



Kode Mapel: 803GF000

# MODUL GURU PEMBELAJAR SLB TUNAGRAHITA KELOMPOK KOMPETENSI E

**PEDAGOGIK:**

**Teknologi Informasi dan Komunikasi**

**PROFESIONAL:**

**Pembelajaran Pengembangan Diri Anak Tunagrahita**

**Penulis:**

Dr. Achyar, M.Pd.; HP 08122488576; [achyar.ade@gmail.com](mailto:achyar.ade@gmail.com)

**Penelaah:**

Dr. Zaenal Alimin, M.Ed.; HP 081320689559; [alimin@upi.edu](mailto:alimin@upi.edu)

**Ilustrator:**

Adhi Arsandi, SI.Kom; HP 0815633751; [\\_adhi\\_arsandi@gmail](mailto:_adhi_arsandi@gmail)

**Cetakan Pertama, 2016**

*Copyright*© 2016

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan  
Bidang Taman Kanak-kanak & Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Jenderal 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 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  
Kepala PPPPTK dan PLB

Drs. Sam Yhon, M.M.  
NIP. 195812061980031003



## DAFTAR ISI

<b>KATA SAMBUTAN .....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>IX</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. TUJUAN.....	2
C. PETA KOMPETENSI.....	2
D. RUANG LINGKUP.....	3
E. SARAN CARA PENGGUNAAN MODUL.....	3
<b>KOMPETENSI PEDAGOGIK:.....</b>	<b>5</b>
<b>TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI.....</b>	<b>5</b>
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 .....</b>	<b>7</b>
<b>TEKNOLOGI INFORMASI.....</b>	<b>7</b>
A. TUJUAN.....	7
B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI .....	7
C. URAIAN MATERI.....	7
D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN .....	33
E. LATIHAN/ KASUS /TUGAS.....	33
F. RANGKUMAN.....	34
G. UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT.....	34
<b>KOMPETENSI PROFESIONAL.....</b>	<b>35</b>
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 IDENTIFIKASI BAGI TUNAGRAHITA .....</b>	<b>37</b>
A. TUJUAN.....	37
B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI .....	37
C. URAIAN MATERI.....	37
D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN .....	68

E.	LATIHAN/ KASUS /TUGAS.....	69
F.	RANGKUMAN.....	69
G.	UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT.....	70
	KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 .....	71
	<b>PERMAINAN BAHASA UNTUK ANAK TUNAGRAHITA .....</b>	<b>71</b>
A.	TUJUAN.....	71
B.	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI .....	71
C.	URAIAN MATERI.....	71
D.	AKTIVITAS PEMBELAJARAN .....	120
E.	LATIHAN/ KASUS /TUGAS.....	120
F.	RANGKUMAN.....	120
G.	UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT.....	121
	<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 .....</b>	<b>123</b>
	<b>PEMILIHAN BAHAN AJAR UNTUK ANAK TUNAGRAHITA.....</b>	<b>123</b>
A.	TUJUAN.....	123
B.	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI .....	123
C.	URAIAN MATERI.....	123
D.	AKTIVITAS PEMBELAJARAN .....	134
E.	LATIHAN/ KASUS /TUGAS.....	134
F.	RANGKUMAN.....	134
G.	UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT.....	135
	<b>KUNCI JAWABAN.....</b>	<b>136</b>
	<b>EVALUASI .....</b>	<b>140</b>
	<b>PENUTUP .....</b>	<b>152</b>
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>153</b>
	<b>GLOSARIUM .....</b>	<b>156</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1: Siklus Pemrosesan Informasi.....	10
Gambar 1. 2: Posisi Duduk.....	23
Gambar 1. 3: Tampilan Layar MIT <i>Open Course Ware</i> .....	31
Gambar 2. 1: Langkah-langkah Assesment.....	53
Gambar 3. 1: Ciri-ciri Pembelajaran yang Menyenangkan.....	73
Gambar 3. 2: Alasan Mengapa Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Tunagrahita .....	75
Gambar 3. 3: Landasan Teoretis Mengapa Manusia Bermain.....	77
Gambar 3. 4: Teori Modern tentang Bermain .....	79
Gambar 3. 5: Teori Terapi Permainan untuk Anak Berkebutuhan Khusus.....	83
Gambar 3. 6: Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Anak .....	87
Gambar 3. 7: Karakteristik Bermain Anak .....	87
Gambar 3. 8: Tahapan Perkembangan Bermain menurut Mildred Parten .....	88
Gambar 3. 9: Tahapan Perkembangan Bermain menurut Hurlock .....	91
Gambar 3.10: Aktivitas Otak Kiri dan Kanan .....	95
Gambar 3.11: Manfaat Bermain Menurut Montolalu dkk.....	96
Gambar 3.12: Tipe Permainan Bahasa .....	99
Gambar 3. 13: Aspek Keterampilan Berbicara .....	100
Gambar 3.14: Gambar Binatang .....	104
Gambar 3.15: Kartu Nama-nama Barang yang Ada di dalam Kelas .....	104
Gambar 3.16: Kartu Nama Buah-buahan .....	105
Gambar 3.17: Kartu Nama Sayuran .....	105
Gambar 3.18: Contoh Gambar Seri untuk Media Bercerita .....	106
Gambar 3.19: Dua Anak sedang bertelepon .....	108



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1: Pengelompokkan Kecerdasan Anak Tunagrahita.....	64
Tabel 6. 1: Daerah Dominasi Otak Kiri dan Kanan.....	94



**PPPPTK TK DAN PLB BANDUNG**

**© 2016**

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Peranan Teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan sangat besar pada masa kini, karena sudah merupakan kebutuhan penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 Nomor 15 menyebutkan bahwa pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain.

Sementara Pasal 35 ayat 1 menyebutkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. *The partnership 21st century skills* (<http://www.p21.org/>) juga menggambarkan trend perkembangan abad 21 bahwa kita hidup dalam teknologi dan lingkungan *media-driven*, ditandai dengan akses kelimpahan informasi, perubahan yang cepat dalam perangkat teknologi, dan kemampuan untuk berkolaborasi serta membuat individu berkontribusi dalam skala yang belum pernah terjadi sebelumnya. Warga produktif dan pekerja harus mampu menunjukkan keterampilan berpikir kritis dan fungsional, seperti melek informasi, melek media, dan melek ICT (*Information and Communication Technology*).

Atas dasar tersebut para guru tunagrahita perlu mendalami TIK sehingga para guru tidak akan ketinggalan informasi yang berkembang pesat saat ini. Setelah para guru trampil komputer, mereka akan mengenalkan penggunaan teknologi kepada para siswa tunagrahita. Materi diklat ini terdapat dalam modul pedagogik yang membahas teknologi dan informasi.

Pada modul profesionalnya para guru tunagrahita perlu berlatih bagaimana cara berkomunikasi anak tunagrahita melalui bahasa yang mudah difahami mereka. Oleh karena itu keterampilan berbahasa perlu diberikan kepada anak tunagrahita melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Keterampilan guru dalam mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi anak tunagrahita perlu digali lebih jauh, agar para guru melakukan pembelajaran berdasarkan kesulitan yang dihadapi mereka. Keterampilan memilih bahan ajar perlu diberikan kepada para guru tunagrahita memiliki ketajaman dalam menentukan materi-materi esensial yang harus dimiliki para peserta didiknya.

Melalui modul ini para guru akan dibekali dengan ilmu dan keterampilan yang sudah dijelaskan di atas. Dengan mendalami materi yang ada di modul ini mudah-mudahan para guru tunagrahita dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan dan keterampilannya sehingga kompetensinya meningkat. Peningkatan kompetensi ini diharapkan dapat berdampak pada peningkatan kemampuan dalam menghadapi Uji Kompetensi Guru (UKG), sehingga nilai UKG nya meningkat dari tahun ke tahun.

## **B. Tujuan**

Setelah mempelajari modul pedagogik dan profesional ini, peserta mampu;

1. Menjelaskan tentang peranan teknologi informasi bagi pembelajaran
2. Menjabarkan tentang identifikasi dan asesmen
3. Menguraikan permainan bahasa bagi anak tunagrahita
4. Memaparkan pemilihan bahan ajar yang diperlukan oleh anak tunagrahita

## **C. Peta Kompetensi**

Kompetensi yang diharapkan meningkat setelah mempelajari pedagogik dan profesional ini ialah:

1. Teknologi Informasi
2. Identifikasi Permasalahan yang dihadapi Anak Tunagrahita
3. Permainan Bahasa untuk Anak Tunagrahita
4. Pemilihan Bahan Ajar untuk Anak Tunagrahita

## **D. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup yang terdapat pada modul pedagogik dan profesional ini meliputi:

1. Teknologi informasi komunikasi untuk pembelajaran
2. ICT untuk pembelajaran
3. Kode Etik ICT
4. Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat TIK
5. Peranan teknologi informasi untuk pembelajaran
6. Tata kelola pembelajaran berbasis TIK di sekolah
7. Peranan teknologi informasi bagi anak tunagrahita
8. Tata cara Identifikasi masalah anak tunagrahita
9. Mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi anak tunagrahita
10. Mengidentifikasi perilaku adaptif anak tunagrahita
11. Latar belakang permainan bahasa untuk anak tunagrahita
12. Peranan bermain bagi anak tunagrahita
13. Permainan bahasa anak tunagrahita
14. Pengertian bahan ajar
15. Pemilihan bahan ajar untuk anak tunagrahita

## **E. Saran Cara penggunaan modul**

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan modul pedagogik dan profesional ini sebagai bahan pelatihan, beberapa langkah berikut ini perlu menjadi perhatian para peserta pelatihan.

1. Lakukan pengecekan terhadap kelengkapan modul ini, seperti kelengkapan halaman, kejelasan hasil cetakan, serta kondisi modul secara keseluruhan.
2. Bacalah petunjuk penggunaan modul serta bagian Pendahuluan sebelum masuk pada pembahasan materi pokok.

3. Pelajarilah modul ini secara bertahap dimulai dari materi pokok I sampai tuntas, termasuk didalamnya latihan dan evaluasi sebelum melangkah ke materi pokok berikutnya.
4. Buatlah catatan-catatan kecil jika ditemukan hal-hal yang perlu pengkajian lebih lanjut atau disampaikan dalam sesi tatap muka.
5. Lakukanlah berbagai latihan sesuai dengan petunjuk yang disajikan pada masing-masing materi pokok. Demikian pula dengan kegiatan evaluasi dan tindak lanjutnya.
6. Disarankan tidak melihat kunci jawaban terlebih dahulu agar evaluasi yang dilakukan dapat mengukur tingkat penguasaan peserta terhadap materi yang disajikan.
7. Pelajarilah keseluruhan materi modul ini secara intensif. Modul ini dirancang sebagai bahan belajar mandiri persiapan uji kompetensi.

***Selamat Mempelajari Isi Modul!***

# **KOMPETENSI PEDAGOGIK:**

**TEKNOLOGI INFORMASI DAN  
KOMUNIKASI**



## KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

### TEKNOLOGI INFORMASI

#### A. Tujuan

Setelah mempelajari materi kegiatan pembelajaran 1 ini peserta diharapkan dapat menguasai teknologi informasi.

#### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 Anda dapat:

1. Menjelaskan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran
2. Mendeskripsikan makna ICT untuk pembelajaran
3. Menjabarkan kode etik ICT yang berlaku saat ini
4. Menguraikan prinsip kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi
5. Memaparkan TIK dalam pendidikan dan pembelajaran
6. Menjelaskan program *E-Learning* dalam pembelajaran

#### C. Uraian Materi

##### 1.1. Teknologi Informasi

Sebagai makhluk sosial manusia harus berkomunikasi dengan sesamanya. Saling memberi informasi dan berinteraksi. Awalnya, cara berkomunikasi dan berinteraksi dilakukan dengan cara yang sederhana. Namun, makin lama semakin berkembang. Manusia terus menciptakan hal yang dapat mempermudah cara berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Dahulu orang berkomunikasi dengan melukis bentuk (menggambar) di dinding gua, kemudian menggunakan isyarat tangan, isyarat asap, isyarat bunyi, huruf, kata, kalimat, tulisan, dan surat. Hingga saat ini manusia dapat berkomunikasi dan mendapatkan

informasi dengan mudah, cepat, dan dari seluruh dunia sekalipun menggunakan telepon dan internet.

Alat dan sistem komunikasi yang diciptakan manusia kemudian dikenal dengan nama Teknologi Informasi atau yang lebih dikenal dengan istilah “ IT “ (dibaca ai-ti), singkatan dari *Information Technology*.

Saat ini, walaupun terpisah jarak hingga ribuan kilometer manusia dapat memperoleh informasi dan berkomunikasi dengan mudah. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan arus listrik dan gelombang elektromagnetik untuk mengirim dan menerima pesan. Metode mengirim dan menerima pesan ini disebut telekomunikasi. Berdasarkan caranya, telekomunikasi dapat dibedakan atas tiga macam, yaitu:

- Komunikasi satu arah (*Simplex*). Dalam komunikasi satu arah, pengirim dan penerima informasi tidak dapat menjalin komunikasi yang berkesinambungan melalui media yang sama. Contoh :Pager, televisi, dan radio.
- Komunikasi dua arah (*Duplex*). Dalam komunikasi dua arah, pengirim dan penerima informasi dapat menjalin komunikasi yang berkesinambungan melalui media yang sama. Contoh :Telepon dan VOIP.
- Komunikasi semi dua arah (*Half Duplex*). Dalam komunikasi semi dua arah, pengirim dan penerima informasi berkomunikasi secara bergantian namun tetap berkesinambungan. Contoh : *Handy Talkie*,FAX, dan *Chat Room*.

## 1.2. Konsep Dasar ICT

### a. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Ada dua aspek dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk menyusun, menyimpan, mengolah dan memanipulasi suatu informasi agar menghasilkan suatu informasi yang berkualitas yaitu tepat, akurat,

menarik dan mudah dipahami. Teknologi Komunikasi adalah teknologi yang digunakan untuk memperlancar proses pemindahan dan penerimaan suatu informasi agar informasi tersebut dapat disebar dan diakses dengan mudah, cepat dan lebih luas.

Dari penjabaran singkat tentang definisi teknologi informasi dan teknologi komunikasi di atas, dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi adalah teknologi yang digunakan untuk menghasilkan suatu informasi yang berkualitas dan selanjutnya diproses agar dapat disebar dan diakses secara lebih mudah, cepat dan lebih luas.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengalami perkembangan yang panjang dari jaman dahulu hingga sekarang. Sampai saat ini, banyak sekali penemuan-penemuan peralatan baru berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Membahas tentang TIK tidak terlepas dari yang berkaitan dengan internet.

