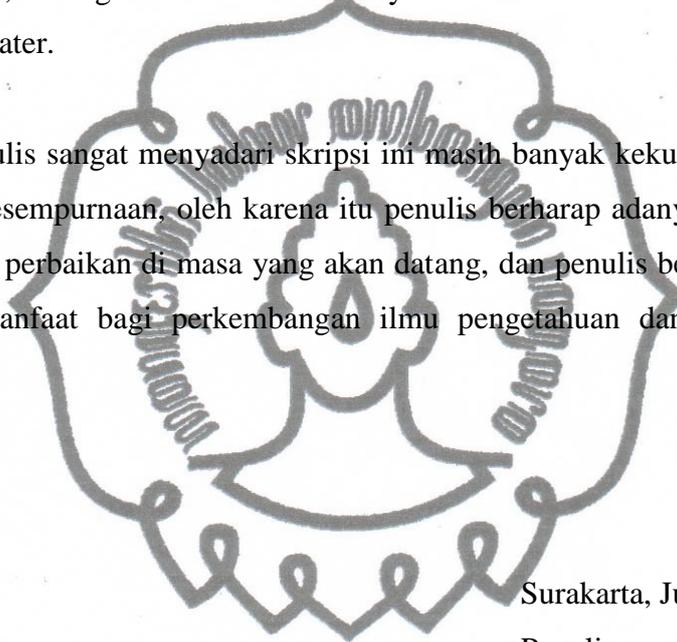
Penulisan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya doa, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H.M. Furqon Hidayatullah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian;
2. Drs. R. Indianto, M.Pd, selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian;
3. Drs. Gunarhadi, MA, Ph.D, selaku ketua Program Studi Pendidikan Khusus Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian;
4. Drs. A. Salim Choiri, M.Kes, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan nasehatnya dari awal hingga selesai penulisan skripsi ini;
5. Priyono, S.Pd, M.Si, selaku pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik;
6. Drs. Sumarmo, selaku Kepala SLB C YSBPD Wuryantoro yang telah mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian;
7. Seluruh siswa-siswi kelas D2 SLB C YSBPD Wuryantoro yang telah bersedia menjadi subyek dalam penelitian;
8. Istri dan anak-anakku, terimakasih atas doa dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah;

*commit to user*

9. Para Dosen PKh, atas semua ilmu dan motivasinya semoga ilmu yang telah diberikan dapat berguna bagi penulis dan dapat diamankan dengan sebaik-baiknya;
10. Semua sahabat dan saudara-saudaraku mahasiswa transfer angkatan tahun 2009, terimakasih atas semua kenangan dan kebersamaannya.
11. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu per satu, terimakasih atas bantuan, dorongan dan kebersamaannya.
12. Almamater.

Penulis sangat menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis berharap adanya masukan atau saran untuk perbaikan di masa yang akan datang, dan penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan peneliti-peneliti selanjutnya.



Surakarta, Juli 2011

Penulis

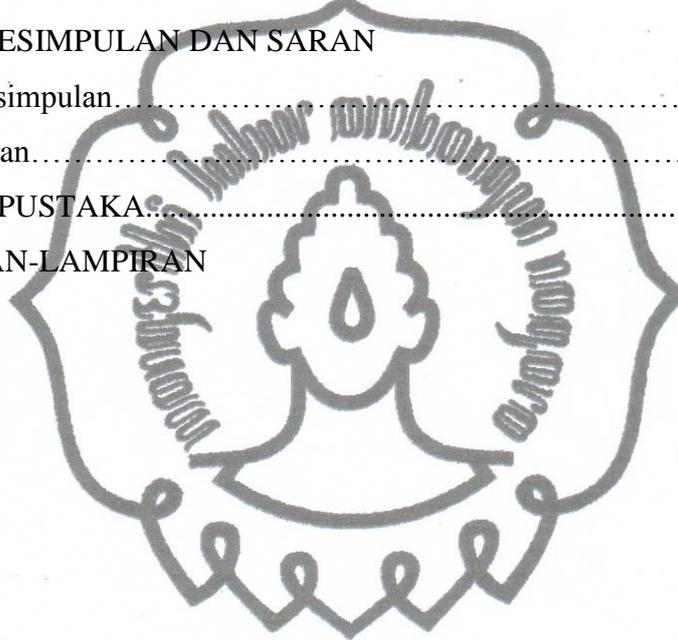
Budiyono

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
PENGAJUAN.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR GRAFIK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Peneletitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
A. Tinjauan Tentang Anak Tunagrahita.....	5
1. Pengertian Anak Tunagrahita.....	5
2. Klasifikasi Anak Tunagrahita.....	7
3. Faktor-faktor Penyebab Anak Tunagrahita.....	10
4. Karakteristik Anak Tunagrahita.....	12
5. Pengobatan/pencegahan Anak Tunagrahita.....	14
B. Tinjauan Tentang Alat Permainan Identifikasi.....	14
1. Pengertian Alat Permainan Identifikasi (API).....	14
2. Komponen-komponen Alat Permainan Identifikasi (API).....	16

3. Proses Penggunaan Alat Permainan Identifikasi (API).....	18
4. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Identifikasi (API)..	19
C. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar.....	20
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	20
2. Fungsi Motivasi Belajar.....	22
3. Ciri-ciri Motivasi Belajar.....	23
4. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar.....	25
D. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	26
E. Kerangka Berfikir.....	29
F. Pengajuan Hipotesis.....	
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Setting Penelitian.....	30
1. Tempat Penelitian.....	30
2. Waktu Penelitian.....	30
B. Subyek Penelitian.....	31
C. Data dan Sumber Data.....	31
1. Macam Data.....	31
2. Sumber Data.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Validitas Data.....	34
F. Teknik Analisa Data.....	34
G. Indikator`Keberhasilan.....	34
H. Prosedur`Penelitian.....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
A. Pelaksanaan Penelitian.....	39
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	39
2. Deskripsi Siklus I.....	40
a. Perencanaan.....	41
b. Pelaksanaan.....	42
c. Pengamatan.....	43
d. Refleksi.....	44

3. Deskripsi Siklus II.....	46
a. Perencanaan.....	46
b. Pelaksanaan.....	46
c. Pengamatan.....	48
d. Refleksi.....	50
B. Hasil Penelitian.....	51
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Jadual Kegiatan Penelitian.....	61
Lampiran 2	Daftar Subyek Penelitian.....	62
Lampiran 3	Instrumen Observasi Kondisi Awal.....	63
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	66
Lampiran 5	Soal Latihan Mapel IPS.....	72
Lampiran 6	Soal Portofolio.....	74
Lampiran 7	Kunci Jawaban.....	76
Lampiran 8	Lembar Pengamatan Siklus I.....	77
Lampiran 10	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	86
Lampiran 11	Soal Latihan Mapel IPS.....	92
Lampiran 12	Soal Portofolio.....	94
Lampiran 13	Kunci Jawaban.....	96
Lampiran 14	Lembar Pengamatan Siklus II.....	97
Lampiran 15	Foto-foto Pelaksanaan Tindakan.....	106
Lampiran 16	Surat Permohonan Ijin Penyusunan Skripsi.....	111
Lampiran 17	Surat Keputusan Ijin Penyusunan Skripsi.....	112
Lampiran 18	Surat Permohonan Ijin Research/Try Out Ke Rektor.....	113
Lampiran 19	Surat Permohonan Ijin Research/Try Out Ke SLB.....	114
Lampiran 20	Surat Keterangan Mengadakan Penelitian.....	115

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1	Klasifikasi Anak Tunagrahita.....	7
Tabel 2	Jadual Penelitian Tindakan Kelas.....	30
Tabel 3	Kriteria Penskoran Motivasi Belajar Siswa .....	33
Tabel 4	Daftar Skor Motivasi Belajar Kondisi Awal .....	39
Tabel 5	Daftar Skor Motivasi Belajar IPS Siklus I .....	51
Tabel 6	Daftar Skor Motivasi Belajar IPS Siklus II.....	53
Tabel 7	Rekapitulasi Skor Motivasi Belajar IPS.....	54



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kantong Ilmu Alat Transportasi .....	16
Gambar 2	Alat Transportasi Darat, Laut, dan Udara .....	17
Gambar 3	Pohon Ilmu .....	17
Gambar 4	Proses Penggunaan Alat Permainan Identifikasi .....	18
Gambar 5	Skema Kerangka Berfikir.....	28



### DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Skor Awal Motivasi Belajar IPS.....	40
Grafik 2	Skor Motivasi Belajar IPS Siklus I.....	52
Grafik 3	Skor Motivasi Belajar IPS Siklus II.....	53
Grafik 4	Skor Motivasi Belajar IPS Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	55



*commit to user*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi disegala bidang menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Sehingga peranan teknologi instruksional dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas sangat penting. Teknologi instruksional sangat berkaitan dengan aktifitas pembelajaran. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Kegiatan belajar sangat penting bagi setiap siswa baik siswa normal maupun anak berkebutuhan khusus sebab dengan belajar anak dapat mengembangkan potensinya sampai batas kemampuan yang maksimal.

Anak berkebutuhan khusus yang memiliki beberapa keterbatasan baik secara fisik, mental, ataupun sosialnya sangat memerlukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Di dalam Undang-Undang no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 2 dan 4 disebutkan bahwa :

Setiap warga negara yang mempunyai kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus. Oleh karena itu setiap anak berkebutuhan khusus mempunyai hak dan kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas.

Untuk dapat belajar dan memahami materi pelajaran dengan baik membutuhkan dorongan atau motivasi belajar yang intensif, apalagi anak tunagrahita. Tanpa adanya motivasi dalam kegiatan belajar anak tunagrahita maka kemungkinan besar kemampuan anak tunagrahita sulit berkembang dengan baik. Oleh karena itu peran guru dalam menciptakan motivasi belajar sangat penting.

Dalam upaya membangkitkan motivasi belajar anak tunagrahita maka memerlukan proses pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Mengingat anak tunagrahita mempunyai daya abstraksi yang sangat rendah maka perlu adanya variasi penyajian pelajaran dengan

menggunakan alat-alat yang menarik dan konkrit. Selain itu juga perlu melibatkan anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi yang tinggi akan meningkatkan prestasi belajar anak.

Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai sosial bagi siswa. Dengan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga menanamkan rasa mencintai dan menghargai kebesaran Tuhan yang Maha Esa, serta meningkatkan solidaritas antar manusia. Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga sangat penting agar anak tunagrahita dapat mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Agar dapat memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi anak, khususnya anak tunagrahita perlu pemahaman dan penguasaan materi-materi dasar yang akan mempermudah anak memahami materi-materi berikutnya yang lebih luas dan mendalam. Tanpa didasari penguasaan materi dasar terlebih dahulu dalam mempelajari sesuatu maka akibatnya akan kesulitan dalam mempelajari materi-materi selanjutnya.

Dalam kenyataannya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang membosankan bagi anak tunagrahita. Mereka beranggapan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sulit dipahami. Hal ini disebabkan karena adanya kegagalan dalam pembelajaran awal, sehingga anak tunagrahita dengan keterbatasan penalarannya akan kesulitan memahami materi-materi berikutnya yang pada dasarnya lebih luas dan dalam. Hal ini juga menyebabkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) anak tunagrahita sangat rendah. Akibat motivasi belajar yang rendah berdampak prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga rendah.

Untuk membangkitkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) anak tunagrahita, dan menjadikan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran yang disenangi dan dapat meningkatkan prestasi belajarnya maka perlu suatu alat pembelajaran yang menarik. Salah satu alat yang dapat diterapkan untuk menangani kondisi tersebut adalah Alat Permainan

Identifikasi (API). Sebab Alat Permainan Identifikasi (API) melibatkan anak secara aktif dalam situasi permainan yang menyenangkan.

Sebenarnya terdapat bermacam-macam bentuk permainan namun masih jarang guru yang mau menggunakannya. Sehingga banyak anak tunagrahita yang kurang memahami konsep materi tertentu sehingga mengalami kejenuhan dalam mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan cenderung prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) rendah. Oleh karena itu Alat permainan Identifikasi (API) merupakan salah satu alternatif alat pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi anak tunagrahita.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya penelitian dengan judul **“Penggunaan Alat Permainan Identifikasi (API) untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi anak tunagrahita Di SLB C YSBPD Wuryantoro Tahun 2011.”**

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dihadapi dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Apakah Penggunaan Alat Permainan Identifikasi (API) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi Anak Tunagrahita di SLB C YSBPD Wuryantoro Tahun 2011?”

## **C. Tujuan Penelitian**

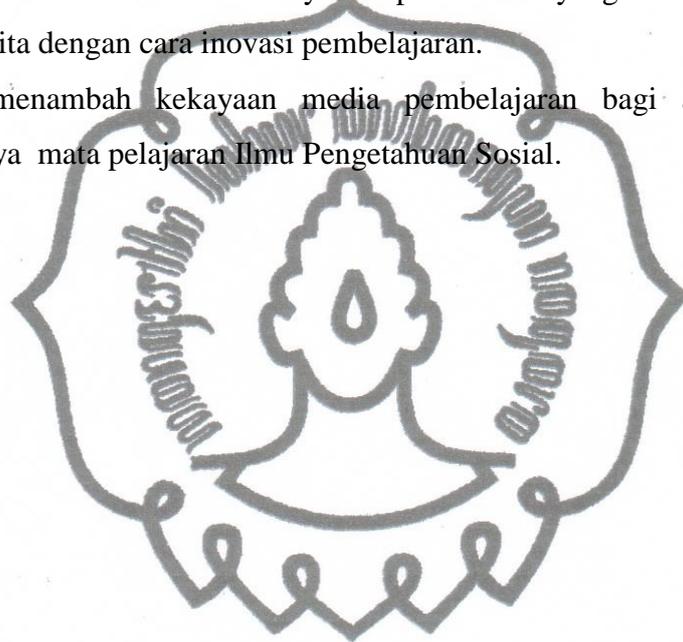
Bertitik tolak dari rumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai melalui penelitian tindakan kelas ini adalah :

Untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial bagi anak tunagrahita siswa kelas 2 di SLB C YSBPD Wuryantoro melalui Alat Permainan Identifikasi (API).

