



Kode Mapel : 8036F00

MODUL GURU PEMBELAJAR SLB TUNAGRAHITA KELOMPOK KOMPETENSI B

PEDAGOGIK:

Teori Belajar dan Prinsip Pembelajaran Anak Tuna Grahita

PROFESIONAL:

Modifikasi Perilaku dan Aktivitas Bermain

Penulis

Tia Nurmeliawati, S.Psi; 087824180280; tia_nurmeliawati@yahoo.com

Penelaah

Dr. Zaenal Alimin, M.Ed.; 081320689559; alimin@upi.edu

Ilustrator

Adhi Arsandi, SI.Kom; 0815633751; adhi_arsandi@gmail

Cetakan Pertama, 2016

Copyright @ 2016

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Guru dan Tenaga
Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan
komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan





KATA SAMBUTAN

Peran Guru Profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukkan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui pola tatap muka, daring (online), dan campuran (blended) tatap muka dengan online.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK), dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul untuk program Guru Pembelajar tatap muka dan Guru Pembelajar daring untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Guru Pembelajar memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan program Guru Pembelajar ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, Februari 2016

Direktur Jenderal
Guru dan Tenaga Kependidikan



Sumarna Surapranata, Ph.D
NIP. 195908011985032001



KATA PENGANTAR

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan, diawali dengan pelaksanaan Uji Kompetensi Guru dan ditindaklanjuti dengan Program Guru Pembelajar. Untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar kegiatan tersebut, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK TK dan PLB), telah mengembangkan Modul Guru Pembelajar Bidang Pendidikan Luar Biasa yang merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 32 Tahun 2008 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru Pendidikan Khusus.

Kedalaman materi dan pemetaan kompetensi dalam modul ini disusun menjadi sepuluh kelompok kompetensi. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional bagi guru Sekolah Luar Biasa. Modul dikembangkan menjadi 5 ketunaan, yaitu tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa dan autis. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional. Subtansi modul ini diharapkan dapat memberikan referensi, motivasi, dan inspirasi bagi peserta dalam mengeksplorasi dan mendalami kompetensi pedagogik dan profesional guru Sekolah Luar Biasa.

Kami berharap modul yang disusun ini dapat menjadi bahan rujukan utama dalam pelaksanaan Guru Pembelajar Bidang Pendidikan Luar Biasa. Untuk pengayaan materi, peserta disarankan untuk menggunakan referensi lain yang relevan. Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan aktif dalam penyusunan modul ini.



Bandung, Februari 2016
Kepada,

Dr. Sam Yhon, M.M.

NIP.195812061980031003

PPPPTK TK DAN PLB BANDUNG
© 2016



DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan.....	2
C. Peta Kompetensi.....	2
D. Ruang Lingkup.....	3
E. Saran Cara penggunaan modul.....	4
KOMPETENSI PEDAGOGIK :	5
TEORI BELAJAR DAN PRINSIP PEMBELAJARAN ANAK TUNAGRAHITA	5
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 TEORI-TEORI BELAJAR.....	7
A. Tujuan.....	7
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	7
C. Uraian Materi.....	7
D. Aktivitas Pembelajaran	35
E. Latihan/ Kasus /Tugas	35
F. Rangkuman	38
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	39
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN PADA ANAK TUNAGRAHITA	41
A. Tujuan.....	41
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	41
C. Uraian Materi.....	41
D. Aktivitas Pembelajaran	48

E. Latihan/ Kasus /Tugas.....	49
F. Rangkuman.....	52
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	52
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 PENDEKATAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA	53
A. Tujuan	53
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	53
C. Uraian Materi	53
D. Aktivitas Pembelajaran.....	70
E. Latihan/ Kasus /Tugas.....	70
F. Rangkuman.....	74
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	75
KOMPETENSI PROFESIONAL:	77
MODIFIKASI PERILAKU DAN AKTIVITAS BERMAIN	77
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 MODIFIKASI PERILAKU PADA ANAK TUNAGRAHITA	79
A. Tujuan	79
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	79
C. Uraian Materi	79
D. Aktivitas Pembelajaran.....	102
E. Latihan/ Kasus /Tugas.....	102
F. Rangkuman.....	106
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	106
KEGIATAN PEMBELAJARAN 5 AKTIVITAS BERMAIN BAGI ANAK TUNAGRAHITA.....	107
A. Tujuan	107
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	107
C. Uraian Materi	107
D. Aktivitas Pembelajaran.....	131
E. Latihan/ Kasus /Tugas.....	131
F. Rangkuman.....	135

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	135
KUNCI JAWABAN LATIHAN/TUGAS	136
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1	136
EVALUASI	138
PENUTUP	146
DAFTAR PUSTAKA	147
GLOSARIUM	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ilustrasi keterkaitan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari.....	9
Gambar 1. 2 Guru dan siswa melakukan percobaan bersama-sama.....	10
Gambar 1. 3 Siswa sedang melakukan percobaan dan pengamatan dalam kelompok	10
Gambar 1. 4 Ilustrasi guru menjelaskan materi pelajaran di kelas	10
Gambar 1. 5 Ilustrasi berpikir kritis terhadap fakta	11
Gambar 1. 6 Belajar menebalkan huruf sesuai pola titik	11
Gambar 1. 7 Belajar menulis kata.....	12
Gambar 1. 8 Perlunya memahami bahasa non verbal yang	13
Gambar 1. 9 Belajar bagaimana berbicara dan mendengarkan anak	13
Gambar 1. 10 Perlunya memahami bahasa non verbal yang ditunjukkan Anak	14
Gambar 1. 11 Media untuk membantu proses belajar	14
Gambar 1. 12 Bengkel kerja pembuatan media belajar	14
Gambar 1. 13 Ilustrasi Classical Conditioning (Santrock, 2011).....	16
Gambar 1. 14 Ilustrasi positive reinforcement, negative reinforcement, punishment	19
Gambar 1. 15 Reciprocal Determinism Model (Santrock, 2011)	21
Gambar 3. 1 Anak sedang mengamati benda.....	64
Gambar 4. 1 Contoh gambar untuk prompt	89
Gambar 4. 2 Cara memegang sendok.....	90
Gambar 4. 3 Anak makan sendiri	91
Gambar 4. 4 Anak belajar menali	91
Gambar 4. 5 Anak diajarkan menyimpan sepatu	95
Gambar 5. 1 Anak bermain ular tangga. Melalui bermain, anak belajar tentang aturan (cara bermain), sabar menunggu giliran dan sportif.....	109
Gambar 5. 2 Anak berperan sebagai ibu	109
Gambar 5. 3 Anak belajar menggunting dengan pola	111
Gambar 5. 4 Anak mencoba menggelindingkan bola dan ternyata menimbulkan bunyi, anak belajar dengan menggelindingkan maka akan menghasilkan bunyi	117
Gambar 5. 5 Anak mencoba menyentuh gantungan dengan tangan dan kakinya ternyata benda tersebut bergerak-gerak.	117
Gambar 5. 6 Mengelompokkan berdasar warna	118
Gambar 5. 7 Mengelompokkan berdasar bentuk	118
Gambar 5. 8 Anak mengalami solitary play	123
Gambar 5. 9 Anak bermain di tempat dan waktu yang sama tetapi tidak terjalin komunikasi.....	123

Gambar 5. 10 Associative play	124
Gambar 5. 11 Anak bermain dengan peran yang disepakati.....	124
Gambar 5. 12 Anak memanjat, dapat mengembangkan motorik kasar.....	125
Gambar 5. 13 Melangkah pada berbagai tekstur memfasilitasi perkembangan sensorik anak khususnya taktil atau perabaan.	125
Gambar 5. 14 Berbagai tekstur yang berbeda dapat mengembangkan indera peraba anak	125
Gambar 5. 15 Anak mencium aroma bunga dapat mengembangkan indera penciuman	126
Gambar 5. 16 Lempar bola membantu perkembangan motorik dan koordinasi gerak.....	126
Gambar 5. 17 Anak bermain sepeda	127
Gambar 5. 18 Anak bersepeda dengan melewati rintangan.....	127
Gambar 5. 19 Anak bersepeda pada medan yang lebih menantang.....	127
Gambar 5. 20 Bola berbagai ukuran. Melalui permainan anak juga dapat mengenal konsep besar dan kecil	128
Gambar 5. 21 Melalui bermain anak tahu konsep banyak-sedikit	129
Gambar 5. 22 Anak sedang menyuapi boneka. Memberi kesenangan juga mengembangkan aspek emosi anak seperti rasa sayang dan peduli	129
Gambar 5. 23 Anak sedang bermain bersama-sama Dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial	130

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Klasifikasi berdasar hasil tes kecerdasan.....	25
Tabel 1. 2 Fungsi Adaptif Pada Area Konseptual, Sosial dan Praktis	28
Tabel 2. 1 Karakteristik Bantuan Bagi Anak Tunagrahita	47
Tabel 3. 1 Tingkatan Pertanyaan Kognitif	65
Tabel 5. 1 Bermain Sebagai Belajar dan Latihan	111

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Pengajaran Efektif (Sumber : Santrock, 2011)	8
Bagan 1. 2 Proses pada observational learning.....	22

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, yang dimaksud dengan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Mengingat pentingnya tugas tersebut, Guru perlu memiliki berbagai kompetensi yang dibutuhkan dalam menjalankan tugasnya. Dalam Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademis dan Kompetensi Guru disebutkan bahwa guru harus memiliki kompetensi guru yang berlaku nasional yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

Sebagai upaya untuk memenuhi tuntutan kompetensi ini perlu dilakukan pengembangan kompetensi yang dilaksanakan sesuai kebutuhan, bertahap, dan berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalitasnya. Peningkatan kompetensi bagi guru dapat dilakukan melalui diklat yang diselenggarakan oleh lembaga-lembaga pelatihan yang sesuai dengan jenis kegiatan dan kebutuhan Guru. Tentu saja dalam penyelenggaraan diklat diperlukan modul sebagai salah satu sumber belajar.

Materi yang disajikan pada modul ini terbagi ke dalam dua bagian yaitu materi yang disusun untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan sebagian materi terkait dengan pengembangan kompetensi profesional. Bagian 1 yang berjudul Teori Belajar dan Prinsip Pembelajaran Anak Tunagrahita disusun untuk pengembangan kompetensi pedagogik mencakup materi teori-teori belajar, prinsip-prinsip pembelajaran bagi anak tunagrahita, pendekatan dan strategi pembelajaran bagi anak tunagrahita. Bagian 2 berjudul Modifikasi Perilaku dan Aktivitas Bermain merupakan kumpulan materi untuk pengembangan kompetensi profesional yang mencakup materi tentang modifikasi perilaku pada anak tunagrahita dan aktivitas bermain bagi anak tunagrahita.

Melalui modul ini diharapkan dapat mendukung terlaksannya pengembangan kompetensi yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan termasuk pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus khususnya anak tunagrahita.

B. Tujuan

Materi pada modul ini dimaksudkan untuk membantu guru untuk memperdalam pemahamannya mengenai teori belajar, strategi dan pendekatan pembelajaran, pembentukan perilaku pada anak tunagrahita, serta aktivitas bermain bagi anak tunagrahita. Diharapkan setelah mempelajari seluruh materi pada setiap kegiatan pembelajaran guru dapat merancang pembelajaran dan aktivitas bermain yang dapat memfasilitasi perkembangan anak tunagrahita.

C. Peta Kompetensi

Kompetensi yang hendak dicapai melalui modul ini diantaranya adalah :

1. Kompetensi pedagogik

- a. Menguasai teori belajar dan prinsip pembelajaran yang mendidik
- b. Memilih berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik bagi anak berkebutuhan khusus termasuk anak yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa
- c. Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dan menyenangkan dalam berbagai mata pelajaran bagi anak berkebutuhan khusus termasuk anak yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa
- d. Menerapkan pendekatan pembelajaran tematis

2. Kompetensi Profesional

Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu

Pada modul ini, secara lebih spesifik kompetensi diarahkan pada peningkatan guru-guru pendidikan luar biasa yang menangani anak tunagrahita.

D. Ruang Lingkup

Modul ini terdiri dari lima kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran 1, 2 dan 3 merupakan bagian dari pengembangan kompetensi pedagogik sedangkan kegiatan pembelajaran 4 dan 5 merupakan bagian dari pengembangan kompetensi profesional. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Kompetensi Pedagogik

Judul : Teori Belajar dan Prinsip Pembelajaran Anak Tunagrahita

Kegiatan Pembelajaran 1. Teori-Teori Belajar

- 1.1 Pengantar tentang teori-teori belajar
- 1.2 Kemampuan belajar pada anak tunagrahita

Kegiatan Pembelajaran 2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Pada Anak Tunagrahita

- 2.1 Prinsip-prinsip umum pembelajaran pada anak tunagrahita
- 2.2 Prinsip-prinsip khusus pembelajaran pada anak tunagrahita

Kegiatan Pembelajaran 3. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran Bagi Anak Tunagrahita

- 3.1 Pengertian pendekatan dan strategi pembelajaran
- 3.2 Pembelajaran tematis bagi anak tunagrahita
- 3.3 Pendekatan saintifik dalam pembelajaran anak tunagrahita

Kompetensi Profesional

Judul : Modifikasi Perilaku dan Aktivitas Bermain

Kegiatan Pembelajaran 4. Pembentukan Perilaku Pada Anak Tunagrahita

- 4.1 Masalah-masalah perilaku pada anak tunagrahita
- 4.2 Pembentukan perilaku pada anak tunagrahita

Kegiatan Pembelajaran 5. Aktivitas Bermain Bagi Anak Tunagrahita

- 5.1 Hakikat bermain bagi anak tunagrahita
- 5.2 Teori-teori tentang bermain

5.3 Merancang aktivitas bermain bagi anak tunagrahita

E. Saran Cara penggunaan modul

Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan modul in :

1. Bacalah modul secara berurutan yaitu dimulai dari kegiatan pembelajaran 1
2. Kerjakanlah latihan pada setiap modul dengan sebaik-baiknya
3. Kerjakan dan periksalah evaluasi pada setiap modul untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap modul
4. Melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan pemahaman modul sebagaimana terdapat pada bagian umpan balik dan tindak lanjut

KOMPETENSI PEDAGOGIK :

**TEORI BELAJAR DAN PRINSIP
PEMBELAJARAN ANAK
TUNAGRAHITA**

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

TEORI-TEORI BELAJAR

A. Tujuan

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dibahas mengenai teori-teori belajar. Diharapkan melalui kegiatan pembelajaran ini peserta dapat menambah pemahamannya mengenai teori-teori belajar.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Melalui kegiatan pembelajaran 1, setelah selesai mempelajari materi secara khusus peserta diharapkan mampu :

1. Mengidentifikasi teori-teori belajar
2. Membedakan teori-teori belajar

C. Uraian Materi

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai beberapa pendekatan dan teori dalam belajar yang dapat dijadikan dasar dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Setelah dipaparkan mengenai teori belajar maka akan dijelaskan juga mengenai kemampuan belajar pada anak tunagrahita. Hal ini sebagai gambaran bagaimana kita dapat menerapkan teori tersebut dalam pembelajaran bagi peserta didik yang termasuk dalam kategori tunagrahita.

1. Pengantar tentang teori-teori belajar

Salah satu fungsi sekolah adalah membantu siswa belajar. Apa yang dimaksud belajar dan hal apa sajakah yang dapat dikategorikan sebagai belajar? Ketika seorang anak pada awalnya tidak dapat mengenakan sepatu sendiri kemudian ia mencoba dan melakukan beberapa kesalahan sehingga akhirnya mampu melakukan sendiri tanpa kesalahan, hal ini menunjukkan bahwa anak telah belajar mengenakan sepatu. Jadi yang dimaksud belajar adalah pengaruh yang relatif permanen baik pada

perilaku, pengetahuan maupun keterampilan berpikir yang diperoleh melalui pengalaman (Santrock, 2011; 217).

a. Pengajaran Efektif

Belajar bisa terjadi dimana saja; di sekolah, di rumah dan di lingkungan dimana seseorang berada. Proses belajar tentunya dapat terjadi ketika ada interaksi antara guru dan siswa. Guru merupakan kunci utama agar proses belajar ini dapat berlangsung. Sebelum membahas mengenai teori-teori belajar, mari kita kaji terlebih dahulu mengenai peranan guru di sekolah sebagai pendidik.

Santrock (2011; 6) mengungkapkan bahwa guru yang efektif adalah guru yang memiliki pemahaman yang baik mengenai materi yang diajarkannya dan memiliki keterampilan mengajar, memahami bagaimana strategi mengajar disertai kemampuan mengelola kelas. Guru pun hendaknya tahu bagaimana memotivasi dan berkomunikasi dengan para peserta didik dan memiliki komitmen dalam mengajar yang disertai dengan kepedulian terhadap peserta didik. Berikut ini ilustrasi mengenai pengajaran yang efektif.



Bagan 1. 1 Pengajaran Efektif (Sumber : Santrock, 2011)

1) Pengetahuan dan Keterampilan Profesional

Berikut ini merupakan aspek-aspek pengetahuan dan keterampilan profesional :

- a) Kompetensi Mata Pelajaran. Kompetensi ini mengacu pada adanya pemahaman yang mendalam mengenai mata

pelajaran yang diajarkan dan mencakup bagaimana ide-ide atau pemikiran tersebut terorganisir dan mampu menghubungkan ide-ide tersebut termasuk dengan mata pelajaran lainnya.

$$1+1=2$$



Gambar 1. 1 Ilustrasi keterkaitan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari

Sumber : www.id.wikihow.com

Gambar di atas menunjukkan ketika anak belajar suatu konsep sebaiknya dihubungkan dengan ide dari mata pelajaran lainnya. Anak belajar bahwa jumlah dua itu tidak sekedar simbol bilangan pada mata pelajaran matematika tetapi bermakna sebagai dua benda atau dua makanan.

- b) Strategi Pengajaran, secara umum terdiri atas pendekatan konstruktivisme dan pendekatan pengajaran langsung. Pendekatan konstruktivisme berpusat pada peserta didik yang menekankan pada pentingnya mereka aktif membangun sendiri pengetahuan dan pemahamannya dengan bimbingan guru. Pendekatan ini mendukung eksplorasi dan kolaborasi yang dilakukan peserta didik dalam mengembangkan pemahamannya tersebut. Pendekatan pengajaran langsung lebih bersifat terstruktur dan berpusat pada guru. Pendekatan ini memiliki karakteristik adanya arahan-arahan guru, kontrol yang tinggi dari guru, tuntutan yang cukup tinggi terhadap

kemajuan yang dapat dicapai peserta didik, penggunaan waktu yang cukup banyak terkait dengan tugas-tugas.



Gambar 1. 2 Guru dan siswa melakukan percobaan bersama-sama
Sumber www.psikologiku.com



Gambar 1. 3 Siswa sedang melakukan percobaan dan pengamatan dalam kelompok
Sumber www.panduanguru.com



Gambar 1. 4 Ilustrasi guru menjelaskan materi pelajaran di kelas
Sumber www.yunisindriyati.com

Gambar-gambar di atas mengilustrasikan mengenai strategi yang digunakan guru di kelas, apakah melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan atau pengalaman belajar ataukah guru sebagai sumber belajar yang mengarahkan atau mengajarkan konsep

secara langsung kepada siswa di kelas. Bagi anak dengan gangguan perkembangan intelektual, guru perlu mempertimbangkan kemampuan anak dalam menerima informasi dan sejauh mana tingkat keterlibatan yang memungkinkan.

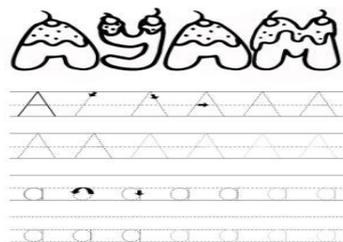
- c) Keterampilan berpikir khususnya bagaimana berpikir kritis yang menggambarkan kemampuan untuk berpikir reflektif dan produktif serta dapat mengevaluasi hal-hal yang ada. Selain itu berpikir kritis juga menggambarkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru dan tidak bersikap pasif dalam menerima informasi.



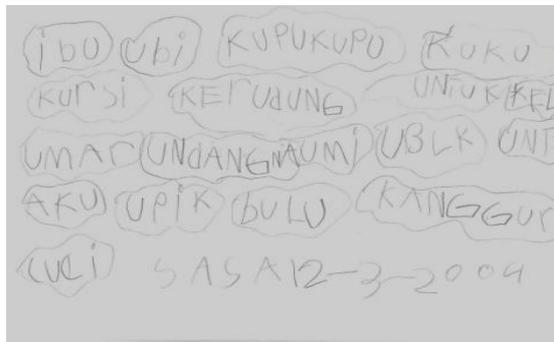
Kenapa teh manis ditambah jeruk nipis menjadi asam rasanya?

Gambar 1. 5 Ilustrasi berpikir kritis terhadap fakta sumber : www.kittymanu.com

- d) Penetapan tujuan dan perencanaan pengajaran. Seorang guru hendaknya memiliki tujuan atau target yang akan dicapai, rancana-rencana mengenai bagaimana mencapai targetnya tersebut dan kriteria keberhasilan dari target yang akan dicapai.
- e) Pelaksanaan pengajaran yang sesuai dengan perkembangan. Seorang guru yang baik tentunya memiliki pemahaman mengenai perkembangan peserta didiknya sehingga dapat merancang pembelajaran yang sesuai bagi tingkat perkembangan peserta didiknya.



Gambar 1. 6 Belajar menebalkan huruf sesuai pola titik sumber www.kaskus.co.id



Gambar 1. 7 Belajar menulis kata
Sumber www.kaskus.co.id

Mengajar dengan mempertimbangkan perkembangan peserta didik amatlah penting karena akan berkaitan dengan materi apa yang disampaikan, metoda atau strategi seperti apa yang digunakan. Gambar di atas sebagai ilustrasi bagaimana tahap perkembangan menentukan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pada usia pra sekolah atau usia sekolah awal, belajar menulis dapat dimulai dengan mengenalkan bunyi dan bentuk huruf. Kemudian anak belajar bagaimana menuliskan huruf dengan benar. Pada tahap berikutnya, anak baru belajar bagaimana menuliskan kata-kata.

- f) Keterampilan mengelola kelas yaitu bagaimana seorang guru menciptakan suasana kelas agar tetap menjadi satu kesatuan yang bekerja sama dan berorientasi pada tugas-tugas di kelas.
- g) Keterampilan memotivasi yaitu membantu peserta didik memiliki motivasi diri dan tanggung jawab terhadap pembelajarannya. Guru dan peserta didik menyusun target yang harus dicapai bersama-sama.
- h) Keterampilan komunikasi. Keterampilan berkomunikasi mencakup kemampuan berbicara, mendengar, mengatasi hambatan dalam percakapan verbal, memahami bahasa non verbal dan memecahkan masalah secara konstruktif.



Gambar 1. 8 Perlunya memahami bahasa non verbal yang ditunjukkan anak
Sumber www.teruskan.com



Gambar 1. 9 Belajar bagaimana berbicara dan mendengarkan anak
Sumber www.health.detik.com

Komunikasi menyangkut bagaimana pesan dapat dipahami oleh orang lain baik bersifat verbal maupun non verbal. Anak-anak terutama anak dengan gangguan perkembangan intelektual biasanya perkembangan bahasa kurang berkembang sehingga kemampuan membaca bahasa tubuh sangatlah penting untuk memahami anak.

- i) Selain itu penting juga bagi kita untuk dapat berbicara dengan bahasa yang mudah dipahami anak dan mampu mendengar secara aktif. Mendengar aktif menunjukkan bahwa kita berusaha memahami apa yang diutarakan seseorang sehingga kita dapat memberikan tanggapan yang sesuai. Dan tentunya anak-anak sangat butuh didengarkan.
- j) Peduli terhadap perbedaan. Peserta didik di kelas tentunya memiliki perbedaan satu sama lain, baik

kecerdasan, gaya belajar dan sifat-sifatnya. Guru hendaknya dapat mengakomodir perbedaan-perbedaan tersebut diantaranya melalui diferensiasi pengajaran.

- k) Pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan penilaian. Diharapkan guru dapat menentukan bentuk penilaian yang tepat terhadap kemajuan yang dicapai peserta didiknya.
- l) Kemampuan menggunakan teknologi. Teknologi memiliki peran dalam mendukung proses belajar yang sedang berlangsung.



Gambar 1. 10 Perlunya memahami bahasa non verbal yang ditunjukkan Anak

Sumber : dokumen pribadi



Gambar 1. 11 Media untuk membantu proses belajar

Sumber : dokumen pribadi



Gambar 1. 12 Bengkel kerja pembuatan media belajar

Sumber : dokumen pribadi

2) **Komitmen, Motivasi dan Kepedulian**

Aspek ini mengacu pada kualitas sikap seorang guru. Seorang guru diharapkan memiliki pengaturan diri yang baik sehingga motivasinya tidak mudah terganggu oleh emosi-emosi negatif. Ketika peserta didik menghormati dan memandang guru sebagai guru yang berhasil maka guru pun akan memiliki kepuasan tersendiri dan dapat meningkatkan komitmennya.

b. **Pendekatan Perilaku**

Sebagaimana telah disebutkan bahwa pendekatan perilaku ini menekankan pada pengamatan secara langsung. Jadi perilaku itu menyangkut hal-hal yang dapat diamati baik melalui penglihatan maupun pendengaran. Dua pandangan yang sering disebut pada pendekatan ini adalah *classical* dan *operant conditioning* yang memandang perilaku muncul karena berkaitan atau terasosiasi dengan hal lainnya. Oleh karenanya tentu kita sering mendengar mengenai *associative learning* yaitu belajar bahwa dua kejadian terhubung atau terasosiasi satu sama lain. Jadi penting sekali anak-anak memahami hubungan antara pengalaman dan perilaku.

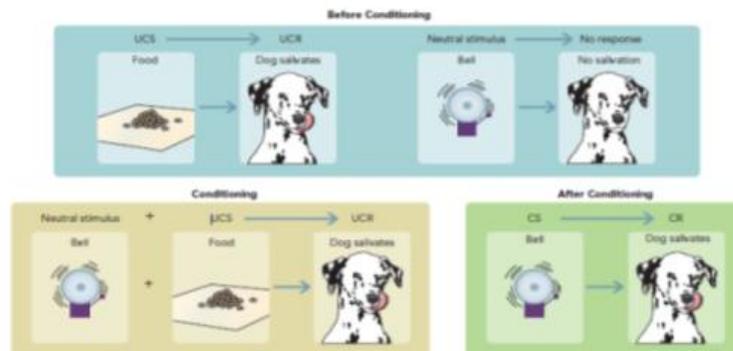
1) ***Classical conditioning***

Classical conditioning merupakan salah satu bentuk belajar dimana individu belajar menghubungkan atau mengasosiasikan stimulus yang tadinya bersifat netral menjadi stimulus yang lebih bermakna sehingga menimbulkan respon tertentu. Tokoh yang mengemukakan *classical conditioning* adalah Ivan Pavlov, yang secara garis besar mencakup pembahasan mengenai dua jenis stimulus dan dua jenis respon yaitu *unconditioned stimulus* (UCS), *unconditioned response* (UCR), *conditioned stimulus* (CS) dan *conditioned response* (CR).