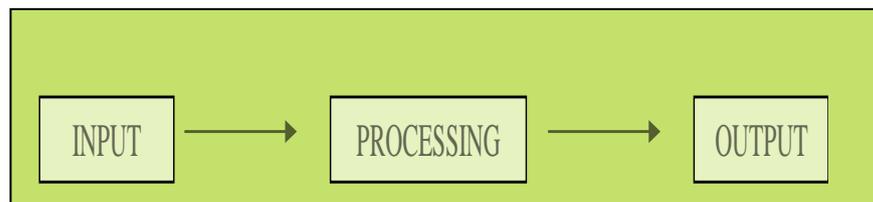
Apa itu internet? Internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat luas yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia. Banyak orang menggunakan fasilitas internet untuk berbagai macam tujuan. Ada yang ingin mengobrol dengan *chatting*, mencari informasi dengan *browsing*, mengirim surat lewat surat elektronik atau *e-mail*, bermain *game* untuk hiburan, dan ada juga yang berbisnis lewat internet. Internet memudahkan manusia untuk saling berhubungan dan mencari informasi. Internet tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Dari negara mana pun dapat saling mengakses internet.

Perkembangan teknologi Informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat pesat. Ikuti selalu perkembangannya, baik melalui media cetak maupun internet agar Anda tidak menjadi gagap teknologi.

b. Siklus Pemrosesan Informasi

Pada dasarnya semua jenis sistem informasi yang ada mempunyai tahap yang sama dalam pemrosesan informasi. Kesemuanya memerlukan tahapan dan elemen-elemen tertentu untuk dapat menghasilkan suatu informasi. Ada tiga elemen yang utama dalam pemrosesan informasi, yaitu *input*, *processing*, dan *output*. Ketiga elemen tersebut membentuk suatu siklus yang dikenal sebagai siklus pemrosesan informasi.

Komputer sebagai salah satu peralatan sistem informasi yang ada juga mempunyai siklus pemrosesan informasi. Dalam dunia komputer siklus ini lebih dikenal dengan nama siklus pengolahan data atau *data processing cycle*. Siklus ini juga terdiri dari tiga tahap yaitu *input*, *processing*, dan *output*.



Gambar 1. 1: Siklus Pemrosesan Informasi

- *Input*, merupakan proses memasukkan data ke dalam proses komputer melalui alat masukan (*input device*).
- *Processing*, merupakan proses pengolahan data yang sudah dimasukkan menggunakan alat pemroses (*Processing device*). Proses pengolahan data tersebut dapat berupa proses penghitungan, perbandingan, pengklasifikasian, pengurutan, pengendalian dan lain sebagainya.
- *Output*, merupakan proses penghasilan output dari proses pengolahan data ke dalam alat keluaran (*output device*). Output yang dihasilkan dalam proses ini berupa informasi.

c. Peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Komputer

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini berkembang dengan pesat seiring dengan penemuan dan pengembangan Ilmu Pengetahuan dalam bidang Informasi dan Komunikasi. Penemuan dan penciptaan peralatan-peralatan baru turut mendukung perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berikut ini peralatan-peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang ada saat ini.

Komputer merupakan mesin yang mampu menerima data, memproses data, menyimpan data, dan menghasilkan bentuk keluaran berupa teks, gambar, simbol, angka dan suara.

Saat ini komputer merupakan peralatan yang paling vital dalam TIK.



Hampir semua sektor TIK memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk menyimpan, mengolah, dan menghasilkan informasi. Selain itu, komputer pada saat ini juga telah dapat dihubungkan dengan alat

telekomunikasi atau komputer lainnya dalam suatu sistem jaringan yang sangat luas agar bisa digunakan untuk mengakses dan menyebarkan informasi dari/ke seluruh penjuru dunia.

d. Jaringan Komputer

Pada sesi sebelumnya telah dijelaskan bahwa komputer pada saat ini dapat dihubungkan dengan komputer lain dalam suatu sistem jaringan komputer. Secara garis besarnya jaringan komputer dapat diartikan sebagai suatu himpunan interkoneksi antara beberapa komputer yang terhubung dalam satu kesatuan. Salah satu manfaat jaringan komputer adalah untuk memudahkan proses pemindahan informasi atau data dari satu komputer ke komputer lainnya.

Berdasarkan besar wilayah cakupannya, jaringan komputer dapat dibedakan menjadi jenis yaitu *Local Area Network* (LAN) dan *Wide Area Network* (WAN).

1) *Local Area Network* (LAN)

*Local Area Network* (LAN) merupakan jaringan yang menghubungkan beberapa komputer dalam suatu area. Luas area dari LAN bisa mencapai beberapa kilometer. LAN sering digunakan oleh kantor-kantor atau perusahaan untuk memudahkan pemindahan atau penyebaran data dan informasi untuk menghubungkan komputer. Selain itu fasilitas LAN juga bisa dimanfaatkan untuk memudahkan pencetakan dokumen, melalui LAN semua unit komputer yang terhubung dapat mencetak suatu dokumen dengan menggunakan satu printer yang sama.

2) *Wide Area Network* (WAN)

WAN (*Wide Area Network*) adalah kumpulan dari LAN yang dihubungkan dengan menggunakan alat komunikasi modem atau jaringan Internet, dari/ke kantor pusat dan kantor cabang, maupun antar kantor cabang. Dengan sistem jaringan ini, pertukaran data antar kantor dapat dilakukan dengan cepat serta dengan biaya yang relatif murah. Sistem jaringan ini dapat menggunakan jaringan Internet yang sudah ada, untuk menghubungkan antara kantor pusat dan kantor cabang atau dengan *PC Stand Alone/Notebook* yang berada di lain kota ataupun negara.

3) Jaringan nirkabel (*wireless network*)

Jaringan nirkabel digunakan untuk sarana komunikasi antar sistem komputer dan beberapa macam peralatan telekomunikasi tanpa menggunakan kabel. Jenis jaringan yang paling populer dalam kategori jaringan nirkabel ini meliputi: Jaringan kawasan lokal nirkabel (*wireless LAN/WLAN*), Wi-Fi, layanan komunikasi pribadi (*personal communications service* atau PCS), *Global System for Mobile Communications* (GSM), sistem navigasi global (GPS = *Global Positioning Systems*), dan lain lain.

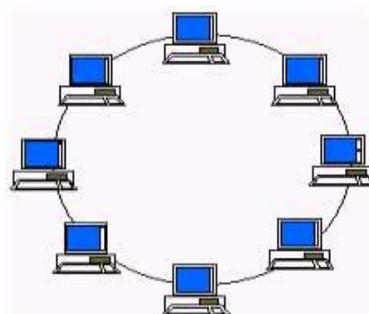
Peralatan yang umum digunakan untuk jaringan nirkabel antara lain komputer, laptop, PDA, telepon genggam, dan lain sebagainya. Teknologi nirkabel ini memiliki kegunaan yang sangat banyak misalnya untuk mengakses internet di tempat-tempat umum dengan menggunakan laptop atau telepon genggam, untuk mentransfer data dari telepon genggam atau PDA ke komputer (melalui *Bluetooth*), dan lain sebagainya.

Media yang digunakan pada jaringan nirkabel antara lain: gelombang radio, gelombang mikro, gelombang satelit, maupun gelombang inframerah.

#### 4) Topologi/Bentuk Jaringan

Topologi jaringan merupakan suatu pola hubungan atau susunan antar terminal dalam jaringan komputer. Pola ini berhubungan erat dengan metode *access* dan media pengiriman yang digunakan. Ada berbagai macam topologi jaringan, di antaranya: cincin, bus, bintang, dan pohon.

##### (a) Topologi Cincin

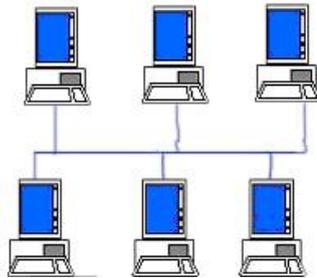


Topologi ini menghubungkan komputer dengan komputer lainnya dengan bentuk seperti cincin. Jaringan ini tidak memiliki suatu titik yang bertindak sebagai pusat ataupun pengatur lalu lintas data, semua simpul mempunyai tingkatan yang sama. Data yang dikirim akan berjalan melewati beberapa simpul sehingga sampai pada simpul yang dituju. Dalam penyampain data, jaringan bisa bergerak dalam satu ataupun dua arah.

Kelemahan topologi ini terletak pada fatalnya akibat bila terjadi kegagalan pada salah satu simpul, jika ada salah satu simpul mengalami kegagalan maka semua hubungan akan terputus.

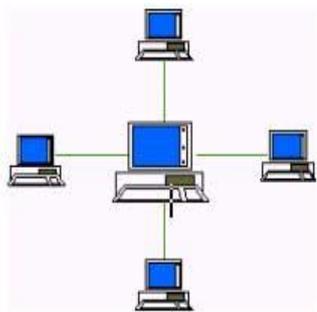
(b) Topologi Bus

Setiap komputer (setiap simpul) akan dihubungkan dengan sebuah kabel transmisi yang disebut bus. Setiap simpul dapat berkomunikasi langsung dengan komputer ataupun peralatan lainnya yang terdapat pada jaringan ini. Kedudukan semua simpul yang ada pada jaringan ini adalah sama, tidak ada yang berfungsi sebagai pusat.



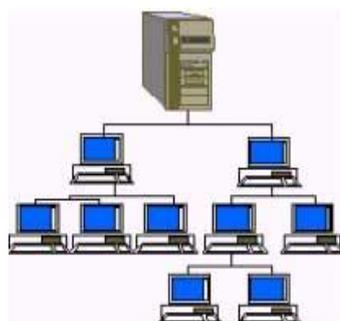
(c) Topologi Star (Bintang)

Dalam topologi ini, beberapa komputer yang ada akan dihubungkan pada satu komputer pusat melalui **hub** atau **switch**. Fungsi komputer pusat adalah untuk menghubungkan semua simpul yang ada. Semua link harus berhubungan dengan pusat apabila ingin menyalurkan data ke simpul lainnya yang dituju.



Jika terjadi kegagalan pada salah satu komputer maka tidak akan menyebabkan kegagalan pada seluruh jaringan, namun jika kegagalan terjadi pada komputer pusat maka semua terminal juga akan terganggu.

(d) Topologi Pohon



Pada jaringan pohon, terdapat beberapa tingkatan simpul. Simpul yang lebih tinggi dapat mengatur simpul lain yang lebih rendah tingkatannya.

Keunggulan jaringan dengan

topologi seperti ini adalah dapat dibentuknya beberapa kelompok simpul sesuai kebutuhan.

Adapun kelemahannya jika simpul yang lebih tinggi tidak berfungsi maka kelompok simpul yang berada dibawahnya otomatis menjadi tidak berfungsi juga.

### 1.3. Ketentuan Penggunaan ICT

#### a. Etika dan Moral dalam Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Salah satu perkara yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah masalah etika dan moral. Permasalahan ini perlu mendapat perhatian karena tanpa adanya etika dan moral, suatu teknologi termasuk teknologi informasi dan komunikasi bukannya akan membawa manfaat tetapi malahan akan dapat menimbulkan kerusakan dan kehancuran.

Komputer merupakan salah satu peralatan TIK yang dalam penggunaannya perlu diperhatikan juga masalah etika dan moral ini. Berikut ini hal-hal yang perlu diperhatikan menyangkut masalah etika dan moral dalam penggunaan perangkat komputer baik itu perangkat lunak maupun perangkat keras.

##### 1) Plagiat

Plagiat merupakan suatu tindakan peniruan ide asli, gagasan atau pekerjaan seseorang tanpa ijin yang bersangkutan. Dengan menggunakan perangkat-perangkat lunak komputer yang ada saat ini, tindakan plagiat sangat mudah untuk dilakukan. Para plagiator kini tidak perlu susah payah mengetik ulang suatu dokumen yang akan ditirunya, mereka tinggal mencari file dokumen tersebut di internet kemudian dengan mudahnya tinggal mengganti nama penulis asli dengan nama dirinya menggunakan software-software komputer yang ada. Hal tersebut merupakan salah satu contoh pelanggaran etika dan moral dengan menggunakan komputer

## 2) Pembajakan

Dengan menggunakan bantuan CD/DVD Writer yang merupakan salah satu perangkat keras komputer, seseorang dengan mudahnya dapat menggandakan suatu CD yang berisi program komputer, film atau musik tanpa meminta ijin dari pemegang hak cipta atas program, film atau musik tersebut. Hal tersebut disamping melanggar hukum juga jelas-jelas melanggar etika dan moral.

## 3) Privasi

Pada saat menggunakan sebuah komputer yang digunakan bersama-sama (misalnya di sekolah, di kantor, atau di warnet), terkadang kita penasaran untuk membuka file-file atau folder-folder yang ada dalam komputer tanpa ijin pemilik file atau folder tersebut. Hal tersebut sebenarnya tidak boleh dilakukan karena melanggar etika yaitu berkenaan dengan masalah privasi.

## 4) Sekuriti

Suatu perusahaan biasanya memasang suatu sistem keamanan pada jaringan komputernya untuk melindungi data-data perusahaan. Namun terkadang data-data tersebut bisa "bocor" atau dan bahkan hancur karena ulah orang-orang tertentu (*cracker*) yang mempunyai kemampuan menerobos sistem keamanan jaringan. Tindakan para cracker menerobos sistem keamanan jaringan dari sebuah perusahaan merupakan salah satu bentuk pelanggaran etika dan moral dalam penggunaan TIK.

## 5) Pornografi dan Pornoaksi

Salah satu bentuk pelanggaran etika dan moral dalam penggunaan komputer adalah menggunakan komputer untuk keperluan pornografi dan pornoaksi. Di negara-negara lain hal tersebut mungkin bukan termasuk dalam pelanggaran etika dan moral, namun bagi kita bangsa Indonesia hal tersebut jelas-jelas

bertentangan dengan etika dan moral yang selama ini kita terapkan di kehidupan sehari-hari.

b. Aturan Hak Cipta Perangkat Lunak

1) Undang-Undang Hak Cipta

Seperti halnya hak cipta terhadap obyek-obyek yang lain, hak cipta perangkat lunak (program) komputer juga merupakan hak yang absolut, artinya tidak seorangpun boleh menjalankan, memodifikasi, menggandakan atau mendistribusikan suatu perangkat lunak tanpa ijin dari pencipta perangkat lunak sebagai pemegang hak cipta. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan, pemodifikasian, penggandaan atau pendistribusian suatu perangkat lunak komputer tanpa ijin pencipta perangkat lunak tersebut merupakan suatu pelanggaran terhadap hukum.

Di Indonesia peraturan hukum yang mengatur tentang hak cipta terhadap obyek-obyek tertentu termasuk program komputer adalah Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002. Di dalam pasal 12 undang-undang ini disebutkan bahwa ciptaan yang dilindungi antara lain: buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (*layout*), karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 juga memuat tentang bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta dan sanksi hukumnya. Di dalam undang-undang ini dijelaskan bahwa memperbanyak suatu ciptaan termasuk program komputer tanpa ijin akan dituntut dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit 1 juta rupiah, atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak 5 miliar rupiah (pasal 72 ayat 1). Pada pasal 72 ayat 2 dijelaskan bahwa seseorang yang dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum barang

ciptaan tanpa ijin pencipta atau barang hasil pelanggaran hak cipta (barang bajakan) akan dipidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak 500 juta rupiah. Bagi pengguna yang secara sengaja memperbanyak penggunaan tanpa hak akan untuk dipidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak 500 juta rupiah.