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dipetik dari penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Sebagai pemecahan masalah tentang rendahnya motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial anak tunagrahita di tingkat dasar 2, dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi (API).
2. Meningkatkan kualitas/mutu layanan pendidikan yang bermakna bagi anak tunagrahita dengan cara inovasi pembelajaran.
3. Untuk menambah kekayaan media pembelajaran bagi anak tunagrahita khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Tinjauan Tentang Anak Tunagrahita

#### 1. Pengertian Anak Tunagrahita

Anak tunagrahita merupakan salah satu golongan anak berkebutuhan khusus yang memiliki hambatan dalam perkembangan fungsi pikirnya. Kemampuan berfikir anak tunagrahita selalu di bawah anak-anak normal yang sebaya sehingga memerlukan penanganan secara khusus. Ada beberapa istilah dan pengertian tentang anak tunagrahita. Seperti yang dikemukakan oleh Anton Soekarno (2006: 24) bahwa istilah anak tunagrahita dalam bahasa Inggris adalah *mentally retardation, mental deficiency, mental defective*. Pengertian *mental retardation* diambil dari American Association of Mental Deficiency (AAMD) oleh Herber (1961) dan Grossman (1983). *Mental retardation refers to significantly subaverage general intellectual functioning resulting in or associated with impairments in adaptive behavior and manifested during the developmental period.*

Dari pengertian di atas menunjukkan retardasi mental itu ditandai oleh tiga hal yaitu : (a) fungsi intelektual di bawah rata-rata; (b) terganggu dalam penyesuaian sosial dan pengertian itu; dan (c) mengikuti periode perkembangan tertentu.

Sedangkan menurut Munzayanah (2000: 14), anak cacat mental atau anak tunagrahita adalah anak yang mengalami gangguan dalam perkembangan daya pikir serta seluruh kepribadiannya sehingga mereka tidak mampu hidup dengan kekuatan sendiri di dalam masyarakat meskipun dengan cara hidup yang sederhana. Oleh karena itu peran pendidik sangat penting dalam membantu menangani dan mengembangkan kemampuan pikir anak walaupun dalam taraf yang sederhana.

A Salim Choiri dan Ravik Karsidi (1999: 47) mendefinisikan anak tunagrahita adalah anak dimana perkembangan mental tidak berlangsung secara

normal sehingga sebagai akibatnya terdapat ketidakmampuan dalam bidang intelektual, kemauan, rasa, penyesuaian sosial dan sebagainya.

Sedangkan Bratanata yang dikutip Moh Efendi (2006: 88) mengemukakan bahwa seseorang dikatakan berkelainan mental subnormal atau anak tunagrahita jika memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (dibawah normal) sehingga untuk meneliti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik, termasuk dalam program pendidikannya.

*American Association on Mental Deficiency/AAMD* dalam B3PTKSM (p. 20), mendefinisikan tunagrahita sebagai kelainan yang meliputi : (a) fungsi intelektual umum di bawah rata-rata (*sub-average*), yaitu IQ 84 ke bawah berdasarkan tes; (b) yang muncul sebelum usia 16 tahun; (c) yang menunjukkan hambatan dalam perilaku adaptif. (<http://www.ditplb.or.id/2006/>).

Sedangkan pengertian tunagrahita menurut Japan League for Mentally Retarded (1992: p.22) dalam B3PTKSM (p.20-22) dalam (<http://www.ditplb.or.id/2006/>) sebagai berikut: (a) fungsi intelektualnya lamban, yaitu IQ 70 kebawah berdasarkan tes intelegensi baku; (b) kekurangan dalam perilaku adaptif; (c) terjadi pada masa perkembangan, yaitu antara masa konsepsi hingga usia 18 tahun.

Jadi tidak berarti bahwa anak tunagrahita, hanyalah kurang daya pikirnya, tetapi lemah otak itu tampak juga pada tingkah lakunya, pada pikirnya dan perasaan yang dilahirkannya, pendeknya pada seluruh kepribadian.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita adalah kondisi anak dimana perkembangan kecerdasannya mengalami hambatan, mengalami ketidakmampuan dalam bidang intelektual, kemampuan, rasa, penyesuaian diri dengan lingkungan, kurang cakap dalam berfikir hal-hal yang abstrak sehingga memiliki motivasi belajar yang rendah. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran memerlukan cara atau metode yang tepat sesuai dengan kondisinya. Selain itu juga memerlukan alat-alat yang menarik agar anak terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian anak akan dapat termotivasi untuk belajar. Dengan motivasi yang tinggi akan membantu anak tunagrahita dalam mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimilikinya.

## 2. Klasifikasi Anak Tunagrahita

Ada beberapa kondisi kekhususan yang dimiliki oleh anak tunagrahita dari yang paling berat sampai yang paling ringan. Untuk dapat memberikan penanganan secara tepat dan efektif maka ada beberapa pendapat yang mengklasifikasikan anak tunagrahita.

Klasifikasi anak tunagrahita menurut (Michael J. Drew, Clifford J. Drew, M. Winston Egan, Barbara Wolf, 1993) dikutip Anton Soekarno (2006: 25) didasarkan pada tiga hal yaitu : (a) beratnya kondisi (severity of condition); (b) harapan pendidikan (educability expectation), dan derajat IQ (IQ level). Berdasarkan berat ringan kondisi mental anak tunagrahita dibedakan menjadi tiga yaitu mampu didik (educable), mampu latih (trainable), dan mampu rawat (custodial). Berdasarkan derajat IQ maka interval IQ dibedakan menjadi empat kategori inlevel yaitu : (a) 55-70 (sic); (b) 45-55 (sic); (c) 25-50 (sic); dan (d) di bawah 25 (sic). Klasifikasi anak tunagrahita secara lengkap dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 1. Klasifikasi Anak Tunagrahita

No	Kondisi	Harapan Pendidikan	Level IQ
1	Ringan	Mampu Didik	55-70 (sic)
2	Sedang	Mampu Latih	40-55 (sic)
3	Berat	Mampu Rawat	25-40 (sic)
4	Sangat Berat	Mampu Rawat	Di bawah 25 (sic)

Sedangkan Munzayanah (2000: 19) mengklasifikasikan anak tunagrahita menjadi 6 macam, sebagai berikut : (a) menurut derajat kecacatannya; (b) menurut etiologinya; (c) menurut tipe klinis; (d) menurut tinjauan pendidikan; (e) klasifikasi menurut “*The American Psychiatric Assosiation*”, dan (f) klasifikasi menurut *American Assosiation of Mental Deficiency* atas dasar tinjauan medik. Adapun klasifikasi menurut derajat kecacatannya didasarkan pada pengukuran intelegensi yaitu : (a) Idiot IQ 0 – 25 (sic); (b) Imbisil IQ 25 – 50 (sic); dan (c) Debil IQ 50 – 57 (sic). Selain klasifikasi yang terdiri dari tiga jenis tersebut, ada yang menambahkan lagi yaitu termasuk jenis “*moral defective*” yaitu anak yang

mempunyai IQ sama seperti anak debil atau moron, bahkan cenderung berbuat jahat. Selain klasifikasi menurut derajat kecacatannya, adapula klasifikasi menurut etiologinya. Klasifikasi ini sangat berarti bagi tujuan untuk usaha-usaha pencegahan, agar jumlah tunagrahita tidak semakin bertambah. Klasifikasi etiologi ini antara lain: (a) Anak tunagrahita karena keturunan; (b) Anak tunagrahita karena gangguan fisik; dan (c) Anak tunagrahita karena kerusakan pada otak. Sedangkan klasifikasi menurut tipe-tipe klinis ini didasarkan pada anomali penyimpangan-penyimpangan fisik yang terdapat pada anak-anak antara lain : (a) *Crétinisme* (kretin, kerdil, cebol); (b) Mongol (*mongolisme, mongoloid*); (c) *Microcephalic* (mikrosepalus); dan (d) *Cerebral Palsy*. Adapun klasifikasi untuk tujuan pendidikan menitikberatkan pada kemungkinan kemampuan anak dapat menerima pendidikan atau tidak. Klasifikasi ini meliputi: (a) Anak perlu rawat; (b) Anak mampu latih; dan (c) Anak mampu didik. Sedangkan klasifikasi menurut *American Assosiation of Mental Deficiency* atas dasar tinjauan medik, meliputi: (a) Karena infeksi; (b) Penyakit karena intoksitasi; (c) Penyakit karena akibat trauma atau sebab fisik; (d) Karena akibat gangguan, metabolisme, pertumbuhan atau nutrisi; (e) Akibat karena pertumbuhan baru; (f) Karena pengaruh prenatal yang tidak diketahui; dan (g) Karena sebab-sebab yang tidak jelas oleh reaksi fungsional yang nyata dan kemungkinan psikologik.

Menurut Mumpuniarti (2007: 11-12) yang berpandangan medis, dalam bidang ini memandang variasi anak hambatan mental dari keadaan tipe klinis. Tipe klinis pada pada tanda *anatomik dan fisiologik* yang mengalami *patologis* atau penyimpangan. Masuk kelompok tipe klinis bagi anak hambatan mental sebagai berikut :

a. *Down Syndrom* (dahulu disebut *Mongoloid*)

Pada tipe ini terlihat raut rupanya menyerupai orang Mongol dengan cirri mata sipit dan miring, lidah tebal dan berbelah-belah serta biasanya menjulur keluar, telinga kecil, tangan kering, semakin dewasa kulitnya semakin kasar, pipi bulat, bibir tebal dan besar, tangan bulat dan lemah, kecil, tulang tengkorak dari muka hingga belakang tampak pendek.

b. *Kretin*

Pada tipe kretin Nampak seperti orang cebol dengan cirri badan pendek, kaki tangan pendek, kulit kering, tebal, dan keriput, rambut kering, kuku pendek dan tebal.

c. *Hydro Cephalus*

Gejala yang nampak adalah semakin membesarnya *cranium* (tengkorak kepal) yang disebabkan oleh sekam bertambahnya atau tertimbunnya cairan cerebrospinal pada kepala.

d. *Microcephalus, Macrocephalus, Brachicephalus dan Schaphocephalus*

Keempat istilah tersebut menunjukkan kelainan bentuk dan ukuran kepala yang tidak normal

e. *Cerebral Palsy* (kelompok kelumpuhan pada otak)

f. Kerusakan Otak (*Brain Damage*)

Kerusakan otak berpengaruh terhadap berbagai kemampuan yang dikehendaki oleh pusat susunan syaraf dan selanjutnya dapat terjadi gangguan kecerdasan, gangguan pengamatan, gangguan tingkah laku, gangguan perhatian, gangguan motorik.

Selain itu para ahli Indonesia juga mengemukakan klasifikasi anak tunagrahita (sic) menjadi tiga yaitu: (a) Tunagrahita ringan IQnya 50 – 70; (b) Tunagrahita sedang IQnya 30 – 50; dan (c) Tunagrahita berat dan sangat berat IQnya kurang dari 30, (<http://sewonisme.blogspot.com/2008/05>).

Ada pula pengklasifikasian/penggolongan anak tunagrahita untuk keperluan pembelajaran menurut *American Assosiation on Mental Retardation* dalam *Special Education in Ontario Schools* (p.100) dalam (<http://www.ditplp.or.id/2008/>) sebagai berikut: (a) *Educable*: anak pada kelompok ini masih memiliki kemampuan dalam akademik setara dengan anak reguler pada kelas 5 sekolah dasar; (b) *Trainable*: anak mempunyai kemampuan dalam mengurus diri sendiri, pertahanan diri, dan penyesuaian sosial. Sangat terbatas kemampuannya untuk mendapat pendidikan secara akademik; dan (c) *Custodial*: dengan pemberian latihan yang terus menerus dan khusus, dapat

melatih anak tentang dasar-dasar cara menolong diri sendiri dan kemampuan yang bersifat kumulatif. Hal ini biasanya memerlukan pengawasan dan dukungan yang terus menerus.

Dari semua klasifikasi yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi anak tunagrahita adalah: (a) anak tunagrahita ringan atau mampu didik; (b) anak tunagrahita sedang atau mampu latih; dan (c) anak tunagrahita berat atau mampu rawat.

### **3. Faktor-faktor Penyebab Anak Tunagrahita**

Faktor-faktor penyebab terjadinya ketunagrahitaan menurut Moh Efendi (2006: 91) “Sebab ketunagrahitaan pada seseorang menurut kurun waktu terjadinya, yaitu dibawa sejak lahir (faktor indogen) dan faktor dari luar seperti penyakit atau keadaan lainnya (faktor eksogen). Faktor indogen yaitu faktor ketidaksempurnaan psikobiologis dan memindahkan gen sedangkan faktor eksogen yaitu faktor yang terjadi akibat perubahan patologis dan perkembangan normal. Dari sisi perkembangan dan pertumbuhan penyebab ketunagrahitaan menurut Devenport yang dikutip Moh. Efendi (2006: 91) dapat dirinci melalui jenjang sebagai berikut:

- a. Kelainan atau keturunan yang timbul pada benih plasma.
- b. Kelainan atau keturunan yang dihasilkan selama penyuburan telur.
- c. Kelainan atau keturunan yang diakibatkan dengan implantasi.
- d. Kelainan atau keturunan yang ditimbulkan dalam embrio.
- e. Kelainan atau keturunan yang ditimbulkan dari luka saat kelahiran.
- f. Kelainan atau keturunan yang ditimbulkan dari dalam janin.
- g. Kelainan atau keturunan yang ditimbulkan pada masa bayi dan masa kanak-kanak.

Moh Amin (2005: 62) anak tunagrahita dapat disebabkan oleh berbagai faktor sebagai berikut :

- a. Faktor keturunan faktor ini terdapat pada sel khusus yang pada pria disebut spermatozoa dan pada wanita disebut sel telur (ovarium), kelainan orang tua laki-laki maupun perempuan akan terwariskan baik kepada anaknya yang laki-laki maupun perempuan. Apakah warisan tersebut akan nampak atau tidak juga tergantung pada dominan resesifnya kelainan tersebut.
- b. Gangguan metabolisme dan gizi. Kegagalan dalam metabolisme dan kegagalan dalam pemenuhan kebutuhan akan gizi dapat mengakibatkan terjadinya gangguan fisik maupun mental dalam individu.