Sebuah UCS merupakan stimulus yang secara otomatis menimbulkan respon tanpa belajar sebelumnya. Pada

percobaan Pavlov yang menjadi UCS nya adalah makanan. Sebuah UCR merupakan respon tanpa dipelajari yang secara otomatis muncul ketika diberikan UCS. Pada penelitian ini, air liur anjing yang merupakan respon terhadap makanan merupakan UCS. CS yang sebelumnya merupakan stimulus netral yang pada akhirnya memberikan respon yang terkondisikan setelah diasosiasikan dengan UCS. CS pada penelitian Pavlov merupakan berbagai pandangan dan suara yang terjadi sebelum anjing benar-benar makan, misal suara pintu tertutup sebelum makanan disimpan di tempat makan. Sebuah CR merupakan respon yang dipelajari terhadap stimulus yang dikondisikan yang terjadi setelah memasang UCS-CS.

Untuk memperjelas mengenai cara kerja *classical conditioning*, di bawah ini terdapat ilustrasi mengenai hal tersebut sebagai berikut :



Gambar 1. 13 Ilustrasi Classical Conditioning (Santrock, 2011)

Classical conditioning ini dapat terjadi baik pada pengalaman positif maupun negatif. Disadari atau tidak, pengkondisian ini banyak ditemukan di sekitar kita. Misal lagu atau kondisi sekolah secara langsung maupun tidak langsung akan membentuk asosiasi tersendiri mengenai sekolah. Jadi anak akan merasa senang atau sebaliknya di sekolah dipengaruhi bagaimana ia mengasosiasikan sekolah dengan kejadian-kejadian yang ada. Jika anak pernah mengalami hal yang

tidak menyenangkan di sekolah, misalnya dipukul teman atau dimarahi guru bisa jadi ia akan mengasosiasikan sekolah sebagai tempat yang tidak menyenangkan. Hal ini bisa mengakibatkan ia tidak suka bahkan menolak sekolah. Sebaliknya, jika ia mengalami hal-hal yang menyenangkan di sekolahnya, seperti bermain bersama dengan teman-teman sepanjang istirahat dengan menyenangkan, guru yang ramah dan sabar dalam menjelaskan materi pelajaran maka anak akan mengasosiasikan sekolah sebagai tempat yang menyenangkan dan ini dapat membuatnya senang dan semangat bersekolah.

Berkaitan dengan percobaan Pavlov mengenai pengkondisian perilaku, ternyata terdapat kondisi yang menyertai perubahan perilaku tersebut. Sebagaimana pada penelitian Pavlov, ternyata pada saat anjing mendengar suara lonceng maka salivanya pun keluar padahal percobaan sebenarnya adalah mengkondisikan bel untuk membuat salivanya keluar. Kecenderungan untuk memberikan respon yang sama terhadap stimulus yang serupa dengan stimulus yang dikondisikan disebut sebagai *generalization*.

Selain tentang *generalization*, hasil penelitian Pavlov pun berbicara tentang *discrimination* dan *extinction*. Yang dimaksud dengan *discrimination* adalah ketika seseorang hanya merespon pada stimulus tertentu, tidak untuk yang lainnya. Misalnya tentang percobaan Pavlov, makanan hanya akan diberikan hanya setelah bel dibunyikan, sedangkan ketika suara lonceng dibunyikan makanan tidak diberikan. Sebagai contoh pada anak-anak, guru hanya memberikan acungan jempol ketika anak menunjukkan usaha yang sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugasnya. Lambat laun anak akan paham kapan ia akan mendapat acungan jempol dari guru.

Extinction artinya mengurangi atau melemahkan CR dengan tidak memberikan UCS, dalam penelitiannya Pavlov membunyikan bel terus menerus tanpa memberikan makanan sehingga lambat laun anjing tidak mengeluarkan saliva ketika bel dibunyikan. Pada anak-anak misalnya mereka seringkali gugup pada saat menghadapi tes karena biasanya nilai yang diperoleh buruk dan ketika mereka mendapatkan nilai yang baik maka rasa gugup ini akan berkurang ketika menghadapi tes. Jadi pada *classical conditioning*, kita mempelajari bagaimana suatu stimulus yang netral terasosiasikan dengan respon tertentu.

2) **Operant Conditioning**

Operant conditioning seringkali disebut juga sebagai *instrumental conditioning* yaitu salah satu bentuk belajar dimana konsekuensi dari sebuah perilaku menghasilkan perubahan perilaku yang mungkin ditampilkan. Konsekuensi disini mencakup *reward* dan *punishment*. Tokoh yang mencetuskan pandangan ini adalah B.F. Skinner (Santrock, 2011).

Reinforcement (reward) merupakan suatu konsekuensi yang dapat meningkatkan peluang munculnya perilaku. Sebaliknya *punishment* merupakan konsekuensi yang dapat menurunkan peluang munculnya perilaku. Sebagai contoh, ketika guru memberikan komentar “bagus, kamu sudah berusaha menyelesaikan tugasmu dengan baik” kemudian anak akan berusaha menyelesaikan setiap tugas yang diberikan sebaik-baiknya berarti komentar guru merupakan *reward* bagi anak. Contoh lain, ketika anak-anak ribut di kelas dan guru memberikan kartu merah pada anak dan ternyata dengan kartu tersebut perilaku ribut di kelas menurun berarti kartu tersebut telah bertindak sebagai *punishment*.

Memberi penguatan terhadap perilaku berarti menguatkan perilaku tersebut (Domjan, dalam Santrock; 222). Pada dasarnya terdapat dua jenis penguatan (*reinforcement*) yaitu *positive reinforcement* dan *negative reinforcement*. Pada *positive reinforcement*, terjadi peningkatan frekuensi dari respon karena adanya stimulus yang menyenangkan. Sebaliknya, pada *negative reinforcement* frekuensi dari respon meningkat karena diikuti peniadaan stimulus yang tidak menyenangkan. Misal, seorang anak diingatkan untuk menyimpan sepatu, ibu terus menerus berbicara dan mengomel, akhirnya anak mau menyimpan sepatu. Respon anak (menyimpan sepatu) merupakan upaya untuk menghilangkan stimulus yang tidak menyenangkan (omelan ibu). Perbedaan antara *positive* dan *negative reinforcement* adalah pada *positive reinforcement* sesuatunya ditambahkan sebaliknya pada *negative reinforcement* ada sesuatu yang dikurangi atau dihilangkan. Biasanya yang sering membingungkan adalah antara *negative reinforcement* dan *punishment*, yang dapat ditekankan adalah pada *negative reinforcement* tetap akan meningkatkan respon sedangkan pada *punishment* untuk menghilangkan atau mengurangi.

Untuk membantu membedakan ketiga hal di atas, berikut ini terdapat ilustrasi mengenai *positive reinforcement*, *negative reinforcement* dan *punishment* yang diambil dari buku Santrock (2011):



Gambar 1. 14 Ilustrasi *positive reinforcement*, *negative reinforcement*, *punishment*

Jika melihat ilustrasi di atas, pada *positive reinforcement* anak bertanya pada guru, sebagai konsekuensinya guru akan memberi penghargaan (pujian) dan dikemudian hari anak akan bertanya pertanyaan yang lebih baik lagi. Pada *negative reinforcement* anak mengumpulkan tugas tepat pada waktunya dan sebagai konsekuensinya guru berhenti mengkritik anak, hal ini akan semakin membuat anak mau mengumpulkan tugas tepat waktu. Contoh pada *punishment* adalah ketika seorang siswa menginterupsi guru, konsekuensinya guru menegur secara lisan dan pada akhirnya ia akan berhenti menginterupsi guru.

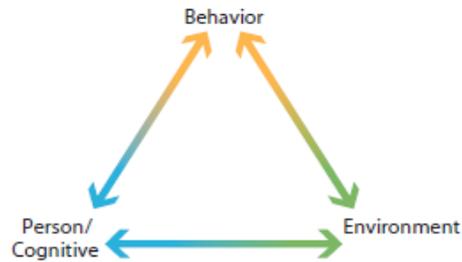
c. Pendekatan Kognitif Sosial

Pikiran-pikiran seseorang mempengaruhi bagaimana ia berperilaku termasuk dalam belajarnya, oleh karena itulah pendekatan kognitif sosial berkembang. Pendekatan sosial kognitif yang akan dibahas diantaranya mencakup teori kognitif sosial Bandura dan *observational learning*.

1) Teori Kognitif Sosial Bandura

Ahli yang mengemukakan teori ini adalah Albert Bandura. Dia menyampaikan bahwa pada saat anak sedang belajar, berarti secara kognitif mereka sedang merepresentasikan atau mentransformasi pengalamannya (Santrock, 2011).

Bandura mengajukan *reciprocal determinism model* yang terdiri dari tiga faktor utama yang saling berinteraksi dan mempengaruhi belajar seseorang yaitu *behavior* (perilaku), *person/cognitive*, dan *environment* (lingkungan). Berikut adalah ilustrasinya :



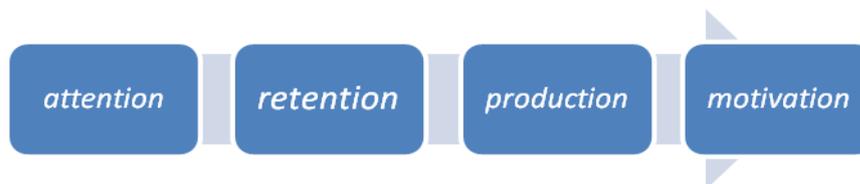
Gambar 1. 15 *Reciprocal Determinism Model* (Santrock, 2011)

Melalui model ini dijelaskan bahwa faktor-faktor lingkungan mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi lingkungan, faktor individu (kognitif) mempengaruhi perilaku dan seterusnya. Jadi pada saat anak belajar, banyak hal yang mempengaruhinya dan kita haruslah mencoba memahami faktor-faktor di atas sebagai upaya memahami kondisi belajar anak. Faktor *person (cognitive)* ini diantaranya mencakup harapan, keyakinan, sikap, strategi, berpikir dan intelegensi.

2) *Observational Learning*

Observational Learning adalah belajar melalui pengamatan terhadap orang lain dalam memperoleh berbagai keterampilan maupun keyakinan atau kepercayaan (Santrock, 2011). Salah satu bentuknya adalah dengan melakukan imitasi atau meniru tetapi sebenarnya pengamat bisa menerapkan apa yang diamatinya dengan secara lebih kreatif atau dia bisa mengembangkan apa yang diamatinya. Misal ketika seorang anak mengamati bahwa dengan mengucapkan terima kasih maka kita dapat membuat orang lain merasa senang sehingga ia akan mencoba melakukan hal tersebut kepada orang lain. Dia bisa melakukan hal tersebut persis dengan yang dilakukan teman atau dia bisa menambahkan senyuman pada saat mengucapkan terimakasih. Penambahan senyuman ini merupakan bentuk pengembangan dari hasil pengamatannya. Melalui *Observational Learning* juga bisa mengurangi kecenderungan belajar dengan cara *trial and error*.

Observational Learning mencakup empat proses yaitu *attention, retention, production dan motivation*.



Bagan 1. 2 Proses pada observational learning

Berikut adalah penjelasan setiap prosesnya :

- a) *Attention*. Agar anak bisa berbuat sebagaimana tindakan yang ditampilkan oleh model (yang dijadikan contoh) maka sebelumnya ia harus benar-benar memperhatikan apa yang dilakukan atau dikatakan oleh model tersebut.
- b) *Retention*. Setelah memperhatikan model maka informasi yang diterima tersebut akan disimpan dalam memori untuk sewaktu-waktu digunakan kembali. Deskripsi verbal atau gambar (visualisasi) yang mendukung akan membantu dalam proses ini.
- c) *Production*. Pada saat kita memperhatikan model maka informasi tersebut kita simpan dan karena belum memiliki kemampuan yang dibutuhkan maka kita pun belum bisa melakukannya. Oleh karenanya pengajaran, pendampingan, dan latihan diperlukan untuk mengembangkan kemampuannya agar bisa menampilkan seperti model. Misal seorang anak usia 5 tahun melihat kakaknya dapat menalikan sepatu sendiri. Ia memperhatikan dan menyimpan informasi mengenai bagaimana menalikan sepatu itu tetapi karena motorik halusny masih berkembang dan ia belum dapat langsung melakukannya maka orang tua dapat membantu mengajarkannya.
- d) *Motivation*. Seringkali kita mengamati model, menyimpan hasil pengamatan tersebut dalam memori,

cukup memiliki kemampuan untuk melakukan hal yang sama dengan model namun masih kurang termotivasi untuk melakukannya. Pada kondisi demikian, pemberian *reinforcement* atau insentif dapat mendorong seseorang melakukan imitasi atau meniru model.

Bandura mengungkapkan bahwa dalam *observational learning*, pemberian *reinforcement* tidak selalu diperlukan. Biasanya *reinforcement* diberikan jika anak tidak menampilkan perilaku yang diharapkan. Bandura mengajukan empat tipe *reinforcement*, yaitu :

1. Memberi *reward* pada model
2. Memberi *reward* pada anak
3. Mengajari anak untuk membuat pernyataan yang dapat menyemangati atau menguatkan diri sendiri seperti “Ya, aku bisa!” atau “Aku sudah berhasil melakukannya”
4. Menunjukkan bagaimana perilaku dapat mengarahkan pada hasil yang diharapkan

d. Information Processing Approach

Pendekatan ini menekankan bahwa seseorang dapat memanipulasi, memonitor dan mengatur informasi yang diperoleh. Inti dari pendekatan ini adalah proses memori dan berpikir (Santrock, 2011). Mengacu pada pendekatan ini, anak-anak secara bertahap berkembang kapasitasnya dalam memproses informasi yang memungkinkannya untuk terus memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang semakin kompleks.

Information processing approach ini pada dasarnya adalah bagian dari psikologi kognitif. Kognisi merupakan sebuah konsep yang berkaitan dengan bagaimana seseorang mempersepsi dan menginterpretasi berbagai kejadian. Pendekatan kognitif ini menekankan proses “*internal*” individu seperti persepsi dan memori, yang berkembang melalui berbagai pengalaman dan mempengaruhi perilakunya saat ini. Selain itu, mencakup juga

bagaimana intuisi dan *insight* individu dalam merespon secara fleksibel terhadap lingkungannya. Pendekatan kognitif pun memandang anak sebagai individu yang aktif dalam pembelajaran, di mana ia aktif bereksplorasi dan belajar.

Adapun kognisi ini meliputi :

- 1) berpikir, merencanakan dan memecahkan masalah sehari-hari;
- 2) menghubungkan kejadian-kejadian dengan berbagai kemungkinan penyebab;
- 3) pengembangan *self-perception* dan *self-esteem*; dan
- 4) pembentukan dan manifestasi berbagai sikap (Farrell, 2005).

2. Kemampuan belajar pada anak tunagrahita

a. Karakteristik anak tunagrahita

Intelegensi merupakan salah satu bagian dari proses kognitif yang secara umum diartikan sebagai kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi yang baru secara cepat dan efektif dan melibatkan kemampuan menggunakan dan menggunakan berbagai konsep termasuk konsep abstrak. Ormrod (2008), mengajukan satu definisi umum mengenai intelegensi yaitu kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya secara fleksibel untuk menghadapi tugas-tugas baru yang menantang. Salah satu karakteristik perbedaan peserta didik diantaranya adalah intelegensi. Sebagai gambaran untuk mengetahui sejauh mana taraf kecerdasan seseorang, guru dapat mengamati kecepatan dan ketepatan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Namun cara demikian tentu belum dikatakan shahih.

Cara yang paling tepat untuk mengetahui intelegensi seseorang adalah dengan melakukan tes intelegensi. Tes intelegensi biasanya dilakukan dengan menggunakan seperangkat tes yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya dan harus dilaksanakan dalam situasi dan prosedur yang terstandar.

Ketika orang tua maupun guru memperoleh hasil tes kecerdasan, hendaknya tidak sekedar memperhatikan angka yang menunjukkan berapa taraf kecerdasan yang dimiliki anak tetapi yang lebih penting adalah bagaimana makna dari taraf kecerdasan tersebut. Artinya harus memperhatikan penjelasan lebih lanjut mengenai hasil tes yang ada terutama pada tes yang mengukur aspek-aspek kecerdasan.

Pada anak tunagrahita terdapat kesenjangan yang signifikan antara kemampuan berpikir (*mental age*) dengan perkembangan usia kronologis (*chronological age*) (Alimin, 2005). *American Association on Mental Defficiency* merumuskan definisi tunagrahita sebagai berikut :

Mental retardation refers to significantly subaverage general intellectual functioning existing concurrently with deficits in adaptive, and manifested during development period.

Definisi ini menekankan bahwa tunagrahita merupakan kondisi yang kompleks, dimana kemampuan intelektual yang rendah disertai pula dengan hambatan dalam perilaku adaptif dan muncul sepanjang periode perkembangan. Oleh karena itu seseorang dapat dikategorikan sebagai tunagrahita ketika memiliki masalah dalam kedua aspek tersebut.

Berikut adalah tabel pangklasifikasian tunagrahita berdasarkan Stanford Binet dan David Weschler :

Tabel 1. 1 Klasifikasi berdasar hasil tes kecerdasan

Klasifikasi	IQ Skala Binet (SD=15)	IQ Skala Wechsler (SD=16)	Klasifikasi Pendidikan
Ringan (<i>mild</i>)	68-52	69-55	Mampu didik
Sedang (<i>moderate</i>)	51-36	54-40	Mampu latih
Berat (<i>severe</i>)	35-20	39-25	Mampu rawat
Sangat berat (<i>profound</i>)	<19	<24	

Merujuk pada *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM-5, 2013) diketahui bahwa tunagrahita atau yang selama ini disebut sebagai mental *retardation* di atas mengalami perubahan istilah. Istilah yang digunakan saat ini adalah *intellectual developmental disorder* (IDD).

Intellectual developmental disorder adalah sebuah gangguan yang muncul sepanjang periode perkembangan yang mencakup defisit baik dalam masalah intelektual maupun fungsi adaptifnya baik dalam area konseptual, sosial maupun praktis. Berikut ini adalah kriteria yang harus terpenuhi dalam menetapkan seorang anak masuk ke dalam kategori *intellectual developmental disorder* atau tunagrahita :

1. Defisit dalam fungsi-fungsi intelektual seperti *reasoning* atau kemampuan bernalar, kemampuan memecahkan masalah, perencanaan, kemampuan berpikir abstrak, kemampuan membuat *judgement* atau penilaian terhadap sesuatu hal, belajar akademik, belajar dari pengalaman. Ketidakmampuan atau defisit dalam fungsi intelektual ini dibuktikan melalui *asesmen* dan pengesanan intelegensi dengan menggunakan instrumen yang terstandarisasi.
2. Defisit dalam fungsi adaptif yang berdampak pada ketidakmampuan untuk memenuhi standar-standar perkembangan dan standar sosial budaya dalam hal kemandirian diri dan tanggung jawab sosial. Tanpa dukungan yang diberikan, defisit dalam fungsi adaptif ini akan membatasi fungsi mereka dalam aktivitas sehari-hari seperti komunikasi, partisipasi sosial dan kemandirian dalam berbagai lingkungan seperti rumah, sekolah, tempat bekerja dan di masyarakat.
3. Permulaan munculnya defisit ini terjadi sepanjang periode perkembangan.

Adapun klasifikasi *intellectual developmental disorder* dibagi ke dalam :

1. *Mild*

2. *Moderate*
3. *Severe*
4. *Profound*

Pengklasifikasian ini terutama didasarkan pada fungsi adaptifnya bukan dari skor IQ nya karena fungsi adaptif ini yang akan menentukan support atau dukungan apa saja yang diperlukan. Berikut ini adalah tabel yang menggambarkan kondisi pada setiap area berdasarkan fungsi adaptifnya :

Tabel 1. 2 Fungsi Adaptif Pada Area Konseptual, Sosial dan Praktis

Tingkat kesulitan	Area konseptual	Area sosial	Area praktis
<i>Mild</i>	<p>Pada anak usia pra sekolah, mungkin tidak jelas perbedaan konseptualnya. Untuk anak usia sekolah dan dewasa, terdapat perbedaan kemampuan belajar akademis mencakup membaca, menulis, berhitung, waktu atau uang, yang butuh dukungan untuk mencapai ekspektasi sesuai usia. Pada orang dewasa, berpikir abstrak, fungsi eksekutif (misal perencanaan, strategi, penentuan prioritas dan fleksibilitas kognitif), dan memori jangka pendek, sebagaimana pemanfaatan fungsional dari kemampuan akademik (membaca dan manajemen uang) terganggu. Adanya pendekatan yang konkrit terhadap masalah dan solusi dibandingkan dengan seusianya.</p>	<p>Dibandingkan dengan teman seusianya, terdapat ketidakmatangan dalam interaksi-interaksi sosial. Sebagai contoh, mereka kesulitan dalam menafsirkan tanda-tanda sosial. Komunikasi, percakapan dan bahasa lebih konkrit atau <i>immature</i> dari yang diharapkan pada usia tersebut. Mungkin juga mengalami kesulitan dalam mengelola emosi dan perilaku dalam cara-cara yang tepat sesuai usianya. Adanya pemahaman yang terbatas mengenai resiko atau berbagai kemungkinan dalam situasi sosial. Penilaian sosial pun tidak matang untuk seusianya dan mereka sangat rentan dimanipulasi oleh orang lain (mudah dibohongi).</p>	<p>Individu mungkin saja berfungsi secara tepat dalam perawatan diri namun biasanya pada tugas sehari-hari yang kompleks masih membutuhkan bantuan. Pada usia dewasa, bantuan biasanya diperlukan dalam hal belanja kebutuhan pokok, transportasi, pengelolaan rumah dan perawatan anak, menyiapkan makanan yang bergizi, pergi ke bank dan manajemen keuangan. Keterampilan rekreasi mirip dengan individu lain yang seusia meskipun penilaian mengenai kesejahteraan dan pengaturan untuk hiburan masih memerlukan bantuan. Pada usia dewasa, persaingan kerja biasanya terlihat pada pekerjaan-pekerjaan yang</p>

Tingkat kesulitan	Area konseptual	Area sosial	Area praktis
			<p>tidak menekankan kemampuan konseptual. Biasanya mereka masih membutuhkan bantuan dalam membuat keputusan-keputusan berkaitan dengan kesehatan dan hukum dan untuk bisa bekerja secara kompeten. Selain itu mereka juga butuh bantuan bagaimana membangun keluarga.</p>
<i>Moderate</i>	<p>Kemampuan konseptualnya berada di bawah teman sebaya. Usia pra sekolah, bahasa dan kemampuan pra akademik berkembang dengan lambat. Pada anak usia sekolah, kemampuan membaca, menulis, matematika, pemahaman waktu dan uang menunjukkan kemajuan yang lambat sepanjang periode sekolah dan terlihat jelas ia terbatas jika dibandingkan dengan teman-temannya. Pada orang</p>	<p>Sepanjang perkembangan, Individu menunjukkan perbedaan yang nyata dari teman sebayanya dalam perilaku sosial dan komunikasi. Bahasa lisan merupakan alat dasar dalam berkomunikasi sosial tetapi tidak sekompleks kemampuan berbahasa teman sebayanya. Kemampuan untuk berkomunikasi merupakan hal yang penting agar terhubung dengan</p>	<p>Individu dapat mengurus kebutuhan-kebutuhan pribadinya seperti makan, berpakaian, dan kebersihan seperti orang dewasa. Meskipun butuh waktu yang panjang untuk mengajarkannya agar ia mampu mandiri dalam area tersebut. Secara serupa, partisipasi individu dewasa dalam tugas-tugas di rumah pun dapat dilakukan meski butuh</p>

Tingkat kesulitan	Area konseptual	Area sosial	Area praktis
	<p>dewasa, perkembangan kemampuan akademiknya setara dengan pendidikan dasar. Oleh karenanya masih memerlukan bantuan untuk mengaplikasikan seluruh kemampuan akademiknya dalam kehidupan kerja dan personalnya. Bantuan berkelanjutan dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas sehari-hari khususnya dalam hal konseptual.</p>	<p>keluarga dan teman, melalui komunikasi juga memungkinkan individu memiliki hubungan pertemanan yang berhasil dan kadang memiliki hubungan yang khusus pada saat dewasa. Bagaimanapun, bisa saja individu mempersepsi atau menginterpretasi tanda-tanda sosial secara kurang tepat. Kemampuan untuk melakukan penilaian sosial dan pengambilan keputusan terbatas dan masih harus dibantu dalam membuat keputusan-keputusan dalam hidup. Pertemanan dengan anak-anak lain yang perkembangannya sesuai dengan usianya seringkali dipengaruhi oleh hambatan-hambatan komunikasi dan sosial. Oleh karenanya dukungan sosial dan komunikasi yang signifikan diperlukan khususnya dalam situasi</p>	<p>pengajaran yang panjang dan tetap diperlukan dukungan secara berkelanjutan untuk hasil yang sesuai dengan level orang dewasa. Bekerja secara mandiri dalam tugas-tugas yang tidak terlalu membutuhkan keterampilan konseptual dan komunikasi masih dapat dilakukan. Tetapi dukungan dari rekan kerja atau <i>supervisor</i> masih diperlukan khususnya dalam mengelola harapan-harapan sosial, kompleksitas pekerjaan, dan tanggung jawab tambahan seperti penjadwalan, transportasi, kesehatan dan pengelolaan uang. Berbagai keterampilan rekreasi dapat dikembangkan dan biasanya membutuhkan waktu yang panjang untuk mempelajarinya. Perilaku</p>

Tingkat kesulitan	Area konseptual	Area sosial	Area praktis
		kerja agar bisa berhasil.	maladaptif dapat muncul dan menimbulkan masalah sosial.
Severe	Kemampuan konseptual yang dapat diperoleh terbatas. Individu secara umum memiliki pemahaman yang sedikit dari bahasa tertulis atau konsep-konsep seperti angka, jumlah, waktu dan uang. Perlu adanya dukungan yang luas sepanjang hidupnya dari orang-orang di sekitarnya dalam memecahkan masalah.	Bahasa lisan cukup terbatas kosakata dan tata bahasanya. Bicaranya bisa jadi hanya satu kata atau frase. Pembicaraan dan komunikasi terfokus pada konteks di sini dan sekarang dalam kejadian sehari-hari. Bahasa digunakan lebih untuk komunikasi sosial daripada penjelasan tentang sesuatu. Individu mengerti pembicaraan yang sederhana dan komunikasi melalui <i>gesture</i> (isyarat). Hubungan dengan anggota keluarga dan orang lain yang dekat merupakan sumber kesenangan dan bantuan.	Individu membutuhkan dukungan pada semua aktivitas kehidupan sehari-hari seperti makan, berpakaian, mandi, dan kebersihan. Individu membutuhkan supervisi atau pengawasan sepanjang waktu. Individu tidak dapat membuat keputusan yang bertanggungjawab terkait dengan kesejahteraan dirinya maupun orang lain. Pada individu dewasa, partisipasi dalam tugas-tugas di rumah, rekreasi atau hiburan dan pekerjaan membutuhkan bantuan dan dukungan secara berkelanjutan. Perolehan keterampilan dalam semua area membutuhkan waktu yang panjang dalam

Tingkat kesulitan	Area konseptual	Area sosial	Area praktis
			mengajarkannya dan tetap membutuhkan bantuan berkelanjutan. Perilaku maladaptif dan <i>self-injury</i> bisa muncul.
<i>Profound</i>	Kemampuan konseptual pada umumnya mencakup hal-hal yang bersifat fisik daripada proses-proses simbolik. Individu dapat diarahkan dengan cara menggunakan benda/objek sebagai <i>goal oriented</i> dalam masalah merawat diri, bekerja, maupun hiburan. Keterampilan visuospatial tertentu seperti mencocokkan atau menyusun yang didasarkan pada karakteristik fisik masih diperlukan.	Individu memiliki pemahaman yang terbatas terkait dengan komunikasi simbolik dan isyarat (<i>gesture</i>) dalam percakapan. Mereka bisa saja paham beberapa instruksi atau isyarat sederhana. Individu mengekspresikan keinginan dan emosinya melalui cara nonverbal, komunikasi nonsimbolik. Mereka menikmati berhubungan dengan anggota keluarga, pengasuh dan orang lain yang dikenal. Biasanya mereka memulai atau merespon interaksi sosial melalui isyarat. Kerusakan sensori dan fisik dapat menghambatnya dalam berbagai aktivitas sosial.	Individu tergantung kepada orang lain hampir di semua aspek aktivitas sehari-hari seperti perawatan fisik, kesehatan dan keselamatan meski mungkin saja masih bisa berpartisipasi pada beberapa aktivitas tersebut. Individu yang tidak disertai gangguan fisik berat dapat membantu dalam pekerjaan rumah sehari-hari seperti membawakan makanan ke meja. Kegiatan sederhana dalam menggunakan benda dapat menjadi dasar dalam berpartisipasi pada aktivitas vokasional disertai bantuan berkelanjutan secara intens.