Dari penjelasan di atas dapat ditegaskan bahwa hak cipta merupakan sesuatu yang perlu dihargai dan dihormati. Apabila seseorang melakukan pelanggaran terhadap ciptaan yang dilindungi hak ciptanya maka akan dikenai pidana penjara atau denda yang tidak ringan.

## 2) Bentuk-bentuk Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer

Indonesia pernah tercatat sebagai negara ketiga terbesar dalam hal pelanggaran hak cipta program komputer setelah Cina dan Vietnam. Hal ini mungkin terjadi salah satunya karena masih banyaknya pengguna komputer yang belum paham tentang pelanggaran hak cipta program komputer. Masih banyak pengguna komputer yang belum mengetahui ketentuan-ketentuan penggunaan suatu program komputer yang syah dan tidak melanggar hukum. Akibatnya, banyak terjadinya pelanggaran-pelanggaran terhadap hak cipta program komputer akan tetapi tidak disadari oleh sang pelanggar.

Selain memperbanyak dan mendistribusikan program komputer tanpa izin dari pemegang Hak Cipta, masih ada bentuk-bentuk pelanggaran terhadap program komputer, diantaranya:

- a) Melakukan peniruan program komputer
- b) Menginstal program komputer untuk lebih dari satu komputer atau diluar ketentuan yang dikeluarkan oleh satu lisensi dengan alasan apapun termasuk alasan untuk kepentingan pendidikan, kepentingan sendiri atau bukan komersil.
- c) Menggunakan program komputer ilegal (bajakan).

- Mengcopy program komputer ke dalam satu CD untuk keperluan *backup* tidak melanggar hukum
- Daripada melanggar hukum, lebih baik menggunakan program komputer *open source/freeware/bebas* apabila anggaran keuangan yang dimiliki minim, misalnya sistem operasi LINUX, program Oxygen Office, dan masih banyak yang lainnya.

### 3) Dampak Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer

Pelanggaran terhadap hak cipta program komputer bukanlah suatu hal yang tidak mempunyai dampak negatif. Banyak sekali dampak negatif dan kerugian yang ditimbulkan karena adanya pelanggaran hak cipta atau pembajakan program komputer. Selain merugikan pencipta atau pemilik hak cipta, pelanggaran ini juga akan menyebabkan kerugian negara dalam penerimaan pajak. Akibat pelanggaran hak cipta program komputer, pemerintah Indonesia tercatat pernah mengalami kerugian sebesar 79,5 juta dolar US dalam jangka waktu setahun.

Pelanggaran hak cipta program juga dapat menyebabkan para investor asing terutama investor yang berhubungan erat dengan pengembangan program komputer enggan menanamkan modalnya di Indonesia. Apabila ini dibiarkan, keengganan menanamkan modal di Indonesia boleh jadi akan merembet pada investor-investor pada sektor yang lain. Hal ini jelas akan menimbulkan kerugian yang sangat besar bagi bangsa Indonesia untuk melangkah ke depan.

#### **1.4. Prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam Menggunakan Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi**

##### **a. Prinsip-Prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)**

Penggunaan peralatan-peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kehidupan sehari-hari semakin lama semakin luas. Saat ini peralatan-peralatan tersebut tidak hanya digunakan di kantor-kantor bisnis dan pemerintahan, instansi-instansi pendidikan, tetapi juga digunakan di rumah bahkan di tempat-tempat ibadah. Contoh penggunaan peralatan TIK yang semakin luas di antaranya penggunaan televisi, telepon, radio, komputer, dan lain sebagainya. Namun demikian, masih banyak diantara para pengguna peralatan TIK yang belum memahami dan menerapkan prinsip kesehatan dan keselamatan kerja pada saat menggunakan peralatan tersebut.

Sebelumnya perlu diketahui bahwa peralatan TIK disamping membawa manfaat yang besar bagi kehidupan manusia juga membawa dampak-dampak negatif apabila dalam penggunaannya tidak menerapkan atau memperhatikan prinsip atau aturan penggunaan yang semestinya. Salah satu dampak negatif penggunaan peralatan TIK yang perlu mendapatkan perhatian adalah menyangkut masalah kesehatan.

Menurut beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan menyebutkan bahwa banyak sekali gangguan dan permasalahan kesehatan baik ringan maupun berat yang dapat ditimbulkan akibat penggunaan peralatan TIK. Contoh gangguan dan permasalahan kesehatan tersebut diantaranya adalah gangguan penglihatan, pendengaran, gangguan otot, gangguan syaraf, dan lain sebagainya.

Penjelasan mengenai gangguan dan permasalahan kesehatan yang bisa timbul akibat penggunaan peralatan TIK di atas tidak terus mengharuskan kita untuk takut dan antipati menggunakan peralatan

TIK. Masih ada langkah-langkah yang bisa dilakukan untuk mencegah timbulnya permasalahan tersebut. Salah satu langkah yang bisa dilakukan adalah dengan memperhatikan dan menerapkan prinsip-prinsip kesehatan dan keselamatan kerja (K3) saat menggunakan peralatan-peralatan tersebut.

Ada dua prinsip yang utama berkenaan dengan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) pada saat menggunakan peralatan TIK. Prinsip pertama yaitu bagaimana cara menggunakan peralatan TIK yang dapat mencegah atau meminimalisir terjadinya permasalahan kesehatan, prinsip yang kedua yaitu bagaimana mencegah terjadinya hal-hal yang dapat mengancam keselamatan fisik atau jiwa saat bekerja dengan peralatan TIK. Apabila kedua prinsip tersebut telah diterapkan maka kemungkinan timbulnya gangguan kesehatan dan kecelakaan kerja dapat ditekan seminimal mungkin.

b. Kesehatan dan Keselamatan Kerja pada Penggunaan Komputer

Agar terhindar dari hal-hal yang dapat membahayakan kesehatan dan keselamatan kerja, ada beberapa hal yang perlu dilakukan pada saat bekerja dengan komputer, diantaranya:

- 1) Pastikan bahwa kabel-kabel listrik yang terhubung dengan komputer dipasang dengan baik dan aman. Hal ini perlu dilakukan untuk mencegah terjadinya kecelakaan kerja akibat tersengat arus listrik serta mencegah kemungkinan terjadinya arus pendek yang dapat menyebabkan kebakaran dan rusaknya peralatan komputer.
- 2) Pastikan ruangan yang anda gunakan mempunyai penerangan yang cukup untuk mencegah terjadinya gangguan penglihatan.
- 3) Pastikan semua perangkat dari komputer telah terpasang dan berada pada posisi yang benar. Posisi keyboard dan mouse sebaiknya lurus diantara tempat duduk dan monitor.
- 4) Gunakan alas kaki atau tikar (jika tidak menggunakan tempat duduk) dari bahan karet, plastik atau bahan-bahan lain yang dapat menghambat arus listrik.

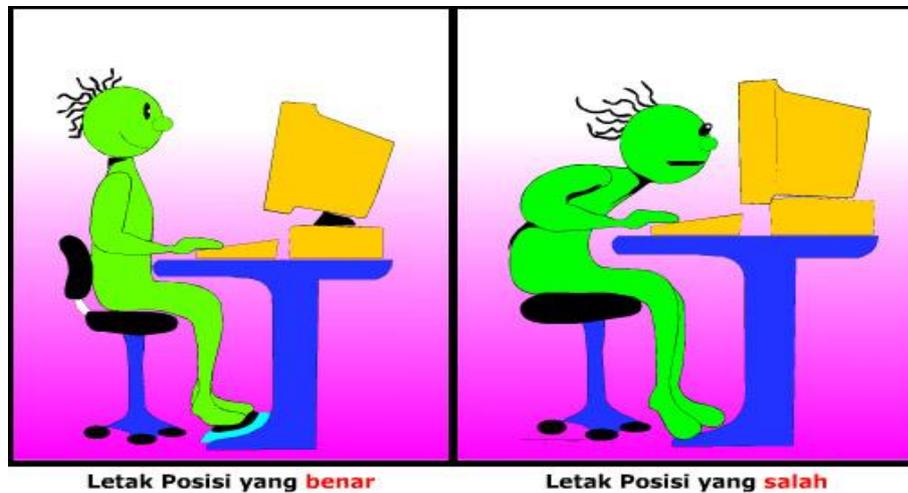
- 5) Aturlah tempat duduk dan posisi tubuh kita (badan, kepala, tubuh dan tangan) dengan benar pada saat berkerja dengan komputer.
- 6) Aturlah pencahayaan pada monitor komputer agar tidak terlalu terang ataupun terlalu gelap.
- 7) Apabila menggunakan fasilitas audio pada komputer, sesuaikan volumenya pada tingkatan normal. Speaker sebaiknya berada di dekat monitor dan menghadap ke pengguna komputer.
- 8) Sesekali alihkan pandangan dari monitor untuk beberapa saat sewaktu menggunakan komputer. Menurut penelitian, batas waktu maksimal yang aman pada saat bekerja dengan komputer secara terus-menerus adalah 3 (tiga) jam.

c. Menggunakan Komputer dengan Posisi Tubuh yang Benar

Posisi anggota tubuh yang paling perlu mendapat perhatian pada saat menggunakan komputer di antaranya posisi kepala, badan, tangan, dan kaki.

- 1) Posisi kepala: lurus dengan badan dan jarak mata disesuaikan dengan ukuran layar monitor yang digunakan. Jarak terdekat adalah 2x ukuran layar, jarak terjauh 6x ukuran layar, misalnya ukuran layar yang digunakan adalah 15 inch ( 82 cm), maka jarak terdekatnya adalah 30 inch, jarak terjauhnya adalah 90 inch (225 cm).
- 2) Posisi badan: tegak lurus dengan lantai dan tidak membungkuk.
- 3) Posisi tangan: posisi lengan sejajar dengan lantai. Tempatkan keyboard sama tinggi dengan siku.
- 4) Posisi kaki: kaki menyanggah lantai, posisi lutut membentuk sudut 90 derajat.

Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar di bawah ini:



Gambar 1. 2: Posisi Duduk (sumber:www.dahlan.unimal.ac.id)

d. Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran

Pada uraian materi sebelumnya, telah dibahas tentang pengantar ICT, pada topik ini akan dibahas tentang pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran. Ada banyak sekali manfaat ICT yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Memperjelas materi abstrak.
- 2) Meningkatkan retensi/daya ingat siswa dengan belajar secara multimedia.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga.
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri, sesuai bakat, kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 7) Memberi keleluasan waktu penyajian pembelajaran.
- 8) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.

## 1.5. TIK Dalam Pendidikan dan Pembelajaran

### a. Pengertian Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran

Menurut Sadirman (1993) Teknologi pendidikan bisa dipandang sebagai suatu produk dan proses. Sebagai suatu produk, teknologi pendidikan mudah dipahami karena sifatnya lebih kongkrit seperti radio, televisi, proyektor, OHP, dan sebagainya. Sebagai sebuah proses, teknologi pendidikan bersifat abstrak. Dalam hal ini teknologi pendidikan bisa dipahami sebagai suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang menyangkut semua aspek belajar manusia (AECT, 1977). Sejalan dengan hal tersebut, maka lahirlah teknologi pendidikan dari adanya permasalahan dalam pendidikan.

Permasalahan pendidikan yang mencuat saat ini, meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu atau kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi adalah masalah kualitas, tentu saja ini dapat dipecahkan melalui pendekatan teknologi pendidikan.

Ada tiga prinsip dasar dalam teknologi pendidikan sebagai acuan dalam pengembangan dan pemanfaatannya, yaitu pendekatan sistem, berorientasi pada siswa, dan pemanfaatan pada sumber belajar (Sadiman, 1984). Prinsip pendekatan sistem berarti bahwa penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran perlu didisain atau dirancang dengan menggunakan pendekatan sistem. Dalam merancang pembelajaran diperlukan langkah-langkah prosedural meliputi: identifikasi masalah, analisis keadaan, identifikasi tujuan, pengelolaan pembelajaran, penetapan metode, penetapan media, dan evaluasi pembelajaran (IDI model, 1989). Prinsip berorientasi pada siswa berarti bahwa dalam pembelajaran hendaknya

memusatkan perhatiannya pada peserta didik dengan memperhatikan karakteristik, minat, potensi dari siswa. Prinsip pemanfaatan sumber belajar berarti dalam pembelajaran, siswa hendaknya dapat memanfaatkan sumber belajar untuk mengakses pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya. Satu hal lagi bahwa teknologi pendidikan adalah satu bidang yang menekankan pada aspek belajar siswa.

Teknologi dalam pembelajaran diartikan sebagai mekanisme untuk mendistribusikan pesan, termasuk sistem pos, siaran radio dan televisi, telepon, satelit dan jaringan komputer. Pada bahan diklat ini, pengertian teknologi di-dasarkan pada definisi ini. Mungkin Anda bertanya, kalau begitu apa yang di-sebut media? Pengertian media dalam materi diklat ini ialah diambil dari CISAER (2003). CISAER mendefinisikan media dalam pembelajaran seba-gai pesan yang didistribusikan melalui teknologi, terutama teks dalam bahan ajar cetak dan dalam jaringan komputer, bunyi dalam audio-tape dan siaran radio, serta teks, suara dan/atau gambar pada telekonferensi.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mengarah pada penggunaan internet atau jaringan komputer. Petherbridge dan Chapmen (2007) melapor-kan bahwa teknologi internet yang digunakan dalam pembelajaran tumbuh dari 4.000 satuan kredit semester pada tahun 2000 menjadi lebih dari 19.000 satuan kredit semester pada tahun 2005. Sedangkan penggunaan teknologi lainnya dalam pembelajaran, seperti siaran TV dan radio, DVD, video, relatif tetap setiap tahunnya. Hal ini terjadi karena teknologi internet mampu me-nyampaikan pesan secara multimedia, baik teks, suara, gambar diam, maupun gambar bergerak. Selain itu, teknologi internet memungkinkan penyampaian pesan secara langsung (*synchronous*) seperti siaran TV atau radio atau pe-nyampaian pesan secara tidak langsung (*asynchronous*) seperti video, kaset, dan buku. Dengan fleksibilitas yang dimiliki teknologi internet, tidak meng-herankan bila perkembangan penggunaan teknologi dalam pembelajaran me-

ngarah pada penggunaan internet. Pada umumnya yang dimaksud dengan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran ialah penggunaan internet untuk pembelajaran. Oleh karena itu, dalam paparan ini akan lebih banyak dibahas mengenai penggunaan internet untuk pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam satu kegiatan pendidikan adalah bagaimana siswa dapat belajar dengan cara mengidentifikasi, mengembangkan, mengorganisasi, serta menggunakan segala macam sumber belajar. Upaya pemecahan masalah dalam pendekatan teknologi pendidikan adalah dengan mendayagunakan sumber belajar. Hal ini sesuai dengan ditandai dengan perubahan istilah dari teknologi pendidikan menjadi teknologi pembelajaran. Dalam definisi teknologi pembelajaran dinyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah teori dan praktik dalam hal rancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi terhadap sumber dan proses untuk belajar (Barbara, 1994).