- c. Infeksi dan keracunan, diantara penyebab terjadinya ketunagrahitaan adalah adanya infeksi dan keracunan yaitu terjangkitnya penyakit-penyakit selama janin masih berada di dalam kandungan ibunya . Penyakit-penyakit tersebut antara lain : *rubella, syphilis, toxoplasmosis* dan keracunan yang berupa *gravidity syndrome* yang beracun, kecanduan alkohol dan narkotika.
- d. Trauma ketunagrahitaan dapat juga disebabkan karena terjadinya truma pada beberapa bagian tubuh khususnya pada otak ketika bayi dilahirkan dan terkena radiasi zat radio aktif selama hamil.
- e. Masalah pada kelahiran misalnya kelahiran yang disertai *by poxia* dapat dipastikan bahwa bayi yang dilahirkan menderita kerusakan otak, menderita kejang, nafas yang pendek, kerusakan otak yang disebabkan oleh trauma mekanis terutama pada kelahiran yang sulit.
- f. Faktor lingkungan social budaya, lingkungan dapat berpengaruh terhadap intelek anak, kegagalan dalam melakukan interaksi yang terjadi selama periode perkembangan menjadi salah satu penyebab ketunagrahitaan dapat disebabkan oleh lingkungan yang tingkat social ekonominya rendah. Hal ini disebabkan ketidakmampuan lingkungan memberikan rangsangan-rangsangan yang diperlukan anak pada masa perkembangannya.

Menurut Daniel P. Halahan dan James Kauffman (1988) yang dikutip oleh Anton Soekarno (2006: 26) penyebab terjadinya anak tunagrahita sangat sulit. Menurut para ahli hanya sekitar 6 sampai 15% penyebab anak tunagrahita dapat ditentukan penyebabnya. Penyebab ini juga diperkuat oleh Michael Hardman, dkk (1993) yang menyatakan bahwa *mental retarding is the result of multiple causes some known, many unknown*. Michael L Hardman mengatakan bahwa penyebab dari anak tunagrahita banyak yang diketahui dan ada pula yang tidak diketahui. Kemungkinan penyebab anak tunagrahita adalah perbedaan sosio kultural, infeksi dan intixication, abnormalitas kromozom, gangguan gestasi, pengaruh sebelum lahir yang tidak diketahui, trauma, faktor metabolik, dan nutrisi, sakit otak sebelum lahir.

Menurut Triman Prasadio (1976: 14), bahwa penyebab retardasi mental digolongkan menjadi 2 kelompok yaitu kelompok biomedik dan kelompok sosio kultural psikologik atau lingkungan. Adapun menurut kelompok biomedik dapat dibagi menjadi: (a) prenatal; (b) natal; (c) postnatal. Sebab-sebab ketika prenatal yaitu akibat penyakit atau pengaruh sebelum lahir dapat terjadi karena: (a) Infeksi pada ibu sewaktu mengandung; (b) Gangguan metabolisme; (c) Irradiasi sewaktu umur kehamilan antara 2-6 minggu; (d) Kelainan kromosom; dan (e) malnutrisi. Sebab-sebab ketika natal yaitu akibat pada saat proses kelahiran antara lain

berupa: (a) *Anaxia* (kekurangan oksigen); (b) *Asphyxia* (gangguan nafas); (c) prematuritas dan postmaturitas; dan (d) kerusakan otak. Sedangkan sebab-sebab ketika postnatal yaitu kondisi setelah lahir, dapat terjadi karena: (a) Malnutrisi; (b) Infeksi: meningitis dan encephalitis; dan (c) Trauma.

Selain kelompok dari biomedik, terdapat pula kelompok sosio kultural psikologik atau lingkungan. Untuk menjelaskan ini Triman Prasadio (1976: 27), mengemukakan tiga macam teori yaitu: (a) teori stimulasi; (b) teori gangguan; (c) teori keturunan.

Secara umum, Grossman et al, 1973, dalam B3PTKSM (p. 24) menyatakan penyebab tunagrahita diantaranya: (a) infeksi dan/atau *intoxikasi*; (b) rudapaksa dan/atau sebab fisik lain; (c) gangguan metabolisme, pertumbuhan atau gizi (nutrisi); (d) penyakit otak yang nyata (kondisi setelah lahir/*post-natal*); (e) akibat penyakit atau pengaruh sebelum lahir (*pre-natal*) yang tidak diketahui; (f) akibat kelainan kromosom; (g) gangguan waktu kehamilan (*gestational disorders*); (h) gangguan pasca-psikiatrik/gangguan jiwa berat (*post-psychiatrik disorders*); (i) pengaruh-pengaruh lingkungan, dan (j) kondisi-kondisi lain yang tak tergolongkan. (<http://www.ditplb.or.id/profile/2008>).

Dari semua faktor-faktor penyebab ketunagrahitaan yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab anak tunagrahita yaitu faktor keturunan, faktor makan dan minum serta faktor lingkungan. Dalam hal ini faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi terjadi ketunagrahitaan pada saat prenatal, natal maupun pasca natal.

#### **4. Karakteristik Anak Tunagrahita**

Pada dasarnya karakteristik dikemukakan dengan tujuan untuk menentukan jenis kecacatan dan juga dimaksudkan untuk membantu mengembangkan potensi yang masih dimiliki anak. Menurut Munzayanah (2000: 24) bahwa karakteristik anak tunagrahita meliputi: (a) anak mengalami kelainan bicara atau *speech defeck*; (b) mengalami gangguan dalam sosialisasi; (c) biasanya diikuti dengan kelainan fisik yang lain, misalnya cerebral palcy, tuna dengar; dan (d) peka terhadap penyakit.

Karakteristik anak tunagrahita menurut Brown et al, 1991; Wolery & Haring, 1994 pada *Exceptional Children*, fifth edition, p.485-486, 1996 menyatakan :

- a. Lamban dalam mempelajari hal-hal yang baru, mengalami kesulitan dalam mempelajari pengetahuan abstrak atau yang saling berkaitan, dan selalu cepat lupa apa yang sudah dipelajari tanpa latihan terus-menerus.
- b. Kesulitan dalam menggeneralisasi dan mempelajari hal-hal yang baru.
- c. Kemampuan bicarannya sangat kurang bagi anak tunagrahita berat.
- d. Cacat fisik dan perkembangan gerak. Kebanyakan anak dengan tunagrahita berat mempunyai keterbatasan dalam gerak fisik, ada yang tidak dapat berjalan, tidak dapat berdiri atau bangun tanpa bantuan. Mereka lambat dalam mengerjakan tugas-tugas yang sangat sederhana, sulit menjangkau sesuatu, dan mendongakkan kepala.
- e. Kurang dalam kemampuan menolong dirinya sendiri. Sebagian dari anak tunagrahita berat sangat sulit untuk mengurus diri sendiri, seperti: berpakaian, makan, dan mengurus kebersihan diri. Mereka selalu memerlukan latihan khusus untuk mempelajari kemampuan dasar.
- f. Tingkah laku dan interaksi yang tidak lazim. Anak tunagrahita ringan dapat bermain bersama dengan anak normal, tetapi untuk anak tunagrahita berat tidak dapat melakukannya, hal ini disebabkan karena anak tunagrahita berat tidak mampu memberikan perhatian timbal balik.
- g. Tingkah laku tidak wajar yang terus menerus. Banyak anak tunagrahita berat bertingkah laku tanpa tujuan yang jelas. Kegiatan mereka sangat khas, misalnya: memutar-mutar jari di depan wajahnya dan melakukan hal-hal yang membahayakan diri sendiri, misalnya: Menggigit diri sendiri, membentur-benturkan kepala, dll. (<http://www.ditplb.or.id/profile/2008>).

Selain itu, ada juga yang menyebutkan karakteristik anak tunagrahita antara lain: (a) Penampilan fisik tidak seimbang, misalnya kepala terlalu kecil/besar; (b) Tidak dapat mengurus diri sendiri sesuai usia; (c) Perkembangan bicara atau bahasa terlambat; (d) Tidak ada/kurang sekali perhatiannya terhadap lingkungan (pandangan kosong); (e) Koordinasi gerakan kurang (gerakan sering

tidak terkendali); (f) Sering keluar ludah (cairan) dari mulut (ngiler). (<http://mihmay.multiply.com/2008>).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak tunagrahita yang sering dijumpai antara lain: (a) anak mengalami kelainan bicara atau speech defect; (b) mengalami gangguan dalam sosialisasi; (c) peka terhadap penyakit; (d) tidak dapat mengurus diri sendiri sesuai usia; (e) koordinasi gerakan kurang gerakan sering tidak terkendali); (f) sering keluar ludah (cairan) dari mulut (ngiler), dan (g) memiliki motivasi belajar yang rendah.

## **5. Pengobatan/pencegahan Anak Tunagrahita**

Pencegahan retardasi mental melalui perawatan pra kelahiran dan pengendalian infeksi yang bisa mengakibatkan retardasi mental pada janin secara lebih baik adalah pengobatan yang terbaik. Setelah retardasi mental berhasil didiagnosa, fungsi sosial dan intelektual anak bisa ditingkatkan melalui program yang dirancang untuk merangsang perkembangan. Kini sekolah mulai mengadakan pelatihan bicara dan bahasa, terapi bermain, dan ketrampilan sosial.

Orang tua mungkin merasa sangat terbebani secara fisik maupun mental saat harus merawat anak yang mengidap retardasi mental. Konsultasi orang tua sangat penting untuk mengatasi stres serta bisa membantu mengidentifikasi rasa marah dan bersalah yang mungkin timbul dalam situasi seperti ini. (<http://c3i.sabda.org/artikel/isi/?id/2008>).

Dalam (<http://www.ditplb.or.id/profile/2008>) pencegahan retardasi mental antara lain: (a) Diagnostik prenatal; (b) Imunisasi; (c) Tes darah; (d) Pemeliharaan kesehatan; (e) Sanitasi lingkungan; (f) Penyuluhan genetik; (g) Tindakan operasi; (h) Program Keluarga Berencana; dan (i) Intervensi dini.

## **B. Tinjauan Tentang Alat Permainan Identifikasi**

### **1. Pengertian Alat Permainan Identifikasi (API)**

Sebelum dibahas tentang pengertian API akan diuraikan terlebih dahulu tentang pengertian permainan dan identifikasi.

#### a. Pengertian Permainan

Ada bermacam-macam pengertian permainan menurut beberapa ahli. Menurut Fudyartanta (1974 : 45) Permainan adalah keasyikan atau kesibukan yang dipilih sendiri, tidak ada paksaan. Pengertian permainan menurut Kartini Kartono (1986 : 121), adalah kesibukan yang dipilih sendiri oleh tujuan. Selanjutnya Purwodarminto (1976 : 621), mengartikan permainan sebagai perbuatan yang dilakukan dengan tidak bersungguh-sungguh, biasa saja.

Pasaribu dan Simanjuntak (1982 : 25), berpendapat bahwa permainan merupakan metode yang relatif kaya pengalaman duniawi. Jadi permainan itu sangat tepat bila digunakan dalam pendidikan. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Sugiati Sukarso (1980 : 71), bahwa permainan itu memiliki nilai pendidikan. Melalui bermain anak akan lebih mudah belajar.

#### b. Pengertian Identifikasi

Untuk memperjelas tentang permainan identifikasi, Purwodarminto (1976 : 369), mengartikan identifikasi sebagai penentuan atau penetapan identitas (orang, benda, dan sebagainya). Murniati Sulasti (1985 : 39), mengemukakan permainan identifikasi adalah salah satu bentuk permainan untuk menirukan sesuatu atau seorang tokoh.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang permainan dan identifikasi tersebut maka yang dimaksud dengan alat permainan identifikasi (API) adalah suatu alat yang dapat digunakan secara teratur dan sistematis untuk menyampaikan pelajaran dengan memberi aktifitas yang menyenangkan berupa mengidentifikasikan atau menyamakan suatu benda atau miniatur benda, gambar, tulisan/nama/symbol dan sebagainya. Dalam bahasan ini Alat Permainan Identifikasi (API) digunakan untuk menyampaikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk anak tunagrahita tingkat dasar. Dengan menggunakan alat ini secara benar maka akan menghasilkan pengalaman yang berharga bagi siswa. Sebab siswa terlibat secara langsung dalam situasi permainan yang menyenangkan dan menarik sehingga sesuatu yang dipelajari akan mudah melekat pada diri siswa. Disamping itu dengan permainan yang

menarik perhatiannya, akan menimbulkan motivasi untuk belajar. Motivasi yang tinggi akan berpengaruh terhadap prestasi belajar, sehingga prestasi belajar akan meningkat.

## 2. Komponen-Komponen Alat Permainan Identifikasi (API)

Komponen-komponen Alat Permainan Identifikasi (API) yang dipergunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi anak tunagrahita tingkat dasar kelas II ini merupakan kreatifitas peneliti. Jenisnya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan anak. Alat Permainan Identifikasi (API) meliputi 4 komponen, yaitu : miniatur benda, kantong ilmu, kartu gambar, dan pohon ilmu.

Contoh model Alat Permainan Identifikasi (API) untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tingkat Dasar Kelas D.2 untuk anak tunagrahita adalah sebagai berikut :

- a. Miniatur benda, yaitu tiruan dari benda asli yang dipergunakan sebagai alat pembelajaran.

Misalnya : model miniatur transportasi darat, miniatur transportasi laut, dan miniatur transportasi udara.

- b. Kantong ilmu, yaitu kantong yang terbuat dari kertas tebal (karton) dan dipasangi tali dan pada bagian muka terdapat tulisan atau nama atau simbol. Guna kantong ilmu untuk tempat miniatur benda dan kartu gambar.

Misalnya :



Gambar 1. Kantong Ilmu Alat Transportasi

- c. Kartu gambar, yaitu kartu yang terbuat dari kertas tebal yang berisi gambar-gambar alat transportasi.

Misalnya :



Sepeda



Sepeda Motor



Mobil



Kapal Layar



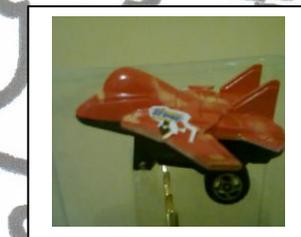
Kapal Perang



Kapal Boat



Helikopter



Pesawat Komersial



Pesawat Baling-baling

Gambar 2. Alat Transportasi Darat, Laut, dan Udara

- d. Pohon ilmu, yaitu tiruan pohon yang terbuat dari kayu dan triplek, dibagian daun terpasang paku-paku untuk memasang kartu gambar.