			<p>Kegiatan hiburan bisa mencakup mendengarkan musik, menonton film, jalan-jalan atau beraktivitas di air . Namun semuanya membutuhkan bantuan dari orang lain. Adanya gangguan fisik dan sensori seringkali menghalangi anak berpartisipasi dalam beraktivitas di rumah, rekreasi/hiburan, dan vokasional. Perilaku maladaptif mungkin muncul secara signifikan.</p>
--	--	--	---

Sumber : DSM-5 (2013, hal. 34-36)

b. Penerapan Teori Belajar Pada Pembelajaran Anak Tunagrahita

Setelah mempelajari teori belajar dan kemampuan belajar pada anak tunagrahita secara umum, sekarang mari kita ulas kembali bagaimana teori belajar membantu kita untuk membantu anak tunagrahita belajar.

Melalui materi *classical conditioning* kita memahami bahwa belajar dapat diperoleh dengan melakukan pembiasaan dan pembentukan asosiasi antar kejadian. *Operant conditioning* menekankan pada konsekuensi yang diperoleh dari perilaku yang muncul apakah akan memperoleh *reinforcement* atau *punishment*. Ketika memperoleh *reinforcement* maka perilaku tersebut akan diulang atau peluang munculnya meningkat dibandingkan ketika memperoleh *punishment*.

Pada *observational learning*, belajar diperoleh dengan cara melakukan pengamatan terhadap orang lain kemudian memproses hasil pengamatan tersebut. Pendekatan *information processing* menekankan pada hasil mengolah informasi yang diperoleh dan erat kaitannya dengan proses memori dan berpikir.

Seperti kita ketahui bahwa pada anak tunagrahita mereka mengalami hambatan dalam fungsi-fungsi intelektual dan fungsi adaptifnya. Oleh karena itu pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi anak. Mengingat keterbatasan yang dimilikinya, pembiasaan atau pembentukan asosiasi, pemberian *reinforcement* atau *punishment* dan contoh-contoh konkrit akan lebih mudah diterima oleh anak. Selain itu dilakukan berkali-kali karena daya ingat mereka yang cenderung lemah sehingga materi harus dipaparkan atau dilatihkan berulang kali. Hal-hal ini adalah upaya menerapkan teori belajar yang telah dipelajari.

Sebagai upaya membentuk asosiasi pada anak tunagrahita, guru dapat membantu anak dengan menyediakan berbagai media yang sederhana dan lebih baik konkrit. Misal ketika sedang belajar alat

indera, sebaiknya anak diberi makanan atau minuman dengan berbagai rasa, benda dengan berbagai tekstur, warna dan berbagai bau. Selain itu juga diberikan gambar berkaitan dengan indra yang sedang dibahas agar anak lebih fokus dan terarah pengertiannya.

Jika anak memberikan respon yang sesuai ketika belajar maka guru dapat memberikan *reward* kepada anak. Pemberian *reward* dapat dipilih benda atau sesuatu yang disukai atau diinginkan oleh anak, maksudnya sesuatu yang manfaatnya dapat langsung dirasakan oleh anak karena hal ini pun membantu pembentukan asosiasi respon dan konsekuensi pada anak.

D. Aktivitas Pembelajaran

Sebagai upaya memahami kegiatan pembelajaran 1, Saudara dapat melakukan beberapa aktivitas berikut:

1. Berdiskusilah dalam kelompok mengenai kondisi salah seorang anak tunagrahita yang Saudara hadapi di sekolah.
2. Buatlah catatan mengenai kemampuannya terkait tiga domain yaitu konseptual (akademis), sosial dan praktis.
3. Tuliskan jawaban kelompok pada LK.1.1

E. Latihan/ Kasus /Tugas

Cobalah menjawab pertanyaan berikut berdasarkan pemahaman Saudara mengenai materi tanpa membuka kembali kegiatan pembelajaran 1.

1. Jelaskanlah pendekatan *behavioristik* dalam belajar disertai contohnya!
2. Karakteristik apa saja yang harus dipenuhi untuk menetapkan seseorang masuk ke dalam kelompok tunagrahita?
3. Berikanlah contoh hambatan-hambatan yang dialami anak tunagrahita dalam tiga domain (konseptual, sosial dan praktis)!

Kerjakanlah tugas secara individual dan tuliskan jawaban tersebut pada LK 1.2. Saudara dapat mengecek jawaban dengan menggunakan kisi-kisi pada bagian kunci jawaban.

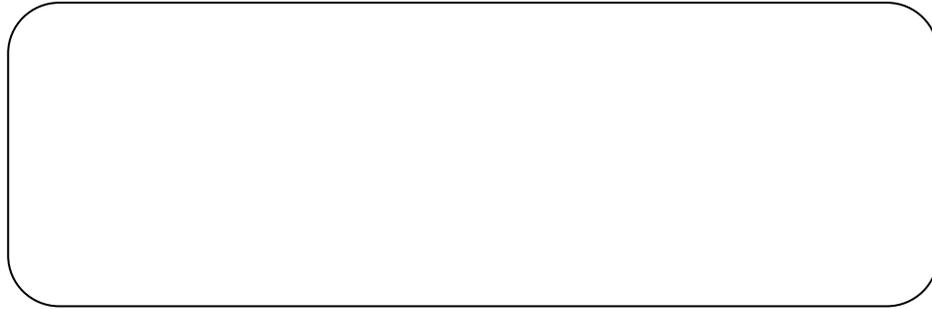
LK 1.1 Aktivitas Pembelajaran

Nama anak (inisial) :
 Usia Anak :
 Kelas :

Domain Konseptual (akademis)	Domain Sosial	Domain Praktis

LK 1.2 Latihan/Tugas

1. Jelaskanlah pendekatan behavioristik dalam belajar disertai contohnya!



2. Karakteristik apa saja yang harus dipenuhi untuk menetapkan seseorang masuk ke dalam kelompok tunagrahita?



3. Berikanlah contoh hambatan-hambatan yang dialami anak tunagrahita dalam tiga domain (konseptual, sosial dan praktis)!



F. Rangkuman

1. Belajar adalah pengaruh yang relatif permanen baik pada perilaku, pengetahuan maupun keterampilan berpikir yang diperoleh melalui pengalaman.
2. Pendekatan perilaku menekankan pada pengamatan secara langsung dengan kata lain perilaku itu menyangkut hal-hal yang dapat diamati baik melalui penglihatan maupun pendengaran.
3. *Classical conditioning* merupakan salah satu bentuk belajar dimana individu belajar menghubungkan atau mengasosiasikan stimulus yang tadinya bersifat netral menjadi stimulus yang lebih bermakna sehingga menimbulkan respon tertentu.
4. *Operant conditioning* seringkali disebut juga sebagai *instrumental conditioning* yaitu salah satu bentuk belajar dimana konsekuensi dari sebuah perilaku menghasilkan perubahan perilaku yang mungkin ditampilkan. Konsekuensi disini mencakup *reward* dan *punishment*.
5. Pendekatan kognitif sosial memandang bahwa pikiran-pikiran seseorang mempengaruhi bagaimana ia berperilaku termasuk dalam belajarnya.
6. *Reciprocal determinism model* terdiri dari tiga faktor utama yang saling berinteraksi dan mempengaruhi belajar seseorang yaitu *behavior* (perilaku), *person/cognitive*, dan *environment* (lingkungan).
7. *Observational Learning* adalah belajar melalui pengamatan terhadap orang lain dalam memperoleh berbagai keterampilan maupun keyakinan atau kepercayaan.
8. *Information processing approach* menekankan bahwa seseorang dapat memanipulasi, memonitor dan mengatur informasi yang diperoleh. Inti dari pendekatan ini adalah proses memori dan berpikir.
9. Intelegensi merupakan salah satu bagian dari proses kognitif yang secara umum diartikan sebagai kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi yang baru secara cepat dan efektif dan melibatkan kemampuan menggunakan dan menggunakan berbagai konsep termasuk konsep abstrak.

10. Pada anak tunagrahita terdapat kesenjangan yang signifikan antara kemampuan berpikir (*mental age*) dengan perkembangan usia kronologis (*chronological age*).
11. *Intellectual developmental disorder* atau tunagrahita adalah sebuah gangguan yang muncul sepanjang periode perkembangan yang mencakup defisit baik dalam masalah intelektual maupun fungsi adaptifnya baik dalam area konseptual, sosial maupun praktis.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Jika semua jawaban Saudara telah sesuai dengan kisi-kisi dapat diartikan Saudara sudah memahami materi pada kegiatan pembelajaran 1 maka dapat dilanjutkan untuk mempelajari kegiatan pembelajaran berikutnya.

Apabila masih terdapat jawaban yang belum sesuai, Saudara diharapkan membaca dan mempelajari kembali kegiatan pembelajaran 1 khususnya pada bagian yang masih belum dipahami.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN PADA ANAK TUNAGRAHITA

A. Tujuan

Pada kegiatan pembelajaran 2 akan dibahas mengenai prinsip-prinsip umum dan khusus pembelajaran pada anak tunagrahita. Oleh karenanya diharapkan setelah mempelajari materi, pemahaman peserta mengenai bagaimana menyelenggarakan pembelajaran bagi anak tunagrahita semakin meningkat.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Secara khusus melalui kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta dapat :

1. Menguraikan prinsip-prinsip umum pembelajaran pada anak tunagrahita
2. Menguraikan prinsip-prinsip khusus pembelajaran pada anak tunagrahita

C. Uraian Materi

Pada kegiatan pembelajaran 2 akan dibahas mengenai prinsip-prinsip pembelajaran pada anak tunagrahita baik prinsip secara umum maupun khusus.

1. Prinsip Umum

Sebagaimana telah dibahas sebelumnya bahwa belajar adalah pengaruh yang relatif permanen baik pada perilaku, pengetahuan maupun keterampilan berpikir yang diperoleh melalui pengalaman. Sukmadinata (dalam Suyono & Hariyanto, 2014) menyebutkan beberapa prinsip umum pada pembelajaran, yaitu:

- a. Belajar merupakan bagian dari perkembangan. Dalam perkembangan dituntut belajar sedangkan melalui belajar terjadi perkembangan individu yang pesat.

- b. Belajar berlangsung seumur hidup. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*).
- c. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan serta usaha dari individu secara aktif.
- d. Belajar mencakup semua aspek kehidupan. Oleh sebab itu belajar harus mempertimbangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan keterampilan hidup (*life skill*).
- e. Kegiatan belajar dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja. Kegiatan belajar dapat berlangsung di rumah, sekolah, di tempat bermain dan lain-lain.
- f. Belajar bisa berlangsung dengan siapa saja, baik dengan guru maupun tanpa guru dan dapat berlangsung dalam keadaan formal, informal dan nonformal.
- g. Belajar yang terencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi karena harus melalui perencanaan dan biasanya memerlukan waktu. Hal ini terkait dengan pemenuhan tujuan belajar yang diarahkan pada penguasaan, pemecahan masalah atau pencapaian sesuatu.
- h. Aktivitas belajar sangat bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan sangat kompleks.

Dalam belajar sangat mungkin munculnya hambatan-hambatan. Hambatan dapat terjadi karena belum adanya penyesuaian individu dengan tugas atau adanya hambatan dari lingkungan. Kurangnya motivasi, kelelahan atau kejenuhan belajar dapat menjadi sumber munculnya hambatan.

2. Prinsip Khusus

Sebelum kita membahas mengenai prinsip-prinsip dalam pembelajaran anak tunagrahita, mari kita bahas terlebih dahulu mengenai kesulitan belajar pada anak dengan gangguan perkembangan intelektual. Pemahaman kita terhadap kesulitan anak dengan gangguan perkembangan intelektual dapat membantu kita untuk mengerti dan menghayati bagaimana seharusnya kita dapat memfasilitasi mereka dalam belajar.

a. Kesulitan-kesulitan spesifik yang dialami anak tunagrahita

1) Rentang perhatian

Individu dengan gangguan intelektual sering terlihat bermasalah dalam memperhatikan dengan seksama akan aspek-aspek yang relevan dari situasi belajar (Hardman dalam Westwood, 2007). Sebagai contoh ketika guru sedang mengajarkan menggunting gambar, anak bisa jadi malah lebih memperhatikan gambarnya itu sendiri daripada tugasnya untuk menggunting. Guru perlu memikirkan berbagai cara untuk membantu anak fokus dengan tugas belajarnya.

2) Memori

Sebagian besar anak dengan gangguan intelektual ini mengalami kesulitan menyimpan informasi dalam jangka panjang. Hal ini mungkin berkaitan dengan kesulitan mempertahankan fokus tetapi juga mengindikasikan bahwa semakin rendah taraf kecerdasan maka harus semakin banyak pengulangan dan latihan yang diberikan untuk memastikan informasi atau keterampilan yang diajarkan telah tersimpan.

3) Generalisasi

Untuk siswa, tahapan akhir dalam mempelajari hal baru adalah kemampuan generalisasi yaitu kemampuan mengaplikasikan apa yang dipelajari pada situasi-situasi baru yang tidak persis sama dengan yang diajarkan. Biasanya pada anak dengan hambatan intelektual, mereka tidak dapat mengeneralisasi apa yang dipelajari, mereka gagal menerapkannya pada situasi baru yang berbeda (Meese dalam Westwood, 2007). Oleh karena itu untuk guru sebaiknya mengajar ulang keterampilan atau materi yang sama pada beberapa konteks atau situasi yang berbeda dan berikanlah penguatan atau *reward* ketika mereka dapat membuat generalisasi.

Pada aspek-aspek perkembangan konseptual dan penalaran, anak-anak usia sekolah dengan gangguan intelektual tingkat *mild* hingga

moderate biasanya berfungsi pada level konkrit operasional (Westwood, 2007). Mereka mengerti dan mengingat hanya pada hal-hal dan situasi-situasi yang dapat mereka alami secara langsung. Oleh karena itu mengajar kepada mereka harus *reality based*. Pada anak-anak dengan gangguan *severe* sampai *profound* kemampuan mereka bahkan bisa saja setara dengan taraf perkembangan kognitif awal dari Piaget yaitu tahap sensori motor atau pre operasional. Oleh karena itu yang perlu diperhatikan khususnya oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran bagi anak tunagrahita adalah :

- 1) Pengembangan kognitif berasal dari tindakan, siswa belajar dengan "*learning by doing*".
- 2) Anak-anak membutuhkan seseorang untuk berinteraksi khususnya dengan orang yang akan memaknakan atau memediasi pengalaman-pengalaman belajar

b. Prinsip-prinsip pembelajaran

Pada beberapa sumber, disebutkan juga beberapa prinsip khusus lainnya dalam memfasilitasi perkembangan anak dengan gangguan perkembangan intelektual atau tunagrahita. Prinsip-prinsip khusus tersebut adalah :

- 1) Prinsip Kasih Sayang
Tunagrahita adalah peserta didik yang mengalami kelainan dalam segi intelektual, inteligensi mereka di bawah rata-rata. Akibatnya, dalam tugas-tugas akademik yang menggunakan intelektual, mereka sering mengalami kesulitan. Dalam kegiatan pembelajaran, anak tunagrahita membutuhkan kasih sayang yang tulus dari guru. Guru hendaknya berbahasa yang lembut, sabar, rela berkorban, dan memberi contoh perilaku yang baik, ramah, dan supel, sehingga tumbuh kepercayaan dari siswa, yang pada akhirnya mereka memiliki semangat untuk melakukan kegiatan dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru.

2) Prinsip Keperagaan

Kelemahan siswa tunagrahita antara lain adalah dalam hal kemampuan berfikir abstrak, mereka sulit membayangkan sesuatu. Dengan segala keterbatasannya itu, siswa tunagrahita akan lebih mudah tertarik perhatiannya apabila dalam kegiatan pembelajaran menggunakan benda-benda konkrit maupun berbagai alat peraga (model) yang sesuai.

Hal ini menuntut guru agar dalam kegiatan pembelajaran selalu mengaitkan relevansinya dengan kehidupan nyata sehari-hari. Oleh karena itu, peserta didik perlu dibawa ke lingkungan sosial, maupun lingkungan alam. Bila tidak memungkinkan, guru dapat membawa berbagai alat peraga.

3) Prinsip Habilitasi dan Rehabilitasi

Meskipun dalam bidang akademik anak tunagrahita memiliki kemampuan yang terbatas, namun dalam bidang-bidang lainnya mereka masih memiliki kemampuan atau potensi yang masih dapat dikembangkan. Habilitasi adalah usaha yang dilakukan seseorang agar anak menyadari bahwa mereka masih memiliki kemampuan atau potensi yang dapat dikembangkan meski kemampuan atau potensi tersebut terbatas. Rehabilitasi adalah usaha yang dilakukan dengan berbagai macam bentuk dan cara, sedikit demi sedikit mengembalikan kemampuan yang hilang atau belum berfungsi optimal. Dalam kegiatan pembelajaran, guru hendaknya berusaha mengembangkan kemampuan atau potensi anak seoptimal mungkin, melalui berbagai cara yang dapat ditempuh.

c. Kebutuhan Pembelajaran Anak Tunagrahita

Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam pembelajaran bagi anak tunagrahita adalah melakukan analisis tugas. Analisis tugas dapat dilakukan dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran kemudian mengidentifikasi pengetahuan dan perilaku spesifik yang penting

untuk dikuasai. Terdapat tiga pendekatan umum dalam melakukan analisis tugas (Ormrod, 2011) yaitu :

- 1) Analisis perilaku. Salah satu cara menganalisis suatu tugas yang kompleks adalah mengidentifikasi perilaku yang disyaratkan untuk melakukannya. Misalnya dalam mengenakan pakaian, perilaku apa saja yang diharapkan, yaitu memasukkan tangan ke lubang baju dengan benar, memegang lubang kancing dan memasukkan kancing ke dalam lubang dengan tepat, melipat kerah dan seterusnya.
- 2) Analisis pokok bahasan. Pendekatan ini membagi pokok bahasan ke dalam topik, konsep dan prinsip. Biasanya pendekatan ini dilakukan jika pokok bahasan yang diajarkan mencakup banyak ide atau konsep yang saling berkaitan.
- 3) Analisis pemrosesan informasi yaitu menetapkan proses kognitif yang tercakup dalam suatu tugas. Misalnya untuk bisa menjumlah dengan benar, anak harus memahami dulu tentang konsep bilangan, konsep penjumlahan, simbol atau kata-kata yang menunjukkan operasi penjumlahan.

Pada anak tunagrahita, aspek yang sangat ditekankan adalah kemampuannya merawat diri dan bagaimana menempatkan diri di lingkungan. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih banyak digunakan adalah pendekatan perilaku. Analisis tugas memiliki dua manfaat. Pertama, dengan mengidentifikasi komponen-komponen yang spesifik dari suatu tugas kita mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang hal-hal apa saja yang harus dikuasai siswa dan urutannya agar dapat dipelajari secara efektif. Kedua, analisis tugas membantu dalam memilih strategi pengajaran yang tepat bagi siswa. Secara lebih khusus, bantuan yang diberikan kepada anak dengan hambatan intelektual, dapat mengacu pada karakteristik bantuan berikut ini :

Tabel 2. 1 Karakteristik Bantuan Bagi Anak Tunagrahita

Tingkatan dukungan	Deskripsi kebutuhan dukungan pihak luar
<i>Intermittent</i> untuk kategori Ringan	Dukungan yang dibutuhkan sesuai dengan hal-hal yang mendasar atau di saat diperlukan, tidak selalumembutuhkan, misalnya saat selama transisi ketikaproblem pekerjaan atau kesehatan.
<i>Limited</i> untuk kategori sedang	Membutuhkan dukungan pihak luar secara terus-menerusterutama pengawasan periode dewasa atau berlatihbekerja.
<i>Extensive</i> untuk kategori berat	Setiap hari membutuhkan pengawasan dalam waktu yangpanjang.
<i>Pervasive</i> untuk kategori amat berat	Kebutuhan untuk pengawasan sangat tinggi intensitasnya,terutama diperlukan perawat khusus.

Sumber : AAMR Ad Hoc Committee on Terminology and Classification (dalam Landasan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Khusus Jenjang Pendidikan Dasar Tahun 2013)

Santrock (2011; hal 190) menyebutkan bahwa tujuan utama pendidikan bagi anak dengan gangguan perkembangan intelektual adalah memberikan keterampilan pendidikan dasar seperti membaca dan matematika, vokasional dan keterampilan untuk hidup mandiri. Berikut ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memberikan pengalaman belajar terhadap anak didik dengan gangguan perkembangan intelektual :

- 1) Membantu siswa yang mengalami gangguan perkembangan intelektual untuk membiasakan diri dalam membuat pilihan-pilihan personal atau memutuskan.
- 2) Ingatlah selalu tentang level keberfungsian intelektual anak. anak dengan gangguan perkembangan intelektual fungsi-fungsi mentalnya berada di bawah siswa lain pada umumnya. Jika siswa tidak menunjukkan respon secara sesuai pada tingkat instruksi atau penjelasan tertentu maka hendaknya guru menurunkan tingkatannya.
- 3) Buatlah pembelajaran individual untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan siswa.

- 4) Dengan mempertimbangkan kemampuan berpikirnya, pastikan guru memberi contoh-contoh konkrit dari konsep-konsep yang diajarkan. Buatlah pengajaran menjadi jelas dan sederhana.
- 5) Berikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari. Biarkan mereka mencoba berkali-kali untuk mengulang konsep yang dipelajari sebagai upaya menjaga konsep tersebut tetap tertanam.
- 6) Tetap memiliki harapan yang positif terhadap aktivitas belajar siswa. Perlu diwaspadai bahwa seringkali kita terperangkap dalam pikiran bahwa anak-anak dengan gangguan intelektual tidak mungkin berhasil dalam aspek akademik. Oleh karenanya, kita tetap harus menetapkan tujuan untuk memaksimalkan siswa dalam belajar.
- 7) Mencari sumber-sumber dukungan yang dibutuhkan dan jika memungkinkan menggunakan guru bantu atau melibatkan sukarelawan khususnya untuk membantu proses belajar.
- 8) Dapat mempertimbangkan untuk menggunakan strategi *applied behavior analysis*. Dari hasil kajian, penggunaan *applied behavior analysis* menunjukkan adanya peningkatan pada anak baik dalam keterampilan pemeliharaan diri, sosial maupun akademik. Langkah-langkah dalam *applied behavior analysis* ini secara khusus dapat membantu kita secara efektif dalam menggunakan *positive reinforcement* pada anak dengan gangguan perkembangan intelektual.

D. Aktivitas Pembelajaran

Mengacu pada kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak dengan gangguan perkembangan intelektual dalam belajar, khususnya dalam masalah rentang perhatian, memori, pemecahan masalah, dan generalisasi.

Lakukanlah diskusi dalam kelompok mengenai langkah-langkah atau strategi yang dapat dilakukan oleh Guru di kelas dalam membantu anak-anak dengan gangguan perkembangan intelektual tersebut! Tuliskan hasil diskusi tersebut pada LK 2.1!

E. Latihan/ Kasus /Tugas

Jawablah pertanyaan berikut ini sesuai dengan pemahaman Saudara terhadap materi pada kegiatan pembelajaran 2. Usahakanlah menjawab tanpa membuka kembali materi.

1. Jelaskanlah jenis-jenis bantuan yang diberikan kepada anak dengan gangguan perkembangan intelektual berdasarkan tingkatan kesulitan yang dihadapi disertai contoh!
2. Kesulitan apa saja yang dihadapi oleh anak dengan gangguan perkembangan intelektual dalam belajar?

Tuliskan jawaban Saudara pada LK 2.2! Ketika sudah selesai menjawab, Saudara dapat mengecek jawaban dengan menggunakan kisi-kisi pada bagian kunci jawaban.

LK 2.1 Aktivitas Pembelajaran

Hasil diskusi mengenai langkah-langkah atau strategi yang dilakukan membantu anak-anak dengan gangguan perkembangan intelektual dalam aspek rentang perhatian, memori, pemecahan masalah, dan generalisasi.