Teknologi dalam pembelajaran telah mengubah wajah pembelajaran yang berbeda dengan proses pembelajaran tradisional yang ditandai dengan interaksi tatap muka antara guru dan siswa baik di kelas maupun di luar kelas sehingga teknologi dalam pembelajaran diartikan sebagai media untuk mendistribusikan pesan, termasuk sistem pos, siaran radio, televisi, telepon, satelit dan jaringan komputer.

Dengan demikian teknologi yang secara langsung relevan dengan pembelajaran adalah disesuaikan dengan makna pembelajaran itu sendiri. Ase Suherlan (2000: 48) menjelaskan bahwa pembelajaran teknologi pada hakikatnya merupakan komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik di antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa dan lingkungan belajar dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Dari makna pembelajaran di atas terdapat

makna inti bahwa pembelajaran harus mengandung unsur komunikasi dan Informasi.

### **Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran**

Pada masa kini perkembangan teknologi informasi (TI) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Rosenberg (2001) mengemukakan dengan berkembangnya penggunaan TI ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu: (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, (3) dari kertas ke “*on line*” atau saluran, (4) fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan (5) dari waktu siklus ke waktu nyata.

Teknologi informasi dan komunikasi di sekolah memadukan kedua unsur teknologi informasi dan teknologi komunikasi menjadi teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan siswa memiliki kompetensi untuk memanfaatkan teknologi informasi sebagai perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengolah, menganalisis dan mentransmisikan data dengan memperhatikan dan memanfaatkan teknologi komunikasi untuk memperlancar komunikasi dan produk teknologi informasi yang dihasilkan bermanfaat sebagai alat dan bahan komunikasi yang baik. Salah satu contoh teknologi informasi dan komunikasi berbasis *e- learning* adalah penggunaan media internet.

Teknologi informasi menekankan pada pelaksanaan dan pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan data dengan menggunakan perangkat-perangkat teknologi elektronik terutama komputer. Makna teknologi informasi tersebut belum menggambarkan secara langsung kaitannya dengan sistem komunikasi, namun lebih pada pengolahan data dan informasi. Teknologi komunikasi menekankan pada penggunaan perangkat teknologi elektronika yang lebih menekankan pada aspek

ketercapaian tujuan dalam proses komunikasi sehingga data dan informasi yang diolah dengan teknologi informasi harus memenuhi kriteria komunikasi yang efektif.

Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa akan memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Model yang sangat populer di abad ini adalah *e-learning*. *E-learning* adalah model pembelajaran melalui penggunaan teknologi internet.

### **Fungsi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran**

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki dua fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu meliputi:

Teknologi berfungsi sebagai alat (*tool*), yaitu alat bantu bagi pengguna (*user*) atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat unsur grafis, membuat data base, membuat program administratif untuk siswa, guru, dan staf, data kepega-waian, keuangan, dan sebagainya.

Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*). Dalam hal ini teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa, misalnya dalam pembelajaran di sekolah sesuai kurikulum 2006 terdapat mata pelajaran TIK sebagai ilmu pengetahuan yang harus dikuasai siswa semua kompetensinya.

#### **1.6 *E-learning* dan Internet dalam Pembelajaran**

*E-learning* tidak terlepas dari jasa internet. Karena teknik pembelajaran yang tersedia di internet begitu lengkap, maka hal ini akan mempengaruhi tugas guru dalam proses pembelajaran. Dahulu, proses belajar mengajar didominasi oleh peran guru, karena itu disebut *the era of teacher*. Kini proses belajar dan mengajar banyak didominasi oleh peran guru dan buku (*the era of teacher and book*) dan pada masa

mendatang proses belajar dan mengajar akan didominasi oleh peran guru, buku, dan teknologi (*the era of teacher, book and technology*).

Dalam era globalisasi seperti sekarang ini, setuju atau tidak, mau atau tidak mau, kita harus berhubungan dengan teknologi informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi tersebut telah mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Karena itu, kita sebaiknya tidak gagap teknologi.

Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa siapa yang terlambat menguasai informasi, maka terlambat pulalah memperoleh kesempatan-kesempatan untuk maju. Informasi sudah merupakan “komoditi” sebagai layaknya barang ekonomi yang lain. Peran informasi menjadi kian besar dan nyata dalam dunia modern seperti sekarang ini. Hal ini bisa dimengerti karena masyarakat sekarang menuju era masyarakat informasi atau masyarakat ilmu pengetahuan.

Contoh klasik yang bisa dipakai bahwa kebutuhan informasi sudah membudaya yaitu melalui pengalaman Bill Gates yang kita kenal sebagai sosok orang yang mempunyai perusahaan Microsoft Computer. William Henry Gates III atau yang lebih dikenal dengan sebutan Bill Gates tersebut sebenarnya kuliah di bidang ilmu hukum Harvard University. Ia ingin menjadi pengacara karena dengan keahlian sebagai pengacara tersebut, maka ia bisa mempunyai ‘power’ untuk membantu masyarakat yang memerlukan jasa hukum untuk memperoleh kebenaran.

Belajar ilmu hukum menurut dia, ternyata memerlukan waktu yang banyak untuk membaca di berbagai tempat seperti perpustakaan, toko buku, atau sumber informasi yang lain. Ia merasa waktunya habis untuk membaca saja. Di situlah ia lalu menemukan idenya mengapa informasi yang tersebar di mana-mana itu tidak dikemas saja dalam satu wadah (baca komputer) agar yang memerlukannya tidak harus ke sana kemari. Di benak Bill Gates saat itu ia memimpikan ‘*how to create a tool for the information era that could magnify the brain power instead of just muscle power*’ (bagaimana menciptakan sebuah alat untuk era informasi yang bisa memperbesar otak selain tenaga). Sejak itulah *The Saga of*

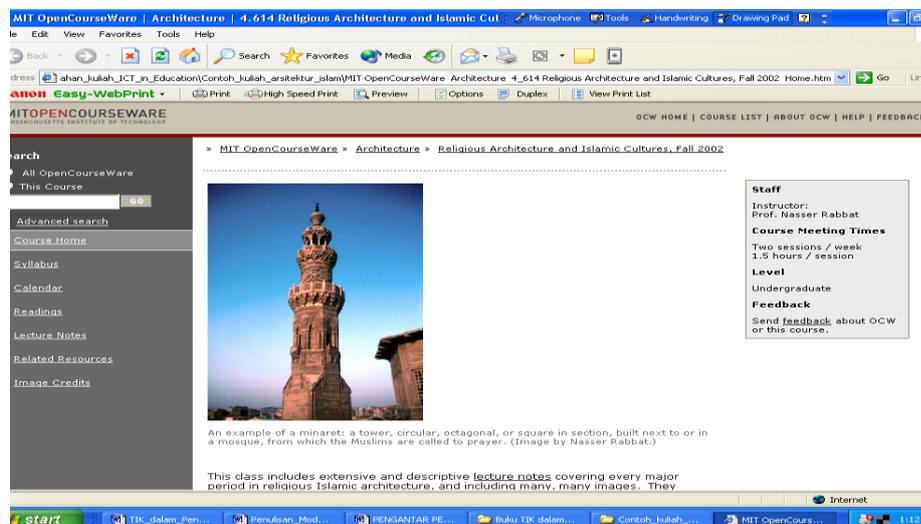
*Microsoft* mulai digarap. Bill Gates akhirnya menjadi orang yang sangat produktif dan *output oriented*. Menurut Robert Heller yang menulis buku tentang Bill Gates menyatakan bahwa Bill Gates selalu bilang “*Turn your vision into reality*”. Itulah sebabnya program-program yang ada di *Microsoft* selalu dibuat *user friendly*. Berkat jasa Bill Gates inilah maka *e-learning* berkembang seperti sekarang ini.

Pemanfaatan *e-learning* khususnya internet untuk kegiatan pembelajaran saat ini dikenal tidak hanya di Indonesia ataupun di Asia Tenggara, namun juga di berbagai penjuru dunia. Hal ini karena suatu kebutuhan baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan serta jawaban atas tantangan global sehingga penggunaan *e-learning* dalam hal ini tidak bisa dilepaskan dengan peran internet. Internet pada dasarnya adalah kumpulan informasi yang tersedia di komputer yang bisa diakses karena adanya jaringan yang tersedia di komputer tersebut. Oleh karena itu bisa dimengerti bahwa *e-learning* bisa dilakukan karena internet. *E-learning* sering disebut pula dengan nama *on-line course* karena aplikasinya memanfaatkan jasa internet.

Pemanfaatan internet untuk *e-learning* di sekolah dapat meningkat apabila fasilitas yang mendukungnya memadai, baik fasilitas yang berupa infrastruktur maupun fasilitas yang bersifat kebijakan. Karena itu demi kelancaran terapan *e-learning* dalam proses belajar mengajar, perlu diantisipasi hambatan-hambatan yang sering muncul seperti ketersediaan telepon dan listrik.

Penggunaan internet untuk pembelajaran sering disebut *e-learning*. Istilah lain untuk menamakan penggunaan internet dalam pembelajaran ialah pembelajaran berbasis jejaring (*web-based instruction*), belajar on-line (*online learning*), ruang kelas virtual (*classroom virtual*), atau pembelajaran berbasis WWW (*WWW based instruction*). Semua istilah tersebut menyiratkan pengertian bahwa pembelajar terpisah dari pengajar secara jarak jauh, pembelajar menggunakan teknologi untuk mengakses bahan ajar, pembelajar menggunakan teknologi internet untuk berinteraksi dengan pengajar dan pembelajar yang lain, dan

terdapat bantuan belajar yang disediakan bagi pembelajar. Anderson & Elloumi (2004) mendefinisikan e-learning sebagai penggunaan internet untuk mengakses bahan ajar, berinteraksi dengan isi bahan ajar, pengajar dan peserta ajar lainnya, dan mendapatkan bantuan belajar selama proses pembelajaran, untuk dapat memperoleh pengetahuan, mengkonstruksi pemahaman, dan bertumbuh kembang melalui pengalaman belajar.



Gambar 1. 3: Tampilan Layar MIT OpenCourseWare

Pada Gambar 1.3 tampak contoh tampilan layar suatu penyelenggaraan *e-learning*. Di samping kiri layar terlihat panel untuk memilih fasilitas yang dapat diakses dengan cara mengklik. Fasilitas yang tersedia pada panel ini ialah silabus, kalender akademik, bahan bacaan, catatan kuliah, dan sumber atau ba-han ajar yang berada pada halaman (*homepage*) lain dalam internet. Di bagian tengah atas tertulis:

» [MIT OpenCourseWare](#) » [Architecture](#) » [Religious Architecture and Islamic Cultures, Fall 2002](#)

Tulisan tersebut adalah sebuah navigator yang menunjukkan bahwa halaman yang tampil di layar tersebut merupakan bagian dari perkuliahan pada musim gugur 2002, mengenai perkuliahan Arsitektur Keagamaan dan Budaya Islam, termasuk kelompok mata kuliah Arsitektur, dan merupakan bagian dari MIT *Open CourseWare* atau program *e-learning* di Massasuchet Institute of Technology.

Gambar menara mesjid di bagian tengah layar merupakan penarik perhatian pengunjung halaman ini. Gambar tersebut mewakili mata kuliah yang ditawarkan, yaitu Arsitektur Keagamaan dan Budaya Islam. Di bagian bawah gambar terdapat uraian singkat mata kuliah dan tujuan kompetensi. Di bagian kanan terdapat identitas pengajar, waktu pertemuan, jenjang pendidikan yang sesuai, dan fasilitas untuk memberikan umpan balik.

E-learning yang lengkap akan memiliki fasilitas-fasilitas sebagai berikut:

a. *E-Lectures*.

*E-Lectures* merupakan fasilitas yang menyediakan presentasi mengenai konsep atau teknik esensial yang dibutuhkan pebelajar. Presentasi tersebut dapat disajikan berupa tampilan teks melalui perangkat lunak untuk presentasi (misalnya *Powerpoint*), atau presentasi multimedia berupa tampilan audio, video, animasi, dan gambar.

b. *Discussion Forum*.

*Discussion* forum merupakan tempat interaksi antar pebelajar dengan pe-ngajar. Pebelajar diharapkan untuk memberikan inisiasi suatu diskusi dan pebelajar yang lain memberikan tanggapan. Pengajar akan meluruskan diskusi bilamana jalannya diskusi menyimpang dari tujuan pembelajaran.

c. *Ask anexpert*.

Fasilitas *Ask an Expert* menyediakan para ahli yang terkait dengan bahan ajar yang diajarkan. Pembelajaran dapat mengakses pakar dalam materi yang diajarkan secara *online*.

d. *Mentorship*.

Fasilitas ini menyediakan pembimbing *online* mengenai materi yang spesifik.

- e. *Local learning facilitator or tutor support.*

Penyediaan fasilitator lokal atau dosen lokal yang dapat memberikan pertemuan tatap muka.

- f. *Access to network resources.*

Fasilitas ini berisikan bahan bacaan tambahan yang relevan dengan mata kuliah.

- g. *Structured group activity.*

Fasilitas ini berisikan kegiatan kelompok yang terstruktur seperti diskusi kelompok kecil, seminar, presentasi kelompok.

- h. *Informalpeer interaction.*

Fasilitas ini menyediakan tempat untuk interaksi antar pembelajar melalui *email* atau *chatt-room*.

#### D. Aktivitas Pembelajaran

Setelah Anda selesai mempelajari uraian kegiatan pembelajaran satu, Anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, sebagai berikut:

1. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran satu, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
2. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di kegiatan pembelajaran satu ini.
3. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi.

#### E. Latihan/ Kasus /Tugas

Jawablah pertanyaan berikut ini berdasarkan isi materi kegiatan pembelajaran 1 dan pemikiran Anda.

1. Mengapa perkembangan teknologi informasi demikian pesat dan apa manfaat untuk bidang pendidikan?
2. Bagaimana perkembangan *E-Learning* di Indonesia?

3. Apa tanggapan Anda terhadap kode etik penggunaan ICT saat ini?
4. Apa yang harus Anda lakukan saat bekerja di depan komputer?
5. Kunjungilah suatu *web browser* yang ada (*yahoo, google*, atau yang la-innya). Pada kotak dialog, ketik *keywords* dengan informasi yang ingin Anda cari terkait dengan mata pelajaran/rumpun mata pelajaran tugas Anda. Coba kunjungi beberapa situs yang menurut Anda relevan, dan coba untuk menyimpan atau meng-*copy*nya dalam komputer atau *flash disc*.