Misalnya :



Gambar 3. Pohon Ilmu

### 3. Proses Penggunaan Alat Permainan Identifikasi (API)

Proses penggunaan API dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4. Proses Penggunaan API

Selanjutnya dalam proses penggunaan API ada beberapa tahap yang harus dilakukan anak yaitu :

- a. **Tahap I** : Mengidentifikasi kantong ilmu dan miniatur benda.  
Langkah-langkah kegiatannya :
  - 1) Siswa mengambil kantong ilmu yang sudah terisi miniatur benda .
  - 2) Masing-masing siswa menunjukkan kantong ilmu yang didapatnya sambil menyebutkan namanya.
  - 3) Siswa membuka isi kantong ilmunya kemudian mengeluarkan miniatur benda sambil menyebutkan isinya.
- b. **Tahap II** : Mengidentifikasi miniatur benda dengan kartu gambar.  
Langkah-langkah kegiatannya:
  - 1) Siswa disuruh mengumpulkan miniatur bendanya masing-masing.
  - 2) Siswa mencari dan mencocokkan miniatur benda dan kartu gambar yang sesuai.
  - 3) Masing-masing siswa menanyakan pada siswa lain, miniatur benda dan kartu gambar.
  - 4) Siswa yang lain menyebutkan satu persatu miniatur benda dan kartu gambar yang ditunjukkan.
- c. **Tahap III** : Mengidentifikasi kantong ilmu, miniatur benda, dan kartu gambar.

Langkah-langkah kegiatannya :

- 1) Siswa menunjukkan kantong ilmunya, sambil mengatakan : Saya kendaraan darat, ayo cari aku!
- 2) Siswa secara bergantian memberi tugas pada siswa yang lainnya untuk mengisi kantongnya dengan miniatur benda yang sesuai, Misalnya: Ayo cari isi kantongku. Siswa lain saling berlomba lebih dulu mencari isi kantong temannya dan memasukkannya.
- 3) Selanjutnya siswa yang lain mengidentifikasi dengan kartu gambar yang juga dimasukkan ke kantong ilmunya.
- 4) Memasang kantong ilmu pada pohon ilmu.

#### **4. Kelebihan dan kekurangan Alat Permainan Identifikasi (API)**

Untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial bagi anak tunagrahita dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi, berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat, alat ini memiliki kelebihan dan kekurangan.

a. Kelebihan API antara lain :

- 1) Pembuatannya relatif mudah dan murah.
- 2) Penggunaannya tidak memerlukan keahlian khusus.
- 3) Penggunaannya sangat fleksibel
- 4) Tahan lama dan tidak membahayakan anak.
- 5) Menghilangkan verbalisme pelajaran.
- 6) Sangat sesuai dengan alur berpikir anak tunagrahita dari konkrit keabstrak.
- 7) Memudahkan anak tunagrahita memahami konsep materi pelajaran.
- 8) Membuat anak aktif dalam pembelajaran.
- 9) Membantu anak tunagrahita memperbanyak kosa kata.

b. Kelemahan API antara lain :

- 1) Menuntut kreatifitas guru.
- 2) Untuk jenis materi selain nama benda sulit menggunakan alat ini.

## C. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

### 1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua istilah yang tidak dapat dipisahkan, karena motivasi dan belajar itu merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Menurut Mohammad Asrori (2007: 183) Motivasi adalah dorongan yang timbul dalam diri seseorang, secara disadari atau tidak disadari, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Sedangkan definisi belajar menurut Iskandar (2009: 181) adalah kegiatan yang mengubah tingkah laku melalui latihan dan pengalaman sehingga menjadi lebih baik sebagai hasil dari penguatan yang dilandasi untuk mencapai tujuan. Seseorang yang melakukan aktifitas belajar tentu didorong oleh suatu keinginan yang ada pada dirinya untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan tersebut.

Crow and Crow mengemukakan pentingnya motivasi belajar yang dikutip oleh Tabrani Rusyan (1989 : 121), bahwa belajar harus diberi motivasi dengan berbagai cara sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu dibangun dari minat yang telah ada pada diri anak.

Berhubungan dengan proses dimana belajar merupakan suatu proses yang membawa perubahan tingkah laku pada diri seseorang, Sardiman (1986: 75), membatasi motivasi belajar sebagai daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

Menurut Agus Suprijono (2010: 163), berpendapat bahwa motivasi belajar adalah proses yang memberikan semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Sedangkan menurut Hutabarat (1988: 25), mengartikan motivasi belajar sebagai jantung kegiatan belajar, keras atau tidaknya usaha belajar yang dilakukan seseorang tergantung pada besar tidaknya motivasi belajar itu.

Selanjutnya motivasi belajar menurut Sumadi Suryabrata (1982 : 9), adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

Dari berbagai pengertian di atas maka dapat diambil pengertian bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu untuk mendapat perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Jadi peran motivasi bagi anak didik dalam belajar sangat penting. Demikian juga bagi anak tunagrahita, dengan adanya motivasi akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar.

## **2. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar mempunyai fungsi yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar. Motivasi belajar bertalian erat dengan tujuan belajar, terkait dengan hal tersebut Agus Suprijono (2010: 163-164) menjelaskan bahwa fungsi motivasi belajar adalah :

- a. Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong atau motor dari setiap kegiatan belajar.
- b. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni ke arah tujuan belajar yang hendak dicapai. Motivasi belajar memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran.
- c. Menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan-kegiatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan-kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.

Motivasi belajar merupakan faktor pendorong dan sekaligus mengarahkan kepada pencapaian belajar. Menurut Tabrani Rusyan (1989 : 123), fungsi motivasi belajar adalah sebagai upaya untuk mendorong dan menggerakkan timbulnya minat sehingga anak didik dapat berbuat dan mengarahkan aktifitas belajarnya.

Adapun fungsi motivasi belajar menurut Sardiman (2007 : 78), adalah sebagai berikut :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak / motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan yaitu kearah perbuatan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan dengan menghindarkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sedangkan menurut Elida Prayitno (1989 : 13), fungsi motivasi belajar lebih ditekankan pada situasi dalam proses belajar yang dimasuki siswa, diantaranya untuk membimbing siswa dalam memasuki berbagai pengalaman dalam proses belajar, menimbulkan kegairahan atau keaktifan dalam proses belajar, dan memusatkan perhatian siswa kearah tujuan belajar.

Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut maka pada intinya fungsi motivasi belajar bagi anak tunagrahita juga sama dengan fungsi-fungsi tersebut. Bahwa situasi kelas yang termotivasi dapat mempengaruhi proses belajar maupun tingkah laku anak tunagrahita. Anak tunagrahita yang termotivasi dalam belajar akan sangat tertarik dengan berbagai tugas belajar yang sedang mereka kerjakan, menunjukkan ketekunan yang tinggi, variasi aktifitas belajarnya lebih banyak. Untuk menciptakan situasi belajar yang termotivasi maka perlu adanya variasi alat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kondisi peserta didik.

### **3. Ciri-Ciri Motivasi Belajar**

Banyak ahli yang berpendapat tentang ciri-ciri motivasi belajar, ciri-ciri ini pada hakekatnya merupakan penjabaran dari wujud motivasi belajar secara lebih operasional.

Menurut pendapat Tabrani Rusyan (1989 : 21), bahwa anak yang mempunyai motivasi belajar yang kuat akan menunjukkan minatnya, aktifitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan belajar yang sedang berlangsung.

Sedangkan menurut Anderson dan Faust yang dikutip oleh Elida Prayitno (1989 : 10), bahwa anak yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat pada minatnya, ketajaman perhatiannya, konsentrasi dan ketekunannya.

Selanjutnya Sardiman (2007 : 83), mengemukakan ciri-ciri motivasi belajar adalah sebagai berikut :

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak ingin berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas menyerah).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanik, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif).
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan yang diyakininya.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah.

Mohammad Asrori (2007: 185) menegaskan bahwa motivasi belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Memiliki gairah yang tinggi
- b. Penuh semangat
- c. Memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi
- d. Mampu “jalan sendiri” ketika diberi tugas
- e. Memiliki rasa percaya diri
- f. Memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi
- g. Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi
- h. Memiliki daya juang dan kesabaran yang tinggi

Oleh karena itu apabila seorang anak mempunyai ciri-ciri motivasi belajar di atas berarti anak tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Ciri-ciri ini sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajarnya.

#### **4. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar**

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar, diantaranya dikemukakan oleh Elida Prayitno (1989 : 119-122), cara meningkatkan motivasi belajar adalah dengan sikap guru yang baik dan menarik, pemilihan dan penggunaan metode belajar yang tepat, materi pelajaran yang sesuai dengan taraf kemampuan anak, sering melakukan penilaian, dan menggunakan media atau alat dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Effendi, E Usman dan Juhaya S.P. (1985 : 71-72) Bahwa cara membangkitkan motivasi belajar adalah dengan kompetisi atau

persaingan, pace making (mendekatkan tujuan), tujuan yang jelas dan diakui, dan adanya minat.

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (1991 : 202), menyatakan bahwa cara meningkatkan motivasi belajar adalah melalui cara pembelajaran yang bervariasi, mengadakan pengulangan yang bervariasi, memberikan stimulus yang baru dan menggunakan media atau alat pendidikan yang menarik perhatian siswa misalnya gambar.

Sedangkan menurut Iskandar (2009: 182-183) menyatakan bahwa teknik motivasi belajar yang baik adalah :

- a. Memberikan penghargaan dengan menggunakan kata-kata, seperti ucapan bagus sekali, hebat, dan menakjubkan. Penghargaan dengan menggunakan kata-kata (verbal) ini mengandung makna yang positif karena akan menimbulkan interaksi dan pengalaman pribadi bagi diri siswa itu sendiri.
- b. Memberikan nilai ulangan sebagai pemacu siswa untuk belajar lebih giat. Dengan mengetahui hasil yang diperoleh dalam belajar maka siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.
- c. Menumbuhkan dan menimbulkan rasa ingin tahu dalam diri siswa. Rasa ingin tahu dapat ditumbuhkan oleh suasana yang datang tiba-tiba.
- d. Mengadakan permainan dan menggunakan simulasi. Mengemas pembelajaran dengan menciptakan suasana yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat melibatkan afektif dan psikomotorik siswa. Proses pembelajaran yang menarik akan memudahkan siswa memahami dan mengingat apa yang disampaikan.
- e. Menumbuhkan persaingan dalam diri siswa. Maksudnya adalah guru member tugas dalam setiap kegiatan yang dilakukan, dimana siswa didalam melakukan tugasnya tidak bekerjasama dengan siswa yang lainya. Dengan demikian siswa akan dapat membandingkan hasil pekerjaan yang dilakukan dengan hasil siswa lainnya.
- f. Memberikan contoh yang positif, artinya dalam memberikan pekerjaan kepada siswa guru tidak dibenarkan meninggalkan ruangan untuk melaksanakan pekerjaan lainnya.
- g. Penampilan pendidik, penampilan pendidik yang menarik, bersih, rapi, sopan, dan tidak berlebih-lebihan akan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Termasuk juga kepribadian pendidik tampil dihadapan siswa masuk ke kelas dengan wajah tersenyum dan menyapa siswa dengan ramah akan membuat siswa merasa nyaman dan senang mengikuti pelajaran yang berlangsung.

Dalam proses belajarnya anak tunagrahita mempunyai ciri-ciri kurang memahami hal-hal yang bersifat abstrak, dengan IQ yang rendah, hambatan dalam bahasa dan komunikasi serta kurangnya kosa kata. Dengan demikian

motivasi belajar anak tunagrahita dapat dibangun dalam proses pembelajaran dengan cara menyajikan materi pelajaran yang bervariasi melalui penggunaan metode dan alat yang tepat dan menarik bagi anak. Mengingat salah satu karakteristik anak tunagrahita sulit memahami hal-hal yang bersifat abstrak maka dalam kegiatan pembelajaran diperlukan alat bantu yang konkrit dan menarik bagi anak sehingga dapat membangkitkan motivasi belajarnya. Semakin besar motivasi belajarnya maka prestasi belajarnya juga akan meningkat.

#### **D. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang disusun dalam kurikulum Berbasis Kompetensi dan diberikan mulai dari SDLB sampai SMALB. Pada satuan pendidikan SDLB mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat kajian manusia, tempat, dan lingkungan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta waktu, keberlanjutan dan perubahan. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peserta didik diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang efektif.

Menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang fungsional akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karenanya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk membangun dan membina peserta didik dalam memasuki kehidupan bermasyarakat dalam masa yang akan datang yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus.

Pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi suatu mata pelajaran yang dapat mengantarkan peserta didik untuk dapat menjawab masalah-masalah mendasar tentang individu, masyarakat, pranata sosial, problem sosial, perubahan sosial, dan kehidupan masyarakat berbangsa, dari waktu ke waktu.

Peserta didik diharapkan akan dapat menjawab pertanyaan tersebut di atas melalui substansi Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dirancang secara

sistematis dan komprehensif. Dengan demikian, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diperlukan bagi peserta didik dalam proses menuju kedewasaan dan mencapai keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat di kelak kemudian hari. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Sedangkan tujuan pembelajaran IPS untuk anak tunagrahita tingkat dasar seperti yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) IPS untuk anak tunagrahita adalah :

1. Mengetahui konsep-konsep yang penting dalam kehidupan bermasyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kreatif, ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki kemampuan dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta berkebangsaan.
4. Mampu berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara lokal, nasional dan global.

Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran IPS untuk anak tunagrahita tingkat dasar meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Manusia, Tempat dan Lingkungan.
2. Sistem Sosial dan Budaya
3. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan
4. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan.

### **E. Kerangka Berfikir**

Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan kegiatan penting bagi anak dalam rangka menanamkan konsep berfikir sosial. Konsep berfikir sosial ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk bekerja maupun untuk memecahkan masalah. Selain itu dengan belajar IPS juga menanamkan pemahaman tentang diri dan lingkungan sekitar. Hal yang lebih penting lagi dengan belajar IPS akan mendidik anak untuk memperoleh keyakinan akan

kebesaran Tuhan dan ikut berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan. Sebab pelajaran IPS mencakup tentang kehidupan maupun peradabannya. Penanganan yang tepat terhadap lingkungan akan berdampak positif terhadap kehidupan. Mereka dapat ikut berpartisipasi dalam pemeliharaan dan pelestarian lingkungan. Selain itu juga agar anak tunagrahita dapat memecahkan masalah-masalah lingkungan secara sederhana.