Rentang perhatian



Memori



Pemecahan masalah

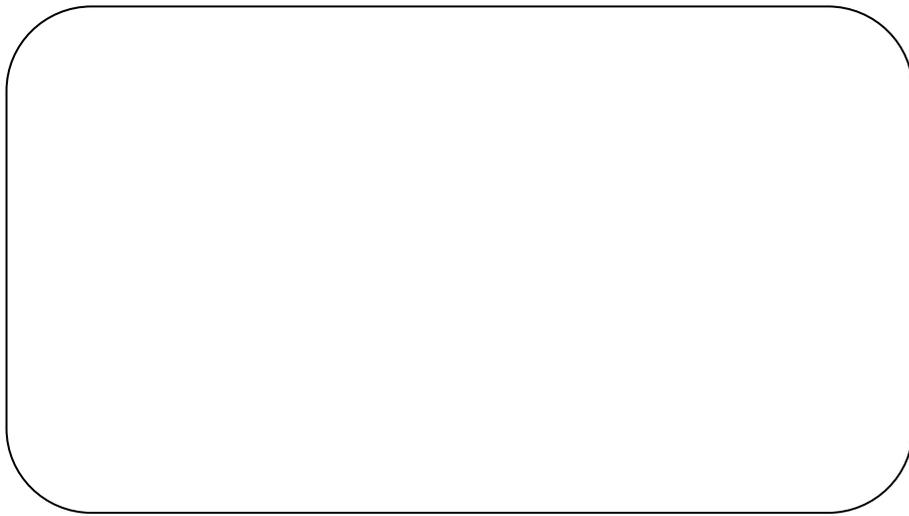


Generalisasi



LK 2.2 Latihan/tugas

1. Jelaskanlah jenis-jenis bantuan yang diberikan kepada anak dengan gangguan perkembangan intelektual berdasarkan tingkatan kesulitan yang dihadapi disertai contoh!



2. Kesulitan apa saja yang dihadapi oleh anak dengan gangguan perkembangan intelektual dalam belajar?



F. Rangkuman

- 1) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan serta usaha dari individu secara aktif.
- 2) Perbedaan individual dalam belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu perbedaan vertikal dan horizontal.
- 3) Perbedaan vertikal adalah perbedaan yang bersifat jasmaniah atau fisik seperti tinggi dan berat badan.
- 4) Perbedaan horizontal adalah perbedaan dalam aspek psikis seperti tingkat kecerdasan, emosi, minat dan bakat.
- 5) Belajar pada anak dengan gangguan perkembangan intelektual ini, perlu dengan "*learning by doing*" serta membutuhkan seseorang untuk berinteraksi khususnya dengan orang yang akan memaknakan atau memediasi pengalaman-pengalaman belajar.
- 6) Secara umum kesulitan yang dihadapi anak dengan gangguan perkembangan intelektual ini terjadi dalam hal rentang perhatian, memori atau daya ingat, dan generalisasi.
- 7) Memberi bantuan pada anak dengan gangguan perkembangan intelektual dibagi ke dalam empat tingkatan yaitu *intermittent* untuk kategori ringan, *limited* untuk kategori sedang, *extensive* untuk kategori berat dan *pervasive* untuk kategori sangat berat.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Jika semua jawaban Saudara telah sesuai dengan kisi-kisi dapat diartikan bahwa Saudara sudah memahami materi pada kegiatan pembelajaran 2. Oleh karena itu Saudara dapat melanjutkan untuk mempelajari kegiatan pembelajaran berikutnya.

Apabila masih terdapat jawaban yang belum sesuai, Saudara diharapkan membaca dan mempelajari kembali kegiatan pembelajaran 2 khususnya pada bagian yang masih belum dipahami.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

PENDEKATAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA

A. Tujuan

Pada kegiatan pembelajaran 3 materi yang dibahas terkait dengan pengertian pendekatan dan strategi pembelajaran, pembelajaran tematis dan pendekatan saintifik dalam pembelajaran anak tunagrahita.

Melalui materi tersebut diharapkan semakin meningkatkan pemahaman mengenai berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran bagi anak tunagrahita.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Melalui kegiatan ini diharapkan peserta dapat :

1. Menjelaskan pengertian pendekatan dan strategi pembelajaran
2. Mendeskripsikan pendekatan pembelajaran saintifik
3. Menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik bagi anak tunagrahita
4. Menjelaskan konsep pembelajaran tematis
5. Menganalisis teme-tema pembelajaran
6. Menetapkan sub-sub tema pada setiap pembelajaran
7. Mengidentifikasi bahan-bahan ajar yang diperlukan
8. Mempraktikkan pembelajaran tematis

C. Uraian Materi

1. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Pendekatan dan Strategi Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan suatu himpunan asumsi yang saling berhubungan dan terkait dengan sifat pembelajaran.

Biasanya pada pendekatan ini tergambaran latar psikologis dan pedagogisnya (Suyono & Haryanto, 2014).

Strategi pembejaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembejaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (*asesmen*) agar pembejaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Colin Marsh (dalam Suyono & Haryanto, 2014) menambahkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu cara untuk meningkatkan pembelajaran yang optimal bagi siswa termasuk bagaimana mengelola disiplin kelas dan organisasi pembelajaran. Colin Marsh mengutip Duck bahwa terdapat dua strategi pembelajaran yang pokok yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered teaching*) dan yang berpusat kepada siswa (*student-centered teaching*).

b. Pendekatan Pembelajaran Bagi Tunagrahita

Prioritas utama dalam mengajar anak dengan gangguan intelektual adalah membuat kurikulum berdasarkan realita atau *reality based curriculum*. Jadi untuk pengembangan kognitif dan keterampilan, anak-anak ini perlu mengalami terlebih dahulu di awal kemudian dibantu oleh orang yang ada di sekitarnya untuk memaknakan atau mengartikan apa yang dialaminya tersebut (Westwood, 2007).

Mengingat perkembangan kognitifnya, pembelajaran yang sesuai bagi mereka adalah *learning by doing* dan mengadaptasi situasi nyata. Oleh karenanya kurang tepat jika mengajar anak tunagrahita hanya dengan *paper and pencil* atau hanya melalui penjelasan dan latihan di buku. Seperti ketika anak sedang diajarkan konsep jumlah maka tidak cukup hanya dengan mengerjakan latihan soal tetapi lebih sesuai dengan langsung menerapkan pada situasi nyata, seperti menghitung jumlah buku yang dikumpulkan di meja guru atau membantu mengecek persediaan alat tulis di kelas dan lain-lain.

Materi yang diberikan pun hendaknya diuraikan atau dipecah ke dalam langkah-langkah kecil, hal ini dilakukan untuk mencapai keberhasilan yang lebih baik. Selain itu perlu diingat bahwa anak tunagrahita perlu *direct teaching* artinya guru harus mengarahkan secara langsung pada saat belajar dan perlu memperbanyak latihan dan penguatan.

Bagi anak-anak dengan gangguan yang berat dan kompleks dapat menggunakan '*intensive interaction*' yaitu pembelajaran yang diberikan didasarkan pada tindakan dan reaksi yang berasal dari inisiatif diri anak bukan pada kurikulum yang telah direncanakan oleh orang dewasa.

Pendekatan lain yang dapat digunakan adalah '*preference-based teaching*' yang didasarkan pada keyakinan bahwa siswa akan lebih menikmati keterlibatan dalam aktivitas-aktivitas pembelajaran jika cara dan material yang digunakan sesuai dengan kecenderungan atau pilihan personal siswa. Biasanya hal ini lebih efektif dalam memperoleh dan mempertahankan perhatian anak dan mengurangi perilaku bermasalah yang muncul (Westwood, 2007).

Terdapat pendekatan lain juga yang dapat digunakan khususnya bagi anak-anak yang memiliki gangguan berat dan ganda atau anak dengan perilaku bermasalah. Pendekatan ini menekankan pada pentingnya stimulasi sensori (Chilvers and Cole, dalam Westwood, 2007). Pendekatan ini dikenal sebagai '*Snoezelen*' yang memberikan stimulasi sensori dan relaksasi pada individu dengan gangguan berat sampai dengan sangat berat. Pendekatan ini merupakan pendekatan terapeutik dan pendidikan yang menggunakan lingkungan atau ruangan multisensori yang terstruktur yang mencakup pencahayaan, tekstur, aroma, suara dan gerak.

Kirk (2009) juga menyebutkan bahwa dalam menghadapi anak dengan gangguan intelektual diperlukan waktu dan kesabaran dalam mengajarnya baik terkait dengan kurikulum standar, aturan-

aturan sosial termasuk aturan di kelas dan keterampilan-keterampilan diri dalam menjaga keberlangsungan hidup.

Mempertimbangkan kondisi anak-anak dengan gangguan intelektual, hendaknya terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan atau diubah dalam mengembangkan program pembelajaran bagi anak, yaitu :

- 1) Keterampilan guru dan siswa yang dibutuhkan;
- 2) Lingkungan belajar;
- 3) Isi kurikulum;
- 4) Penggunaan teknologi.

Selain itu dalam membuat program bagi anak dengan hambatan intelektual khususnya yang berada pada level yang *mild* sampai *moderate* biasanya terdapat empat area utama, yaitu:

- 1) Kesiapan dan kemampuan akademik. Pada area ini dapat diajarkan keterampilan membaca dasar dan aritmatika yang kelak akan digunakan dalam setting praktis baik pekerjaan maupun di lingkungan masyarakat.
- 2) Pengembangan komunikasi dan bahasa. Siswa belajar bagaimana menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan kebutuhan-kebutuhan dan gagasan-gagasannya.
- 3) Sosialisasi. Pada area ini diajarkan mengenai perawatan diri dan keterampilan hidup dalam keluarga. Keterampilan yang diajarkan dapat dimulai dengan mengajarkan berbagi dan sikap atau *manner*. Kemudian berkembang dengan mengajarkan berhias bahkan sampai pendidikan seksual.
- 4) *Prevocation* atau persiapan kerja. Dasar untuk bisa menyesuaikan dalam pekerjaan adalah melalui kebiasaan-kebiasaan baik seperti ketangkasan, mengikuti instruksi, bekerja sama dalam kelompok. Apabila memungkinkan dapat disusun program kerja paruh waktu atau kunjungan ke berbagai bengkel kerja.

Strategi yang disarankan di kelas :

- 1) Identifikasikan tujuan-tujuan yang realistis baik di bidang akademik maupun sosial
- 2) Gunakan analisis tugas untuk membagi perilaku yang kompleks menjadi respon-respon yang lebih sederhana yang dapat dipelajari siswa dengan mudah
- 3) Sajikan informasi sekonkret mungkin misal dengan melibatkan siswa dalam pengalaman langsung yang nyata
- 4) Gunakan pengajaran langsung dan yang menggunakan bantuan media lainnya untuk memberikan latihan dalam keterampilan-keterampilan dasar
- 5) Lekatkan keterampilan dasar dalam tugas-tugas otentik untuk meningkatkan transfer ke dunia luar
- 6) Gunakan *peer tutoring* jika memungkinkan sebagai cara meningkatkan pertemanan dengan teman-teman kelas

2. Pembelajaran Tematis Bagi Anak Tunagrahita

a. Pengertian Pembelajaran Tematis

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Pembelajaran tematik berdasar pada filsafat konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan yang dimiliki peserta didik merupakan hasil bentukan peserta didik sendiri. Peserta didik membentuk pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan, bukan hasil bentukan orang lain.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki ciri khas, antara lain:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar;
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik;
- 3) Kegiatan belajar dipilih yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama;
- 4) Memberi penekanan pada keterampilan berpikir peserta didik;
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya; dan
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

c. Fungsi dan Tujuan

Fungsi pembelajaran tematik terpadu adalah untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (*kontekstual*) dan bermakna bagi peserta didik.

Tujuan pembelajaran tematik antara lain:

- 1) Menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpah tindih materi.
- 2) Memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan-hubungan yang bermakna
- 3) Memudahkan peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

Secara khusus tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah:

- 1) mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu;

- 2) mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama;
- 3) memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
- 4) mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik;
- 5) lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain;
- 6) lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- 7) guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan; dan
- 8) budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

d. Kedudukan Tema dalam Pembelajaran

Anak pada usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret, mulai menunjukkan perilaku yang mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, mulai berpikir secara operasional, mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat. Oleh karena itu, pembelajaran yang tepat adalah dengan mengaitkan konsep materi pelajaran dalam satu kesatuan yang berpusat pada tema adalah yang paling sesuai. Kegiatan pembelajaran akan bermakna jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman, bersifat individual dan kontekstual, anak mengalami langsung

yang dipelajarinya, hal ini akan diperoleh melalui pembelajaran tematik.

e. Tahapan Pembelajaran Tematik

- 1) Memilih/Menetapkan Tema
- 2) Melakukan Analisis SKL, KI, Kompetensi Dasar dan Membuat Indikator

Analisis Kurikulum (SKL, KI, dan KD serta membuat indikator) dilakukan dengan cara membaca semua Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Inti, serta Kompetensi Dasar dari semua muatan pelajaran. Setelah memiliki sejumlah tema untuk satu tahun, barulah dapat dilanjutkan dengan menganalisis Standar Kompetensi Lulusan dan Kompetensi Inti serta Kompetensi Dasar (SKL, KI dan KD) yang ada dari berbagai muatan pelajaran Masing-masing Kompetensi

- 3) Membuat Hubungan Pemetaan antara Kompetensi Dasar dan Indikator dengan Tema

Kompetensi Dasar dari semua muatan pelajaran telah disediakan dalam Kurikulum 2013. Demikian juga sejumlah tema untuk proses pembelajaran selama satu tahun untuk Kelas I sampai dengan Kelas VI telah disediakan. Namun demikian guru masih perlu membuat indikator dan melakukan pemetaan Kompetensi Hasil pemetaan dimasukkan ke dalam format pemetaan agar lebih mudah proses penyajian pembelajaran. Indikator mana saja yang dapat disajikan secara terpadu diberikan tanda cek (√).

- 4) Membuat Jaringan Kompetensi Dasar
Kegiatan berikutnya adalah membuat Jaringan KD dan indikator dengan cara menurunkan hasil cek dari pemetaan ke dalam format Jaringan KD dan indikator.

- 5) Menyusun Silabus Tematik Terpadu
Setelah dibuat Jaringan KD dan Indikator, langkah selanjutnya adalah menyusun silabus tematik. Silabus tematik memberikan gambaran secara menyeluruh tema yang telah dipilih akan

disajikan berapa minggu dan kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam penyajian tema tersebut.

Silabus tematik terpadu memuat komponen sebagaimana panduan dari Standar Proses yang meliputi berikut ini.

- 1) Kompetensi Dasar mana saja yang sudah terpilih (dari Jaringan KD).
- 2) Indikator (dibuat oleh guru, juga diturunkan dari Jaringan).
- 3) Kegiatan Pembelajaran yang memuat perencanaan penyajian untuk berapa minggu tema tersebut akan dibelajarkan.
- 4) Penilaian proses dan hasil belajar (diwajibkan memuat penilaian dari aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan) selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Alokasi waktu ditulis secara utuh kumulatif satu minggu berapa jam pertemuan (misalnya 34 JP x 35 menit) x 4 minggu.
- 6) Sumber dan Media.
- 7) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu

3. Pendekatan Saintifik Bagi Anak Tunagrahita

a. Konsep Pendekatan Saintifik

Bagi anak tunagrahita, khususnya yang berada pada rentang *mild* dan *moderate* dimana mereka masih memiliki kemampuan belajar sampai taraf tertentu, pembelajaran pada domain konseptual atau akademis dapat digunakan dengan mengaplikasikan pendekatan saintifik ini.

Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat.

Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide idenya.

Pendekatan saintifik dapat menggunakan beberapa strategi seperti pembelajaran kontekstual. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, sintak, pengaturan, dan budaya misalnya *Discovery Learning*, *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Inquiry Learning*.

Kurikulum 2013 menggunakan modus pembelajaran langsung (*direct instructional*) dan tidak langsung (*indirect instructional*). Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan menggunakan pengetahuan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP.

Dalam pembelajaran langsung peserta didik melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung, yang disebut dengan dampak pembelajaran (*instructional effect*). Pembelajaran tidak langsung adalah pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran langsung yang dikondisikan menghasilkan dampak pengiring (*nurturant effect*). Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap yang terkandung dalam KI-1 dan KI-2.

Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ranah sikap menggamit

transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu mengapa.” Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu bagaimana”. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu apa.” Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

b. Langkah-langkah Pemanfaatan Pendekatan Saintifik

Berikut ini adalah penjelasan mengenai masing-masing langkah dalam pendekatan saintifik :

1) Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kegiatan mengamati dalam pembelajaran dilakukan dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menentukan objek apa yang akan diobservasi
- b) Membuat pedoman observasi sesuai dengan lingkup objek yang akan diobservasi
- c) Menentukan secara jelas data-data apa yang perlu diobservasi, baik primer maupun sekunder
- d) Menentukan di mana tempat objek yang akan diobservasi
- e) Menentukan secara jelas bagaimana observasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancar

- f) Menentukan cara dan melakukan pencatatan atas hasil observasi, seperti menggunakan buku catatan, kamera, *tape recorder*, video perekam, dan alat-alat tulis lainnya.

Secara lebih luas, alat atau instrumen yang digunakan dalam melakukan observasi, dapat berupa daftar cek (*checklist*), skala rentang (*rating scale*), catatan anekdotal (*anecdotal record*), catatan berkala, dan alat mekanikal (*mechanical device*). Daftar cek dapat berupa suatu daftar yang berisikan nama-nama subjek, objek, atau faktor- faktor yang akan diobservasi.



Gambar 3. 1 Anak sedang mengamati benda
Sumber www.tk-alam.com

2) Menanya

Pada kurikulum 2013 kegiatan menanya diharapkan muncul dari siswa. Kegiatan belajar menanya dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Menanya dapat juga tidak diungkapkan, tetapi dapat saja ada di dalam pikiran peserta didik. Untuk memancing peserta didik mengungkapkannya guru harus memberi kesempatan mereka untuk mengungkapkan pertanyaan.

Fungsi bertanya, diantaranya sebagai berikut :

- a) Membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian peserta didik tentang suatu tema.
- b) Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mengembangkan pertanyaan dari dan untuk dirinya sendiri.

- c) Mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik sekaligus menyampaikan ancaman untuk mencari solusinya.
- d) Menstrukturkan tugas-tugas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahamannya atas substansi pembelajaran yang diberikan.

Pada anak tunagrahita, bisa jadi proses menanya ini tidak muncul dari siswa atau pun ketika muncul pertanyaan kemungkinan sangat terbatas. Oleh karena itu guru perlu mempersiapkan pertanyaan bagi siswa. Dalam membuat pertanyaan, guru hendaknya mempertimbangkan kemampuan berpikir anak. Secara umum sebagaimana dibahas sebelumnya bahwa pada anak tunagrahita biasanya kemampuan berpikir pada level konkrit dan sederhana. Jadi pertanyaan yang disiapkan oleh guru pada tingkatan kognitif yang lebih rendah dan bersifat *observable* atau dapat diamati langsung oleh anak (konkrit).

Di bawah ini terdapat daftar pertanyaan yang dapat diberikan oleh Guru kepada anak pada saat belajar.

Tabel 3. 1 Tingkatan Pertanyaan Kognitif

Tingkatan	Subtingkatan	Kata-kata kunci pertanyaan	
Kognitif yang lebih rendah	Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	Apa... Siapa... Kapan... Di mana... Sebutkan... Jodohkan...	pasangkan... Persamaan kata... Golongkan... Berilah nama... Dll.
	Pemahaman (<i>comprehension</i>)	Terangkanlah... Bedakanlah... Terjemahkanlah... Simpulkan...	Bandingkan... Ubahlah... Berikanlah interpretasi
	Penerapan (<i>application</i>)	Gunakanlah... Tunjukkanlah...	Carilah hubungan... Tulislah contoh...

Tingkatan	Subtingkatan	Kata-kata kunci pertanyaan	
		Buatlah... Demonstrasikanlah...	Siapkanlah... Klasifikasikanlah...
Kognitif yang lebih tinggi	Analisis (<i>analysis</i>)	Analisislah... Kemukakan bukti-bukti... Mengapa... Identifikasikan...	Tunjukkanlah sebabnya... Berilah alasan-alasan...
	Sintesis (<i>synthesis</i>)	Ramalkanlah... Bentuk... Ciptakanlah... Susunlah... Rancanglah... Tulislah...	Bagaimana kita dapat memecahkan... Apa yang terjadi seandainya... Bagaimana kita dapat memperbaiki... Kembangkan
	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	Berilah pendapat... Alternatif mana yang lebih baik... Setujukah anda... Kritiklah...	Berilah alasan... Nilailah... Bandingkan... Bedakanlah...

3) Mengumpulkan Informasi/Eksperimen (Mencoba)

Mengumpulkan informasi kegiatan pembelajarannya antara lain melalui eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian/aktivitas; dan wawancara dengan narasumber.

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau autentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai. Agar pelaksanaan percobaan dapat berjalan lancar (1) Guru hendaknya merumuskan tujuan eksperimen yang akan dilaksanakan murid, (2) Guru bersama murid mempersiapkan

perlengkapan yang dipergunakan, (3) Perlu memperhitungkan tempat dan waktu, (4) Guru menyediakan kertas kerja untuk pengarahan kegiatan murid, (5) Guru membicarakan masalah yang akan yang akan dijadikan eksperimen, (6) Membagi kertas kerja kepada murid, (7) Murid melaksanakan eksperimen dengan bimbingan guru, dan (8) Guru mengumpulkan hasil kerja murid dan mengevaluasinya, bila dianggap perlu didiskusikan secara klasikal.

Bagi anak tunagrahita, percobaan dapat dilakukan dalam tataran sederhana. Hal ini untuk membantu memperkaya pengalaman anak tentang dirinya dan lingkungannya. Bisa dilakukan percobaan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari dan yang menunjang pada *life skill* anak selain itu diarahkan pada pengalaman belajar *learning by doing*. Sebagaimana disebutkan pada bagian sebelumnya bahwa pada anak tunagrahita perlu pengalaman langsung ketika mempelajari konsep atau hal-hal baru. Misal tentang indera perasa, percobaan dapat dilakukan dengan mencampur bahan-bahan dengan rasa yang berbeda ke dalam air minum. Sehingga anak tahu garam itu memang benar asin dan gula memang manis.

4) Mengasosiasi/Mengolah Informasi

Dalam kegiatan mengasosiasi/mengolah informasi terdapat kegiatan menalar. Penalaran adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

Istilah aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukannya menjadi penggalan memori.

Anak tunagrahita kemampuan mengasosiasi tentu tidak sebaik anak lain pada umumnya. Asosiasi yang dilakukan lebih sederhana. Guru harus membimbing anak melakukan asosiasi ini dengan mengaitkan terhadap pengalaman anak atau materi sebelumnya.

5) Mengkomunikasikan

Mengkomunikasikan merupakan ilmu dan praktik menyampaikan atau mentransmisikan informasi atau aneka jenis pesan. Selama proses pembelajaran, guru secara konsisten mengkomunikasikan atau mentransmisikan pengetahuan, informasi, atau aneka pesan baru kepada peserta didiknya.

Pada konteks pembelajaran dengan pendekatan saintifik, mengkomunikasikan mengandung beberapa makna, antara lain: (1) mengkomunikasikan informasi, ide, pemikiran, atau pendapat; (2) berbagi (*sharing*) informasi; (3) memperagakan sesuatu; (4) menampilkan hasil karya; dan (5) membangun jejaring. Mengkomunikasikan juga mengandung makna: (1) melatih keberanian, (2) melatih keterampilan berkomunikasi, (3) memasarkan ide, (4) mengembangkan sikap saling memberi-menerima informasi, (5) menghayati atau memaknai fenomena, (5) menghargai pendapat/karya sendiri dan orang lain, dan (6) berinteraksi antarsejawat atau dengan pihak lain.

Pada anak tunagrahita, guru dapat mendorong anak untuk menceritakan apa yang dilakukannya dan hasil apa yang didapat. Seperti halnya contoh di atas ketika melakukan percobaan berkaitan dengan pemahaman fungsi indera maka guru dapat meminta anak untuk menceritakan bagaimana ia mencampurkan bahan tersebut ke dalam air dan hasilnya seperti apa air tersebut.

c. Karakteristik Khusus bagi Tunagrahita

Kurikulum bagi anak tunagrahita perlu disesuaikan dengan kondisi tunagrahita dan kebutuhan tunagrahita mandiri di kehidupan sekolah,

keluarga dan masyarakat. Keterbatasan tunagrahita sebagai individu yang menyandang keterbatasan intelektual atau hambatan kognitif dan intelektual menurut Brown dan koleganya di tahun 1979 (Kauffman & Hallahan, 2011: 557) berfokus pada “keterampilan fungsional sesuai dengan usia kronologis dalam setting lingkungan yang alami (*chronologically age-appropriate functional skills in natural environments*)”.

Karakteristik kurikulum peserta didik tunagrahita, adalah:

- 1) Individualisasi: pencapaian kompetensi dasar didasarkan pada kondisi masing-masing anak secara individual.
- 2) Berdasarkan *asesmen*: penetapan kompetensi dasar didahului oleh deskripsi kompetensi yang telah dicapai dan hambatan yang dimiliki.
- 3) Tema relevan dengan budaya di keluarga, sekolah, dan masyarakat: tema aktivitas kehidupan sehari-hari mengikuti budaya keluarga, sekolah, dan masyarakat.
- 4) Jalinan kerjasama dengan keluarga dan masyarakat pengguna: saat *asesmen*, penetapan kompetensi dasar, penetapan tema, dan evaluasi melalui proses persetujuan/*agreement* dari pihak-pihak yang menindaklanjuti kecakapan yang telah dicapai.
- 5) Mengintegrasikan akademik fungsional dan kompensatoris: substansi akademik fungsional dan kompensatoris untuk pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari seharusnya fungsional dalam pencapaian kompetensi dasar yang terintegrasi dalam tema.
- 6) Pengembangan kepribadian: pemecahan masalah yang tertuang dalam tema memberi peluang untuk berbagai pengembangan kepribadian.
- 7) Persiapan vokasional setaraf semi terampil dan nonmanajerial: pencapaian kompetensi dasar mulai awal tingkat prasekolah sampai menengah sebagai persiapan untuk memperoleh vokasional yang dapat dikerjakan oleh tunagrahita kategori ringan.

- 8) Tema relevan dengan budaya di keluarga dan lingkungan terdekat anak: tema aktivitas kehidupan sehari-hari mengikuti budaya di lingkungan keluarga dan lingkungan terdekat anak. Lingkungan terbatas ini dikarenakan keterbatasan kompetensi anak.
- 9) Mengintegrasikan membaca, menulis, berhitung, dan kompensatoris yang bersifat terapi: substansi membaca, menulis, berhitung, dan kompensatoris untuk pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan menolong diri sendiri seharusnya fungsional dalam pencapaian kompetensi dasar yang terintegrasi dalam tema.
- 10) Pengembangan kepribadian: pemecahan masalah dan menolong diri sendiri yang tertuang dalam tema memberi peluang untuk berbagai pengembangan kepribadian.
- 11) Menolong diri sendiri: kebutuhan yang utama dari kompetensi anak tunagrahita kategori sedang adalah mampu menolong diri sendiri.
- 12) Rekreatif dan penggunaan waktu luang: kemampuan komunikasi dan interaksi sosial bagi tunagrahita kategori sedang dimungkinkan pada program rekreatif penggunaan waktu luang.