## F. Rangkuman

Saat ini, walaupun terpisah jarak hingga ribuan kilometer manusia dapat memperoleh informasi dan berkomunikasi dengan mudah. Manusia dapat dengan mudah menerima atau mengirim pesan atau gambar dari satu tempat ke tempat lainnya dalam hitungan detik. Hal itu berkat adanya perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat, sehingga teknologi yang digunakan untuk menghasilkan suatu informasi yang berkualitas dan selanjutnya diproses agar dapat disebar dan diakses secara lebih mudah, cepat dan lebih luas.

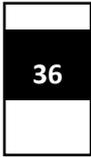
Kepesatan perkembangan teknologi informasi berdampak pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Dewasa ini munculah *E-Learning* yang menghasilkan pembelajaran jarak jauh melalui dunia maya. Walaupun perkembangan teknologi informasi demikian pesat, kita tidak boleh melupakan adanya kode etik ICT sebagai rambu-rambu yang membatasi penggunaan teknologi ICT. Selain itu kita harus memperhatikan aspek kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam menggunakan perangkat ICT.

## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Bila Anda dapat menjabarkan dan menguraikan tugas di atas dengan baik, maka Anda melanjutkan ke kegiatan pembelajaran berikutnya. Tetapi bila Anda masih ragu dalam menyelesaikan tugas itu, coba Anda telaah lagi uraian materi yang menyangkut permasalahan yang diberikan pada latihan/tugas di atas.

# **KOMPETENSI PROFESIONAL:**

**PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN DIRI  
ANAK TUNAGRAHITA**



## KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

### IDENTIFIKASI BAGI TUNAGRAHITA

#### A. Tujuan

Setelah mempelajari materi kegiatan pembelajaran 2 ini peserta diharapkan dapat memahami proses identifikasi bagi anak tunagrahita.

#### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mendalami kegiatan pembelajaran 2 Anda diharapkan dapat:

1. Menjabarkan proses identifikasi masalah anak tunagrahita
2. Mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi anak tunagrahita
3. Melakukan identifikasi perilaku adaptif anak tunagrahita

#### C. Uraian Materi

##### 2.1 Identifikasi Masalah Anak Tunagrahita

Sebelum membahas lebih jauh tentang identifikasi masalah yang dihadapi anak tunagrahita, terlebih dahulu mari kita ingat kembali konsep identifikasi bagi anak berkebutuhan khusus. Selain itu identifikasi selalu berbarengan dengan asesmen. Untuk membuka memori Anda kembali, penulis mau memaparkan kembali tentang konsep identifikasi dan asesmen.

##### a. Identifikasi dan Asesmen

Identifikasi dan asesmen adalah dua istilah yang sangat berdekatan dan bisa dikatakan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Apabila seseorang akan melaksanakan asesmen, maka terlebih dahulu ia harus melaksanakan identifikasi. Hal ini merujuk pada pendapat Lewis dan Doorlag (1989, dalam Yosfan Azwandi, 2005) yang menyatakan bahwa identifikasi merupakan kegiatan awal yang mendahului asesmen.

Istilah identifikasi erat hubungannya dengan kata mengenali, menandai, dan menemukan. Kegiatan mengidentifikasi adalah kegiatan untuk mengenal dan menandai sesuatu. Dalam pendidikan luar biasa, identifikasi merupakan langkah awal yang sangat penting untuk menandai anak-anak yang mengalami kelainan atau anak dengan kebutuhan khusus.

Menemukan dan mengenali anak-anak berkebutuhan khusus sudah barang tentu membutuhkan perhatian serius. Ada anak-anak yang dengan mudah dapat dikenali sebagai anak berkebutuhan khusus, tetapi ada juga yang membutuhkan pendekatan dan peralatan khusus untuk menentukan, bahwa anak tersebut tergolong anak-berkebutuhan khusus. Anak-anak yang mengalami kelainan fisik misalnya, dapat dikenali dengan keberadaannya, sebaliknya untuk anak-anak yang mengalami kelainan dalam segi intelektual maupun emosional memerlukan instrumen dan alasan yang rasional untuk dapat menentukan keberadaannya.

Pengamatan yang seksama mengenai kondisi dan perkembangan anak sangat diperlukan dalam melakukan identifikasi anak-anak berkebutuhan khusus di sekolah oleh guru, dan ini dapat dilakukan guru pada awal siswa masuk sekolah. Untuk dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap, maka usaha identifikasi perlu dilakukan dengan berbagai cara, selain melakukan pengamatan secara seksama, perlu juga dilakukan wawancara dengan orangtua ataupun keluarga lainnya. Informasi yang telah diperoleh selanjutnya dapat digunakan untuk menemuknenali dan menentukan anak-anak mengalami kelainan/penyimpangan yang dialami, sehingga dapat diketahui apakah anak tergolong: (1) Tunanetra, (2), Tunarungu, (3) Tunagrahita, (4) Tunadaksa (5) Anak Tunalaras, (6) Anak Autis, dan (7) Anak Cerdas dan Berbakat Istimewa (CIBI).

Kegiatan identifikasi sifatnya masih sederhana dan tujuannya lebih ditekankan pada menemukan (secara kasar) apakah seorang anak tergolong ABK atau bukan. Maka biasanya identifikasi dapat

dilakukan oleh orang-orang yang dekat (sering berhubungan/ bergaul) dengan anak, seperti orang tuanya, pengasuh, guru dan pihak lain yang terkait dengannya. Sedangkan langkah selanjutnya, dapat dilakukan screening khusus secara lebih mendalam yang sering disebut assesmen yang apabila diperlukan dapat dilakukan oleh tenaga profesional, seperti dokter, psikolog, orthopedagog, terapis, dan lain-lain (Dudi Gunawan, 2011).

Identifikasi yang dilakukan untuk mengenali keberadaan anak-anak berkebutuhan khusus, berorientasi pada ciri-ciri atau karakteristik ada pada seseorang anak, yang mencakup kondisi fisik, kemampuan intelektual, komunikasi, maupun sosial emosional (Dudi Gunawan, 2011).

- 1) Kondisi fisik, ini mencakup keberadaan kondisi fisik secara umum (anggota tubuh) dan kondisi indera seorang anak, baik secara organik maupun fungsional, dalam artian apakah kondisi yang ada mempengaruhi fungsinya atau tidak, misalnya apakah ada kelainan mata yang mempengaruhi fungsi penglihatan.
- 2) Kemampuan intelektual, dalam konteks ini adalah kemampuan anak untuk melaksanakan tugas-tugas akademik di sekolah. Kesanggupan mengikuti berbagai pelajaran akademik yang diberikan guru.
- 3) Kemampuan komunikasi, kesanggupan seorang anak dalam memahami dan mengekspresikan gagasannya dalam berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya, baik secara lisan/ucapan maupun tulisan.
- 4) Sosial emosial, mencakup aktivitas sosial yang dilakukan seorang anak dalam kegiatan interaksinya dengan teman-teman ataupun dengan gurunya serta perilaku yang ditampilkan dalam pergaulan kesehariannya, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan lainnya.

Secara umum tujuan identifikasi adalah untuk menghimpun informasi apakah seorang anak mengalami hambatan/ penyimpangan (fisik, intelektual, sosial, emosional). Disebut mengalami hambatan/ penyimpangan tentunya jika dibandingkan dengan anak lain yang sebaya dengannya. Hasil dari identifikasi akan dilanjutkan dengan asesmen, yang hasilnya akan dijadikan dasar untuk penyusunan program pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan ketidakmampuannya.

Dalam penyelenggaraan pendidikan di SLB ataupun sekolah penyelenggara inklusi, kegiatan identifikasi anak berkebutuhan khusus dilakukan untuk lima keperluan, yaitu:

1) Penjaringan dan penyaringan

Penjaringan dilakukan terhadap semua anak pada awal anak mulai masuk sekolah dengan alat identifikasi anak berkebutuhan khusus. Pada tahap ini identifikasi berfungsi mengetahui dan mengenali jenis dan tingkat hambatan yang alami anak berdasarkan gejala-gejala yang muncul. Dengan alat identifikasi ini guru, orangtua, maupun tenaga profesional terkait, dapat melakukan kegiatan penjaringan dan penyaringan secara baik dan hasilnya dapat digunakan untuk bahan penanganan lebih lanjut.

2) Pengalihan (referal)

Berdasarkan gejala-gejala yang ditemukan pada tahap penjaringan, selanjutnya anak-anak dapat dikelompokkan menjadi 2 kelompok. Pertama, ada Anak yang perlu dirujuk ke ahli lain (tenaga profesional) dan dapat langsung ditangani sendiri oleh guru dalam bentuk layanan pembelajaran yang sesuai. Kedua, ada anak yang perlu dikonsultasikan keahlian lain terlebih dulu (*referal*) seperti psikolog, dokter, orthopedagog (ahli PLB), dan terapis, kemudian ditangani oleh guru.

3) Klasifikasi

Pada tahap klasifikasi, kegiatan identifikasi bertujuan untuk menentukan apakah anak yang telah dirujuk ke tenaga profesional

benar-benar memerlukan penanganan lebih lanjut atau langsung dapat diberi pelayanan pendidikan khusus.

Apabila berdasarkan pemeriksaan tenaga profesional ditemukan masalah yang perlu penanganan lebih lanjut (misalnya pengobatan, terapi, latihan-latihan khusus, dan sebagainya) maka guru mengkomunikasikan kepada orang tua anak yang bersangkutan. Artinya guru tidak mengobati dan atau memberi terapi sendiri, melainkan memfasilitasi dan meneruskan kepada orang tua tentang kondisi anak yang bersangkutan. Guru hanya memberi pelayanan pendidikan sesuai dengan kondisi anak.

4) Perencanaan pembelajaran

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi analisis hasil asesmen untuk kemudian dideskripsikan dan dibuatkan program pembelajaran berdasarkan hasil asesmen yang kemudian menghasilkan program pembelajaran yang diindividualisasikan (PPI). Dasarnya adalah hasil dari klasifikasi. Setiap jenis dan gradasi (tingkat hambatan) anak berkebutuhan khusus memerlukan program pembelajaran yang berbeda satu sama lain.

5) Pemantauan kemajuan belajar

Kemajuan belajar perlu dipantau untuk mengetahui apakah program pembelajaran khusus yang diberikan berhasil atau tidak. Apabila dalam kurun waktu tertentu anak tidak mengalami kemajuan yang signifikan (berarti), maka perlu ditinjau kembali. Beberapa hal yang perlu ditelaah apakah diagnosis yang kita buat tepat atau tidak, begitu pula dengan Program Pembelajaran Individual (PPI) serta metode pembelajaran yang digunakan sesuai atau tidak dan seterusnya.

Sebaliknya, apabila intervensi yang diberikan menunjukkan kemajuan yang cukup signifikan maka pemberian layanan atau intervensi diteruskan dan dikembangkan. Dengan demikian diharapkan pada akhirnya semua masalah belajar anak secara

bertahap dapat ditangani sehingga potensinya dapat terus berkembang.

Dengan lima tujuan khusus diatas, identifikasi perlu dilakukan secara terus menerus oleh guru, dan jika perlu dapat meminta bantuan dan atau bekerja sama dengan tenaga profesional yang dekat dengan masalah yang dihadapi anak.

**b. Pelaksanaan Identifikasi**

1) Sasaran Identifikasi

Secara umum sasaran identifikasi anak dengan kebutuhan khusus adalah seluruh anak usia pra-sekolah dan usia sekolah dasar. Sedangkan secara khusus (operasional), sasaran identifikasi anak dengan kebutuhan khusus adalah:

- a) Anak yang sudah bersekolah di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah;
- b) Anak yang akan masuk ke Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah;
- c) Anak yang belum/tidak bersekolah karena orangtuanya merasa anaknya tergolong anak dengan kebutuhan khusus sedangkan lokasi SLB jauh dari tempat tinggalnya; sementara itu, semula SD terdekat belum/tidak mau menerimanya;
- d) Anak yang drop-out Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah karena faktor akademik.

2) Petugas Identifikasi

Untuk mengidentifikasi seorang anak apakah tergolong anak dengan kebutuhan khusus atau bukan, dapat dilakukan oleh:

- a) Guru kelas;
- b) Orang tua anak; dan/atau
- c) Tenaga professional terkait.

3) Pelaksanaan Identifikasi

Ada beberapa langkah dalam rangka pelaksanaan identifikasi anak berkebutuhan khusus. Untuk identifikasi anak usia sekolah yang

belum bersekolah atau *drop out* sekolah, maka sekolah yang bersangkutan perlu melakukan pendataan ke masyarakat sekitar kerjasama dengan Kepala Desa/Lurah, RT, RW setempat. Jika pendataan tersebut ditemukan anak berkelainan, maka proses berikutnya dapat dilakukan pembicaraan dengan orangtua, komite sekolah maupun perangkat desa setempat untuk mendapatkan tindak lanjutnya.

Untuk anak-anak yang sudah masuk dan menjadi siswa pada sekolah tertentu, identifikasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Menghimpun data tentang anak

Pada tahap ini petugas (guru) menghimpun data kondisi seluruh siswa di kelas (berdasar gejala yang nampak pada siswa) dengan menggunakan Alat Identifikasi Anak dengan kebutuhan khusus (AI ALB).

b) Menganalisis data dan mengklasifikasi anak

Pada tahap ini tujuannya adalah untuk menemukan anak-anak yang tergolong anak dengan kebutuhan khusus (yang memerlukan pelayanan pendidikan khusus). Buatlah daftar nama anak yang diindikasikan berkelainan sesuai dengan ciri-ciri dan standar nilai yang telah ditetapkan. Jika ada anak yang memenuhi syarat untuk disebut atau berindikasi kelainan sesuai dengan ketentuan tersebut, maka dimasukkan ke dalam daftar nama-nama anak yang berindikasi kelainan sesuai dengan format khusus. Sedangkan untuk anak-anak yang tidak menunjukkan gejala atau tanda-tanda berkelainan, tidak perlu dimasukkan ke dalam daftar khusus tersebut.

(1) Mengadakan pertemuan konsultasi dengan Kepala Sekolah

Pada tahap ini, hasil analisis dan klasifikasi yang telah dibuat guru dilaporkan kepada Kepala Sekolah untuk mendapat saran-saran pemecahan atau tindak lanjutnya.

(2) Menyelenggarakan pertemuan kasus (*case conference*)

Pada tahap ini, kegiatan dikoordinasikan oleh Kepala Sekolah setelah data anak dengan kebutuhan khusus terhimpun dari seluruh kelas. Kepala Sekolah dapat melibatkan: (1) Kepala Sekolah sendiri; (2) Dewan Guru; (3) orang tua/wali siswa; (4) tenaga profesional terkait, jika tersedia dan dimungkinkan; (5) Guru Pembimbing Khusus (Guru PLB) jika tersedia dan memungkinkan. Materi pertemuan kasus adalah membicarakan temuan dari masing-masing guru mengenai hasil identifikasi untuk mendapatkan tanggapan dan cara-cara pemecahan serta penanggulangannya.