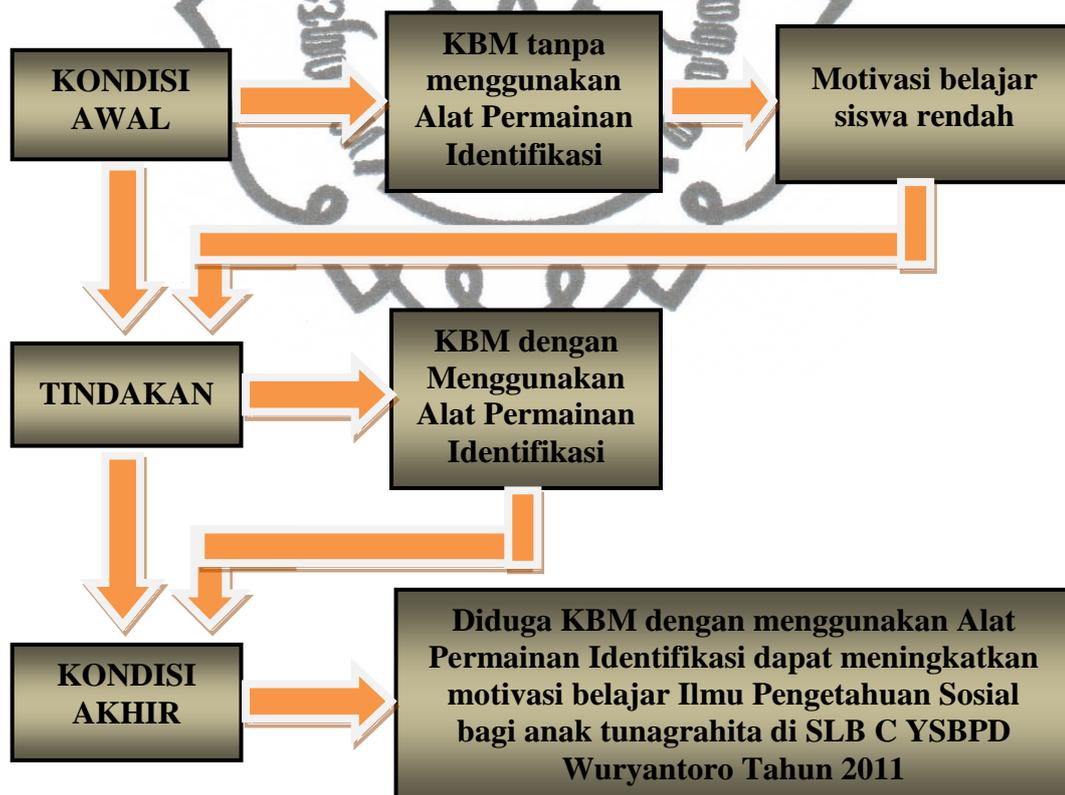
Motivasi belajar IPS sangat penting bagi anak tunagrahita. Sebab dengan motivasi belajar akan mempengaruhi dalam penguasaan materi pelajaran. Apabila motivasi belajar anak tunagrahita tinggi maka akan mempermudah dalam penguasaan materi khususnya dalam pembelajaran IPS. Hal ini akan mempengaruhi terhadap hasil belajar IPS yaitu dengan motivasi belajar IPS yang tinggi akan menghasilkan prestasi belajar IPS yang tinggi pula.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, motivasi belajar IPS anak tunagrahita sangat rendah. Dalam proses belajar IPS anak cenderung pasif, perhatiannya kurang, mudah mengantuk, jenuh dan cepat bosan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang monoton, tidak menarik dan tanpa menggunakan alat-alat yang konkrit. Oleh karena itu pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya membangkitkan motivasi belajar, seperti sikap guru yang menyenangkan, materi pelajaran yang sesuai dengan taraf perkembangan dan kemampuan anak, dan penggunaan alat pelajaran yang menarik. Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar IPS diperlukan alat yang tepat dengan kriteria konkrit, menarik dan menyenangkan. Karena pada dasarnya alur berfikir anak tunagrahita dalam mempelajari sesuatu dari yang konkrit ke abstrak, dari yang mudah ke yang sulit dan dari yang sederhana ke yang kompleks.

Salah satu alternatif alat yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar IPS anak tunagrahita tingkat dasar sesuai dengan kriteria di atas adalah Alat Permainan Identifikasi (API). API sangat cocok diterapkan pada anak tunagrahita dalam belajar IPS karena dalam penyajiannya menggunakan permainan dan alat-alat yang konkrit. Alat Permainan Identifikasi memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah anak akan terhindar dari verbalisme pelajaran, anak akan lebih

mudah memahami pelajaran karena anak berfikir dari kongkrit ke abstrak. Dalam pelaksanaannya dengan cara melibatkan anak untuk ikut aktif bermain menggunakan identifikasi benda-benda dari kongkrit ke abstrak dalam situasi yang menyenangkan sehingga dengan alat ini akan lebih menarik bagi anak, dengan begitu akan mempermudah dalam meningkatkan motivasi belajar anak.. Kelebihan lain adalah dengan melibatkan anak dalam situasi permainan maka anak akan terhindar dari rasa jenuh / bosan dalam belajar.

Untuk mempermudah pemahaman kerangka berfikir dalam penelitian tindakan kelas ini, yakni dalam upaya meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Alat Permainan Identifikasi, dapat digambarkan skema kerangka berfikir seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Skema Kerangka Berfikir

Keterangan :

1. Awal proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tanpa menggunakan Alat Permainan Identifikasi motivasi belajar siswa rendah
2. Tindakan proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi pada siklus I jika hasil yang dicapai belum mencapai indikator kerja, maka dilanjutkan tindakan siklus II
3. Tindakan proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi pada siklus II jika hasil yang dicapai sudah mencapai indikator kerja, maka penelitian berhasil
4. Kondisi akhir motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan pengenalan alat transportasi dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi (API) setelah melakukan tindakan pada siklus I dan siklus II diduga sudah mencapai indikator kerja maka motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial meningkat.

#### **F. Pengajuan Hipotesis**

Alat Permainan Identifikasi (API) mempunyai keefektifan dalam meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi anak tunagrahita Tingkat Dasar kelas 2 di SLB C YSBPD Wuryantoro tahun 2011.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Setting Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di ruang kelas 2 tingkat dasar SLB C YSBPD Wuryantoro yang beralamat di Bendungan, Genukharjo, Wuryantoro, Kab. Wonogiri.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam waktu 5 bulan efektif, yang pelaksanaannya pada semester II dari bulan Maret 2011 sampai dengan bulan Juli 2011. Rincian kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

No	Kegiatan	Bulan																					
		Maret				April				Mei					Juni				Juli				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Penyusunan Proposal	√	√	√																			
2	Perijinan				√	√																	
3	Pelaksanaan Penelitian						√	√	√	√	√	√											
4	Pengolahan Data												√	√	√								
5	Analisis Data																√	√	√				
6	Penyusunan Laporan																			√	√	√	√

## B. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas 2 tingkat dasar SLB C YSBPD Wuryantoro tahun pelajaran 2010/2011 yang berjumlah 3 siswa.

## C. Data dan Sumber Data

### 1. Macam Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah :

- a. Motivasi belajar siswa tunagrahita kelas 2 tingkat dasar di SLB C YSBPD Wuryantoro dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebelum mendapatkan perlakuan.
- b. Motivasi belajar siswa tunagrahita kelas 2 tingkat dasar di SLB C YSBPD Wuryantoro dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesudah mendapatkan perlakuan.

### 2. Sumber Data

Sumber data penelitian adalah siswa tunagrahita kelas 2 tingkat dasar di SLB C YSBPD Wuryantoro.

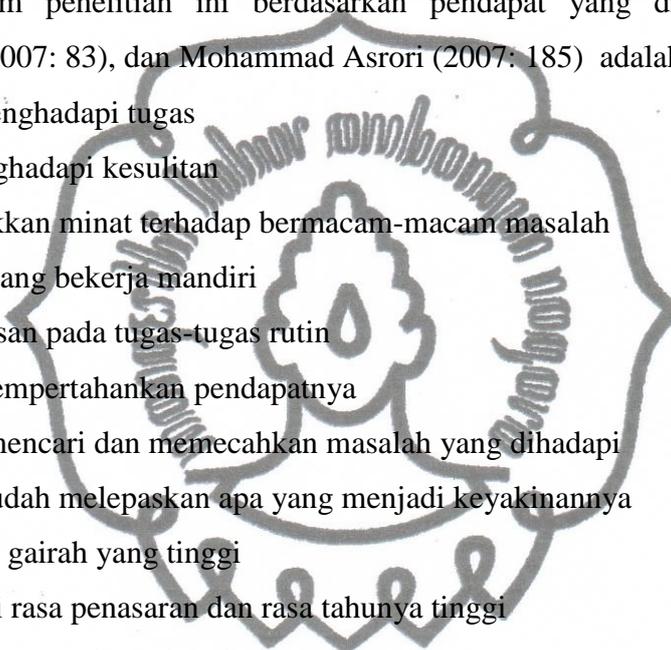
## D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pengamatan atau observasi.

Suharsimi Arikunto (2002: 30) mengungkapkan bahwa observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Dalam penelitian ini observasi yang akan digunakan adalah observasi sistematis yaitu observasi dimana faktor-faktor yang diamati sudah didaftar secara sistematis dan sudah diatur menurut kategorinya. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru dan

aktifitas siswa dalam pembelajaran. Observasi ini juga dilakukan apakah rencana yang sudah dibuat dapat berjalan dengan baik, tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal, dalam peningkatan motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial melalui alat permainan identifikasi bagi anak tunagrahita di SLB C YSBPD Wuryantoro Wonogiri.

Aspek-aspek yang akan dinilai untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, dalam penelitian ini berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman (2007: 83), dan Mohammad Asrori (2007: 185) adalah sebagai berikut :

- 
- a. Tekun menghadapi tugas
  - b. Ulet menghadapi kesulitan
  - c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
  - d. Lebih senang bekerja mandiri
  - e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
  - f. Dapat mempertahankan pendapatnya
  - g. Senang mencari dan memecahkan masalah yang dihadapi
  - h. Tidak mudah melepaskan apa yang menjadi keyakinannya
  - i. Memiliki gairah yang tinggi
  - j. Memiliki rasa penasaran dan rasa tahunya tinggi
  - k. Daya konsentrasinya tinggi
  - l. Memiliki daya juang dan kesabaran
  - m. Kesulitan dianggap sebagai tantangan
  - n. Ceria dalam setiap kesempatan
  - o. Memiliki rasa percaya diri

Setiap butir aspek yang diamati akan diberi skor 1 – 3, sehingga diperoleh total skor (skor maksimal) 45. Sedangkan untuk mengetahui hasil analisis dari observasi dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti memakai skala 3, yang sejalan dengan pendapat Nana Sudjana (2008: 86) yang mengklasifikasikan skala observasi menjadi tiga yaitu skala tinggi, sedang, dan kurang. Untuk lebih memperjelas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Kriteria Penskoran Motivasi Belajar Siswa

No.	Nilai/Skor	Kriteria Motivasi Siswa
1	15 - 25	rendah
2	26 - 35	sedang
3	36 - 45	tinggi

Observasi difokuskan pada proses dan hasil tindakan selama pembelajaran berlangsung pada siswa kelas 2 SLB C YSBPD Wuryantoro tingkat dasar. Peneliti menggunakan lembar observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun langkah-langkah observasi meliputi :

1. Perencanaan yaitu peneliti memeriksa urutan kegiatan observasi dan penyamaan persepsi antara pengamat dan yang diamati mengenai fokus, kriteria atau kerangka pikir disamping teknik observasi yang akan dilakukan.
2. Pelaksanaan observasi kelas yaitu mengamati proses pembelajaran, mengamati motivasi belajar IPS dalam pembelajaran.
3. Membubuhkan tanda chek list (√) sesuai dengan kriteria pada setiap aspek yang diamati.
4. Melakukan penskoran pada setiap aspek yang diamati.

### E. Validitas Data

Validitas berkenaan dengan permasalahan “Apakah Penggunaan Alat Permainan Identifikasi (API) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi Anak Tunagrahita Tingkat Dasar Kelas 2 di SLB C YSBPD Wuryantoro?” secara singkat dapat dikatakan bahwa validitas alat penelitian mempersoalkan apakah alat itu dapat mengukur apa yang akan diukur (Burhan Nurgiyantoro, 1988: 296).

Menurut para ahli (Norman E. Grandlund 1978 dkk, dalam Anton Soekarno 2008: 42) menyebutkan ada tiga jenis validitas yaitu content validity, criterion rekted validity, dan construct validity.

Validitas/kesahihan data dalam penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan validitas/kesahihan isi (content validity). Validitas isi adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrument dengan tujuan dan deskripsi bahan yang diajarkan atau deskripsi masalah yang akan diteliti (Burhan Nurgiyantoro, 1988: 297).

#### **F. Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Temuan yang diperoleh akan dianalisis, dan diberi makna berdasarkan catatan lapangan serta akan dibandingkan antara sebelum menggunakan Alat Permainan Identifikasi dan sesudah menggunakan Alat Permainan Identifikasi (API), sehingga dapat digunakan untuk merumuskan simpulan.

#### **G. Indikator Kinerja**

Sebagai tolok ukur keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu anak tunagrahita tingkat dasar kelas 2 di SLB C YSBPD Wuryantoro dengan Alat Permainan Identifikasi (API), motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) meningkat, yang ditandai 2 dari 3 siswa memperoleh nilai/skor akhir minimal 36 (tinggi).

#### **H. Prosedur Penelitian**

Karena data yang akan diperoleh atau yang dikumpulkan berupa data yang langsung tercatat dari kegiatan di lapangan maka bentuk pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai kegiatan tahapnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan tahap refleksi. Kegiatan yang akan dilaksanakan disetiap siklusnya adalah :

### Siklus 1

#### 1. Perencanaan

Rangkaian kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

- a. Tahap 1 Mengidentifikasi kantong ilmu dan miniatur benda, dengan kegiatan :
  - 1) Guru menyiapkan kantong ilmu yang berisi miniatur-miniatur benda, yang sesuai dengan namanya dan warna kantong yang berbeda-beda
  - 2) Setiap siswa mengambil kantong ilmu sesuai dengan warna yang sukainya.
  - 3) Dengan bimbingan guru setiap siswa mengalungkan kantong ilmunya sambil memperkenalkan nama kantong ilmunya.
  - 4) Siswa mengambil isi kantong ilmu satu per satu (miniatur benda) sambil menyebutkan namanya.
- b. Tahap 2 : Mengidentifikasi miniatur benda dan kartu gambar, dengan kegiatan :
  - 1) Siswa disuruh mengumpulkan miniatur bendanya masing-masing.
  - 2) Guru menyiapkan kartu gambar.
  - 3) Siswa mencari dan mencocokkan miniatur benda dan kartu gambar.
  - 4) Siswa menanyakan pada siswa lain, miniatur benda dan kartu gambar.
  - 5) Siswa yang lain menyebutkan satu persatu miniatur benda dan kartu gambar yang ditunjukkan.
- c. Tahap 3 : Mengidentifikasi kantong ilmu, miniatur benda dan kartu gambar, dengan kegiatan :
  - 1) Masing-masing siswa mengambil dan mengalungkan kantong ilmu.