D. Aktivitas Pembelajaran

Lakukanlah beberapa aktivitas berikut ini secara berkelompok. Kaji kembali mengenai strategi pendekatan pembelajaran bagi anak dengan gangguan perkembangan intelektual dan buatlah *mind mapping!* Kerjakan aktivitas pembelajaran ini pada LK 3.1!

E. Latihan/ Kasus /Tugas

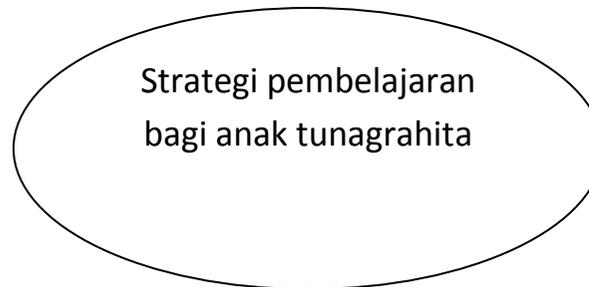
Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini berdasarkan pemahaman Saudara terhadap isi materi pada kegiatan pembelajaran 3. Usahakan menjawab tanpa melihat kembali materi tersebut.

1. Program yang harus dikembangkan bagi anak dengan gangguan perkembangan intelektual minimal mencakup empat area. Jelaskan empat area pengembangan tersebut disertai contohnya!
2. Anak dengan gangguan perkembangan intelektual terdiri dari gangguan yang ringan sampai dengan sangat berat. Sebutkanlah beberapa pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan bagi anak-anak dengan gangguan berat hingga sampai berat!
3. Menurut pemahaman Saudara, apakah pembelajaran tematis sesuai bagi anak dengan gangguan perkembangan intelektual?

Tuliskan jawaban Saudara pada LK 3.2!

Jika sudah selesai menjawab, Saudara dapat mengecek jawaban dengan menggunakan kisi-kisi pada bagian kunci jawaban.

MIND MAPPING



LK 3.2 Latihan/tugas

1. Program yang harus dikembangkan bagi anak dengan gangguan perkembangan intelektual minimal mencakup empat area. Jelaskan empat area pengembangan tersebut disertai contohnya!

2. Anak dengan gangguan perkembangan intelektual terdiri dari gangguan yang ringan sampai dengan sangat berat. Sebutkanlah beberapa pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan bagi anak-anak dengan gangguan berat hingga sampai berat!

3. Menurut pemahaman Saudara, apakah pembelajaran tematis sesuai bagi anak dengan gangguan perkembangan intelektual?

F. Rangkuman

- 1) Pendekatan pembelajaran merupakan suatu himpunan asumsi yang saling berhubungan dan terkait dengan sifat pembelajaran.
- 2) Strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (*asesmen*) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- 3) Dua strategi pembelajaran yang pokok yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered teaching*) dan yang berpusat kepada siswa (*student-centered teaching*).
- 4) Mengajar anak dengan gangguan intelektual perlu membuat kurikulum berdasarkan realita atau *reality based curriculum* dan pembelajaran dilakukan dengan *learning by doing* dan mengadaptasi situasi nyata.
- 5) Anak tunagrahita perlu *direct teaching* artinya guru harus mengarahkan secara langsung pada saat belajar dan perlu memperbanyak latihan dan penguatan.
- 6) Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan program pembelajaran bagi anak, yaitu 1) keterampilan guru dan siswa yang dibutuhkan; 2) lingkungan belajar; 3) isi kurikulum; dan 4) penggunaan teknologi.
- 7) Program bagi anak dengan hambatan intelektual khususnya yang berada pada level yang *mild* sampai *moderate* biasanya terdapat empat area utama, yaitu: 1) Kesiapan dan kemampuan akademik; 2) Pengembangan komunikasi dan bahasa; 3) Sosialisasi; dan 4) *Prevocation*.
- 8) Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.
- 9) Pendekatan saintifik dapat menggunakan beberapa strategi seperti pembelajaran kontekstual, materi pembelajaran berbasis pada fakta

- 10) atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu.
- 11) Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- 12) Pelaksanaan pendekatan saintifik/pendekatan merupakan pengorganisasian pengalaman belajar melalui mengamati; menanya; mengumpulkan informasi/mencoba; menalar/mengasosiasi; dan mengomunikasikan.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Jika semua jawaban Saudara telah sesuai dengan kisi-kisi dapat diartikan bahwa Saudara sudah memahami materi pada kegiatan pembelajaran 3. Oleh karena itu Saudara dapat melanjutkan untuk mempelajari kegiatan pembelajaran berikutnya.

Apabila masih terdapat jawaban yang belum sesuai, Saudara diharapkan membaca dan mempelajari kembali kegiatan pembelajaran 3 khususnya pada bagian yang masih belum dipahami.

KOMPETENSI PROFESIONAL:

MODIFIKASI PERILAKU DAN AKTIVITAS BERMAIN

KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

MODIFIKASI PERILAKU PADA ANAK TUNAGRAHITA

A. Tujuan

Pada kegiatan pembelajaran 4 akan dibahas mengenai masalah-masalah perilaku dan pembentukan perilaku pada anak tunagrahita. Diharapkan guru dapat memperdalam pemahaman mengenai bagaimana memodifikasi perilaku yang diharapkan pada anak tunagrahita.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari materi, diharapkan peserta dapat :

1. Memahami masalah-masalah perilaku pada anak tunagrahita
2. Memahami langkah-langkah modifikasi perilaku
3. Memberi contoh aplikasi pendekatan perilaku pada pengembangan diri anak tunagrahita

C. Uraian Materi

1. Masalah-masalah Perilaku Pada Anak Tunagrahita

Anak dengan gangguan perkembangan intelektual biasanya menunjukkan perilaku bermasalah. Hal ini tidak terlepas dari terbatasnya kemampuan anak dalam memahami informasi yang ada di lingkungan. Berikut beberapa permasalahan yang dihadapi anak tunagrahita :

a. Kemampuan Memproses Informasi

Karakteristik yang paling jelas pada anak dengan gangguan perkembangan intelektual *mild* atau *moderate* adalah kemampuan kognitifnya yang terbatas yaitu kemampuan untuk memproses informasi. Mereka biasanya tidak dapat menunjukkan kemampuannya dalam akademik sesuai dengan usia kronologisnya. Untuk membantunya, kita harus memahami terlebih

dahulu bagaimana mereka berpikir atau bagaimana mereka memproses informasi yang mereka terima.

Sebagian besar anak dengan gangguan perkembangan intelektual mengalami masalah dalam *central processing* atau pengklasifikasian stimulus melalui penggunaan memori, penalaran dan evaluasi.

Klasifikasi atau pengaturan informasi merupakan masalah spesifik bagi anak-anak dengan gangguan perkembangan intelektual, sebagai contoh anak usia sekolah dapat belajar dengan cukup cepat dalam mengelompokkan hal-hal yang disekitarnya ke dalam kelompok-kelompok tertentu seperti kursi, meja, sofa dikelompokkan ke dalam furniture, kemudian apel, nanas, pir, jeruk masuk pada kelompok buah. Anak-anak dengan gangguan perkembangan intelektual kurang mampu melakukan pengelompokkan ini. Mereka juga akan kesulitan dalam menjelaskan atau menyebutkan persamaan atau keserupaan benda seperti kereta dan mobil.

Memori, merupakan salah satu fungsi lain dari *central processing*. Masalah memori ini bisa jadi akibat persepsi awal yang buruk terkait informasi yang disimpan. Sebagian besar anak-anak melakukan pengulangan sebagai bantuan mengingat, mereka menyebutkan berbagai kata sampai dapat mengingatnya. Anak-anak dengan gangguan perkembangan intelektual kurang dapat melakukan pengulangan informasi karena kemampuan mereka dalam menggunakan memori jangka pendek pun terbatas. Mereka tidak dapat mempersepsi stimulus karena mereka tidak dapat memusatkan perhatian pada aspek-aspek yang relevan dari pengalamannya. Mereka tidak bisa bernalar karena mereka tidak memiliki strategi untuk mengorganisasikan informasi sampai pada titik yang dapat digunakan untuk menalar. Mereka juga seringkali memilih respon yang tidak tepat sehingga sering kali dikatakan kurang memiliki penilaian atau *judgement* yang baik.

b. Kemampuan Memperoleh dan Menggunakan Bahasa

Terdapat hubungan yang erat antara bahasa dan kognisi. Hubungan tersebut lebih ke arah hubungan timbal balik dimana kemampuan berbahasa dibatasi oleh kognisi dan kognisi pun khususnya berpikir, merencanakan dan menalar dibatasi pula oleh bahasa. Kurangnya input pada periode belajar bahasa akan mempengaruhi sistem linguistiknya. Pada dasarnya tahapan perkembangan bahasa yang dilalui anak dengan gangguan perkembangan intelektual serupa dengan anak lain pada umumnya namun lebih lambat. Sebagai contoh, anak usia 5 tahun bisa saja setara kemampuan berbahasanya dengan anak yang memiliki gangguan perkembangan intelektual berusia 10 tahun tetapi usia mentalnya 5 tahun.

c. Kemampuan Memperoleh Keterampilan Emosional Dan Sosial

Kesulitan-kesulitan emosi dan sosial dapat menghambat atau mengganggu penyesuaian diri baik dalam lingkungan pekerjaan maupun di masyarakat pada umumnya sehingga akan turut menentukan penerimaan oleh lingkungan. Anak dengan gangguan perkembangan intelektual mengalami kesulitan-kesulitan ini dan biasanya mereka kurang diterima oleh lingkungan dibandingkan dengan teman seusia pada umumnya. Terdapat beberapa keterampilan penting agar dapat diterima oleh lingkungan diantaranya adalah kemampuan berbagi, menunggu giliran, tersenyum, memperhatikan dan mengikuti instruksi. Individu yang memiliki kompetensi sosial dapat menggunakan keterampilan-keterampilan tersebut secara tepat pada berbagai situasi sosial.

1) Adaptasi sosial

Anak-anak dengan gangguan perkembangan intelektual seringkali kesulitan dalam menangkap tanda-tanda sosial (*social cues*) dan biasanya minta bantuan kepada orang

dewasa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Dalam lingkungan biasanya anak ini kurang dapat diterima secara sosial. Oleh karena itu perlu adanya program khusus untuk mengembangkan keterampilan sosialnya. Mereka perlu untuk mempraktikkan langsung bagaimana mengidentifikasi tanda-tanda sosial agar memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai situasi sosial. *Role play* dapat dilakukan sebagai ajang latihan disertai dengan diskusi mengenai strategi-strategi yang bermanfaat untuk interaksi prososial. Dua karakteristik umum anak dengan gangguan perkembangan intelektual adalah *credulity* (mudah percaya) dan *gullibility* (mudah dibohongi). Hal ini pada dasarnya karena ketidakmampuan mereka dalam menilai kebenaran.

Pada usia anak pra sekolah atau sekolah dasar, pengembangan keterampilan sosial ini sangat penting dan dapat dilakukan secara informal. Anak dapat belajar berbagi, menunggu giliran dan bekerja sama secara kooperatif dengan anak lain dalam kegiatan sehari-hari. Sebagai contoh aktivitas makan di sekolah merupakan saat yang baik untuk belajar keterampilan sosial, mereka dapat belajar tentang tata cara atau adab makan, membantu orang lain, berbagi makanan dan lain-lain.

Anak-anak dengan gangguan perkembangan intelektual seringkali mengalami kesulitan dalam mentransfer informasi atau pengalaman pada situasi yang baru atau berbeda. Oleh karenanya kita memang harus mengajarkan keterampilan sosial ini dalam berbagai kesempatan dan tidak bisa berharap bahwa anak dapat mengerti dengan sendirinya tentang bagaimana berperilaku seharusnya.

Sebagian besar individu pada umumnya dapat mempelajari keterampilan sosial ini melalui observasi atau pengalaman sebelumnya. Biasanya kita dapat mengingat kembali mengenai bagaimana menghadapi situasi yang ada. Pada

anak dengan gangguan perkembangan intelektual, kemampuan mereka akan hal ini kurang berkembang sehingga memerlukan instruksi atau petunjuk langsung bagaimana mereka harus berespon terhadap situasi sebagai upaya menyesuaikan diri. *Role play* dalam berbagai setting dapat membantu untuk menggugah kesadaran dan pengetahuan mengenai apa yang harus dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan.

Anak dengan gangguan perkembangan intelektual pun harus diajarkan mengenai bagaimana menjaga diri. Hal ini khususnya terkait dengan hubungan seksual. Anak-anak ini sangat rentan dengan masalah pelecehan seksual karena mereka mudah percaya pada orang lain. Oleh karena itu perlu mengajarkan pada anak bagaimana ia menjaga diri dari hal-hal yang dapat merugikan dirinya.

2) Perilaku di kelas

Terdapat beberapa karakteristik perilaku anak dengan gangguan perkembangan intelektual yang sering teramati di kelas (Ormrod, 2011). Karakteristik yang sering teramati :

- a) Perilaku mengganggu di kelas yang sekali-kali terjadi
- b) Ketergantungan terhadap panduan orang lain tentang bagaimana berperilaku
- c) Perilaku yang lebih baik di kelas ketika ekspektasinya jelas
- d) Kurangnya motivasi intrinsik dibandingkan teman-teman seusianya; sangat responsif terhadap motivasi ekstrinsik
- e) Kecenderungan mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan

Strategi yang disarankan di kelas

- a) Tetapkan aturan yang jelas dan konkret tentang perilaku di kelas

- b) Berilah isyarat ke siswa berkenaan dengan perilaku yang tepat; usahakan agar petunjuk yang digunakan sederhana
- c) Gunakan pendekatan perilaku yang diinginkan
- d) Beri umpan balik eksplisit mengenai di titik mana siswa telah melakukan sesuatu dengan tepat dan di titik mana sebaliknya
- e) Gunakan penguat ekstrinsik untuk mendorong perilaku produktif; secara bertahap hilangkan penguat ekstrinsik tersebut ketika siswa menunjukkan tanda-tanda memiliki motivasi intrinsik
- f) Berikan penguatan terhadap kegigihan dan ketekunan dan juga kesuksesan

2. Modifikasi Perilaku Pada Anak Tunagrahita

Pada dasarnya pembentukan perilaku tidak terlepas dari teori-teori belajar yang telah dibahas pada kegiatan pembelajaran 1. Karena perilaku merupakan salah satu aspek yang dipelajari oleh anak dari lingkungan sejak ia kecil. Oleh karena itu, pada bagian ini akan dikutip kembali prinsip-prinsip utama dari teori belajar yang dianggap relevan dalam memodifikasi perilaku seseorang.

a. *Classical Conditioning*

Classical conditioning merupakan salah satu bentuk belajar dimana individu belajar menghubungkan atau mengasosiasikan stimulus yang tadinya bersifat netral menjadi stimulus yang lebih bermakna sehingga menimbulkan respon tertentu. Secara garis besar *classical conditioning* mencakup pembahasan mengenai dua jenis stimulus dan dua jenis respon yaitu *unconditioned stimulus* (UCS), *unconditioned response* (UCR), *conditioned stimulus* (CS) dan *conditioned response* (CR). Lebih jelasnya, dapat dilihat kembali Kegiatan Pembelajaran 1.

b. *Operant Conditioning*

Operant conditioning seringkali disebut juga sebagai *instrumental conditioning* yaitu salah satu bentuk belajar dimana konsekuensi dari sebuah perilaku menghasilkan perubahan perilaku yang mungkin ditampilkan. Konsekuensi disini mencakup *reward* dan *punishment*.

Reinforcement (reward) merupakan suatu konsekuensi yang dapat meningkatkan peluang munculnya perilaku. Sebaliknya *punishment* merupakan konsekuensi yang dapat menurunkan peluang munculnya perilaku. Sebagai contoh, ketika guru memberikan komentar “bagus, kamu sudah menyimpan sendiri alat tulis ke dalam tas” jika dengan komentar ini kemudian anak akan terus berusaha menyimpan sendiri alat tulis ke dalam tas berarti komentar guru merupakan *reward* bagi anak. Contoh lain, ketika anak-anak ribut di kelas dan guru menegur anak-anak tersebut dan ternyata dengan adanya teguran perilaku ribut di kelas menurun berarti teguran tersebut telah bertindak sebagai *punishment*.

Memberi penguatan terhadap perilaku berarti menguatkan perilaku tersebut (Domjan, dalam Santrock; 222). Pada dasarnya terdapat dua jenis penguatan (*reinforcement*) yaitu *positive reinforcement* dan *negative reinforcement*. Pada *positive reinforcement*, terjadi peningkatan frekuensi dari respon karena adanya stimulus yang menyenangkan. Sebaliknya, pada *negative reinforcement* frekuensi dari respon meningkat karena diikuti peniadaan stimulus yang tidak menyenangkan. Misal, seorang anak diingatkan untuk menyimpan sepatu, ibu terus menerus berbicara dan mengomel, akhirnya anak mau menyimpan sepatu. Respon anak (menyimpan sepatu) merupakan upaya untuk menghilangkan stimulus yang tidak menyenangkan (omelan ibu). Perbedaan antara *positive* dan *negative reinforcement* adalah pada *positive reinforcement* sesuatunya ditambahkan sebaliknya pada *negative reinforcement* ada sesuatu yang dikurangi atau dihilangkan. Biasanya yang

sering membingungkan adalah antara *negative reinforcement* dan *punishment*, yang dapat ditekankan adalah pada *negative reinforcement* tetap akan meningkatkan respon sedangkan pada *punishment* untuk menghilangkan atau mengurangi.

c. **Applied Behavior Analysis dalam setting pendidikan**

Applied Behavior Analysis pada dasarnya merupakan pengembangan dari *operant conditioning* dimana diterapkan berbagai prinsip *Operant Conditioning* dalam mengubah perilaku manusia. *Applied Behavior Analysis* sangat penting dalam meningkatkan perilaku yang diinginkan dan menurunkan/mengurangi perilaku yang tidak diinginkan.

Applied Behavior Analysis terdiri dari beberapa tahapan. Pertama dilakukan observasi atau pengamatan kemudian menentukan target perilaku yang perlu diubah secara spesifik. Selanjutnya tujuan berupa perilaku ditentukan, memilih jenis *reinforcer* dan *punisher* yang akan digunakan, melaksanakan program manajemen perilaku kemudian mengevaluasi kegagalan dan keberhasilan program (Dunlap dalam Santrock, 2011).

1) **Meningkatkan Perilaku Yang Diharapkan**

Terdapat beberapa strategi yang dapat diterapkan dalam meningkatkan frekuensi munculnya perilaku yang diharapkan sebagai berikut:

a) **Memilih Penguat Yang Efektif**

Penguat yang efektif bagi setiap anak bisa jadi berbeda-beda dan cenderung bersifat individual. Untuk menemukan penguat apa yang paling efektif bagi anak dapat dilakukan dengan cara :

- (1) mengamati hal apa yang paling memotivasi sebelum-sebelumnya,
- (2) apa yang diinginkan oleh anak namun hal tersebut tidak mudah atau tidak bisa diperoleh setiap saat,

- (3) penilaian anak tentang penguat itu sendiri,
- (4) bertanya pada anak penguat apa yang paling disukai,
- (5) mempertimbangkan berbagai alternatif penguat baru agar anak tidak bosan.

Dalam menentukan penguat alangkah lebih baik menggunakan penguat yang bersifat alamiah (*natural reinforcer*) seperti pujian atau memberikan hak istimewa untuk melakukan aktivitas dibandingkan dengan memberikan permen atau uang (Santrock, 2011). Salah satu contoh pemberian hak adalah ketika anak mampu menyelesaikan tugas akan diberi kesempatan melakukan aktivitas yang diinginkan seperti menggambar, menulis cerita dan lainnya.

b) Menjadikan Penguat Sebagai Sesuatu Hal Yang Pasti Dan Tepat Waktu

Bagian ini menekankan bahwa penguat akan menjadi efektif jika diberikan hanya ketika anak melakukan atau menunjukkan perilaku atau performa tertentu sesuai dengan yang diharapkan. Agar lebih jelasnya hal ini menunjukkan hubungan “jika...maka...”, sebagai contoh “Doni, jika berhasil menyelesaikan tugas dalam 15 menit, maka kamu boleh bermain lego”. Pernyataan ini akan memperjelas apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan penguat. Selain itu, sebaiknya *reward* atau penguat diberikan langsung setelah anak menunjukkan perilaku yang disepakati agar anak dapat menghubungkan perilaku dengan perolehan *reward* itu sendiri.

c) Membuat Jadwal Pemberian Penguatan

Pada dasarnya pemberian *reinforcer* atau penguat paling baik jika dilakukan secara kontinyu atau

berkesinambungan. Artinya setiap anak menunjukkan respon yang diharapkan akan mendapatkan penguat namun seringkali situasi tidak memungkinkan untuk memberikan penguat setiap anak menunjukkan respon. Oleh karena itu dapat dibuat jadwal untuk memberikan penguat tersebut. Sebagai contoh penyusunan jadwal adalah anak baru diberikan *reward* ketika anak dapat menunjukkan respon yang tepat sebanyak empat kali.

d) Membuat Kontrak

Pembuatan kontrak ini maksudnya adalah menuliskan kesepakatan mengenai pemberian *reward* atau penguatan. Sebagai contoh, dalam kontrak disebutkan bahwa siswa telah setuju untuk menjadi anak yang baik dengan melakukan -----, -----, dan ----- --. Dan guru setuju untuk ----- ketika siswa berperilaku sesuai dengan yang disepakati. Kontrak yang dibuat pun bisa ditandatangani oleh siswa, guru dan siswa lainnya sebagai saksi.

e) Menggunakan *Negative Reinforcement* Secara Efektif

Pada *Negative Reinforcement*, respon meningkat karena melalui respon tersebut dapat menghilangkan atau mengurangi stimulus yang tidak menyenangkan. Yang perlu disadari adalah seringkali ketika kita menggunakan *negative reinforcement* muncul respon-respon yang tidak diharapkan seperti tantrum atau menangis. Misalnya ketika guru menyampaikan, "Rani, kamu tetap duduk di meja sampai menyelesaikan tulisanmu. Kamu bisa bergabung dengan teman untuk mewarnai jika tugas menulismu sudah selesai." Anak bisa mempelajari bahwa ia bisa bergabung dengan teman jika sudah selesai. Sebagian anak mungkin tidak masalah dengan hal ini tetapi bisa jadi anak yang

mengalami kesulitan dalam menulis menimbulkan reaksi sebaliknya yang tidak diharapkan, seperti menangis.

f) Menggunakan *Prompt* Dan *Shaping*

Prompt adalah menambahkan stimulus atau tanda yang diberikan sebelum respon yang dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya respon. *Prompt* ini membantu munculnya respon, ketika anak sudah menunjukkan respon yang benar secara konsisten maka *prompt* bisa dikurangi bahkan dihentikan. *Prompt* ini bisa berupa berbagai bentuk bantuan yang dianggap relevan misal dengan memberi gambar tambahan ketika mengajarkan sesuatu, memberi instruksi atau petunjuk dan bisa juga berupa tindakan tertentu. Misalnya ketika menjelaskan cara membuang sampah maka guru bisa dibantu dengan media gambar berupa tong sampah. *Prompt* yang berupa instruksi misalnya, “Kita akan mulai tesnya” jika diperlukan masih bisa dilanjutkan dengan kalimat “Jadi simpanlah buku-buku di dalam tas, di atas meja hanya alat tulis saja”.



Gambar 4. 1 Contoh gambar untuk *prompt*
sumber :clipart

Pada saat menggunakan *prompt*, kita beranggapan bahwa anak dapat menunjukkan perilaku yang diharapkan. Tetapi terkadang, anak tidak dapat melakukan apa yang diharapkan tersebut karena belum

memiliki kemampuan yang dibutuhkan secara memadai. Oleh karena itu, diperlukan *shaping*.

Shaping adalah mengajarkan perilaku baru dengan menguatkan keberhasilan yang dapat mengantarkan pada perilaku yang telah ditargetkan. *Shaping* melibatkan tahapan-tahapan kecil dalam membentuk perilaku sebenarnya yang diinginkan sehingga biasanya membutuhkan waktu yang relatif panjang. Oleh karena itu dibutuhkan pula kesabaran dalam melakukannya karena kita harus peka dan menghargai segala bentuk keberhasilan yang akan mengarahkan pada penguasaan terhadap perilaku atau tugas tertentu. Sebagai contoh, agar anak dapat melakukan aktivitas makan sendiri dengan menggunakan sendok, maka anak terlebih dahulu diajarkan bagaimana memegang sendok dengan benar, bagaimana mengambil makanan dan meletakkannya ke dalam piring dan lain-lain. Artinya, diperlukan tahapan-tahapan yang mengawali sebuah kemampuan yang perlu dimiliki anak.



Gambar 4. 2 Cara memegang sendok
Sumber www.goodgirlidiaries.wordpress.com



Gambar 4. 3 Anak makan sendiri
 Sumber www.parenting.co.id

Contoh lainnya ketika anak akan belajar menggunakan sepatu bertali maka ada baiknya mengajarkan terlebih dahulu bagaimana membuat simpul atau menali.



Gambar 4. 4 Anak belajar menali
 sumber www.britaniasari.wordpress.com

2) Menurunkan Perilaku Yang Tidak Diinginkan

Paul Alberto and Anne Troutman (dalam Santrock, 2011) menyebutkan beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam upaya mengurangi atau menurunkan perilaku yang tidak diinginkan, yaitu :

a. *Differential Reinforcement*

Differential Reinforcement, kita memberi penguatan ketika anak melakukan sesuatu yang lebih sesuai atau lebih mendekati dengan apa yang kita harapkan, misal

kita akan lebih menghargai anak ketika ia menggunakan komputer untuk menghasilkan sebuah karya dibandingkan dengan menggunakannya untuk bermain *game*.

b. Memberhentikan penguatan/*reinforcement* (*extinction*)

Mengakhiri atau memberhentikan penguatan /*reinforcement* (*extinction*) artinya menarik atau tidak memberikan *positive reinforcement* ketika anak melakukan perilaku yang tidak sesuai. Banyak perilaku yang tidak sesuai secara tidak sengaja tetap terpelihara. Sebagai contoh, seringkali anak melakukan perilaku yang tidak sesuai untuk menarik perhatian orang lain. Biasanya guru atau orang tua akan menegur, meneriaki atau memarahi anak karena perilakunya tersebut. Disadari atau tidak hal tersebut justru akan menguatkan perilaku tersebut karena apa yang diharapkan oleh anak tercapai yaitu orang tua atau guru memberi perhatian. Oleh karena itu sebagai langkah mencegah perilaku tersebut berulang hendaknya guru atau orang tua mengabaikannya dan lebih memperhatikan perilaku lain yang tepat.

c. Menghilangkan Stimulus Yang Diinginkan

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah *time out* yang digunakan untuk mencegah anak memperoleh *positive reinforcement* dari perilaku sulitnya (Farrell, 2006). Sebagai contoh, guru berasumsi bahwa perhatian teman sekelas merupakan *positive reinforcement* untuk perilaku sulit maka ketika anak menunjukkan perilaku sulit maka menghambat dengan segera adanya perhatian dari teman merupakan hal yang perlu dilakukan. Sebaiknya waktu yang diberlakukan untuk menjauhkan anak dari teman-

temannya ini tidak lebih dari tiga menit dan anak bisa segera bergabung setelah menunjukkan perilaku yang lebih baik. Ketika kita menggunakan *time out* hendaknya anak diberi penjelasan terlebih dahulu mengenai aturan mainnya. Artinya kapan anak akan dikenakan *time out* dan tujuan pemberlakuan pun harus dijelaskan.

d. Memberikan Stimulus Yang Tidak Menyenangkan (*Punishment*)

Biasanya orang menghubungkan pemberian stimulus yang tidak menyenangkan dengan *punishment* karena dianggap dapat menurunkan atau mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Biasanya stimulus tidak menyenangkan yang diberikan oleh guru berupa teguran. Teguran atau omelan hanya efektif jika guru berada dekat dengan anak dan langsung dilakukan setelah anak melakukan perilaku tak sesuai, tidak terlalu panjang dan langsung pada sasaran. Biasanya intonasi suara yang tinggi disertai mimik tertentu sudah cukup menjadi stimulus yang tidak menyenangkan bagi anak.