(3) Menyusun laporan hasil pertemuan kasus

Pada tahap ini, tanggapan dan cara-cara pemecahan masalah dan penanggulangannya perlu dirumuskan dalam laporan hasil pertemuan kasus.

(4) Alat Identifikasi

Secara sederhana ada beberapa aspek informasi yang perlu mendapatkan perhatian dalam pelaksanaan identifikasi. Contoh alat identifikasi sederhana untuk membantu guru dan orang tua dalam rangka menemukannya anak yang memerlukan layanan pendidikan khusus, antara lain sebagai berikut :

- (a) Form 1 : Informasi riwayat perkembangan anak
- (b) Form 2 : informasi/ data orangtua anak/wali siswa
- (c) Form 3 : informasi profil kelainan anak (AI-ALB)

Dari ketiga informasi tersebut secara singkat dijelaskan sebagai berikut.

a) Informasi riwayat perkembangan anak

Informasi riwayat perkembangan anak adalah informasi mengenai keadaan anak sejak di dalam kandungan hingga tahun-tahun terakhir sebelum masuk SD/MI. Informasi ini penting sebab dengan mengetahui latar belakang

perkembangan anak, mungkin kita dapat menemukan sumber penyebab problema belajar.

Informasi mengenai perkembangan anak sangat penting bagi guru untuk mempertimbangkan kebijakan program pembelajaran yang akan diberikan kepada anak. Informasi perkembangan anak biasanya mencakup identitas anak, riwayat masa kehamilan dan kelahiran, perkembangan masa balita, perkembangan fisik, perkembangan sosial, dan perkembangan pendidikan.

Riwayat masa kehamilan dan kelahiran meliputi perkembangan masa kehamilan, penyakit yang diderita ibu, usia di dalam kandungan, proses kelahiran, tempat kelahiran, penolong persalinan, gangguan pada saat proses kelahiran, berat badan bayi, panjang badan bayi, dan tanda-tanda kelainan pada bayi.

Perkembangan masa balita sekurang-kurangnya mencakup informasi mengenai lama menyusu ibunya, usia akhir minum susu kaleng, kegiatan imunisasi, penimbangan, kualitas dan kuantitas makanan pada masa balita, kesulitan makan yang dialami, dan sebagainya.

Perkembangan fisik diperlukan terutama data mengenai kapan anak mulai dapat merangkak, berdiri, berjalan, naik sepeda roda tiga, naik sepeda roda dua, berbicara dengan kalimat lengkap, kesulitan gerakan yang dialami, status gizi balita, dan riwayat kesehatan.

Perkembangan sosial terutama berkaitan dengan hubungan dengan saudara, hubungan dengan teman, hubungan dengan orang tua dan guru, hobi anak, dan minat khusus. Perkembangan pendidikan meliputi informasi mengenai kapan masuk TK, berapa lama pendidikan di TK, kapan masuk SD, apa kesulitan selama di TK, apa kesulitan

selama di SD, apakah pernah tinggal kelas, pelayanan khusus yang pernah diberikan, prestasi belajar tiap caturwulan atau semester, mata pelajaran yang dirasa paling sulit, dan mata pelajaran yang paling disenangi.

b) Data orang tua/wali siswa

Selain data mengenai anak, tidak kalah pentingnya adalah informasi mengenai keadaan orang tua/wali siswa yang bersangkutan. Dalam beberapa penelitian diketahui bahwa lingkungan keluarga mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap keberhasilan belajar anak. Lingkungan keluarga dapat meliputi pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, status sosial ekonomi, sikap dan penerimaan orang tua terhadap anak, serta pola asuh yang diterapkan keluarga terhadap anak.

Data orang tua/wali siswa sekurang-kurangnya mencakup informasi mengenai identitas orang tua/wali, hubungan orang tua-anak, data sosial ekonomi orang tua, serta tanggungan dan tanggapan orang tua/ keluarga terhadap anak. Identitas orang tua harus lengkap, tidak hanya identitas ayah melainkan juga identitas ibu, misalnya umur, agama, status, pendidikan, pekerjaan pokok, pekerjaan sampingan, dan tempat tinggal.

Hubungan orang tua-anak menggambarkan sejauh mana intensitas komunikasi antara orang tua dan anak. Misalnya apakah kedua orang tua satu rumah atau tidak, demikian juga dengan anak. Apakah diasuh salah satu orang tua, pembantu, atau keluarga lain. Semua kondisi tersebut mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar anak.

Mengenai data keadaan sosial ekonomi diperlukan agar sekolah dapat memperhitungkan kemampuan orang tua dalam pendidikan anaknya. Data sosial ekonomi dapat

mencakup informasi mengenai jabatan formal maupun non formal ayah dan ibu, serta besarnya penghasilan rata-rata per bulan.

Sedangkan mengenai tanggapan orang tua yang perlu diungkapkan antara lain persepsi orang tua terhadap anak, kesulitan yang dirasakan orang tua terhadap anak yang bersangkutan, harapan orang tua dan bantuan yang diharapkan orang tua untuk anak yang bersangkutan.

c) Informasi mengenai profil kelainan anak (AI – ALB)

Informasi mengenai gangguan/kelainan anak sangat penting, sebab dari beberapa penelitian terbukti bahwa anak-anak yang prestasi belajarnya rendah cenderung memiliki gangguan/kelainan penyerta. Survei terhadap 696 siswa SD dari empat provinsi di Indonesia yang rata-rata nilai rapornya kurang dari 6,0 (enam, nol), ditemukan bahwa 71,8% mengalami disgrafia, 66,8% disleksia, 62,2% diskalkulia, juga 33% mengalami gangguan emosi dan perilaku, 31% gangguan komunikasi, 7,9% cacat / kelainan anggota tubuh, 6,6% gangguan gizi dan kesehatan, 6% gangguan penglihatan, dan 2% gangguan pendengaran (Balitbang, 1996).

Tanda-tanda kelainan atau gangguan khusus pada siswa (jika ada) perlu diketahui guru. Kadang-kadang adanya kelainan khusus pada diri anak, secara langsung atau tidak langsung, dapat menjadi salah satu faktor timbulnya problema belajar. Tentu saja hal ini sangat bergantung pada berat ringannya kelainan yang dialami serta sikap penerimaan anak terhadap kondisi tersebut.

Contoh format isian untuk identifikasi anak berkelainan yang dapat digunakan oleh sekolah.

(5) Tindak Lanjut Kegiatan Indefikasi

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan identifikasi anak berkelainan untuk dapat memberikan pelayanan pendidikan yang sesuai, maka dilakukan tindak lanjut sebagai berikut:

a) Perencanaan pembelajaran dan pengorganisasian siswa  
Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

(1) Menetapkan bidang-bidang atau aspek problema belajar yang akan ditangani: Apakah seluruh mata pelajaran, sebagian mata pelajaran, atau hanya bagian tertentu dari suatu mata pelajaran.

(2) Menetapkan pendekatan pembelajaran yang akan dipilih termasuk rencana pengorganisasian siswa, apakah bentuknya berupa pelajaran remedial, penambahan latihan-latihan di dalam kelas atau luar kelas, pendekatan kooperatif, atau kompetitif, dan lain- lain.

(3) Menyusun program pembelajaran individual.

b) Pelaksanaan pembelajaran

Pada tahap ini guru melaksanakan program pembelajaran serta pengorganisasian siswa berkelainan dalam kelas reguler sesuai dengan rancangan yang telah disusun dan ditetapkan pada tahap sebelumnya. Sudah tentu pelaksanaan pembelajaran harus senantiasa disesuaikan dengan perkembangan dan kemampuan anak, tidak dapat dipaksakan sesuai dengan target yang akan dicapai oleh guru. Program tersebut bersifat fleksibel.

c) Pemantauan kemajuan belajar dan evaluasi

Untuk mengetahui keberhasilan guru dalam membantu mengatasi kesulitan belajar anak, perlu dilakukan pemantauan secara terus menerus terhadap kemajuan dan/atau bahkan kemunduran belajar anak. Jika anak mengalami kemajuan dalam belajar, pendekatan yang dipilih

guru perlu terus dimantapkan, tetapi jika tidak terdapat kemajuan, perlu diadakan peninjauan kembali, baik mengenai isi dan pendekatan program, maupun motivasi anak yang bersangkutan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangannya. Dengan demikian diharapkan pada akhirnya semua problema belajar anak, secara bertahap dapat diperbaiki sehingga anak terhindar dari kemungkinan tidak naik kelas atau bahkan putus sekolah.

Di atas telah diuraikan tentang identifikasi pada pemaparan berikutnya diuraikan tentang asesmen. Sebagaimana telah kita ketahui bersama bahwa, asesmen adalah proses yang sistematis dalam mengumpulkan data seorang anak. Dalam konteks pendidikan asesmen berfungsi untuk melihat kemampuan dan kesulitan yang dihadapi seseorang saat itu, sebagai bahan untuk menentukan apa yang sesungguhnya dibutuhkan. Berdasarkan informasi itulah seorang guru akan dapat menyusun program pembelajaran yang bersifat realistis sesuai dengan kenyataan obyektif dari anak tersebut. Sebagai contoh, dari hasil asesmen diperoleh informasi bahwa anak itu mengalami kesulitan dalam hal bicara, dan bukan kepada pelabelan bahwa anak itu Autis. Selanjutnya instrumen asesmen disusun untuk menemukan hal-hal yang sangat spesifik berkaitan dengan masalah bicara tadi dan bukan untuk menemukan pelabelan. Dengan demikian program pendidikan didasarkan kepada kebutuhan, dan bukan pada kecatatan seorang anak.

Assesmen sering didefinisikan dengan berbagai macam cara, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Beberapa buah diantara definisi tersebut menyatakan bahwa assesmen adalah suatu proses pengumpulan informasi tentang seorang anak yang akan digunakan untuk membuat pertimbangan dan keputusan yang berhubungan dengan anak tersebut. Kemudian sejalan dengan definisi tersebut, McLoughin dan Lewin (dalam Yosfan Azwandi, 2005) merumuskan batasan yang menyatakan bahwa

assesmen dalam pendidikan luar biasa adalah proses yang sistematis dalam mengajukan pertanyaan yang relevan secara kependidikan untuk digunakan sebagai dasar penempatan dan pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas, maka assesmen dapat diartikan sebagai semacam kegiatan “penilaian” yang dilakukan dengan berbagai cara dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang kekuatan, kelemahan, serta kesulitan anak dalam bidang tertentu, yang akan dimanfaatkan untuk penempatan dan penyusunan program pendidikan atau layanan bantuan yang diberikan.

Kegiatan assesmen dimaksudkan untuk mengidentifikasi karakteristik anak menentukan penempatan anak dalam suatu sistem layanan bantuan, mengevaluasi kemajuan anak, dan memprediksi bantuan akademik dan non akademik anak. Secara rinci tujuan asesmen untuk mengambil keputusan yang tepat untuk anak berkebutuhan khusus sehubungan dengan :

- 1) Penjelasan mengenai karakteristik anak berkebutuhan khusus.
- 2) Penempatan anak tunagrahita dalam suatu program layanan bantuan.
- 3) Mengevaluasi kemajuan anak yang sedang mengikuti suatu program layanan bantuan.
- 4) Memprediksi kebutuhan khusus anak tunagrahita baik dalam hal akademik maupun non akademik.

Secara umum asesmen bertujuan untuk menganalisis keadaan siswa atau anak didik dalam rangka mengumpulkan informasi tentang kelemahan dan keunggulan atau potensi yang dimiliki sebagai upaya untuk mempersiapkan pembuatan program dan materi pelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Sesuai

dengan tujuan umum tersebut, asesmen mempunyai tujuan yang spesifik yang dapat diklasifikasi sebagai berikut:

- 1) Identifikasi dan *Sreening*, untuk mengidentifikasi anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus.
- 2) Klasifikasi, untuk mengklasifikasikan jenis dan berat atau ringannya kebutuhan khusus anak yang bersangkutan.
- 3) Perencanaan Program Pengajaran.
- 4) Evaluasi Siswa.
- 5) Penempatan.
- 6) *Grading*/Penilaian.
- 7) *Prediction*. Untuk memperkirakan potensi atau kinerja anak atau kelompok anak di masa datang.
- 8) *Guidance*. Dapat digunakan untuk bimbingan sehubungan karir.

Pendapat lain mengenai tujuan assesmen dikemukakan oleh **Menurut Sumardi & Sunaryo (dalam Yosfan Azwandi,2005), bahwa asesmen bertujuan untuk:**

- 1) Memperoleh data yang relevan, objektif, akurat dan komprehensif tentang kondisi anak saat ini.
- 2) Mengetahui profil anak secara utuh terutama permasalahan dan hambatan belajar yang dihadapi, potensi yang dimiliki, kebutuhan-kebutuhan khususnya, serta daya dukung lingkungan yang dibutuhkan anak.
- 3) Memenuhi layanan yang dibutuhkan dan memonitor kemampuannya.

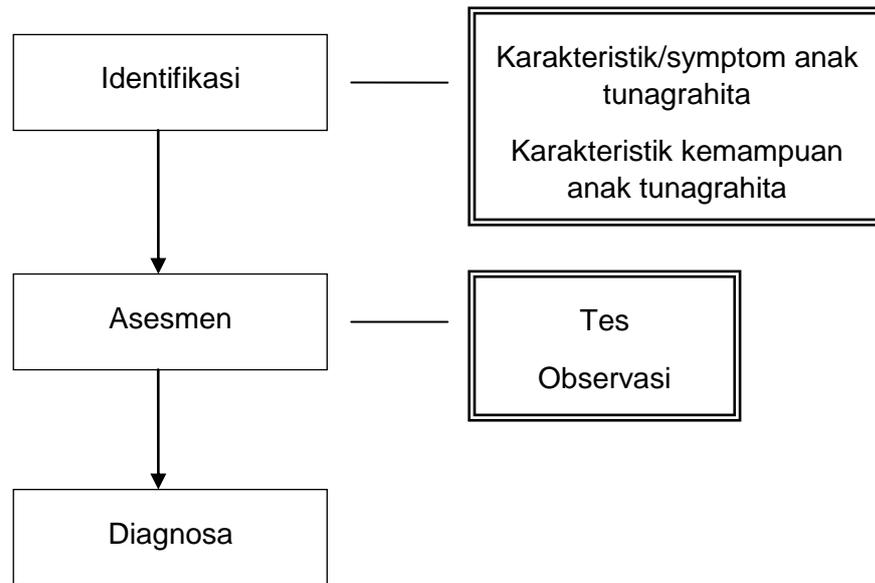
Asesmen ini dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan *asesmen formal* dan *asesmen informal*. *Asesmen formal* adalah asesmen dengan menggunakan tes standar yang sudah disusun

sedemikian rupa oleh para ahli sehingga memiliki standar tertentu, sedangkan tes informal adalah penilaian dengan menganalisis hasil pekerjaan siswa atau dengan tes buatan guru (McLoughlin dan Lewis, 1986; Mercer dan Mercer, 1989; Abdurrahman, W., 2003:265; Wardani, 2007:8.25 ). Pada dasarnya semua guru dapat membuat berbagai keputusan mengenai siswanya kapanpun. Jadi pada dasarnya semua guru dapat membuat berbagai keputusan mengenai siswanya kapanpun.