- 2) Secara bergantian siswa memberi tugas siswa lain untuk mencari isi kantongnya (kartu gambar dan miniatur benda)
- 3) Memasang kantong ilmu pada pohon ilmu sesuai dengan namanya.

## 2. Pelaksanaan

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut :

a. Tahap 1 Mengidentifikasi kantong ilmu dan miniatur benda, dengan kegiatan :

- 1) Guru menyiapkan 3 kantong ilmu dengan nama transportasi darat, transportasi laut dan transportasi udara. Setiap kantong ilmu berisi miniatur-miniatur benda sesuai dengan namanya.
- 2) Setiap siswa mengambil kantong ilmu sesuai dengan warna yang sukainya.
- 3) Dengan bimbingan guru setiap siswa mengalungkan kantong ilmunya sambil memperkenalkan nama kantong ilmunya.  
Contoh : “Halo teman-teman! Aku adalah transportasi darat.”
- 4) Siswa mengambil isi kantong ilmu satu per satu (miniatur benda) sambil menyebutkan namanya  
Contoh : Ini mobil, ini sepeda, ini sepeda motor.

b. Tahap 2 : Mengidentifikasi miniatur benda dan kartu gambar, dengan kegiatan :

- 1) Guru menyiapkan kartu gambar transportasi darat, transportasi laut dan transportasi udara.
- 2) Siswa mencari dan mengumpulkan miniatur benda sesuai dengan tugasnya.
- 3) Siswa mencocokkan miniatur benda dan kartu gambar yang sudah disiapkan oleh guru.
- 4) Siswa satu per satu menunjukkan sambil menanyakan miniatur benda dan kartu gambarnya.
- 5) Siswa yang lain memperhatikan dan menjawab, yang pada gilirannya juga mendapatkan tugas yang sama.

c. Tahap 3 : Mengidentifikasi kantong ilmu, miniatur benda dan kartu gambar, dengan kegiatan :

- 1) Masing-masing siswa mengambil dan mengalungkan kantong ilmu.
- 2) Secara bergantian siswa memberi tugas siswa lain untuk mencari isi kantongnya (kartu gambar dan miniatur benda)

Contoh : “ Hai teman-teman aku transportasi udara, cari aku!”

- 3) Siswa lain yang diberi tugas mencari miniatur dan kartu gambar lalu dimasukkan ke kantong ilmu yang sesuai.

- 4) Memasang kantong ilmu pada pohon ilmu sesuai dengan namanya.

### 3. Pengamatan

Melakukan Observasi dalam rangka pengambilan data tentang aktivitas siswa , sejauhmana motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi.

### 4. Refleksi

- a. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan pada siklus I
- b. Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran yang sudah dilakukan di siklus I
- c. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi yang akan digunakan pada siklus berikutnya.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pelaksanaan Penelitian**

#### **1. Deskripsi Kondisi Awal**

Sebagaimana uraian pada latar belakang, bahwa kondisi awal penelitian tindakan kelas ini, motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial anak tunagrahita kelas D2 SLB C YSBPD Wuryantoro masih rendah. Melihat kondisi tersebut pihak sekolah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar para siswanya, karena satuan pendidikan harus menentukan kriteria ketuntasan minimalnya dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas, kompetensi, serta kemampuan sumber daya pendukung maka motivasi belajar IPS siswa harus selalu ditingkatkan.

Untuk itu peneliti mengadakan pembelajaran untuk mengetahui motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum menggunakan Alat Permainan Identifikasi, diketahui bahwa tidak ada satupun siswa yang memperoleh skor tinggi dari kriteria yang ditentukan yakni skor 15 – 25 tergolong rendah, skor 26 – 35 tergolong sedang dan skor 36 – 45 tergolong tinggi. Berdasarkan kriteria tersebut, pada tahap awal ini ada 1 siswa memperoleh skor sedang itu saja skornya sangat minim, sedangkan 2 siswa skornya rendah. Skor rata-rata dari ketiga siswa yang ada adalah 21 dari skor total 45. Data ini menunjukkan bahwa motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial awal tanpa menggunakan Alat Permainan Identifikasi bagi siswa kelas D2 SLB C YSBPD Wuryantoro rendah.

Berdasarkan hasil motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang masih rendah, maka sebagai peneliti berusaha melakukan inovasi dalam pembelajaran agar motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat ditingkatkan. Inisiatif yang diambil adalah melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media atau alat peraga yang peneliti namakan Alat Permainan Identifikasi (API) dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas D2 semester II SLB C YSBPD Wuryantoro Kabupaten Wonogiri tahun pelajaran 2010/2011.

## **2. Deskripsi Siklus I**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi (API) bagi siswa kelas D2 semester II SLB C YSBPD Wuryantoro ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan materi pengenalan alat transportasi . Pelaksanaan Siklus I dirancang sebagai berikut :

### **a. Perencanaan**

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

#### **1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Dalam rangka implementasi tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siklus I ini dirancang dengan tiga kali pertemuan. Alokasi waktu pertemuan adalah 2 x 30 menit setiap pertemuan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mencakup ketentuan : Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Kemampuan awal anak, Tujuan Pembelajaran, Materi ajar, Metode Pembelajaran, Langkah-langkah Pembelajaran, Alat/Bahan/Sumber Belajar, dan Penilaian.

#### **2) Mempersiapkan Fasilitas dan Sarana Pendukung**

Fasilitas yang perlu dipersiapkan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini adalah (1) Ruang kelas, ruang kelas yang dipergunakan adalah kelas yang biasa digunakan setiap hari, kelas tidak didesain secara khusus, seperti pembelajaran disetiap harinya yakni setiap siswa satu meja dan satu kursi berjajar agak melengkung agar peneliti dapat lebih dekat, dapat menyampaikan pembelajaran dengan nyaman dan siswa dapat memandang guru dengan jelas. (2) Mempersiapkan Alat, alat untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Identifikasi berupa kantong ilmu, miniatur benda, kartu gambar, dan pohon ilmu.

#### **3) Menyiapkan Lembar Observasi**

Lembar Observasi digunakan untuk mencatat segala aktivitas selama pelaksanaan pembelajaran yang berisi daftar isian yang mencakup kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

yang menunjukkan tingkat motivasi siswa termasuk kategori rendah, sedang, atau tinggi. Sedang aspek-aspek yang dijadikan dasar observasi diambil dari pendapat Sardiman (2007 : 83), dan Mohammad Asrori (2007: 185), yang terdiri dari 15 aspek motivasi belajar.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan Kelas pada siklus I diawali dengan peneliti memberikan informasi dan penjelasan singkat tentang materi yang akan disajikan yakni jenis-jenis alat transportasi. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengarahkan pikiran siswa pada materi pelajaran yang akan diberikan. Alokasi waktu yang dibutuhkan untuk apersepsi ini selama 15 menit.

Kegiatan berikutnya peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain dan mengidentifikasi alat transportasi dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi. Setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk bermain tentang alat transportasi darat, alat transportasi laut maupun alat transportasi udara. Diawali setiap siswa mengambil kantong ilmu yang warnanya sangat menarik sesuai dengan kesukaan siswa masing-masing, lalu mengalungkan kantong ilmu pada lehernya. Dengan bimbingan guru setiap siswa memperkenalkan kantong ilmunya. Siswa satu persatu mengeluarkan isi kantong ilmunya sambil menyebutkan namanya. Secara bergiliran siswa yang lain mendapat kesempatan yang sama untuk memperkenalkan kantong ilmunya. Kemudian setiap siswa mengidentifikasi miniatur benda dengan kartu gambar yang diletakkan secara acak. . Selanjutnya bermain tebak-tebakan untuk mengisi kantong ilmu temannya dengan mengisi kartu gambar yang sesuai. Permainan diakhiri dengan setiap siswa memasangkan kantong ilmunya pada pohon ilmu yang sesuai dengan namanya. Pada saat permainan berlangsung peneliti selalu memberikan *reward* yang berupa penguatan pada setiap keberhasilan yang dicapai siswa, agar siswa lebih termotivasi dalam melakukan setiap langkah pembelajaran. Kegiatan ini disetiap pertemuannya menggunakan waktu 35 menit. *commit to user*

Pada kegiatan akhir, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan tentang hal-hal yang tidak diketahuinya. Kemudian menyimpulkan tentang materi yang telah disajikan. Untuk lebih mempertahankan daya ingat siswa peneliti memberikan pekerjaan rumah. Waktu yang digunakan dalam kegiatan akhir disetiap pertemuannya 10 menit.

### c. Pengamatan

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat didiskripsikan bahwa motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi dipaparkan dari masing-masing siswa.

Hasil pengamatan aspek motivasi belajar Ys pada siklus pertama berdasarkan kriteria yang ditetapkan tergolong tinggi. Hal ini ditunjukkan mulai dari tahap awal perlakuan, Ys kelihatan sangat bersemangat ketika peneliti menyuruh siswa untuk mengambil kantong ilmu. Ys yang paling awal dan memilih kantong ilmu dengan warna yang paling ia sukai yaitu warna ungu kebetulan berisi tentang kendaraan darat, bahkan Ys melompat kegirangan karena mendapat warna kesukaanya. Ketika disuruh untuk menunjukkan dan mengenalkan isi kantong ilmu pada teman-temannya dengan tekun dan menunjukkan minat yang tinggi satu persatu diperkenalkan dengan suara yang keras dan lancar, hal ini menunjukkan rasa kepercayaan diri yang tinggi. Bahkan ketika pada giliran temannya yang salah mengenalkan transportasi laut yang mestinya menyebut perahu layar, tapi diucapkan kapal boat Ys membetulkannya, ini menunjukkan bahwa Ys mampu mempertahankan pendapatnya dan tidak mudah melepaskan keyakinannya. Ys juga mempunyai keuletan dalam menghadapi tugas. Hal ini ditunjukkan pada saat bermain tebak-tebakkan mencari kartu gambar yang diletakkan secara acak, Ys tampak dengan sungguh-sungguh, berusaha mencari dan menemukan kartu gambar yang sesuai. Karena itu dari 3 kali pertemuan, Ys mendapatkan rata-rata skor 37 yang termasuk kategori skor tinggi.

Pengamatan selanjutnya ditujukan pada Rk, Rk juga bersemangat untuk mengambil kantong ilmunya namun karena kalah berdesakkan dia urutan kedua,

dan dia memilih kantong ilmu warna biru yang berisi tentang alat transportasi laut. Pada gilirannya untuk memperkenalkan dan menunjukkan satu persatu miniatur benda, alat transportasi laut yang dikeluarkan dari kantong ilmunya dengan bimbingan peneliti, dapat mengenalkan dengan lancar. Dengan mimik yang ceria, Rk dengan tekun memperkenalkan satu persatu, bahkan Rk ingin segera mengetahui isi miniatur benda yang lain namun tetap dengan konsentrasi yang tinggi, meneruskan sampai selesai tugasnya untuk memperkenalkan isi kantong ilmunya. Rk mengalami kesalahan ketika menyebutkan kapal layar tapi diucapkan kapal boat oleh teman lainnya yaitu Ys dikritik salah, yang betul kapal layar kemudian Rk kembali mengingat ternyata benar itu kapal layar, hal ini menunjukkan bahwa Rk senang mencari dan memecahkan masalahnya sendiri. Ketika bermain tebak-tebakan untuk mencocokkan antara miniatur benda dengan kartu gambar kelihatan kurang sabar, ingin segera selesai mungkin ingin tahu gambar-gambar yang lain karena alat permainan ini kelihatan sangat menarik perhatiannya.

Sedangkan By, ketika mengambil kantong ilmu dia paling akhir mengambilnya, menunggu teman-temannya, ketika teman-temannya sudah mengambil, By baru beranjak untuk mengambilnya. Ketika disuruh menunjukkan dan mengenalkan isi miniatur benda yang ada dalam kantong ilmunya, By tidak konsentrasi dengan baik, terbukti By selalu menunggu bimbingan dari guru, bahkan dia terlalu asyik menggunakan alat permainan identifikasi ini sebagai alat permainan saja, demikian juga ketika sampai pada gilirannya untuk mencocokkan antara miniatur benda, kartu gambar dan memasukkan lagi ke kantong ilmu kurang begitu tertarik. Semangat dan ketertarikannya ditunjukkan karena alat-alat permainan ini bagus dan menarik. Sehingga pada siklus I By memperoleh skor motivasi belajar masih tergolong sedang.

#### d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan tindakan dan hasil pengamatan di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran tentang Pengenalan Alat Transportasi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Alat Permainan

Identifikasi walaupun sudah mengalami peningkatan yang tajam dibandingkan dengan sebelum menggunakan Alat Permainan Identifikasi, namun keberhasilannya belum mencapai sebagaimana indikator keberhasilan yang peneliti tetapkan.

Belum tercapainya standar keberhasilan ini disebabkan karena pemanfaatan waktu yang kurang maksimal. Ada siswa yang kurang bersemangat, terlalu asyik menggunakan alat permainan identifikasi sebagai alat permainan bukan sebagai alat pembelajaran. Kekurangsiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga ada siswa yang belum fokus dalam pembelajaran tentang alat transportasi. Kepercayaan diri kurang sehingga ada siswa yang masih ragu-ragu. Peneliti kurang sering memberikan *reward* atau penguatan pada setiap kemajuan atau keberhasilan sekecil apapun yang dicapai siswa. Serta peneliti terlalu dominan dalam pembimbingan, sehingga siswa kurang mandiri, ketergantungannya terlalu tinggi.

Untuk menindaklanjutinya pada pembelajaran siklus II perlu ditekankan lagi pentingnya mengefektifkan waktu pembelajaran dan pentingnya penggunaan alat peraga yang berupa alat permainan identifikasi, agar siswa tidak terlalu hanyut dalam penggunaan alat permainan namun siswa dapat menggunakan alat permainan sekaligus alat pembelajaran. Selain itu juga lebih mengkondisikan siswa agar lebih siap dan fokus pada saat pembelajaran. Membangun kepercayaan diri pada siswa dengan cara memberi *reward* dengan menggunakan kata-kata, acungan jempol maupun tos tangan pada setiap keberhasilan atau kemajuan sekecil apapun yang dicapai anak sehingga ketika mengenalkan jenis-jenis alat transportasi dengan temannya dapat disampaikan dengan baik, lancar, tidak ada keragu-raguan. Lebih meningkatkan semangat pada diri siswa, dengan cara memberi tepuk tangan jika selesai melakukan tugas disetiap tahapannya. Peneliti juga mengurangi pembimbingan pada siswa pada saat pembelajaran dan lebih memberikan keleluasaan pada siswa dalam mengaktualisasikan potensinya.