Menurut Brodtkin (dalam Santrock, 2011), terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan benar mengenai pemberian stimulus yang tidak menyenangkan (*punishment*) ini, diantaranya adalah :

penggunaan *punishment* secara intens disadari atau tidak menunjukkan kekurangmampuan mengatasi situasi yang menimbulkan tekanan (stress);

Punishment dapat menimbulkan rasa takut, marah, atau menjauh pada diri anak;

- 1) Ketika anak dihukum, mereka akan menjadi sangat cemas sehingga dapat mempengaruhi konsentrasinya;

- 2) Melalui *punishment*, anak hanya belajar mengenai apa yang tidak boleh dilakukan tetapi mereka tidak tahu apa yang harus dilakukan. Berikanlah alternatif atau kesempatan untuk mengetahui apa yang seharusnya dilakukan, contoh “Jika kamu berteriak karena marah, kenapa tidak kamu coba untuk bicara pada temanmu bahwa kamu tidak suka dengan apa yang dilakukannya?”.
- 3) Sesuatu yang pada awalnya dimaksudkan sebagai *punishment* bisa jadi malah menjadi penguat bagi anak. Misalnya anak belajar bahwa dengan berkelakuan buruk selain mendapatkan perhatian dari guru.
- 4) *Punishment* ini bisa terkesan kasar karena biasanya seseorang memberi *punishment* disertai kebingungan atau kemarahan karena menghadapi perilaku buruk anak.

3) Membimbing Perilaku Anak

a) Keterampilan Mengarahkan Perilaku Anak

Jika pada pandangan sebelumnya lingkungan berusaha mengontrol perilaku anak melalui pemberian *reward* dan *punishment* maka perspektif humanis memandang orang dewasa sebagai ‘*coach*’ atau orang yang mengarahkan perilaku yang lebih baik pada anak. Porter, (2002) dalam bukunya *Educating Young Children with Additional Needs* menyebutkan dalam mengarahkan perilaku anak, perlu diperhatikan beberapa hal diantaranya adalah :

- (1) Memberikan lingkungan yang bersahabat bagi anak dimana anak merasa aman dan yakin secara emosional.

- (2) Memberi pilihan-pilihan pada anak. Pada aktivitas-aktivitas yang wajib diikuti kita tidak dapat memberikan pilihan pada mereka untuk ikut atau tidak tetapi memberikan pilihan bagaimana ia dapat melakukan aktivitas itu.
- (3) Mengharapkan dan mendorong perilaku yang lebih baik karena jika kita memberikan harapan yang rendah maka mereka pun akan kurang berusaha dan pada akhirnya mereka pun jadinya tidak mampu menunjukkan perilaku yang diharapkan dan hal ini dapat berakibat pada penolakan teman sebaya.
- (4) Jika memungkinkan buat rutinitas. Rutinitas dapat membantu anak memahami apa yang harus dilakukan sehingga lambat laun kita tidak harus melakukan pengawasan secara terus menerus.



Gambar 4. 5 Anak diajarkan menyimpan sepatu
Sumber www.id.wikihow.com

- (5) Berikan instruksi atau petunjuk mengenai apa yang mesti dilakukan oleh anak daripada membuat larangan. Misal “berjalan pelan” di lantai yang basah daripada “jangan lari”.
- (6) Peka terhadap hal-hal yang mengganggu anak dan berikan respon yang sesuai sehingga anak bisa memperoleh keseimbangan emosi kembali.

Selain hal-hal di atas, guru juga sebaiknya mempelajari konteks ketika anak sering menunjukkan perilaku bermasalah, misal anak sering menunjukkan perilaku bermasalah ketika ada orang tak dikenal masuk kelas. Atau jika anak justru terlalu sering menunjukkan perilaku bermasalah maka guru hendaknya mempelajari konteks dimana ia dapat menunjukkan perilaku yang sesuai.

b) Menetapkan pedoman, bukan aturan

Jika anak dapat berkomunikasi dua arah, guru dan anak bisa bersama-sama menentukan pedoman perilaku tetapi jika anak belum dapat berkomunikasi dua arah secara bermakna maka Guru dapat membuat pedoman perilaku bagi anak. Yang dimaksud dengan pedoman perilaku adalah apa-apa yang ingin dilakukan oleh anak. Pedoman ini menjadi referensi agar respon kita dapat diprediksi pada waktu dan keadaan yang berbeda tetapi respon tersebut bisa disesuaikan dengan kondisi. Misal anak-anak makan sambil duduk di kursi masing-masing, jika anak makan sambil berjalan guru akan menegur dan meminta anak kembali duduk. Suatu saat ketika makan ada seorang anak yang keluar dari bangku sebelum makan selesai, maka anak-anak dapat memprediksi respon yang akan kita berikan yaitu menegur dan meminta anak duduk kembali. Tetapi ternyata anak keluar dari bangku karena hendak mengambil sendok baru karena yang ia gunakan jatuh dan kotor, tentu saja respon guru akan disesuaikan dengan kondisi saat itu yaitu mengizinkan anak untuk mengambil sendok dan segera kembali ke kursi dan melanjutkan makan. Respon yang berbeda mungkin diberikan jika ternyata anak keluar dari bangku karena ingin berjalan-jalan.

Perbedaan pedoman dengan aturan adalah jika pada pedoman lebih menekankan perilaku yang diharapkan atau yang ingin dilakukan oleh anak sedangkan pada aturan lebih menekankan perilaku yang tidak diinginkan dan disertai sanksi.

c) Mengakui perilaku yang sesuai

Kita hendaknya mengakui keberhasilan-keberhasilan anak termasuk perilaku-perilaku sesuai yang sudah dapat ditunjukkan oleh anak. Pengakuan ini penting agar anak tetap termotivasi dan terus berusaha untuk melakukannya.

Berbeda dengan pengakuan yang diberikan, pengakuan lebih bermakna dalam membentuk konsep diri anak lebih baik karena anak mendapatkan informasi apa yang sudah dapat dilakukan anak bukan apa yang harus dilakukan anak. Umpan balik yang informatif disertai bukti dapat membantu anak mengenali atau menyadari hal-hal yang telah mampu dilakukannya.

d) Memodifikasi Tuntutan-tuntutan

Pada saat terjadi kekacauan yang disebabkan oleh anak, kita harus mencoba memahami berarti anak tidak bisa menghadapi situasi tersebut dengan baik. Hal yang dapat dilakukan diantaranya adalah memberikan bantuan kepada anak untuk bisa memperoleh kontrol diri kembali atau mengubah harapan kita.

e) Menjaga nama baik (harga diri) anak

Pada saat anak telah melakukan kesalahan, penting bagi kita untuk tetap menjaga kenyamanan anak secara emosi karena akan menyangkut harga dirinya. Pada anak dengan gangguan perkembangan intelektual mungkin harga diri merupakan hal yang luput pada diri anak karena mereka kurang dapat menilai apa yang

dipikirkan oleh orang lain tentang dirinya tetapi kita tetaplah harus menjaga kenyamanan mereka.

Perlu dipahami bahwa terkadang anak menimbulkan kekacauan karena kemampuan menilai mereka tentang akibat suatu tindakan yang masih berkembang apalagi pada anak dengan gangguan perkembangan intelektual, kemampuan antisipasi mereka sangat rendah. Mereka kurang dapat memahami akibat yang mungkin ditimbulkan dari perilakunya tersebut. Jika demikian kita perlu mengingatkan kepada anak untuk tidak mengulang perilaku tersebut dan menyampaikan dampak dari perilaku itu.

f) Bersikap tegas tentang perilaku yang tidak sesuai

Perilaku yang harus segera ditangani terutama adalah perilaku-perilaku yang melanggar atau mengganggu hak-hak orang lain. Ketika perilaku anak mengganggu kebutuhan kita atau anak lainnya, kita harus menyampaikan dampak perilakunya terhadap orang lain, misal ketika anak berteriak-teriak pada saat jam belajar di kelas, kita dapat katakan “Ibu ingin kamu bicara pelan-pelan saja. Suara teriakanmu membuat suara Ibu tidak bisa didengar teman lain dan hal ini sangat mengganggu ” hindari menyampaikan “ gara-gara kamu berteriak jadi suara Ibu tidak terdengar dan teman-temanmu tidak bisa mendengarkan penjelasan ibu barusan”.

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan ketika kita mencoba bersikap tegas pada anak. Pertama, sampaikan segera pada saat perilaku bermasalah anak muncul, diharapkan anak bisa memahami perilakunya berdampak tidak menyenangkan kepada orang lain. Prinsip kedua, jika

kita ingin anak mendengarkan kebutuhan kita maka kita juga harus mendengarkan mereka. Sebagai contoh, pada saat anak mencuci tangan menggunakan sabun dan ia memainkan dengan membuat gelembung sehingga anak lain harus menunggu lama untuk mencuci tangan juga. Maka kita dapat mengatakan pada anak “Bu Guru tahu mungkin sangat menyenangkan bermain gelembung dari sabun. Tapi masih banyak teman-temanmu yang menunggu untuk cuci tangan. Ibu ingin kamu segera membersihkan tangan atau membiarkan teman-temanmu mencuci tangan lebih dulu. Mana yang kamu pilih?”.

- g) Pemilihan kalimat dapat disesuaikan dengan kemampuan anak memahami bahasa. Jika anak kurang dapat mencerna kalimat panjang atau kompleks maka buatlah kalimat-kalimat sederhana atau pendek dan sampaikan perlahan-lahan dan jika memungkinkan dapat dibantu dengan isyarat.

Menyelesaikan konflik secara bersama-sama

Aliran humanistik berusaha menyelesaikan konflik atau perilaku buruk yang berdampak baik bagi anak maupun orang dewasa melalui pemecahan masalah secara kolaboratif bukan melalui hukuman. Artinya dicari solusi. Jika terjadi perselisihan antar anak, cobalah untuk melakukan hal berikut :

- (1) Tanya dan dengarkan kebutuhan masing-masing anak
- (2) Jelaskan masing-masing kebutuhan tersebut pada anak lainnya yang terlibat perselisihan itu
- (3) Tanya pada anak bagaimana mereka dapat menyelesaikan perselisihan tersebut dimana semua anak bisa terpenuhi kebutuhannya

- (4) Bimbing mereka untuk memilih salah satu dari strategi – strategi yang mereka kemukakan
- (5) Capai kesepakatan mereka untuk mencoba solusi yang dipilih dan berterima kasihlah pada anak untuk kerja samanya
- (6) Ketika solusi telah diambil, dicek apakah berjalan atau tidak.

h) Mengajarkan kontrol diri

Sebagian anak menunjukkan perilaku yang tidak sesuai karena ia tidak tahu perilaku seperti apa yang diharapkan tetapi terdapat sebagian lain dimana anak melakukan hal tersebut lebih dikarenakan adanya luapan emosi. Sebagai contoh seorang anak sudah selesai makan dan perutnya pun sudah kenyang ternyata ia masih mencoba mengambil makanan milik temannya. Pertanyaannya, apa yang menyebabkan anak mengambil makanan temannya padahal ia sudah cukup kenyang? Besar kemungkinan hal ini karena kurangnya kontrol diri.

Menurut Porter (2002), anak-anak menunjukkan kehilangan kontrolnya dalam empat cara, yaitu :

- (1) *Protesting tantrums*, terjadi ketika anak marah karena tidak mendapatkan apa yang diinginkan. Jenis tantrum ini seperti menangis, berteriak, memukul, dan menendang. Dikatakan tantrum jika sebenarnya anak dapat mengungkapkan kebutuhannya dengan kata-kata malah sebaliknya mereka menyampaikannya tidak dengan menggunakan kata-kata.
- (2) *Social tantrums* mencakup penggunaan kata-kata untuk menyakiti orang lain, menolak untuk berbagi atau bergantian, mengganggu, meledek, dan secara umum tidak bersahabat.

(3) *Whingeing* (merengek). Merajuk atau omelan merupakan bentuk pasif dari *protesting tantrums* dan menunjukkan bahwa anak-anak kecewa atau tidak puas akan sesuatu dan tidak dapat mengatasi perasaannya ketika mengerjakan apa yang harus diselesaikan.

(4) *Uncooperative* (perilaku tidak kooperatif), bentuk ini merupakan ekspresi yang paling umum dari hilangnya kontrol diri. Biasanya terjadi ketika seseorang diminta melakukan sesuatu karena ia tidak ingin melakukannya dan tidak dapat mengatasi perasaannya karena harus melakukannya.

i) Menjelaskan tentang bertumbuh (*growing up*)

Bertumbuh merupakan proses belajar bagaimana menjadi bos atau mengatur perasaan kita. Jadi anak harus mengetahui bahwa dari luar, tubuh mereka terlihat tampak semakin tinggi, kuat dan besar tentunya perlu diimbangi perkembangan di dalamnya. Mereka perlu dibimbing untuk dapat mengelola perasaannya dan kita membantu mengarahkan ketika perasaannya sedang diluar kendali anak.

j) Ajak Anak Mendekat

Ketika anak menunjukkan perilaku bermasalah, daripada menyuruh anak yang sedang kebingungan menjauh dari kita, sebaliknya bawa anak mendekat, peluk atau berusaha menenangkannya. Jika ia perlu menangis maka biarkan ia menangis karena hal itu akan membuat perasaannya lebih baik.

Kita perlu peka terhadap perilaku anak agar kita tahu kapan ketika anak merasa tertekan atau hilang kontrol. Jangan salahkan mereka dengan perasaannya tapi

bimbinglah bagaimana mereka harus mengelola perasaannya tersebut. Misalnya ketika anak menangis sedih karena mainan kesayangannya rusak cukup kita katakan “Saya tahu kamu sedih, saya akan ada disini sampai kamu merasa lebih tenang”.

D. Aktivitas Pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran 4, dipaparkan mengenai masalah-masalah perilaku disertai dengan pembentukan perilaku pada anak tunagrahita. Setelah Saudara mempelajari materi pada kegiatan pembelajaran 4, cobalah melakukan aktivitas di bawah ini sebagai upaya untuk memahami secara lebih mendalam lagi. Lakukanlah aktivitas pembelajaran ini secara individual atau bersama-sama dengan rekan lain dalam kelompok. Jawaban dapat dituliskan pada lembar kerja di halaman berikutnya. Aktivitas yang harus dilakukan adalah :

1. Tuliskanlah masalah-masalah perilaku yang paling sering Saudara temukan pada peserta didik di sekolah!
2. Dalam menghadapi perilaku sulit yang dihadapi tersebut, apa saja yang biasa Saudara lakukan?
3. Buatlah evaluasi mengenai efektifitas langkah-langkah yang Saudara ambil dalam menghadapi perilaku sulit tersebut dilengkapi dengan penjelasan!
4. Sekarang, Saudara bandingkan dengan materi pembentukan perilaku pada anak. Buatlah rencana penanganan baru bagi langkah-langkah yang dipandang kurang efektif!

Tuliskanlah hasil aktivitas pembelajaran ini pada LK 4.1!

E. Latihan/ Kasus /Tugas

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini berdasarkan pemahaman Saudara terhadap isi materi pada kegiatan pembelajaran 4. Usahakan menjawab tanpa melihat kembali materi tersebut.

1. Sebutkanlah minimal tiga contoh masalah yang sering muncul pada anak tunagrahita?
2. Jelaskanlah pemikiran Saudara, mengapa anak tunagrahita sering menunjukkan perilaku yang tidak sesuai dengan anak lain yang seusianya?
3. Berdasarkan pemahaman Saudara, apa perbedaan mendasar antara pendekatan perilaku (behavioristik) dan humanistik dalam membentuk perilaku anak?
4. Berdasarkan analisa di atas, menurut Saudara, manakah yang lebih sesuai bagi anak tunagrahita?

Tuliskan jawaban Saudara pada LK 4.2! Jika sudah selesai menjawab semua pertanyaan, Saudara dapat mengecek jawaban dengan menggunakan kisi-kisi pada bagian kunci jawaban.

LK 4.1 Aktivitas Pembelajaran

Masalah perilaku yang sering muncul	Hal yang dilakukan	Efektifitas	Rencana tindakan

LK 4.2 Latihan/tugas

1. Sebutkanlah minimal tiga contoh masalah yang sering muncul pada anak tunagrahita?

2. Jelaskanlah pemikiran Saudara, mengapa anak tunagrahita sering menunjukkan perilaku yang tidak sesuai dengan anak lain yang seusianya?

3. Berdasarkan pemahaman Saudara, apa perbedaan mendasar antara pendekatan perilaku (behavioristik) dan humanistik dalam membentuk perilaku anak?

4. Berdasarkan analisa di atas, menurut Saudara, manakah yang lebih sesuai bagi anak tunagrahita?

F. Rangkuman

- 1) Kesulitan yang dialami anak dengan gangguan perkembangan intelektual mencakup kemampuan memproses informasi, kemampuan memperoleh dan menggunakan bahasa, serta kemampuan memperoleh keterampilan emosional dan sosial.
- 2) *Applied Behavior Analysis* menerapkan berbagai prinsip *Operant Conditioning* dalam mengubah perilaku manusia.
- 3) *Applied Behavior Analysis* memerlukan beberapa tahapan. Pertama dilakukan observasi atau pengamatan kemudian menentukan target perilaku yang perlu diubah secara spesifik. Selanjutnya menentukan tujuan berupa perilaku yang diharapkan, memilih jenis *reinforcer* dan *punisher* yang akan digunakan, melaksanakan program manajemen perilaku kemudian mengevaluasi kegagalan dan keberhasilan program.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Jika semua jawaban Saudara telah sesuai dengan kisi-kisi dapat diartikan bahwa Saudara sudah memahami materi pada kegiatan pembelajaran 4. Oleh karena itu Saudara dapat melanjutkan untuk mempelajari kegiatan pembelajaran berikutnya.

Apabila masih terdapat jawaban yang belum sesuai, Saudara diharapkan membaca dan mempelajari kembali kegiatan pembelajaran 4 khususnya pada bagian yang masih belum dipahami.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 5

AKTIVITAS BERMAIN BAGI ANAK TUNAGRAHITA

A. Tujuan

Dalam kegiatan pembelajaran 5 akan dibahas mengenai hakikat bermain bagi anak tunagrahita, teori-teori tentang bermain dan merancang aktivitas bermain bagi anak tunagrahita. Materi ini diharapkan dapat membantu guru memfasilitasi aktivitas bermain bagi anak tunagrahita sebagai salah satu cara meningkatkan perkembangan berbagai aspek pada diri anak.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Memberi contoh aplikasi teori kognitif dalam bermain
2. Memberi contoh aplikasi teori psikologi tentang terapi permainan
3. Mendeskripsikan pengertian bermain
4. Mendeskripsikan karakteristik bermain pada anak tunagrahita
5. Menguraikan tahapan bermain
6. Mendeskripsikan manfaat bermain bagi anak tunagrahita

C. Uraian Materi

Bagian awal pada kegiatan pembelajaran ini akan membahas mengenai hakikat bermain pada anak kemudian dilanjutkan dengan teori-teori bermain yang diadaptasi dari teori perkembangan anak. terakhir yang akan dibahas adalah merancang aktivitas bermain bagi anak tunagrahita.

1. Hakikat bermain bagi anak tunagrahita

Setiap individu baik anak-anak, remaja bahkan orang dewasa menyukai bermain karena melalui bermain banyak hal yang dapat dipelajari atau dengan kata lain bermain memiliki berbagai manfaat. Satu karakteristik utama bermain adalah kebebasan dan pilihan (Macintyre, 2001). Dalam bermain seharusnya tidak ada tekanan dan ketakutan akan kegagalan karena ketika bermain aktivitas yang dipilih

biasanya yang dapat menyenangkan bagi individu. Tentu saja bermain pada anak-anak, remaja dan dewasa, yang membedakan adalah jenis aktivitas yang dipilihnya. Artinya semakin bertambah usia seseorang jenis permainan yang dipilih pun akan berbeda, lebih kompleks dan menantang. Terdapat beberapa alasan seseorang perlu bermain, diantaranya adalah :

- a. *Fun reasons* yaitu untuk kesenangan
- b. *Skill reasons* yaitu untuk meningkatkan performa tertentu
- c. *Social reasons* biasanya untuk menjalin pertemanan
- d. *Fitness reasons* yaitu untuk menjaga atau meningkatkan kesehatan
- e. *Challenging reasons* yaitu sesuatu yang memberikan sensasi tertentu biasanya melibatkan aktivitas yang beresiko
- f. *Cathartic reasons* yaitu melepaskan ketegangan dari berbagai tekanan.

Setiap permainan sebenarnya memiliki tujuannya masing-masing namun Sher (2009) menyebutkan pada dasarnya terdapat tiga tujuan utama dari sebuah permainan dalam membantu anak-anak khususnya anak berkebutuhan khusus, yaitu:

- a. Mendorong kemampuan untuk fokus pada kejadian saat itu. Anak-anak perlu memperhatikan sebelum mereka dapat bermain bersama dengan yang lain. Pada tahap ini juga anak-anak menyiapkan energi yang diperlukan sebelum bermain. Jika energi terlalu rendah biasanya tidak bersemangat untuk terlibat dengan orang lain dan sebaliknya jika terlalu tinggi kita terlalu bersemangat sehingga sulit fokus dan perhatian kita tersebar.
- b. Meningkatkan koordinasi karena salah satu cara terbaik untuk bermain dan berinteraksi secara sosial adalah dengan melakukan aktivitas fisik bersama-sama.
- c. Menumbuhkan kesadaran pada anak bahwa sesuatu hal yang menyenangkan untuk memperhatikan dan terlibat dalam sebuah permainan. Seiring dengan koordinasinya yang meningkat,

kepercayaan diri dan keinginannya untuk mengulangi pengalaman sosial tersebut semakin meningkat pula.

Apapun alasan atau tujuan yang mendasari seseorang untuk bermain, terdapat satu hal yang pasti diperoleh yaitu belajar. Pada dasarnya ketika anak bermain ia sedang belajar sesuatu, misalnya ketika bermain ular tangga anak belajar memahami aturan, anak belajar untuk bisa mengontrol emosi, anak belajar bertoleransi.



Gambar 5. 1 Anak bermain ular tangga. Melalui bermain, anak belajar tentang aturan (cara bermain), sabar menunggu giliran dan sportif.
Sumber www.multimediasteacher.blogspot.com

Isaac (dalam Macintyre, 2001) menyampaikan bahwa bermain adalah kehidupan anak-anak dan melalui bermain anak jadi memahami dunia dimana ia berada. Isaac menekankan bahwa bermain merupakan komponen penting dalam perkembangan anak. Bahkan Vygotsky (dalam Macintyre, 2001) menyebutkan bahwa dalam bermain seorang anak sedang berada di atas usianya dimana anak-anak berusaha melompati tingkat perilaku pada usianya secara umum. sebagai contoh ketika seorang anak bermain sebagai ibu, bagaimana ia bertindak sebagai ibu yaitu sikapnya yang sabar, tutur katanya yang santun dalam menghadapi anak, menyiapkan segala kebutuhan dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa saat itu ia sedang berada “di luar” usianya.



Gambar 5. 2 Anak berperan sebagai ibu
Sumber www.haulain.com

Semiawan (2008) menyebutkan beberapa nilai atau makna sebuah permainan bagi anak. Beberapa makna bermain bagi anak diantaranya adalah :

- 1) Bermain berarti belajar mengambil resiko. Pada permulaan bermain biasanya mengandung unsur resiko seperti pertama kali belajar naik sepeda, anak beresiko terluka karena jatuh.
- 2) Bermain mengandung pengulangan. Dengan pengulangan, anak memperoleh kesempatan mencoba berbagai keterampilan yang telah dimilikinya dan semakin banyak pengulangan yang dilakukan ia pun akan semakin memperoleh kemampuan tambahan untuk melakukan aktivitas lain.
- 3) Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran. Dalam permainanpun ia dapat mengekspresikan emosi yang dirasakannya.

Bermain memegang peranan penting juga dalam menyeimbangkan fungsi belahan otak kanan dan kiri. Belahan otak kiri memiliki peranan dalam berpikir logis, teratur dan linier. Belahan otak kanan memiliki peran untuk berpikir holistik, imajinatif dan kreatif. Semiawan (2008) mengemukakan bahwa bila anak belajar formal seperti menghafal terus menerus maka yang sering diaktifkan adalah belahan otak kiri dan belahan otak kanan terabaikan perkembangannya. Melalui bermain, kemampuan seseorang dapat meningkat dengan cara yang menyenangkan sehingga bermain digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan yang diinginkan. Mengingat tujuan ini maka dalam setting pendidikan, bermain dapat dibedakan sebagai belajar dan sebagai latihan (Macintyre, 2001).

Bermain disebut sebagai sarana belajar ketika anak mempelajari hal-hal baru, seperti ketika anak pertama kalinya belajar menggunting dengan kertas, bagaimana ia belajar memegang gunting dan kertas merupakan bagian dari belajar. Kemudian anak mencoba menggunting

selama beberapa waktu agar lebih tepat memegangnya merupakan bentuk belajar sebagai latihan. Ketika anak diberikan berbagai bentuk baru untuk digunting bisa dianggap kembali bermain sebagai belajar.