Biasanya asesmen pada anak tunagrahita atau berkesulitan belajar dilakukan untuk mengetahui secara pasti jenis kesulitan belajar yang dialami anak untuk tujuan diagnostik. Berdasarkan hasil asesmen ini program pembelajaran dikembangkan.

Asesmen bisa dilakukan secara formal maupun informal. Informal bisa dilakukan dengan mengamati (*observasi*) anak pada kegiatan yang sedang dilakukan atau juga mengamati prestasi anak dan membuat catatan-catatan mengenai hal tersebut. Asesmen formal biasanya dilakukan dengan tes serta interview. Pada asesmen formal, tes yang digunakan pun harus sudah terstandar dan memiliki norma umum yang telah baku.

Bentuk asesmen bisa bersifat kualitatif maupun kuantitatif. Biasanya asesmen kualitatif dilakukan dengan observasi, interview, telaah dokumen. Sedangkan kuantitatif dengan menggunakan tes terutama tes terstandarisasi. Adapun langkah-langkah untuk melakukan asesmen Widati (2003:5) sebagai berikut melakukan identifikasi, menentukan tujuan asesmen, mengembangkan alat asesmen, dan penafsiran hasil asesmen.



Gambar 2. 1 Langkah-langkah *Assesment*

**a. Langkah-langkah Melakukan Asesmen**

Dalam penyusunan asesmen ini ada beberapa tahapan yang meliputi kegiatan identifikasi, tujuan asesmen, pengembangan alat asesmen, pelaksanaan , penafsiran hasil asesmen.

**1) Identifikasi**

Identifikasi disini adalah menentukan anak dengan gangguan diskalkulia yang akan diasesmen. Identifikasi dapat dilakukan melalui pengamatan/observasi yang cermat mengenai perilaku anak diskalkulia saat belajar dan menganalisis hasil kerja anak. Identifikasi harus menghasilkan siapa yang akan diasesmen dan dalam aspek apa asesmen itu perlu dilakukan.

**2) Menetapkan Tujuan Asesmen**

Setelah hasil identifikasi diketahui, selanjutya ditetapkan tujuan asesmen yang akan dilakukan. Tujuan asesmen setiap murid akan sama atau berbeda tergantung pada gejala yang ditemukan pada waktu identifikasi.

### 3) Mengembangkan alat asesmen

Untuk melakukan asesmen guru dapat menggunakan alat asesmen yang sudah baku (*asesmen formal*) atau alat asesmen buatan sendiri (*asesmen informal*).

Dalam asesmen informal guru harus mengembangkan alat asesmen sendiri. Alat asesmen ini disesuaikan dengan kurikulum.

#### b. Pelaksanaan asesmen

Guru melakukan asesmen sesuai dengan aspek yang akan diasesmen dalam waktu dan ditempat tertentu. Waktu yang digunakan dalam melakukan asesmen disesuaikan dengan alat yang dikembangkan serta disesuaikan dengan kemampuan anak dalam memusatkan perhatian sesuai usiannya. Misalnya usia kelas satu SDLB, lama tes sebaiknya tidak lebih dari 30 menit (Widati S 2003:5). Tes yang diberikan lebih dari 30 menit tidak akan memberikan informasi yang akurat tentang kemampuan anak karena perhatian anak sudah terpecah.

Dalam pelaksanaan asesmen penting pula untuk diperhatikan dalam hal menciptakan ruangan atau tempat asesmen yang kondusif. Tempat asesmen harus terhindar dari hal-hal yang dapat mengganggu perhatian anak, sehingga tempat asesmen itu menjadi nyaman dan menimbulkan rasa nyaman bagi anak.

#### c. Penafsiran

Setelah melaksanakan asesmen, tahap selanjutnya adalah guru mengolah hasil asesmen dan menafsirkannya. Dalam kegiatan inilah akhirnya mengambil keputusan untuk menentukan pembelajaran yang tepat untuk anak tunagrahita. Kegiatan menafsirkan ini cukup menentukan,

jika penafsiran keliru, maka program pembelajaran yang dikembangkan akan keliru pula.

Hasil asesmen ini harus dikaitkan pula dengan kurikulum. Lihatlah materi pelajaran yang sesuai dengan jenjang kelas dimana anak tunagrahita berada. Apabila pada kurikulum itu tidak ditemukan materi yang sesuai dengan hasil asesmen maka harus dicari pada jenjang di bawahnya, jika masih belum ditemukan juga cari kembali pada jenjang di bawahnya lagi, demikian seterusnya, hingga ditemukan materi yang sejalan dengan hasil asesmen.

## 2.2 Permasalahan yang dihadapi Anak Tunagrahita

Banyak permasalahan yang dihadapi anak tunagrahita, karena berdasarkan kemampuannya anak tunagrahita cukup sulit untuk mengikuti pelajaran di sekolah dan beradaptasi dengan lingkungannya. Untuk membahas permasalahan yang dihadapi anak tunagrahita, kita bahas berdasarkan permasalahan yang ada.

### a. Karakteristik

Seperti telah kita ketahui bersama bahwa anak tunagrahita ringan mempunyai ciri dan kekhasan masing-masing, tetapi secara garis besar mereka mempunyai karakteristik yang hampir sama. Moh. Amin (1991;37) memberikan karakteristik atau ciri-ciri anak tunagrahita ringan sebagai berikut:

Karakteristik anak tunagrahita ringan banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan katanya, mengalami kesukaran berfikir abstrak, tetapi masih dapat mengikuti pelajaran akademik. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun, sebagian tidak dapat mencapai umur kecerdasan seperti itu.

Selanjutnya dalam The News Amerika Webster (1956;301) bahwa: *“Moron (debile) is person whose mentality does not develop beyond*

*the 12 years old level*". Yang terjemahannya adalah kecerdasan berfikir seorang anak tunagrahita ringan paling tinggi sama dengan kecerdasan anak normal usia 12 tahun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan akademik anak tunagrahita ringan setinggi-tingginya adalah setingkat dengan anak kelas VI SD umum.

**b. Permasalahan anak tunagrahita ringan**

Berkaitan karakteristik atau ciri-ciri yang dimiliki anak tunagrahita ringan tersebut, maka secara langsung maupun tidak langsung menimbulkan berbagai macam permasalahan. Beberapa permasalahan yang dihadapi oleh anak tunagrahita ringan antara lain:

1) Masalah hambatan dalam belajar

Aktivitas belajar berkaitan langsung dengan perkembangan kognitif dan kecerdasan. Di dalam kegiatan belajar sekurang-kurangnya dibutuhkan kemampuan dalam mengingat, memahami dan kemampuan untuk mencari hubungan sebab akibat. Oleh sebab itu anak-anak pada umumnya dapat menemukan kaidah dalam belajar. Setiap anak akan mengembangkan sendiri kaidah dalam mengingat, memahami dalam mencari hubungan sebab akibat tentang apa yang sedang mereka pelajari. Sekali kaidah itu dapat ditemukan anak dapat belajar secara efektif. Setiap anak biasanya mempunyai kaidah belajar yang berbeda satu sama lainnya.

Peserta didik tunagrahita pada umumnya tidak memiliki kaidah dalam belajar. Mereka mengalami kesulitan dalam memproses informasi secara abstrak, belajar bagi mereka harus terkait dengan objek yang bersifat kongkret. Kondisi seperti itu berhubungan dengan kesulitan dalam mengingat, terutama ingatan jangka pendek. Peserta didik tunagrahita dalam belajar hampir selalu dilakukan dengan coba-coba, mereka tidak dapat menemukan kaidah dalam belajar, sukar melihat objek yang sedang dipelajari secara keseluruhan. Mereka cenderung melihat objek secara terpisah-pisah. Oleh karena itu peserta didik tunagrahita mengalami kesulitan dalam mencari hubungan sebab akibat.

2) Masalah penyesuaian diri

Individu tunagrahita mengalami hambatan dalam memahami dan mengartikan norma lingkungan. Oleh karena itu mereka sering melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan norma lingkungan di mana mereka berada. Tingkah laku individu tunagrahita kadang-kadang dianggap aneh oleh orang lain karena mungkin tindakannya tidak lazim atau apa yang mereka lakukan tidak sesuai dengan usianya.

Keganjilan tingkah laku yang tidak sesuai dengan ukuran normatif berkaitan dengan kesulitan dalam memahami dan mengartikan norma, sedangkan keganjilan tingkah laku berkaitan dengan ketidaksiesuaian atau kesenjangan antara perilaku yang ditampilkan dengan perkembangan umur. Sebagai contoh anak tunagrahita yang berusia 10 tahun berperilaku seperti anak usia 6 tahun. Hal ini disebabkan adanya selisih yang signifikan antara CA dengan MA. Semakin anak tunagrahita menjadi dewasa, selisih ini akan semakin lebar. Hal inilah yang mungkin menimbulkan persepsi yang salah dari masyarakat mengenai tunagrahita.

3) Masalah pemeliharaan diri

Pada umumnya anak tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam mengurus dirinya sendiri, mengetahui cara menghadapi dan menghindari bahaya yang dapat merugikan keselamatan diri. Walaupun begitu dengan bimbingan yang tepat, diharapkan anak-anak tunagrahita ringan masih mampu mandiri.

4) Masalah pekerjaan

Anak tunagrahita walaupun dapat dididik menjadi tenaga kerja semi-skilled, tapi masih membutuhkan pengawasan, dan juga peluang kerja yang terbatas bagi mereka karena kurangnya penerimaan masyarakat, sehingga sedikit sekali yang sudah benar-benar mandiri. Untuk mengantisipasi hal ini perlu adanya kerjasama dari semua pihak sekolah hendaknya memberikan keterampilan yang

dibutuhkan oleh masyarakat. Pihak masyarakat diharapkan mau menerima tenaga kerja anak tunagrahita.

5) Masalah kepribadian

Anak-anak tunagrahita memiliki ciri kepribadian yang khas, berbeda dari anak-anak pada umumnya. Perbedaan ciri kepribadian seseorang dibentuk oleh faktor-faktor yang melatarbelakanginya. Terdapat sejumlah alasan yang menjelaskan mengapa individu tunagrahita mempunyai hambatan dalam perkembangan kepribadian. Alasan-alasan tersebut antara lain:

a) Isolasi dan penolakan

Perilaku seorang individu tunagrahita yang dipandang ganjil dan aneh oleh orang lain, cenderung akan dikucilkan dari pergaulan kelompok teman sebaya. Anak tunagrahita cenderung tidak mempunyai teman, mereka menjadi tersingkir dari pergaulan sosial. Penolakan dari teman sebaya bukan semata-mata disebabkan oleh label tunagrahita, tetapi lebih disebabkan oleh perilaku aneh dan ganjil yang mereka tampilkan.

Penolakan teman sebaya terhadap anak tunagrahita karena anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam belajar keterampilan sosial yang diperlukan dalam pergaulan sosial. Semakin kehadiran anak tunagrahita ditolak oleh teman sebaya, anak tunagrahita semakin mengembangkan cara yang salah dalam berhubungan dengan teman. Penolakan dan isolasi seperti ini menyebabkan munculnya penyimpangan kepribadian dan penyimpangan dalam penyesuaian diri.

b) Labeling dan stigma

Pemberian label tunagrahita yang bersifat permanen dapat dipandang sebagai bentuk diskriminasi dan merupakan vonis yang harus disandang seumur hidup. Label seperti ini telah membentuk persepsi masyarakat bahwa tunagrahita adalah kelompok manusia yang dikategorikan sebagai manusia yang

tidak normal (stigma). Stigma seperti itu menimbulkan pemisahan yang tajam antara manusia yang distigmakan sebagai tunagahita dengan manusia lainnya. Sebagai akibat dari labeling dan stigma seperti itu, sebagian orang tua melarang anak-anaknya untuk bergaul dan bermain dengan anak tunagrahita.

c) Stres keluarga

Para ilmuwan psikologi, sosiologi dan pakar pendidikan sepakat bahwa keluarga merupakan faktor yang sangat penting dan menentukan dalam perkembangan anak. Seorang anak yang dibesarkan dalam keluarga yang penuh kasih sayang dan kelahirannya diterima oleh kedua orang tuanya, cenderung akan menjadi orang dewasa yang dapat menyesuaikan diri dengan baik. Sementara, seorang anak yang dibesarkan yang kehadirannya ditolak atau terlalu dilindungi oleh kedua orang tuanya, cenderung akan menjadi orang dewasa yang sulit menyesuaikan diri.

Kehadiran seorang anak tunagrahita dalam keluarga cenderung menimbulkan stress dan ketegangan pada keluarga yang bersangkutan. Ketika orang tua mengetahui bahwa anaknya tunagrahita, orang tua pada umumnya mengalami perasaan bersalah atau menunjukkan mekanisme pertahanan diri, atau mungkin merasa kecewa yang mendalam. Akibat stres dan ketegangan seperti itu mungkin orang tua menolak kehadiran anak atau mungkin memberikan perlindungan yang sangat berlebihan. Sikap-sikap seperti itu dapat mengakibatkan masalah perilaku dan emosi pada anak yang bersangkutan.

d) Frustrasi dan kegagalan

Sebagai akibat dari adanya hambatan dalam perilaku adaptif, anak tunagrahita tidak dapat memenuhi tugas-tugas yang dituntut oleh masyarakat atau oleh teman sebayanya. Akibat dari keadaan seperti itu, anak tunagrahita cenderung mengalami

banyak kegagalan dan frustrasi. Kegagalan dan frustrasi yang sangat sering dialami oleh anak tunagrahita berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian.

e) Kesadaran rendah

Proses kognitif dan proses kepribadian merupakan dua hal yang berdiri sendiri tetapi saling mempengaruhi. Proses kognitif terlibat erat dalam perubahan pola kepribadian dan bahkan dalam reaksi emosi. Sangat masuk akal apabila berpegang pada asumsi bahwa orang yang kemampuan kognitifnya tidak memadai seperti halnya tunagrahita, kepribadiannya tidak matang dan tidak rasional.

Sebagai contoh, aspek penting dalam perkembangan kepribadian adalah kontrol terhadap impuls dan pengendalian dari tindakan impulsif. Kontrol impuls berkaitan erat dengan perkembangan kognitif.