Sehubungan dengan hal tersebut maka perlu diadakan perbaikan-perbaikan pada siklus II, dengan harapan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

dengan Alat Permainan Identifikasi dapat memenuhi standar indikator keberhasilan sebagaimana yang sudah ditetapkan.

### **3. Deskripsi Siklus II**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi (API) bagi siswa kelas D2 SLB C YSBPD Wuryantoro kabupaten Wonogiri dengan materi Pengenalan Alat Transportasi , pelaksanaan pada siklus II dirancang sebagai berikut :

#### **a. Perencanaan**

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

##### **1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Dalam rangka implementasi tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siklus II ini dirancang dengan tiga kali pertemuan. Alokasi waktu pertemuan adalah 2 x 30 menit setiap pertemuan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mencakup ketentuan : Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Kemampuan awal anak, Tujuan Pembelajaran, Materi ajar, Metode Pembelajaran, Langkah-langkah Pembelajaran, Alat/Bahan/Sumber Belajar, dan Penilaian

##### **2) Mempersiapkan Fasilitas dan Sarana Pendukung**

Fasilitas yang perlu dipersiapkan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini adalah (1) Ruang kelas, ruang kelas yang dipergunakan adalah kelas yang biasa digunakan setiap hari, kelas tidak didesain secara khusus, seperti pembelajaran disetiap harinya yakni setiap siswa satu meja dan satu kursi berjajar agak melengkung agar peneliti dapat lebih dekat, dapat menyampaikan pembelajaran dengan nyaman dan siswa dapat memandang guru dengan jelas. (2) Mempersiapkan Alat, alat untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Identifikasi berupa kantong ilmu, *comruit to user* miniatur benda, kartu gambar, dan pohon ilmu.

### 3) Menyiapkan Lembar Observasi

Lembar Observasi digunakan untuk mencatat segala aktivitas selama pelaksanaan pembelajaran yang berisi daftar isian yang mencakup kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menunjukkan tingkat motivasi siswa termasuk kategori rendah, sedang, atau tinggi. Sedangkan aspek-aspek yang dijadikan dasar observasi diambil dari pendapat Sardiman (2007 : 83), dan Mohammad Asrori (2007: 185) yang terdiri dari 15 aspek motivasi belajar.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan Kelas pada siklus II diawali dengan peneliti memberikan penjelasan tentang jenis-jenis alat transportasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi (API). Pada kesempatan ini peneliti mengarahkan pikiran siswa pada materi pelajaran yang akan diberikan, alokasi waktu yang dibutuhkan untuk apersepsi ini selama 15 menit.

Kegiatan berikutnya peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain dan mengidentifikasi alat transportasi dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi. Setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk bermain tentang alat transportasi darat, alat transportasi laut maupun alat transportasi udara. Diawali setiap siswa mengambil kantong ilmu yang warnanya sangat menarik sesuai dengan kesukaan siswa masing-masing lalu mengalungkan kantong ilmu pada lehernya masing-masing, dengan bimbingan guru setiap siswa memperkenalkan isi kantong ilmunya. Dilanjutkan setiap siswa mengidentifikasi miniatur benda dengan kartu gambar yang diletakkan secara acak. Selanjutnya bermain tebak-tebakan untuk mengisi kantong ilmu temannya dengan mengisi kartu gambar yang sesuai, setelah selesai setiap siswa memasang kantong ilmunya pada pohon ilmu yang sesuai dengan namanya. Pada siklus II ini, perlu ditekankan lagi pentingnya mengefektifkan waktu pembelajaran dan pentingnya penggunaan alat peraga yang berupa alat permainan identifikasi, agar siswa tidak terlalu hanyut dalam penggunaan alat

permainan namun siswa dapat menggunakan alat permainan sekaligus alat pembelajaran. Selain itu juga lebih mengkondisikan siswa agar lebih siap dan fokus pada saat pembelajaran. Membangun kepercayaan diri pada siswa dengan cara memberi *reward* dengan kata-kata, acungan jempol maupun tos tangan pada setiap keberhasilan atau kemajuan sekecil apapun yang dicapai anak sehingga ketika mengenalkan jenis-jenis alat transportasi dengan temannya dapat disampaikan dengan baik, lancar, tidak ada keragu-raguan. Lebih meningkatkan semangat pada diri siswa dengan cara memberi tepuk tangan jika selesai melakukan tugas disetiap tahapannya. Peneliti juga mengurangi pembimbingan pada siswa pada saat pembelajaran dan lebih memberikan keleluasaan pada siswa dalam mengaktualisasikan potensinya, agar ada peningkatan skor motivasi belajar siswa dibandingkan siklus I.

Pada kegiatan akhir, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan tentang hal-hal yang tidak diketahuinya. Kemudian menyimpulkan tentang materi yang telah disajikan. Untuk lebih mempertahankan daya ingat siswa peneliti memberikan pekerjaan rumah. Waktu yang digunakan dalam kegiatan akhir disetiap pertemuannya 10 menit.

### c. Pengamatan

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II dapat didiskripsikan bahwa motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi dipaparkan dari masing-masing siswa.

Hasil pengamatan aspek motivasi belajar Ys pada siklus II berdasarkan kriteria yang ditetapkan tergolong tinggi, bahkan skor rata-rata mengalami kenaikan yang cukup bagus. Hal ini ditunjukkan mulai dari tahap awal perlakuan, Ys kelihatan sangat bersemangat ketika peneliti menyuruh siswa untuk mengambil kantong ilmu, Ys yang paling awal dan memilih kantong ilmu dengan warna lain yang juga ia sukai yaitu warna pink kebetulan berisi tentang kendaraan udara, bahkan Ys melompat kegirangan karena mendapat warna berbeda, hal ini menunjukkan bahwa Ys menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. Ketika disuruh untuk menunjukkan dan mengenalkan isi kantong ilmu pada

teman-temannya dengan tekun dan menunjukkan minat yang tinggi satu persatu diperkenalkan dengan suara yang keras dan lancar. Hal ini menunjukkan rasa kepercayaan diri yang tinggi. Bahkan ketika pada giliran temannya jika ada yang salah mengenalkan alat transportasi yang lain Ys dengan cepat mengoreksinya, ini menunjukkan bahwa Ys mampu mempertahankan pendapatnya dan tidak mudah melepaskan keyakinannya. Ys juga mempunyai keuletan dalam menghadapi tugas. Hal ini ditunjukkan pada saat bermain tebak-tebakkan mencari kartu gambar yang diletakkan secara acak, Ys tampak dengan sungguh-sungguh dan selalu ceria dalam setiap kesempatan, berusaha mencari dan menemukan kartu gambar yang sesuai. Karena itu dari 3 kali pertemuan, Ys mendapatkan rata-rata skor 40 yang termasuk kategori skor tinggi.

Pengamatan selanjutnya ditujukan pada Rk, Rk juga begitu bersemangat untuk mengambil kantong ilmunya namun karena kalah berdesakkan dia urutan kedua dan dia memilih kantong ilmu warna biru yang berisi tentang alat transportasi laut. Pada gilirannya untuk memperkenalkan dan menunjukkan satu persatu miniatur benda alat transportasi laut yang dikeluarkan dari kantong ilmunya dengan sedikit bimbingan peneliti, dapat mengenalkan dengan lancar. Dengan penuh keceriaan, secara tekun Rk memperkenalkan miniatur bendanya satu persatu, bahkan Rk ingin segera mengetahui isi miniatur benda yang lain namun tetap dengan konsentrasi yang tinggi, meneruskan sampai selesai tugasnya untuk memperkenalkan isi kantong ilmunya. Rk hampir tidak mengalami kesalahan, ketika menyebutkan kapal layar tapi diucapkan kapal boat, Rk berusaha mengingat sendiri, mengoreksi sendiri, ternyata benar itu kapal layar, hal ini menunjukkan bahwa Rk sedang berusaha mencari dan memecahkan masalahnya sendiri. Ketika bermain tebak-tebakan untuk mencocokkan antara miniatur benda dengan kartu gambar kelihatan dengan sabar dan bersemangat untuk mencocokkannya, sangat tampak bahwa alat permainan ini kelihatan sangat menarik perhatiannya.

Sedangkan By, ketika mengambil kantong ilmu sebenarnya dia sudah berusaha mengambil lebih dulu namun kalah cepat dengan teman-temannya, dia juga paling akhir mengambilnya. Ketika disuruh menunjukkan dan mengenalkan

isi miniatur benda yang ada dalam kantong ilmunya, By sudah memiliki konsentrasi yang baik. Hal ini dibuktikan By tidak menunggu bimbingan dari guru, demikian juga ketika sampai pada gilirannya untuk mencocokkan antara miniatur benda, kartu gambar dan memasukkan lagi ke kantong ilmu sudah menunjukkan semangat dan keceriaan. Sehingga pada siklus II By mengalami peningkatan dalam pemerolehan skor motivasi belajar.

#### d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan tindakan dan hasil pengamatan di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran tentang Pengenalan Alat Transportasi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi mengalami peningkatan motivasi yang tajam dibandingkan dengan pelaksanaan pada siklus I. Motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi ini telah mencapai standar yang peneliti tetapkan.

Pencapaian standar indikator keberhasilan sebagaimana yang sudah ditetapkan oleh peneliti pada siklus II ini disebabkan karena, dalam pelaksanaan tindakan sudah ada perbaikan-perbaikan yakni adanya penekanan akan pentingnya mengefektifkan waktu pembelajaran dan pentingnya penggunaan alat peraga yang berupa alat permainan identifikasi, agar siswa tidak terlalu hanyut dalam penggunaan alat permainan namun siswa dapat menggunakan alat permainan sekaligus alat pembelajaran. Selain itu juga lebih mengkondisikan siswa agar lebih siap dan fokus pada saat pembelajaran. Membangun kepercayaan diri pada siswa dengan cara memberi *reward* dengan menggunakan kata-kata, acungan jempol maupun tos tangan pada setiap keberhasilan atau kemajuan sekecil apapun yang dicapai anak sehingga ketika mengenalkan jenis-jenis alat transportasi dengan temannya dapat disampaikan dengan baik, lancar, tidak ada keragu-raguan. Lebih meningkatkan semangat pada diri siswa dengan cara memberi tepuk tangan jika selesai melakukan tugas disetiap tahapannya. Peneliti juga mengurangi pembimbingan pada siswa

pada saat pembelajaran dan lebih memberikan keleluasaan pada siswa dalam mengaktualisasikan potensinya.

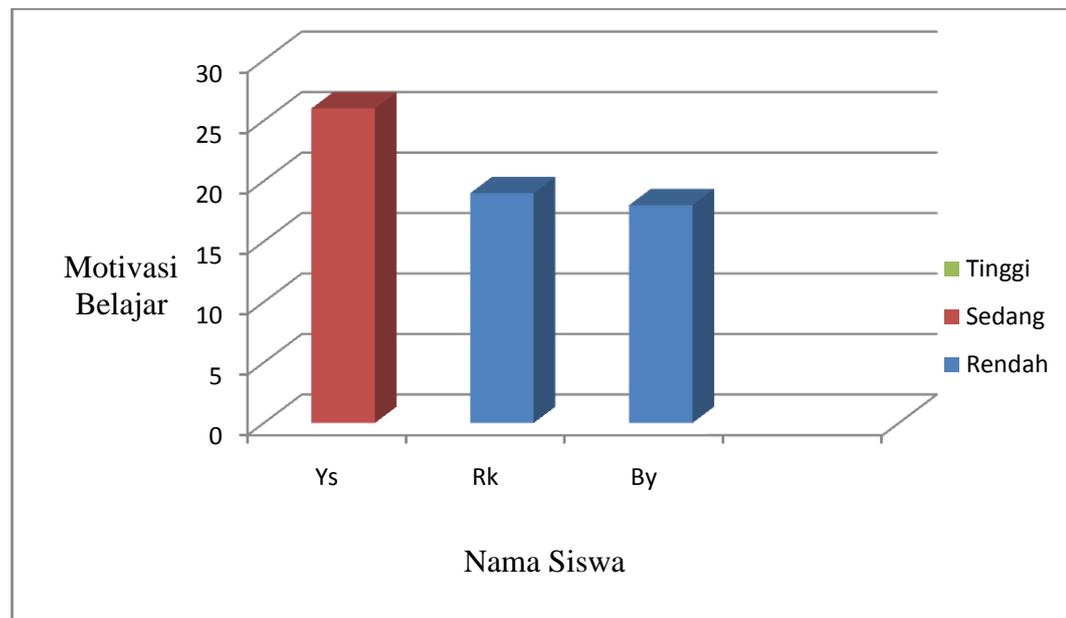
## B. Hasil Penelitian

Kondisi awal motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum menggunakan Alat Permainan Identifikasi pada siswa kelas D2 SLB C YSBPD Wuryantoro hasilnya rendah. Penentuan skor motivasi belajar berpedoman pada standart kriteria yang ditetapkan oleh peneliti yakni skor 15 – 25 tergolong rendah, skor 26 – 35 tergolong sedang dan skor 36 – 45 tergolong tinggi. Berdasarkan kriteria tersebut, skor motivasi belajar awal siswa sebelum perlakuan menunjukkan tidak ada satupun siswa yang memperoleh skor tinggi. Hasil pengamatan kondisi motivasi belajar awal dari 3 siswa, Ys memperoleh skor 26 tergolong sedang, Rk memperoleh skor 19 tergolong rendah dan By memperoleh skor 18 tergolong rendah. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari ketiga siswa tersebut adalah 21 dari skor total 45.

Motivasi belajar IPS yang masih rendah dapat dilihat pada daftar`skor yang dikumpulkan dari hasil observasi sebelum perlakuan.