Gambar 5. 3 Anak belajar menggunting dengan pola
Sumber www.bintangkecileducates.wordpress.com

Berikut ini contoh bermain sebagai belajar dan bermain sebagai latihan :

Tabel 5. 1 Bermain Sebagai Belajar dan Latihan

Bermain sebagai belajar	Bermain sebagai latihan
Bermain konstruktif Membuat model atau bangunan dengan gagasan atau ide yang diberikan untuk dibuat	Bermain sensori-motor Mengeksplorasi objek misal menyentuh dan merasakan benda, membangun jembatan, memindahkan air dari satu gelas ke gelas lain, menggambar
Bermain eksploratif Menemukan berbagai properti dari berbagai benda baru dan menemukan apa yang bisa dilakukan	Bermain simbolik Menggunakan benda-benda untuk merepresentasikan berbagai hal yang hidup (boneka sebagai bayi) atau benda yang tidak komplit (mangkuk kosong sebagai wadah untuk makanan bayi)
Pemecahan masalah Menyelesaikan <i>puzzle</i> , menggunting dan mengelem untuk membuat kolase	Fantasi dan bermain sosiodrama Bermain peran misal menjadi dokter atau perawat, menggunakan objek untuk merepresentasikan benda lainnya misal sapu digunakan sebagai pedang-pedangan atau kuda tunggangan
Permainan dengan aturan	Bermain fisik (<i>rough and tumble play</i>)

Bermain sebagai belajar	Bermain sebagai latihan
Berpartisipasi dalam permainan yang mengandung aturan untuk belajar memahami dan menunggu giliran. Misal permainan dengan menggunakan dadu, tahu kapan harus bergerak dan bagaimana Bergeraknya	Berpura-pura berkelahi/bertempur, jatuh di atas rintangan, atau aktivitas yang fisik lainnya
Bermain dengan peralatan Memanjat dengan aman, melompat ke tanah dengan aman	Bermain keterampilan gerak Melempar atau menangkap bola, menggantung kertas (untuk latihan menggantung)
Bermain bahasa Membuat rima dan nada, bermain kata-kata misal main teka-teki	

Sumber :Mayesky (2002)

2. Teori-teori tentang bermain

Sebagaimana telah dibahas sebelumnya bahwa melalui bermain anak dapat terfasilitasi belajar dan perkembangannya. Semakin anak berkembang maka semakin mampu juga melakukan berbagai aktivitas termasuk bermain. Oleh karena itu teori yang terkait bermain tidak terlepas dari teori perkembangan anak itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa teori atau perspektif mengenai perkembangan anak :

1) Teori Psikoanalisis

Teori psikonalisis menggambarkan perkembangan sebagai sesuatu yang biasanya tidak disadari dan diwarnai oleh emosi. Menurut tokoh psikoanalisis, perilaku hanya sebuah permukaan dan pemahaman yang sebenarnya bisa didapat dengan menganalisis makna simbolis dari perilaku. Salah satu tokoh yang terkenal adalah Sigmund Freud yang menekankan pada perkembangan psikoseksual. Jadi jika kelak ada permasalahan berarti tahapan yang dilalui tidak sesuai dengan yang seharusnya. Adapun tahapannya sebagai berikut :

- a) Tahap oral yang terjadi pada 18 bulan pertama kehidupan. Kesenangan bayi terpusat di sekitar mulut misalnya dengan mengunyah, mengisap dan menggigit. Berkaitan dengan bermain maka pada usia awal ini anak membutuhkan stimulasi untuk memenuhi tahap oral ini diantaranya dengan menyediakan media atau alat yang dapat menyalurkan kebutuhan bayi.
- b) Tahap anal terjadi pada usia 1 ½ - 3 tahun. Kesenangan terbesar melibatkan anus atau fungsi pembuangan. Latihan otot anal menurunkan ketegangan. Pada usia ini sangat erat kaitannya dengan awal *toilet training*. Ketika *toilet training* dapat dilalui dengan baik diharapkan dapat membantu terpenuhinya tahapan ini. Tetapi jika pengalaman buruk terjadi pada saat masa *toilet training*, dikhawatirkan kebutuhan ini tidak terpenuhi dengan baik. Berkaitan dengan ini, berbagai media yang membantu *toilet training* dapat menjadi sarana bermain anak dalam arti anak memperoleh kesenangan ketika *toiletting* misal dengan pispot lucu beraneka bentuk.
- c) Tahap *phallic* terjadi antara usia 3 – 6 tahun. Pada periode ini kesenangan terfokus pada alat kelamin dimana menurut Freud muncul keinginan kuat untuk menggantikan orang tua yang berjenis kelamin sama dan menikmati kasih sayang dari orang tua yang berjenis kelamin berbeda. Jadi pada tahap ini anak memantapkan bahwa dirinya adalah laki-laki atau perempuan sehingga jika kita amati anak sangat senang dengan jenis permainan sesuai jenis kelamin. Sebagai contoh anak perempuan senang berperan sebagai ibu yang menimang boneka atau menggunakan pakaian, sepatu atau aksesoris lainnya yang menguatkan identitas berdasarkan jenis kelaminnya.
- d) Tahap *latency*, terjadi pada usia 6 tahun sampai dengan puber. Selama periode ini anak menekan seluruh minat seksual dan mengembangkan keterampilan sosial dan intelektual. Pada tahap ini perlu sekali anak-anak terlibat dalam aktivitas atau

permainan yang melibatkan orang lain. Karena pada periode ini keinginan untuk berada di lingkungan sosial cukup besar, melalui permainan yang menyenangkan diharapkan dapat membantunya melalui tahap ini.

- e) Tahap *genital* terjadi mulai masa puber dan seterusnya. Pada tahap ini terjadi kebangkitan seksual dimana kesenangan bersumber dari luar keluarga.

Teori Freud ini banyak dikritisi karena menekankan pada kebutuhan seksual sebagai pendorong hidup. Salah seorang yang mengemukakan pandangan baru adalah Erickson. Menurut Erickson, manusia berkembang mengikuti tahapan psikososial sehingga pandangannya ini sering disebut sebagai teori psikososial Erickson. Inti dari psikososial adalah tiap tahapan terdiri dari tugas perkembangan yang unik yang menghadapkan seseorang pada suatu krisis yang harus dipecahkan. Berikut ini adalah tahapan psikososial:

- a) Kepercayaan versus ketidakpercayaan. Dialami pada tahun pertama kehidupan. Pada tahapan ini melibatkan rasa nyaman secara fisik dan rasa percaya ini akan menjadi pondasi penting dalam membangun kepercayaan bahwa dunia aman dan menjadi tempat yang baik untuk hidup. Cara membangun rasa aman ini adalah orang tua ada ketika bayi membutuhkannya.
- b) Otonomi versus rasa malu dan ragu-ragu. Tahap ini terjadi pada masa bayi akhir sampai masa kanak-kanak awal (1-3 tahun). Pada tahap ini mereka percaya perilaku mereka adalah milik mereka sendiri. Mereka mulai menyatakan kemandirian mereka atau otonomi karena mereka pun mulai menyadari keinginan mereka. Jika anak terlalu dibatasi atau dihukum keras yang akan muncul adalah ragu-ragu atau rasa malu. Oleh karena itu orang-orang yang dekat atau berada di lingkungan anak hendaknya mendorong anak untuk mengemukakan keinginan dan mengekspresikan kemandiriannya tanpa merasa tertekan. Pada masa ini biasanya anak meniru kebiasaan-

kebiasaan orang di sekitarnya. Aktivitas meniru ini bisa menjadi salah satu kesempatan bermain anak dengan mengenalkan atau melakukan berbagai aktivitas yang sesuai.

- c) Inisiatif versus rasa bersalah. Tahap perkembangan ini terjadi selama masa pra sekolah. Pada masa pra sekolah, anak memasuki dunia sosial yang lebih luas dan lebih banyak tantangan untuk dihadapi. Perilaku aktif dan bertujuan diperlukan untuk menghadapi tantangan ini. Pada masa ini juga anak belajar memikirkan tanggung jawab terhadap tubuh, perilaku, mainan dll. Dengan mengembangkan rasa tanggung jawab sebenarnya mengembangkan inisiatif namun demikian rasa bersalah bisa muncul jika ia tidak memenuhi tanggung jawabnya dan dibuat merasa sangat cemas.
- d) Kerja keras versus rasa inferior. Tahapan ini berlangsung pada usia sekolah dasar. Inisiatif yang dimiliki anak mengarahkan pada berbagai pengalaman baru. Pada saat memasuki masa kanak-kanak tengah dan akhir, mereka mengarahkan energi menuju penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Pada masa ini juga anak antusias mengenai belajar dibandingkan sebelumnya yang penuh imajinasi. Meskipun demikian, rasa inferior mungkin saja muncul pada diri anak. Rasa inferior ini menggambarkan perasaan tidak kompeten dan tidak produktif. Karena tahap ini berada pada usia sekolah maka guru memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan anak. Guru hendaknya mendorong anak untuk aktif dan berusaha mencapai sesuatu yang lebih baik.
- e) Identitas versus kebingungan identitas berlangsung pada masa remaja. Individu dihadapkan pada penemuan diri, tentang siapa diri mereka sebenarnya dan kemana mereka akan melangkah. Remaja juga dihadapkan pada banyak peran dan status. Orang tua hendaknya mendorong anak untuk dapat menjelajahi dengan baik peran-peran yang melekat pada anak. Jika mereka dapat melaluinya dengan baik dengan cara positif, identitas positif akan tercapai. Jika remaja tidak memiliki kesempatan

yang cukup untuk menjelajahi peran tersebut maka dapat terjadi kebingungan identitas.

- f) Keintiman versus isolasi dialami selama masa dewasa awal. Pada masa ini, individu menghadapi tugas perkembangan yaitu membentuk hubungan akrab dengan orang lain. Jika pada masa ini, individu dapat menjalin hubungan akrab dengan orang lain maka mereka menemukan kedekatan atau keintiman begitu juga sebaliknya.
- g) Generativitas versus stagnasi dialami pada masa dewasa tengah. Pada tahap ini, kebutuhan mereka adalah membantu generasi yang lebih muda dalam mengembangkan dan mengarahkan kehidupan menjadi lebih berguna sehingga muncullah generativitas. Sebaliknya perasaan bahwa dirinya tidak dapat berbuat apa-apa merupakan kondisi stagnasi.
- h) Integritas versus keputusasaan. Tahap ini dialami pada masa dewasa akhir. Dalam tahap ini seseorang biasanya bercermin pada masa lalu apakah ia sudah cukup baik menjalani kehidupan atau sebaliknya. Jika mereka merasa sudah memanfaatkan hidup dengan baik akan muncul rasa puas yang berarti integritas tercapai. Sebaliknya jika kilasan balik memunculkan kesan negatif atau ragu-ragu akan memunculkan keraguan atau kegelapan dengan kata lain keputusasaan.

2) Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Teori ini menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif yaitu *sensorimotor*, *praoperasional*, operasional konkrit dan tahap operasional formal.

- a) Tahap *sensorimotor*. Lahir – 2 tahun
Bayi membangun pemahaman mengenai dunia dengan mengoordinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik. Bayi berkembang dari tindakan refleks sampai menggunakan

pikiran simbolis pada akhir tahap ini. Contoh aktivitas *sensorimotor* dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 5. 4 Anak mencoba menggelindingkan bola dan ternyata menimbulkan bunyi, anak belajar dengan menggelindingkan maka akan menghasilkan bunyi
sumber www.blogs.ubc.ca



Gambar 5. 5 Anak mencoba menyentuh gantungan dengan tangan dan kakinya ternyata benda tersebut bergerak-gerak.
sumber : www.livestrong.com

b) Tahap *praoperasional*. 2-7 tahun

Anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata dan gambar ini mencerminkan meningkatnya pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik.

c) Tahap operasional konkrit. 7 – 11 tahun

Anak sekarang dapat menalar secara logis mengenai kejadian konkrit dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.



Gambar 5. 6 Mengelompokkan berdasar warna
www.pelangitoys.com



Gambar 5. 7 Mengelompokkan berdasar bentuk
www.pelangitoys.com

- d) Tahap operasional formal. 11 tahun – dewasa
Remaja melakukan penalaran dengan cara yang lebih abstrak, idealis dan logis. Pada tahap ini mereka dapat berpikir hipotesis dan mulai memikirkan kemungkinan-kemungkinan masa depan. Mereka lebih sistematis dalam berpikir dan memecahkan masalah.

3) Merancang aktivitas bermain bagi anak tunagrahita

a) Aspek Bermain

Mayesky dalam bukunya *Creative Activities For Young Children (2002)*, menyebutkan bahwa dalam merancang aktivitas bermain harus mempertimbangkan hal-hal berikut :

(1) Keadaan anak

Yang harus diperimbangkan mengenai anak diantaranya adalah :

- (a) Tahap perkembangan anak. Salah satu hal yang perlu dipertimbangkan adalah mengenai perbedaan individual artinya meskipun anak berada pada rentang usia yang sama, perkembangan pada setiap aspek bisa berbeda. Selain itu perlu untuk mengetahui minat anak dan hal penting lainnya adalah apa yang guru rasakan terhadap anak karena bagaimana kita memandang atau merasakan akan mempengaruhi perilaku kita terhadapnya.
- (b) Lingkungan kelas yang sesuai bagi anak. Dengan mengetahui tahapan perkembangan anak, guru dapat merancang lingkungan kelas yang sesuai bagi perkembangan anak. Hendaknya kelas memberi kesempatan pada anak untuk melakukan sesuatu secara mandiri, untuk bekerja sendiri dan juga dalam kelompok. Guru juga bisa menyediakan berbagai material dan aktivitas yang menarik dan menantang..
- (c) Rentang perhatian dan kebutuhan fisik anak. Rentang perhatian anak maknanya adalah seberapa lama anak bisa bertahan atau berminat terhadap sesuatu. Biasanya semakin kecil anak rentang perhatiannya lebih sebentar dan semakin besar anak rentang perhatiannya semakin lama. Anak usia 6 tahun bisa diharapkan untuk tetap bertahan dalam rentang waktu maksimal 15 menit. Guru diharapkan dapat membaca kapan anak mulai tidak memperhatikan atau kehilangan fokusnya, jika ini terjadi maka sebaiknya segeralah berpindah ke aktivitas lain atau topik lain.
- (d) Kebutuhan sosial-emosional anak. Permainan biasanya bersifat tidak terstruktur dan memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan diri secara bebas sehingga seringkali melibatkan

kondisi emosi yang kuat. Oleh karenanya guru perlu untuk membantu anak belajar mengekspresikan perasaan dalam cara-cara yang dapat diterima oleh orang lain.

(2) Guru atau yang menangani anak

Sikap merupakan hal mendasar dalam memfasilitasi aktivitas bermain bersama anak-anak. Beberapa sikap yang dapat memfasilitasi anak diantaranya adalah :

- (a) Mentoleransi kesalahan-kesalahan kecil. Ketika anak tidak dituntut untuk melakukan sesuatu secara sempurna mereka biasanya lebih bisa menunjukkan upaya lebih baik bahkan lebih kreatif.
- (b) Hindari kebiasaan memberi tahu langsung kepada anak bagaimana menyelesaikan sesuatu dengan benar. Biarkan anak mencoba terlebih dahulu menyelesaikan apa yang sedang dikerjakannya.
- (c) Lebih memperhatikan apa yang sedang dilakukan oleh anak, bukan pada hasil akhirnya.
- (d) Jangan selalu menuntut anak tenang/diam dan teratur. Ketika bermain biasanya anak-anak akan menimbulkan keributan tertentu seperti berteriak dengan semangat atau tertawa keras karena gembira. Setelah selesai bermain, guru dapat mengajak anak untuk membereskan kembali perlengkapan yang digunakan dan anak bisa diminta untuk bersikap lebih tenang.
- (e) Terlibat dalam aktivitas bersama anak. Ketika guru terlibat dalam aktivitas bersama anak biasanya dapat membangun semangat anak untuk melakukan dengan lebih baik. Hal ini juga bermanfaat dalam menambah pemahaman kita tentang dunia anak.

b) Langkah-langkah Merancang Aktivitas Bermain

Di atas telah dibahas aspek yang perlu diperhatikan dalam merancang aktivitas bermain bagi anak-anak, Sekarang mari kita bahas apa yang harus dilakukan agar apa yang telah dirancang dapat dilaksanakan dengan baik.

(1) Persiapan. Aktivitas bermain hendaknya benar-benar dipersiapkan terutama untuk jenis permainan yang baru pertama kali akan dicoba. Hal ini dapat membantu pada saat mengevaluasi keberhasilan dan efektifitas bermain. Dalam merencanakan aktivitas-aktivitas bermain bagi anak, perlu diperhatikan beberapa hal berikut :

- (a) Mengidentifikasi tujuan aktivitas
- (b) Mengidentifikasi hal-hal yang dapat dipelajari melalui aktivitas
- (c) Membuat daftar bahan-bahan yang diperlukan untuk aktivitas
- (d) Menentukan bagaimana melakukan aktivitas
- (e) Menentukan bagaimana menstimulasi anak dan mempertanankan minatnya terhadap aktivitas yang dilakukan
- (f) Mengantisipasi pertanyaan yang mungkin muncul
- (g) Merencanakan cara-cara untuk mengevaluasi aktivitas
- (h) Mempertimbangkan tindak lanjut aktivitas
- (i) Mempertimbangkan waktu

(2) Mengenalkan atau menyajikan permainan. Keberhasilan aktivitas yang telah direncanakan sangat tergantung dengan bagaimana aktivitas tersebut dilakukan dan hal ini erat kaitannya dengan persiapan sebelumnya. Sebaiknya aktivitas bermain ini dilakukan secara bervariasi dan dalam melaksanakan permainan sebaiknya jangan terlalu cepat, berikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi ide-ide atau benda-benda baru. Biarkan anak mengulangi

aktivitas karena dengan hal ini ia akan belajar cara baru juga dalam menggunakan benda-benda yang ada dan hal ini dapat menambah pengetahuan anak.

Setiap hari, guru dapat melakukan evaluasi terhadap aktivitas-aktivitas yang dilakukan. Evaluasi ini sangat membantu dalam memperbaiki atau merencanakan aktivitas baru. Dalam melakukan evaluasi guru bisa membuat serangkaian pertanyaan untuk dijawab. Kunci dalam evaluasi adalah bertanya, berpikir, merasakan dan memutuskan. Selain itu guru juga harus terbuka terhadap umpan balik yang diberikan baik oleh siswa maupun rekan kerja.

- (3) Menyelesaikan aktivitas. Sebelum melakukan evaluasi, mungkin saja terdapat beberapa hal yang diperlukan seperti menyelesaikan aktivitas dengan membereskannya. Anak-anak akan senang ikut membantu membereskan perlengkapan yang telah digunakan selama beraktivitas.

c) Tipe Bermain

Sebagai salah satu upaya merancang aktivitas bermain bagi anak tunagrahita, tampaknya perlu membahas juga mengenai tipe-tipe aktivitas bermain. Secara umum terdapat dua tipe bermain yaitu :

- (1) *Free* atau *spontaneous play* merupakan permainan yang fleksibel dan tanpa direncanakan oleh orang lain. Biasanya anak-anak menentukan sendiri akan bermain apa.
- (2) *Organized play*. Tipe ini juga sebenarnya fleksibel namun pada beberapa hal lebih terstruktur dan perlu persiapan seperti bahan-bahan dan peralatan yang dibutuhkan. Salah satu contohnya adalah bermain drama dimana orang dewasa perlu menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan seperti boneka, peralatan makan atau memasak.

Bermain juga dibedakan kedalam tipe permainan perorangan dan kelompok. Tipe ini mengacu pada jumlah keikutsertaan dalam permainan. Berikut ini adalah tahapan yang dilalui anak:

- (1) *Solitary play*. Pada masa awal anak-anak, mereka biasanya bermain sendiri. Mereka bereksplorasi dengan menggunakan seluruh inderanya.



Gambar 5. 8 Anak mengalami solitary play
Sumber : Creative Activities For Young Children (2002)

- (2) *Parallel play*. Berikutnya anak bisa jadi bermain dalam tempat dan waktu yang sama dengan anak lainnya tetapi mereka bermain sendiri-sendiri tanpa berkomunikasi satu sama lain.



Gambar 5. 9 Anak bermain di tempat dan waktu yang sama tetapi tidak terjalin komunikasi.
Sumber www.handsfullofgrass.com

- (3) *Associative play*. Permainan ini ketika anak berada dalam kelompok, mereka bermain bersama-sama tetapi biasanya tidak ada peran spesifik atau tujuan untuk menghasilkan sesuatu.



Gambar 5. 10 Associative play
 Sumber : Creative Activities For Young Children (2002)

(4) *Cooperative play*. Seiring dengan keterlibatannya dengan anak lain, lambat laun anak-anak ini akan merencanakan permainan dan mereka terlibat bersama-sama dalam permainan tersebut. Pada tipe ini biasanya permainan memiliki tujuan atau peran masing-masing oleh karena itu mereka akan menjalankan peran yang telah ditentukan dan biasanya membuat sesuatu. Salah satu bentuk permainan ini adalah bermain drama.



Gambar 5. 11 Anak bermain dengan peran yang disepakati
 Sumber www.middlerivercdc.com

d) Peranan Penting Bermain Dalam Perkembangan Anak

(1) Perkembangan fisik

Bermain memiliki kontribusi dalam perkembangan otot-otot dan penginderaan anak termasuk koordinasi mata dan tangan. Permainan mencium berbagai aroma, menyentuh berbagai tekstur, mendengar berbagai suara, melihat

berbagai objek, merasakan berbagai rasa, dapat membantu mengembangkan penginderaannya.



Gambar 5. 12 Anak memanjat, dapat mengembangkan motorik kasar
 Sumber :*(Mayesky, 2002)*



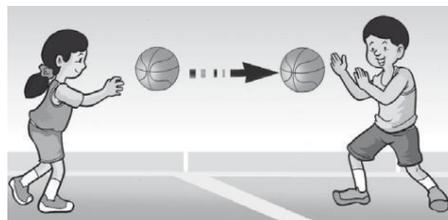
Gambar 5. 13 Melangkah pada berbagai tekstur memfasilitasi perkembangan sensori anak khususnya taktil atau perabaan.
 Sumber www.creater.com



Gambar 5. 14 Berbagai tekstur yang berbeda dapat mengembangkan indera peraba anak
 Sumber www.hjelpemiddeldatabasen.no



Gambar 5. 15 Anak mencium aroma bunga dapat mengembangkan indera penciuman
 Sumber www.soktau.com



Gambar 5. 16 Lempar bola membantu perkembangan motorik dan koordinasi gerak
 Sumber www.dinarwidyaningrum.blogspot.com

Perkembangan fisik yang diperoleh melalui bermain juga dapat meningkatkan kontrol terhadap tubuh dan hal ini pun berperan dalam membentuk konsep diri anak. Misalnya anak sedang belajar berenang, ia mencoba berenang dari satu sisi ke sisi lain, ketika ia mencoba dan berusaha akhirnya sampai juga. Hal ini tentu menumbuhkan konsep mampu pada diri anak.

Ketika anak memiliki kesempatan untuk aktif secara fisik, mereka secara terus menerus memperoleh kekuatan. Semakin mereka ahli dalam aktivitas tertentu maka mereka pun semakin berani mengambil resiko atau melakukan sesuatu yang lebih menantang.



Gambar 5. 17 Anak bermain sepeda
 Sumber :andihatta.wordpress.com



Gambar 5. 18 Anak bersepeda dengan melewati rintangan
 Sumber www.youtube.com



Gambar 5. 19 Anak bersepeda pada medan yang lebih menantang
 Sumber : www.perjalananbayu.blogspot.com

Gambar-gambar di atas memperlihatkan anak pada mulanya bersepeda seperti biasa, semakin anak mahir ia akan mencoba tantangan-tantangan baru. Berkaitan dengan tantangan, biarkan anak mengeset sendiri tantangan atau resiko seperti apa yang akan dicoba dalam

permainan. Hal ini penting karena anak relatif tahu apa yang sudah ia mampu lakukan sehingga diharapkan dapat menurunkan resiko terjadinya kecelakaan saat bermain.

(2) Perkembangan mental

Bermain membantu terbentuknya konsep-konsep penting seperti konsep atas-bawah, berat-ringan, tinggi-rendah, besar-kecil, panjang-pendek, kasar-halus dan konsep lainnya. Bermain juga memberikan kontribusi dalam pembentukan pengetahuan dan pengaturan terhadap berbagai hal. Anak belajar mengurutkan, mengelompokkan, mencari tahu jawaban terhadap berbagai hal.

Menurut Piaget (dalam Mayesky, 2002), *imaginative* membantu perkembangan bahasa anak. Bermain juga memberikan berbagai kesempatan untuk memperoleh informasi-informasi yang akan menjadi pondasi belajar selanjutnya.



Gambar 5. 20 Bola berbagai ukuran. Melalui permainan anak juga dapat mengenal konsep besar dan kecil
Sumber www.genius.smpn1-mgl.sch.id



Gambar 5. 21 Melalui bermain anak tahu konsep banyak-sedikit
 Sumber www.youtube.com

(3) Perkembangan emosional

Kunci dari kualitas emosi seseorang adalah bagaimana mereka merasakan tentang dirinya dan membantu mengembangkan pandangan positif tentang diri.

Melalui bermain juga anak belajar mengekspresikan dan memahami berbagai bentuk emosi. Selain itu, melalui bermain anak bisa melepaskan kecemasan atau kesedihan yang sedang dialaminya.



Gambar 5. 22 Anak sedang menyuapi boneka. Memberi kesenangan juga mengembangkan aspek emosi anak seperti rasa sayang dan peduli
 Sumber www.alejandranet.blogspot.com

(4) Perkembangan Sosial

Melalui bermain, anak belajar berbagai keterampilan sosial seperti membentuk relasi dan berpartisipasi dalam kelompok. Ia akan belajar perilaku yang dapat diterima tidak

sehingga ia dapat menilai perilaku mana yang dapat ia contoh.



Gambar 5. 23 Anak sedang bermain bersama-sama Dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial
Sumber www.female.kompas.com

e) Bagaimana memadukan bermain dalam pembelajaran?

Bermain dan belajar merupakan hal yang terkait erat karena melalui bermain kita dapat belajar banyak hal. Oleh karena itu belajar dapat dilakukan melalui bermain. Hal ini khususnya pada anak-anak usia dini dan anak tunagrahita yang memiliki kapasitas kecerdasan yang terbatas dibandingkan anak seusia pada umumnya.

Di bagian awal telah dijelaskan bahwa bermain dibedakan sebagai belajar dan latihan. Artinya untuk memperoleh keterampilan baru sekaligus mengasahnya, guru dapat melakukannya bersama anak didik melalui bermain. Sebagai contoh, kita ingin mengajarkan konsep warna kepada anak tunagrahita, maka guru dapat menyusun aktivitas bermain yang dapat mendukung tujuan ini. Untuk itulah guru sebaiknya menuliskan rencana dalam ranangan aktivitas bermain. Agar aktivitas tidak bermain keluar dari tujuan, isilah bagian rancangan aktivitas pada saat akan melakukan belajar melalui bermain bersama anak didik.

Dalam merancang aktivitas permainan bagi anak tunagrahita perlu mempertimbangkan kondisi anak itu sendiri. Kira-kira

kemampuan apa saja yang sudah dapat dilakukan dan kemampuan apa yang masih mungkin dikembangkan. Buatlah tabel yang sekiranya memudahkan dalam membuat rancangan aktivitas bermain bagi anak. Sebenarnya tidak harus berupa tabel, bisa saja berupa deskripsi. Yang paling penting adalah kita mengetahui alasan dan pertimbangan apa yang dipakai dalam merancang aktivitas. Rancangan aktivitas dapat dibuat baik secara individual maupun secara kelompok.