Tabel 4. Daftar Skor Motivasi Belajar IPS Kondisi Awal

No	Identitas Siswa	Skor	Keterangan
1	Ys	26	Sedang
2	Rk	19	Rendah
3	By	18	Rendah



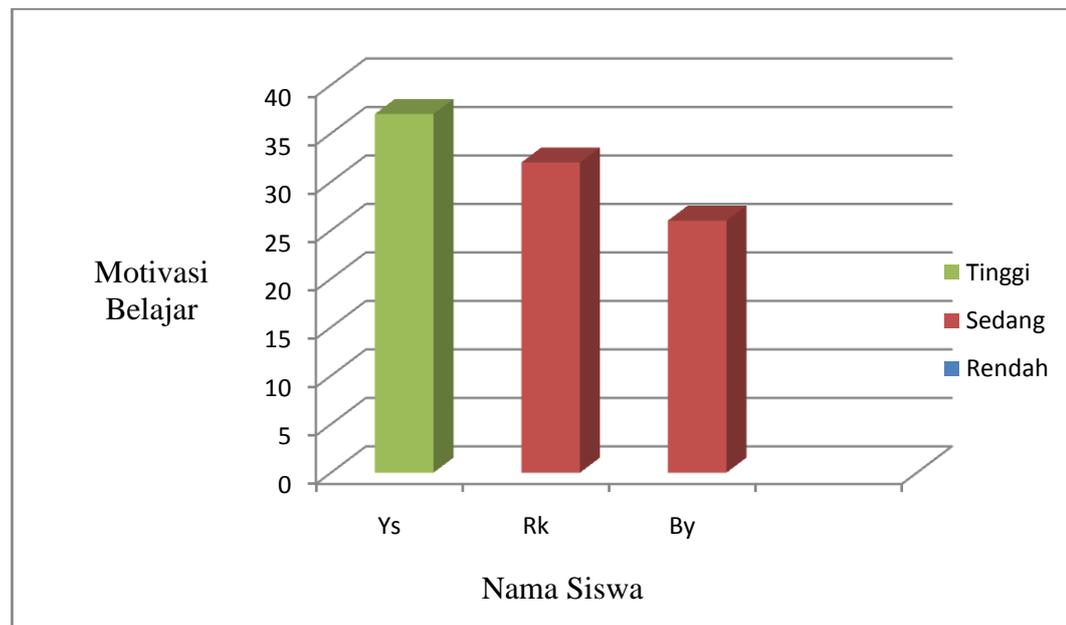
Grafik1. Skor Awal Motivasi Belajar IPS

Data tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial awal tanpa menggunakan Alat Permainan Identifikasi bagi siswa kelas D2 SLB C YSBPD Wuryantoro rendah.

Sedangkan hasil penelitian tentang motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi pengenalan alat transportasi dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi pada siklus I menunjukkan bahwa skor motivasi belajar yang diperoleh, ada 2 siswa mendapat skor sedang dan 1 siswa memperoleh skor tinggi.

Tabel 5. Daftar Skor Motivasi belajar IPS Siklus I

No	Identitas Siswa	Skor			Jumlah Rata-rata	Kategori
		Pertemuan				
		I	II	III		
1	Ys	36	37	38	37	Tinggi
2	Rk	31	32	33	32	Sedang
3	By	26	26	26	26	Sedang



Grafik 2. Skor motivasi belajar IPS Siklus I

Berdasarkan data perolehan skor motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siklus I di atas, selama 3 kali pertemuan, Ys memperoleh skor rata-rata 37 berarti termasuk kategori tinggi. Sedangkan Rk memperoleh skor rata-rata 32 yang termasuk kategori sedang. By memperoleh skor rata-rata 26 termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa skor motivasi siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi pada siklus I sudah ada peningkatan namun hasilnya belum memenuhi standart keberhasilan yang ditetapkan peneliti. Hal ini disebabkan karena pemanfaatan waktu yang kurang maksimal. Ada siswa yang kurang bersemangat, terlalu asyik menggunakan alat permainan identifikasi sebagai alat permainan bukan sebagai alat pembelajaran. Kekurangsiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga ada siswa yang belum fokus dalam pembelajaran tentang alat transportasi. Kepercayaan diri kurang sehingga ada siswa yang masih ragu-ragu. Peneliti kurang sering memberikan *reward* atau penguatan pada setiap kemajuan atau keberhasilan sekecil apapun yang dicapai siswa. Serta peneliti terlalu dominan dalam pembimbingan, sehingga siswa kurang mandiri, ketergantungannya terlalu tinggi. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan-perbaikan pada siklus II.

Dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus I, maka pelaksanaan tindakan pada siklus II diadakan upaya perbaikan-perbaikan yang sudah diprogramkan oleh peneliti yakni dengan cara lebih mengefektifkan waktu pembelajaran, mengkondisikan siswa untuk lebih siap mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi, lebih sering memberikan penguatan disetiap keberhasilan atau kemajuan perkembangan sekecil apapun yang dicapai oleh siswa. Lebih meningkatkan semangat pada diri siswa dengan cara memberi tepuk tangan jika selesai melakukan tugas disetiap tahapannya. Peneliti juga mengurangi pembimbingan pada siswa pada saat pembelajaran dan lebih memberikan keleluasaan pada siswa dalam mengaktualisasikan potensinya. Dengan perbaikan-perbaikan tersebut maka dari hasil pengamatan pada siklus II diperoleh peningkatan hasil yang signifikan, yakni 2 siswa memperoleh skor tinggi dan 1 siswa memperoleh skor sedang.

Tabel 6. Daftar Skor Motivasi belajar IPS Siklus II

No	Identitas Siswa	Skor			Jumlah Rata-rata	Kategori
		Pertemuan				
		I	II	III		
1	Ys	38	40	42	40	Tinggi
2	Rk	33	36	39	36	Tinggi
3	By	31	32	33	31	Sedang



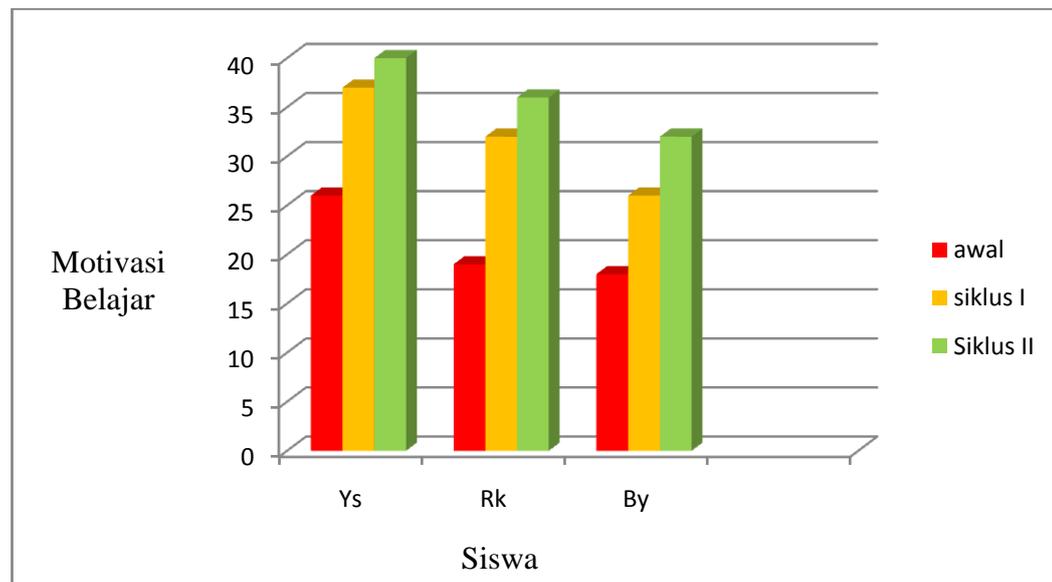
Grafik 3. Skor motivasi belajar IPS Siklus II

Berdasarkan data perolehan skor motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siklus II di atas, selama 3 kali pertemuan, Ys memperoleh skor rata-rata 40 dengan kategori tinggi. Rk memperoleh skor rata-rata 36 dengan kategori tinggi dan By memperoleh skor rata-rata 26 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa skor motivasi belajar siswa pada siklus II sudah mencapai standart keberhasilan yang ditentukan karena sebagai tolok ukur keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini, ditandai dengan 2 dari 3 siswa memperoleh nilai/skor akhir minimal 36 (tinggi).

Penggunaan Alat Permainan Identifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan motivasi belajar bagi anak tunagrahita kelas D 2 SLB C YSBPD Wuryantoro tahun 2011 sangat tepat. Karena berdasarkan pengamatan motivasi belajar siswa pada kondisi awal dan dari data penelitian pada siklus I sampai siklus II terjadi perubahan ke arah peningkatan. Gambaran tentang peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 7. Rekapitulasi Skor Motivasi Belajar IPS  
Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

No	Identitas Siswa	Skor Motivasi Belajar			Hasil	Kesimpulan
		Awal	Siklus I	Siklus II		
1	Ys	26	37	40	□36	Tuntas
2	Rk	19	32	36	≥36	Tuntas
3	By	18	26	32	□36	Belum



Grafik 4. Skor Motivasi Belajar IPS Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Penggunaan Alat Permainan Identifikasi (API) terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi anak tunagrahita siswa Kelas D 2 di SLB C YSBPD Wuryantoro tahun 2011.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian membuktikan bahwa Penggunaan Alat Permainan Identifikasi (API) dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi anak tunagrahita siswa Kelas D 2 di SLB C YSBPD Wuryantoro tahun 2011.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Iskandar (2009: 183) bahwa salah satu teknik membangkitkan motivasi dalam pembelajaran adalah mengadakan permainan, mengemas pembelajaran dengan menciptakan suasana yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga mempermudah memahami dan mengingat. Hal senada juga disampaikan oleh Agus Suprijono (2010: 168) bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satu caranya adalah dengan menggunakan media

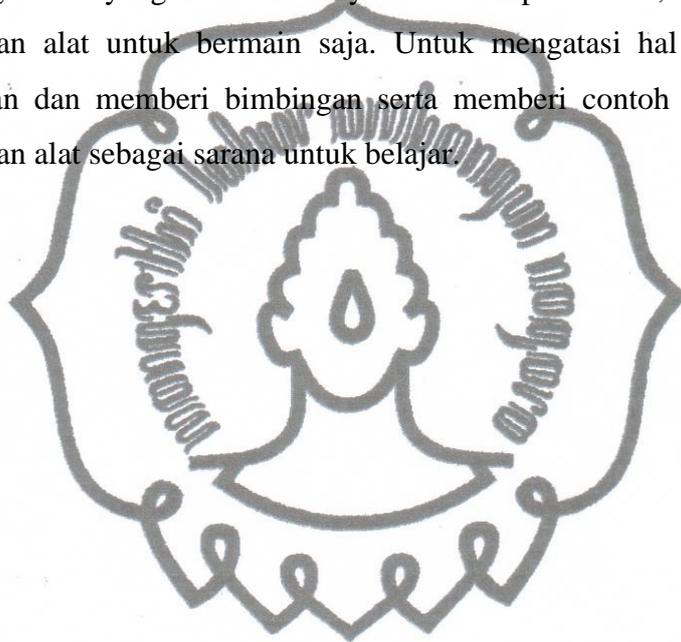
permainan yang efektif yang bisa menarik perhatian peserta didik. Sesuai dengan pendapat tersebut, salah satu upaya peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar anak tunagrahita dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah dengan menggunakan Alat Permainan Identifikasi (API). Yakni dalam pembelajarannya selalu melibatkan anak untuk berpartisipasi aktif dalam situasi permainan yang menarik dan menyenangkan namun tetap mendidik. Hal ini senada dengan pendapat Sugiati Sukarso (1980 : 71), bahwa permainan itu memiliki nilai pendidikan. Melalui bermain anak akan lebih mudah belajar.

Mengingat kondisi anak tunagrahita memiliki hambatan dalam perkembangan kecerdasannya, memiliki keterbatasan dalam bidang intelektual, kemampuan, rasa, penyesuaian diri dengan lingkungan, kurang cakap dalam berfikir hal-hal yang abstrak. maka pada umumnya anak tunagrahita memiliki motivasi belajar yang rendah bila dalam pembelajarannya tidak didukung dengan adanya variasi penyajian pelajaran dengan menggunakan alat-alat yang menarik dan konkrit. Selain itu juga dalam proses pembelajarannya melibatkan anak untuk ikut berpartisipasi aktif. Apalagi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurang begitu diminati oleh anak. Oleh karena itu dalam upaya membangkitkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada anak tunagrahita memerlukan cara atau metode yang tepat sesuai dengan kondisinya. Selain itu juga memerlukan alat-alat yang sesuai dengan alur berfikir anak, yakni dari yang konkrit ke yang abstrak. Dengan demikian anak akan dapat termotivasi untuk belajar. Dengan motivasi yang tinggi akan membantu anak tunagrahita dalam mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa penggunaan Alat Permainan Identifikasi (API) sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak tunagrahita karena penggunaan Alat Permainan Identifikasi (API) dalam penelitian ini, memiliki beberapa kelebihan yakni anak lebih mudah dalam memahami konsep materi pelajaran tentang alat-alat transportasi, dapat menghilangkan verbalisme pelajaran, sesuai dengan alur berfikir anak tunagrahita (dari hal kongkrit ke hal yang abstrak), penggunaannya fleksibel dan tidak memerlukan keahlian khusus, membantu memperbanyak kosa kata anak, dapat

membuat anak lebih aktif, dan dapat membuat anak lebih bersemangat dalam pembelajaran karena anak dapat belajar sambil bermain.

Namun ada sedikit kelemahan penggunaan API dalam penelitian ini yakni menuntut kreatifitas guru dan untuk jenis materi selain nama benda sulit untuk menggunakan alat ini. Namun kelemahan-kelemahan ini bisa diatasi dengan cara menggunakan peragaan atau demonstrasi. Selain itu dalam pembelajaran, ada anak tunagrahita yang terlalu hanyut dalam permainan, sehingga hanya menggunakan alat untuk bermain saja. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti mengarahkan dan memberi bimbingan serta memberi contoh pada anak untuk menggunakan alat sebagai sarana untuk belajar.





## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan Alat Permainan Identifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial bagi anak tunagrahita kelas D 2 SLB C YSBPD Wuryantoro tahun 2011.

#### **B. Saran**

Saran yang perlu disampaikan berkaitan dengan hasil penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, Karena Alat Permainan Identifikasi ini sangat simpel, mudah didapat, fleksibel, sesuai dengan alur berfikir anak tunagrahita (dari kongkrit ke hal abstrak), sangat menyenangkan bagi peserta didik, untuk itu untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial bagi anak tunagrahita sebaiknya menggunakan alat atau media yang tepat, seperti Alat Permainan Identifikasi (API).
2. Bagi pihak penyelenggara pendidikan, hendaknya memberikan keleluasaan bagi para guru untuk mengembangkan kreatifitasnya dan mampu menyediakan sarana pembelajaran yang sesuai, mudah diperoleh sangat membantu dalam pembelajaran, salah satu contohnya Alat Permainan Identifikasi (API).
3. Bagi siswa, Agar dapat menggunakan Alat Permainan Identifikasi ini lebih optimal lagi, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menarik dan menyenangkan,