D. Aktivitas Pembelajaran

Setelah mempelajari teori perkembangan anak dan manfaat bermain bagi anak. Sekarang berdiskusilah dalam kelompok tentang kondisi salah seorang anak tunagrahita yang Saudara tangani dan buat rancangan aktivitas bermain yang sekiranya sesuai bagi anak tunagrahita.

Tuliskan jawaban Saudara dalam LK. 5.1!

Catatan : dapat menggunakan hasil kerja pada aktivitas pembelajaran sebelumnya (KP 1).

E. Latihan/ Kasus /Tugas

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini berdasarkan pemahaman Saudara terhadap isi materi pada kegiatan pembelajaran 5. Usahakan menjawab tanpa melihat kembali materi tersebut.

1. Jelaskanlah tahapan bermain yang dilalui oleh anak-anak secara umum!
2. Sebutkanlah peranan penting bermain terhadap perkembangan anak!
3. Bagaimana Saudara merancang aktivitas bermain bagi anak dengan gangguan perkembangan intelektual?

Tuliskan jawaban Saudara pada LK 5.2! Jika sudah selesai menjawab semua pertanyaan, Saudara dapat mengecek jawaban dengan menggunakan kisi-kisi pada bagian kunci jawaban.

LK 5.1 Aktivitas Pembelajaran

RANCANGAN AKTIVITAS BERMAIN BAGI ANAK TUNAGRAHITA

Nama Anak :

Usia :

Kelas :

Perkembangan saat ini

- 1) Fisik motorik
- 2) Kognitif
- 3) Emosional
- 4) Sosial

Keterampilan yang akan dikembangkan :

- 1) Fisik motorik
- 2) Kognitif
- 3) Emosional
- 4) Sosial

Tujuan rancangan aktivitas:**Aktivitas yang sesuai :**

Media yang diperlukan :

Pihak yang terlibat :

Langkah-langkah kegiatan :

Evaluasi :

Tindak Lanjut :

LK 5.2 Latihan/tugas

1. Jelaskanlah tahapan bermain yang dilalui oleh anak-anak secara umum!

2. Sebutkanlah peranan penting bermain terhadap perkembangan anak!

3. Bagaimana Saudara merancang aktivitas bermain bagi anak dengan gangguan perkembangan intelektual?

F. Rangkuman

1. Salah satu karakteristik utama bermain adalah kebebasan memilih.
2. Dalam setting pendidikan, bermain dapat dibedakan sebagai belajar dan sebagai latihan.
3. Bermain disebut sebagai sarana belajar ketika anak mempelajari hal-hal baru.
4. Belajar sebagai latihan ketika anak mengulang aktivitas agar lebih terampil.
5. Periode perkembangan anak berkaitan erat dengan aktivitas bermain yang sesuai.
6. Tipe permainan mencakup *free* atau *spontaneous play* dan *organized play*.
7. Tahapan bermain mencakup *solitary play*, *parallel play*, *associative play* dan *cooperative play*
8. Bermain memiliki kontribusi dalam perkembangan otot-otot dan penginderaan anak
9. Bermain berperan penting dalam aspek-aspek perkembangan anak yaitu fisik, mental, emosional dan sosial.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Jika semua jawaban Saudara telah sesuai dengan kisi-kisi dapat diartikan bahwa Saudara sudah memahami materi pada kegiatan pembelajaran 5. Oleh karena itu Saudara dapat melanjutkan untuk mempelajari kegiatan pembelajaran berikutnya.

Apabila masih terdapat jawaban yang belum sesuai, Saudara diharapkan membaca dan mempelajari kembali kegiatan pembelajaran 5 khususnya pada bagian yang masih belum dipahami.

KUNCI JAWABAN LATIHAN/TUGAS

Berikut adalah kisi-kisi jawaban latihan setiap kegiatan pembelajaran.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

1. Pendekatan perilaku ini menekankan pada pengamatan secara langsung.
2. *Intellectual developmental disorder* atau tunagrahita adalah sebuah gangguan yang muncul sepanjang periode perkembangan yang mencakup defisit baik dalam masalah intelektual maupun fungsi adaptifnya baik dalam area konseptual, sosial maupun praktis.
3. Contoh yang diberikan dapat mengacu pada lingkup untuk setiap domain tersebut.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

1. Bantuan yang dapat diberikan kepada anak dengan gangguan perkembangan intelektual berdasarkan tingkat kesulitannya yaitu *Intermittent*, *Limited*, *Extensive* dan *Pervasive*
2. Area kesulitan yang dihadapi anak dengan gangguan perkembangan intelektual biasanya adalah rentang perhatian, memori, pemecahan masalah dan generalisasi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

1. Area utama yang perlu dikembangkan adalah kesiapan dan kemampuan akademik, pengembangan komunikasi dan bahasa, sosialisasi dan *prevocation*.
2. Pendekatan pembelajaran bagi anak dengan gangguan perkembangan *Intensive interaction*, *preference-based teaching*, *snoezelen*.
3. Dalam menjawab soal ini, Saudara dapat menggunakan analisa berdasarkan pemahaman yang dimiliki mengenai pembelajaran tematis. Berikan jawaban yang disertai penjelasan logis.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

1. Contoh perilaku bermasalah dapat mengacu pada tujuh area kesulitan atau pada tiga gangguan utama anak tunagrahita.
2. Pada prinsipnya, anak tunagrahita sering menunjukkan perilaku yang tidak sesuai terutama karena taraf kecerdasannya yang rendah. Keterbatasan ini menyulitkannya dalam memahami informasi yang diperoleh, kemampuan *judgement* dan berpikir sebab akibat sehingga sulit melakukan transfer atau generalisasi dari pengalaman yang dilaluinya dan tidak bisa memperkirakan apa yang akan terjadi atau konsekuensi apa yang muncul dari perilakunya.
3. Prinsipnya pendekatan behavioristik lebih menekankan lingkungan mengontrol perilaku anak melalui *reinforcement and punishment* atau pengkondisian. Sedangkan pada pendekatan humanistik menekankan pada kesetaraan dalam arti lingkungan bertindak sebagai “*coach*” atau pembimbing dalam membentuk perilaku anak.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 5

1. Tahapan bermain yang dilalui anak secara umum adalah *solitary play, parallel play, Assicoative play dan Cooperative play*.
2. Peranan penting bermain terhadap perkembangan anak adalah melalui bermain terdapat beberapa aspek yang secara langsung maupun tidak langsung terfasilitasi pengembangannya. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui bermain adalah fisik, mental/kognitif, sosial dan emosi.
3. Merencanakan aktivitas dapat dimulai dengan memahami kondisi anak saat ini, artinya sejauh mana perkembangan yang telah dicapai anak. Hal ini membantu untuk mengetahui apa yang perlu dikembangkan pada anak melalui aktivitas bermain. Dalam merancang aktivitas pun harus melalui proses persiapan, pelaksanaan dan penyelesaian aktivitas tersebut.

EVALUASI

1. Dalam rentang kehidupannya, setiap individu tidak dapat lepas dari hal yang disebut belajar. Pengertian belajar adalah...
 - A. pengaruh yang relatif permanen baik pada perilaku, pengetahuan maupun keterampilan berpikir yang diperoleh melalui pengalaman
 - B. berbagai aktivitas yang direncanakan agar dapat memfasilitasi perkembangan anak secara menyenangkan
 - C. proses yang dilakukan untuk menilai kemampuan yang telah dimiliki dan kemampuan yang belum dimiliki seseorang
 - D. serangkaian langkah yang dilakukan dalam menerima, mengolah, menyimpan dan menggunakan informasi yang diperoleh dari lingkungan
2. Salah satu teori yang sering menjadi dasar proses belajar adalah teori perilaku. Manakah contoh dibawah ini yang menggambarkan inti dari teori perilaku tersebut...
 - A. Anak perempuan usia 4 tahun bermain dan berpura-pura menjadi ibu dengan berdandan, memakai sepatu berhak, memakai tas kecil
 - B. Anak bermain cat air dan mencampur warna-warna yang berbeda sehingga ia tahu ketika warna merah dicampur putih akan menghasilkan warna merah muda
 - C. Anak menyimpan sepatu di rak sepatu ketika pulang sekolah dan mendapat acungan jempol dari ibunya dan besoknya ia pun menyimpan kembali sepatu di rak
 - D. Anak berbagi makanan karena sebelumnya ia melihat temannya yang lain mendapatkan hadiah ketika mau berbagi makanan dengan orang lain
3. Salah satu pendekatan perilaku adalah *operant conditioning*. Inti dari *operant conditioning* adalah...
 - A. asosiasi stimulus yang tadinya bersifat netral menjadi stimulus yang lebih bermakna sehingga menimbulkan respon tertentu
 - B. konsekuensi dari sebuah perilaku menghasilkan perubahan perilaku yang mungkin ditampilkan
 - C. pikiran-pikiran seseorang mempengaruhi bagaimana ia berperilaku termasuk dalam belajarnya

- D. seseorang dapat memanipulasi, memonitor dan mengatur informasi yang diperoleh
4. Pada pendekatan *information processing*, belajar dipandang sebagai hasil dari....
- A. *reward* dan *punishment* yang diberikan lingkungan
 - B. pengamatannya terhadap perilaku orang lain di lingkungan
 - C. pengkondisian stimulus oleh lingkungan untuk menghasilkan respon tertentu
 - D. persepsi dan interpretasi terhadap pengalaman yang diperoleh
5. Salah satu aspek yang melekat pada diri seseorang adalah intelegensi dan ini menjadi salah satu perbedaan individual yang harus dipertimbangkan dalam mengajar di kelas. Yang dimaksud intelegensi adalah....
- A. kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya secara fleksibel untuk menghadapi tugas-tugas baru
 - B. kecepatan dalam memproses informasi yang diperoleh dari lingkungan
 - C. kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara tepat dan cepat
 - D. keterampilan dalam memanfaatkan berbagai panca indera dalam mengolah dan menyimpan informasi
6. Terdapat tiga keadaan yang harus terpenuhi dalam menentukan seseorang termasuk ke dalam kelompok *intellectual developmental disorder* atau tunagrahita. Tiga ciri secara umum adalah....
- A. Taraf kecerdasan dibawah rata-rata kelompok usia, hambatan dalam keterampilan berbahasa, terjadi dalam periode perkembangan
 - B. Taraf kecerdasan dibawah rata-rata kelompok usia, hambatan dalam keterampilan adaptif, terjadi dalam periode perkembangan
 - C. Taraf kecerdasan dalam rata-rata kelompok usia, hambatan dalam keterampilan sosial, terjadi dalam periode kehidupan
 - D. Taraf kecerdasan dalam rata-rata kelompok usia, hambatan dalam keterampilan adaptif, terjadi dalam periode kehidupan
7. Dalam memfasilitasi perkembangan anak tunagrahita maka kita harus mengetahui terlebih dahulu kemampuan yang dimiliki anak dalam area konseptual, sosial dan praktis. Berikut ini manakah kemampuan yang termasuk ke dalam contoh area praktis?

- A. komunikasi dengan bahasa sederhana
 - B. menyebutkan nama-nama binatang
 - C. dapat memakai baju sendiri
 - D. mengenal warna-warna primer
8. Perbedaan individual dibagi menjadi perbedaan vertikal dan horisontal. Berikut ini yang termasuk ke dalam contoh perbedaan vertikal adalah....
- A. kecerdasan
 - B. emosi
 - C. minat
 - D. berat badan
9. Salah satu aspek perbedaan individual adalah perbedaan psikologis. Yang dimaksud dengan perbedaan psikologis adalah....
- A. hal-hal yang berkaitan dengan jiwa dan perasaan peserta didik, diantaranya *mood*, minat, temperamen
 - B. hal yang kompleks dan tidak dapat diamati langsung serta seringkali sulit untuk memahaminya secara tepat
 - C. bagaimana peserta didik mempersepsi dunianya dan bagaimana mereka memproses dan melakukan refleksi terhadap informasi
 - D. kemampuan seseorang memanfaatkan pengalaman untuk memecahkan masalah secara efektif
10. Berikut ini merupakan alasan mengapa pada anak tunagrahita perlu melakukan pembelajaran dengan berdasar pada *reality based*. Manakah pernyataan yang benar?
- A. Mereka mengerti dan mengingat hanya pada hal-hal dan situasi-situasi yang dapat mereka alami secara langsung
 - B. Taraf kecerdasan mereka yang terbatas sehingga menimbulkan kesulitan dalam memahami situasi
 - C. Anak-anak membutuhkan seseorang untuk memaknakan atau memediasi pengalaman-pengalaman belajar
 - D. Anak dengan hambatan intelektual kurang mampu fokus lama pada saat pembelajaran
11. Salah satu aspek ciri pada anak tunagrahita adalah kurang berkembangnya kemampuan generalisasi. Yang dimaksud dengan generalisasi adalah kemampuan....

- A. menyimpan informasi yang diperoleh dari lingkungan dalam jangka panjang
 - B. mengaplikasikan apa yang dipelajari pada situasi-situasi baru yang berbeda dengan yang diajarkan
 - C. memperhatikan dan fokus pada aspek-aspek yang relevan dalam jangka waktu tertentu
 - D. berkomunikasi dengan orang lain yang memiliki latar belakang yang beragam
12. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah *student centered teaching*. Manakah contoh di bawah ini yang menggambarkan strategi tersebut?
- A. Guru memberi tugas latihan yang harus diselesaikan
 - B. Guru bertanya kepada siswa pelajaran yang belum dipahami
 - C. Guru mengajak siswa melakukan percobaan mencampur warna
 - D. Guru menjelaskan materi pelajaran di depan kelas
13. Salah satu pendekatan mengajar yang dapat dilakukan pada anak tunagrahita adalah *preference-based teaching*. Berikut ini adalah contoh dari pendekatan ini yaitu....
- A. Ani sedang belajar mengancingkan baju sendiri dengan menggunakan boneka karena ia suka bermain boneka
 - B. Ani belajar mengancingkan baju sendiri dan langsung mencoba pada pakaian yang disediakan guru sesuai ukuran Ani
 - C. Ani belajar mengancingkan baju sendiri dengan mengamati terlebih dahulu bagaimana bu guru memasang kancing
 - D. Ani belajar memasang kancing pada kain fanel berlubang sebagai cara belajar mengancingkan baju sendiri
14. Pembelajaran tematik biasa digunakan pada anak tunagrahita. Ciri khas pembelajaran tematik adalah....
- A. Aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan
 - B. Adanya beberapa mata pelajaran berbeda yang digabungkan ke dalam tema tertentu
 - C. Aktivitas pembelajaran dilakukan berdasarkan kecenderungan anak dalam memilih media belajar

- D. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara memberi pengalaman langsung kepada anak
15. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengumpulkan informasi adalah dengan melakukan percobaan. Di bawah ini, manakah contoh percobaan yang sesuai bagi anak tunagrahita?
- Mencampurkan berbagai rasa ke dalam air pada saat belajar tentang tubuh
 - Mencoba resep membuat kue secara mandiri pada saat belajar tentang ukuran
 - Membuat percobaan gunung meletus ketika belajar tentang alam
 - Membuat telpon dari kaleng dan tali pada saat belajar alat komunikasi
16. Salah satu kesulitan yang dihadapi anak tunagrahita adalah adaptasi sosial. Berikut ini manakah pernyataan yang menjelaskan penyebab adanya kesulitan ini?
- ketidakmampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain
 - kemampuan yang terbatas dalam memahami tanda-tanda situasi
 - perkembangan fisik yang terhambat dan koordinasi gerak yang buruk
 - keterbatasan memahami kalimat dan instruksi yang panjang
17. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam membantu anak tunagrahita memahami situasi-situasi sosial diantaranya melalui....
- Mengamati gambar
 - Bermain peran
 - Menonton film
 - Bercerita
18. 1) melaksanakan program manajemen perilaku
 2) lakukan observasi atau pengamatan
 3) memilih jenis *reinforcer* dan *punisher* yang akan digunakan
 4) menentukan target perilaku yang perlu diubah secara spesifik
 5) mengevaluasi kegagalan dan keberhasilan program
 6) menetapkan tujuan berupa perilaku yang diharapkan
- Poin-poin di atas merupakan isi dari langkah-langkah dalam *applied behavior analysis*. Susunan langkah yang benar adalah....
- 6, 4, 3, 2, 5, 1

- B. 5, 2, 4, 3, 6, 1
- C. 4, 6, 3, 2, 1, 5
- D. 2, 4, 6, 3, 1, 5
19. Berikut ini adalah beberapa pertimbangan dalam memilih *reinforcement* yang efektif untuk anak, **kecuali**....
- A. mengamati hal apa yang paling memotivasi anak
- B. bertanya apa yang diinginkan anak yang tidak mudah diperolehnya
- C. penilaian anak tentang penguat itu sendiri
- D. mencari tahu hal-hal yang tidak disukai
20. Berikut ini adalah contoh *natural reinforcer* (penguat yang bersifat alamiah), **kecuali**....
- A. memberi benda yang disukai atau diinginkan anak
- B. memberikan pujian atau kata-kata positif pada anak
- C. memberi kesempatan pada anak melakukan aktivitas baru
- D. memberi tambahan waktu pada anak melakukan hal yang disukai
21. Salah satu cara membentuk perilaku pada anak tunagrahita adalah dengan menggunakan *prompt*. Berikut ini adalah contoh *prompt*....
- A. Anak diajarkan membuang sampah pada tempatnya melalui pemberian cerita bergambar tentang menjaga kebersihan lingkungan
- B. Anak belajar membuang sampah di tempat sampah dengan cara diberi pengertian bahwa sampah dapat menimbulkan penyakit
- C. Guru mengajak anak membuang sampah pada tempat sampah dengan cara memberikan gambar tong sampah dan menunjukkan letak tong sampah di kelas
- D. Guru mengajarkan anak membuang sampah pada tempatnya dengan cara mengenalkan terlebih dahulu berbagai bentuk tong sampah
22. Berikut ini adalah efek negatif dari seringnya penggunaan *punishment* terhadap anak, yaitu, **kecuali**....
- A. dapat menimbulkan rasa takut, marah, atau menjauh pada diri anak
- B. menumbuhkan ketaatan terhadap aturan yang berlaku pada diri anak
- C. menimbulkan rasa cemas yang dapat mempengaruhi konsentrasinya
- D. hanya belajar mengenai apa yang tidak boleh dilakukan bukan yang harus dilakukan

23. Salah satu cara dalam membimbing perilaku anak termasuk pada anak tunagrahita adalah dengan membuat pedoman perilaku. Berikut adalah manfaat yang dapat diperoleh dengan membuat pedoman, **kecuali**....
- anak mengetahui perilaku apa yang harus ditunjukkan
 - guru mengetahui respon apa yang harus diberikan
 - anak dan guru mengetahui sanksi yang bisa diberikan
 - anak mengetahui perilaku yang sesuai dengan norma lingkungan
24. Pada saat jam istirahat, Andi terus menerus bermain ayunan. Setiap ada temannya yang ingin bermain ayunan, Andi selalu tidak mau meminjamkannya bahkan ia berteriak menyuruh temannya pergi. Perilaku Andi tersebut menunjukkan belum berkembangnya kontrol diri dalam bentuk....
- Protesting tantrums*
 - Social tantrums*
 - Whingeing*
 - Uncooperative*
25. Anak-anak melakukan aktivitas bermain bersama-sama seperti bermain lego, bermain boneka, bermain pasir untuk bersenang-senang. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak bermain karena memiliki alasan. Alasan untuk mendapat kesenangan disebut....
- fitness reasons*
 - social reasons*
 - skill reasons*
 - fun reasons*
26. Salah satu alasan dari sebuah permainan diantaranya adalah untuk melepaskan ketegangan atau masalah emosi yang dialami. Berikut ini manakah contoh aktivitas yang dapat dilakukan untuk melepaskan rasa marah?
- Anak melempar bola di lapangan terbuka
 - Anak bermain masak-masakan dengan teman-temannya
 - Anak membuat jembatan yang tinggi dari balok-balok kayu
 - Anak mewarnai gambar yang telah disediakan
27. Bermain terkait erat dengan perkembangan anak sehingga kita harus memahami tahap perkembangan yang dilalui anak salah satunya adalah

- teori perkembangan psikososial dari Erickson. Berikut ini adalah hal yang dapat dilakukan oleh guru di sekolah agar tahapan otonomi dapat dikembangkan pada diri anak....
- A. memenuhi segala kebutuhan yang diperlukan anak
 - B. mengembangkan rasa tanggung jawab pada diri anak
 - C. mendorong anak untuk mengekspresikan kemandiriannya
 - D. mendorong anak agar berusaha mencapai sesuatu yang lebih baik
28. Terdapat beberapa keadaan pada diri anak yang harus dipertimbangkan pada saat merancang aktivitas. Di bawah ini adalah hal-hal yang harus dipertimbangkan tersebut, **kecuali**....
- A. kebutuhan sosial-emosional
 - B. tahap perkembangan
 - C. rentang perhatian
 - D. keterlibatan dalam aktivitas
29. Salah satu tipe permainan adalah *free* atau *spontaneous play*. Berikut ini manakah yang menunjukkan contoh tipe tersebut....
- A. anak mengunjungi kebun binatang bersama guru dan teman
 - B. anak pergi ke taman kemudian bermain tanah dan batu
 - C. anak bermain peran bersama guru dan teman-temannya
 - D. anak melakukan percobaan mencampur warna
30. Manakah aktivitas dibawah ini yang termasuk ke dalam *parallel play*?
- A. Budi yang sedang bermain mobil-mobilan sendiri di sudut kelas; Andi bermain ayunan di luar kelas
 - B. Budi dan Andi sama-sama berada di sudut kelas, Budi bermain mobil-mobilan dan Andi bermain *puzzle*
 - C. Budi dan Andi main menyusun balok-balok untuk membuat menara yang tinggi
 - D. Budi dan Andi bermain bola, Andi yang menendang bola dan Budi yang menangkap bola

PENUTUP

Setiap anak didik memiliki hak untuk mendapatkan layanan pendidikan yang optimal sesuai dengan kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya termasuk kebutuhan khusus anak dengan kesulitan belajar spesifik. Untuk itu guru sebagai pendidik wajib menciptakan suatu pembelajaran yang kondusif melalui pemahaman terhadap teori-teori belajar dan prinsip pembelajaran secara umum dan masalah-masalah perilaku yang sering muncul pada anak tunagrahita.

Melalui pemahaman tentang teori dan prinsip pembelajaran serta masalah yang sering muncul pada anak tunagrahita tentunya diharapkan guru dapat memilih dan merancang strategi pembelajaran yang sesuai termasuk aktivitas bermain yang dapat memfasilitasi perkembangan anak dan membentuk perilaku yang diharapkan.

SELAMAT BERKARYA!

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder*. Fifth Edition. 2013. American Psychiatric Publishing. United State of America
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT Remaja Rosdakarya Offset. Bandung
- Farrell, Michael. (2006). *The Effective Teacher's Guide to Behavioral, Emotional, and Social Difficulties*. New York: Routledge
- Farrel, Peter. (2005). *Children with Emotional and Behavior Difficulties. Strategies for Assessment and Intervention*. Lonndon: Routledge
- Kirk, Samuel et al. 2009. *Educating Exceptional Children*. Twelfth Edition. Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company. Boston.
- Mayesky, Mary. 2002. *Creative Activities for Young Children. Seventh edition*. Delmar Thompson Learning Inc. New York.
- Ormrod, Jeanne Ellis. (2008). *Educational Psychology. Developing Learners*. Pearson Prentice Hall. New Jersey
- Porter, Louise. 2002. *Educating Young Children with Additional Needs*. Allen & Unwin. Australia
- Santrock, John W. 2011. *Educational Psychology*. Fifth Edition. McGraw-Hill. New York
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. PT Indeks. Indonesia
- Sher, Barbara. 2009. *Early Intervention Games. Fun, Joyful Ways to Develop Social and Motor Skills in Children with Autism Spectrum or Sensory Processing Disorders*. Jossey-Bass. Amerika.
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Westwood, Peter. 2007. *CommonsenseMethods for Children with Special Educational Needs*. Fifth Edition. Routledge. New York.

Landasan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Khusus Jenjang Pendidikan Dasar Tahun 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

GLOSARIUM

Behavior approach, pendekatan yang menekankan pada berbagai hal yang dapat dijelaskan melalui pengamatan secara langsung bukan mengenai proses-proses mental seseorang

Cognitive approach, pendekatan yang menekankan pada peran proses-proses mental dalam membentuk perilaku seseorang

Classical conditioning merupakan salah satu bentuk belajar dimana individu belajar menghubungkan atau mengasosiasikan stimulus yang tadinya bersifat netral menjadi stimulus yang lebih bermakna sehingga menimbulkan respon tertentu

Operant conditioning, salah satu bentuk belajar dimana konsekuensi dari sebuah perilaku menghasilkan perubahan perilaku yang mungkin ditampilkan

Reinforcement (reward) merupakan suatu konsekuensi yang dapat meningkatkan peluang munculnya perilaku

Punishment merupakan konsekuensi yang dapat menurunkan peluang munculnya perilaku

Positive reinforcement, terjadi peningkatan frekuensi dari respon karena adanya stimulus yang menyenangkan

Negative reinforcement, frekuensi dari respon meningkat karena diikuti peniadaan stimulus yang tidak menyenangkan

Observational Learning adalah belajar melalui pengamatan terhadap orang lain dalam memperoleh berbagai keterampilan maupun keyakinan atau kepercayaan

Information processing approach, berkaitan dengan bagaimana seseorang mempersepsi dan menginterpretasi berbagai kejadian dan menekankan proses “internal” individu seperti persepsi dan memori, yang berkembang melalui berbagai pengalaman dan mempengaruhi perilakunya saat ini

Intellectual developmental disorder atau tunagrahita adalah sebuah gangguan yang muncul sepanjang periode perkembangan yang mencakup defisit baik dalam masalah intelektual maupun fungsi adaptifnya baik dalam area konseptual, sosial maupun praktis

Prompt , menambahkan stimulus atau tanda yang diberikan sebelum respon yang dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya respon

Shaping, mengajarkan perilaku baru dengan menguatkan keberhasilan yang dapat mengantarkan pada perilaku yang telah ditargetkan

Solitary play, bermain sendiri dengan bereksplorasi menggunakan seluruh inderanya

Parallel play, anak-anak berada dalam tempat dan waktu yang sama dengan anak lainnya tetapi mereka bermain sendiri-sendiri tanpa berkomunikasi satu sama lain

Associative play, anak berada dalam kelompok, mereka bermain bersama-sama tetapi biasanya tidak ada peran spesifik atau tujuan untuk menghasilkan sesuatu

Cooperative play, merencanakan permainan dan terlibat bersama-sama dalam permainan tersebut, permainan memiliki tujuan atau peran masing-masing.