Anak pada umumnya akan dapat mengontrol impuls dan menunda kepuasan sejalan dengan bertambahnya umur. Akan tetapi anak tunagrahita mengalami kekurangan dalam perkembangan kognitif, maka anak tunagrahita pada umumnya mengalami kesulitan dalam mengontrol impuls dan sukar mengontrol keinginan dalam memenuhi kepuasan sesaat.

f) Masalah perkembangan bahasa

Kemampuan bahasa pada anak-anak diperoleh melalui proses yang menakjubkan dengan beberapa cara. Pertama, anak belajar bahasa dari apa yang mereka dengar setiap hari. Hampir semua anak dapat menguasai dasar aturan bahasa (gramatikal) kurang lebih pada usia 4 tahun. Kedua, anak-anak belajar bahasa tidak sekedar meniru ucapan yang mereka dengar. Anak-anak belajar juga konsep gramatikal yang abstrak dalam menghubungkan kata-kata menjadi kalimat. Anak-anak di manapun dan belajar bahasa apapun ternyata melalui tahapan dan proses yang sama. Dapat dipastikan bahwa perolehan

bahasa dan bicara merupakan sifat biologis manusia (Ingalls, 1987).

Terdapat dua hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan gangguan proses bahasa. Pertama, gangguan atau kesulitan bicara, dimana individu mengalami kesulitan dalam mengartikulasikan bunyi bahasa dengan benar. Kenyataan menunjukkan bahwa anak tunagrahita banyak yang mengalami kesulitan bicara dibandingkan anak pada umumnya. Kelihatan dengan jelas bahwa terdapat hubungan positif antara hambatan perkembangan kognitif dengan gangguan bicara. Kedua, hal yang lebih serius adalah gangguan bahasa dimana seorang anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep kosa-kata, kesulitan memahami aturan sintaksis dan gramatikal dari bahasa yang digunakan. Peserta didik tunagrahita yang mengalami gangguan bahasa lebih banyak dibandingkan dengan yang mengalami gangguan bicara.

Hasil penelitian Ingalls (1987) tentang kemampuan berbahasa anak tunagrahita menunjukkan bahwa 1) anak tunagrahita pada dasarnya memperoleh keterampilan bahasa sama seperti anak pada umumnya, 2) kecepatan anak tunagrahita dalam memperoleh keterampilan berbahasa jauh lebih rendah dibandingkan dengan anak pada umumnya, 3) kebanyakan anak tunagrahita tidak dapat mencapai keterampilan berbahasa yang sempurna, 4) perkembangan bahasa anak tunagrahita sangat ketinggalan dibandingkan anak pada umumnya, sekalipun pada MA yang sama, 5) anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam memahami gramatikal, 6) anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam menggunakan dan memahami kalimat majemuk.

### **2.3 Mengidentifikasi Perilaku Adaptif Anak Tunagrahita**

Konsep kemampuan sosial tingkah laku adaptif dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menguasai tuntutan sosial dilingkungan mereka. Salah satu karakteristik ketunagrahitaan adalah mengalami hambatan dalam perilaku adaptif. Perilaku adaptif menjadi penting

adanya ketika diperkenalkan kepada anak-anak tunagrahita yang sangat berbeda, baik dalam hal menolong dan mengurus diri sendiri maupun dalam hal keterampilan sosial. Diantara anak-anak tersebut, ada yang tidak atau kurang memiliki kemampuan dalam memenuhi tuntutan akademik di sekolah, akan tetapi mereka cukup baik dalam kontak sosial disekolah maupun diluar sekolah, sehingga mereka mendapatkan julukan "*the six-hour retarded child*". Pada dasarnya mereka tidak tunagrahita, mereka adalah anak-anak yang miskin secara akademik namun secara sosial mereka masih mampu mengadakan peyesuaian. pada kenyataannya, ketika mereka meninggalkan sekolah, mereka mampu memperoleh pekerjaan, bisa menikah dan mempunyai anak, dengan penghidupan yang cukup tanpa membutuhkan bantuan secara khusus. Tentu saja, bagi mereka yang mengalami kasulitan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek kehidupan dan pekerjaan, mereka sangat memerlukan pendidikan dan dukungan-dukungan secara khusus dalam membekali keterampilan-keterampilan hidupnya.

Sebagai mana pada intelegensi, disana terdapat suatu implikasi sosial yang secara signifikan berhubungan dengan *adaptive behavior*. Grossman (AAMD, 1983) mengemukakan bahwa hambatan dalam perilaku adaptif didefinisikan sebagai keterbatasan-keterbatasan yang secara signifikan dalam ketidak efektifan individu untuk menemukan standar kematangan, belajara, pribadi yang mandiri, dan atau tanggungjawab yang diharapkan pada tingkat seusianya, serta kelompok budaya tertentu yang ditentukan oleh asesmen klinis dan umumnya menggunakan skala penilaian yang terstandar. Ini berarti bahwa ketidakmampuan dalam penyesuaian (*Maladaptive*) mengimplikasikan seseorang yang tidak memiliki kemampuan untuk memenuhi tuntutan perilaku yang dikehendaki masyarakat.

Untuk mengukur perilaku adaptif digunakan skala penilaian perilaku adaptif. Salah satu contoh alat pengukuran perilaku adaptif, yaitu *adaptive behavior scale* yang disingkat ABS. ABS ini dipersiapkan oleh AAMD dan digunakan untuk mengakses perilaku adaptif anak-anak usia

3-6 tahun (ASHMAN, 1994;445). Bidang-bidang perilaku adaptif yang di ases meliputi dua bagian, yaitu:

- ***Personal independence dan daily living***

Meliputi fungsi kemandirian yang mencakup makan, menggunakan toilet, keberhasilan, penampilan, memelihara pakaian, berpakaian dan pemeliharannya, berpergian, serta fungsi kemandirian umum lainnya.

Perkembangan fisik mencakup perkembangan sensori dan perkembangan motorik, aktivitas ekonomi yang mencakup penggunaan dan pengelolaan uang, dan berbelanja, perkembangan bahasa, misalnya ekspresi dan percakapan, aktivitas *pre-vocational*, *self-direction*, tanggung jawab dan sosialisasi.

- ***Personality dan behavior disorders***

Meliputi fungsi: *aggressiveness*, antisosial v. *Social behavior*, *mannerisms*, dan *interpersonal manners*.

Asesmen perilaku adaptif ini merupakan salah satu dasar kegiatan dalam upaya membina dan mengembangkan perilaku adaptif pada anak tunagrahita, khususnya dalam menggunakan pendekatan psikologi sosial.

Pada tahun 1981 mengalami revisi dan menghasilkan ABS-SE (*Adaptive Behavior scale School Edition*), yang terdiri dari 2 bagian:

- 1) Mengevaluasi keterampilan individu pada perilaku adaptif yang berhubungan dengan *personal & community self-sufficiency & personal social responsibility* (tanggung jawab pribadi dan sosial).
- 2) Mengukur tipe perilaku maladaptif yang berhubungan dengan penyesuaian diri dan sosial.

Kekeliruan pemahaman yang terjadi di masyarakat mengenai anak tunagrahita disebabkan oleh perilaku anak tunagrahita yang aneh dan tidak sesuai dengan umurnya. Dengan kata lain, terdapat kesenjangan antara kemampuan berpikir (mental age / MA) dengan perkembangan usianya (chronological age / CA). Sebagai contoh, anak tunagrahita yang berumur 16 tahun menunjukkan tingkah laku seperti anak berumur 5 tahun.

Ketunagrahitaan adalah suatu kondisi yang kompleks, yaitu karena kemampuan intelektual yang rendah dan adanya hambatan dalam perilaku adaptif. Perilaku adaptif adalah kemampuan seseorang dalam memikul suatu tanggung jawab sosial sesuai dengan perkembangan usianya. Anak tunagrahita mengalami hambatan pada kemampuan menolong diri dan keterampilan dalam hubungan interpersonal serta kemampuan dalam menggunakan fasilitas yang diperlukan sehari-hari. Berdasarkan perkembangan kognitif, anak yang disebut tunagrahita jika IQ nya berada dibawah angka 70 atau kemampuan kecerdasannya menyimpang 2 sampai 3 simpangan baku(rata-rata IQ 100 dengan simbangan baku 16). Berikut adalah pengelompokan anak tunagrahitaberdasarkan penyimpangan kamampuan kecerdasannya :

Tabel 2. 1 Pengelompokkan Kecerdasan Anak Tunagrahita

1	Tunagrahita ringan (mild) : 2-3 simpangan baku
2	Tunagrahita sedang (moderate) : 3-4 simpangan baku
3	Tunagrahita berat (severe) :4-5 simpangan baku
4	Tunagrahita sangat berat (profound) : 6 keatas

**2.4 Perilaku Adaftif Anak Tunagrahita**

Teori belajar behavioristik adalah teori tentang perubahan tingkah laku, aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku sebagai hasil belajar yang menghubungkan stimulus dengan responnya , karena menurut saya anak usia dini memungkinkan besarnya perubahan sikap karena belum terbukanya pemikiran terhadap lingkungan dalam skala luas, sehingga stimulus yang diberikan pengajar lebih mudah dirasa dan dipahami sehingga cepat mendapat respon. B1 adalah kelas yang saya pilih sebagi objek obsevasi, didalam kelas itu terbagi menjadi 3 kelompok yang masing masing diberi nama kelompok Stroberi, kelompok apel dan kelompok Nanas yang disetiap kelompoknya terdiri dari 10 orang murid, pemilihan tempat duduk ditentukan oleh wali kelas terssebut, dengan tujuan kepribadian anak dapat berkembang dengan bersosialisasi tidak

hanya dengan teman yang sudah akrab sebelumnya melainkan dengan teman-teman lainnya, walaupun banyak yang menolak untuk ditentukan pada kelompok mana mereka akan ditempatkan akan tetapi dengan ketegasan guru mereka pun menurut ini memperlihatkan perubahan tingkah laku anak yang cenderung manja dan egois dapat berubah menjadi lebih disiplin pada peraturan yang sudah di tentukan.

Menurut MEYERS, dkk (1979) perilaku adaptive adalah *adaptive behavior at the very legt refers to a subject's typically exhhibited competenciens in adjustment to the culture as expected for hi/her age level, in or out of school. To be adaptive in behavior presupposes that one possesses the potential to be adaptive, but the degree and quality of actual adaptive behavior are not idential with potential.*

Biasanya *program* bimbingan yang dapat diberikan yaitu di sekolah luar biasa (SLB), atau pendidikan khusus, yang melayani anak-anak tunagrahita.

Model bimbingan perkembangan perilaku adaptif anak tunagrahita dengan memanfaatkan permainan terapeutik dalam pembelajaran. Adapun model-model ini terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut:

- 1) Rasional
- 2) Visi dan Misi Bimbingan perkembangan perilaku adaptif
- 3) Tujuan bimbingan perkembangan adaptif
- 4) isi Bimbingan perkembangan perilaku adaptif
- 5) Pendukung sistem bimbingan perkembangan perilaku adaptif
- 6) Komponen utama bimbingan perkembangan perilaku adaptif

*Perilaku tertutup (convert behavior)*

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk *terselubung* atau tertutup (*convert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

Ada dua hal pokok dalam perilaku adaptif, yaitu:

a. *Personal living skills*

Menyangkut keterampilan menolong diri (makan, berpakaian, pergi ke kamar mandi) keterampilan sensorimotor yang memelihara barang milik sendiri.

b. *Social living skills*

Menyangkut keterampilan sosial (keterampilan menilai lingkungan secara tepat, berhubungan dengan tata krama), menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki dalam kehidupan sehari-hari (memahami arah untuk bepergian, menggunakan uang) dan keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan terdekat. Bimbingan perilaku adaptif berdasarkan atas pendekatan sistem adalah suatu cara menganalisis komponen-komponen sistem untuk membuat situasi yang mantap dan saling berhubungan antara menghimpun pandangan baru agar memberikan hasil optimal. Bimbingan perilaku adaptif mempunyai komponen utama antara lain input, proses, out put, monitoring dan evaluasi, serta balikan.

**Proses Pembentukan Perilaku**

Proses pembentukan perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri, faktor-faktor tersebut antara lain:

1. Persepsi

Pengalaman yang dihasilkan melalui indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan sebagainya.

2. Motivasi

Motivasi diartikan sebagai dorongan untuk bertindak untuk mencapai suatu tujuan tertentu, hasil dari pada dorongan dan gerakan ini diwujudkan dalam bentuk perilaku

### 3. Emosi

Perilaku juga dapat timbul karena emosi, Aspek psikologis yang mempengaruhi emosi berhubungan erat dengan keadaan jasmani, sedangkan keadaan jasmani merupakan hasil keturunan (bawaan), Manusia dalam mencapai kedewasaan semua aspek yang berhubungan dengan keturunan dan emosi akan berkembang sesuai dengan hukum perkembangan, oleh karena itu perilaku yang timbul karena emosi merupakan perilaku bawaan.

### 4. Belajar

Belajar diartikan sebagai suatu pembentukan perilaku dihasilkan dari praktek-praktek dalam lingkungan kebingungan dihasilkan dari perilaku terdahulu.

### **Layanan Bimbingan Pengembangan Perilaku Non-Adaptif Untuk Penderita Tunagrahita.**

Tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental yang memiliki intelektual jauh dibawah rata-rata sehingga mengalami kesulitan dalam tugas akademik, komunikasi maupun sosial.

Bimbingan pengembangan perilaku adaptif siswa tunagrahita di sekolah tingkat sekolah dasar atau sekolah reguler dengan pendekatan inklusi merupakan bimbingan pribadi-sosial dan konselingnya bersifat perseorangan. Konseling terhadap siswa tunagrahita dilakukan karena mereka banyak mengalami gangguan- gangguan emosional disebabkan oleh kondisi sosial yang negatif, disamping mereka sendiri tidak mampu melakukan komunikasi secara verbal (Bootzin, R. R. & Acocella, J. R., 1988: 485). Layanan konseling perorangan memungkinkan peserta didik tunagrahita mendapatkan layanan langsung oleh guru kelas selaku konselor. Bentuk bimbingan dan konseling terhadap siswa tunagrahita di sekolah perlu adanya penyesuaian yang berdasarkan atas karakteristik khusus, kebutuhan setiap siswa, tujuan dan sasaran, serta aspek perkembangan pribadi-sosial.

Tujuan bimbingan pengembangan perilaku non-adaptif siswa tunagrahita di tingkat sekolah dasar, antara lain:

- 1) Membantu siswa tunagrahita agar secara sosio-emosional dapat melalui masa transisi dari lingkungan sekolah taman kanak-kanak/ lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah dasar.
- 2) Membantu siswa tunagrahita agar dapat mengatasi kesulitan yang dihadapinya, baik dalam kegiatan belajar maupun pendidikan pada umumnya.
- 3) Membantu siswa tunagrahita dalam upaya untuk mampu memahami keadaan dirinya dan lingkungan hidupnya (kelebihan, kekurangan, dan kelainan yang ia sandang).
- 4) Membantu orang tua siswa yang bersangkutan dalam memahami anaknya sebagai makhluk individual maupun makhluk sosial, serta kebutuhan- kebutuhannya.

Sasaran layanan bimbingan pengembangan perilaku non- adaptif di sekolah yang menangani siswa tunagrahita meliputi:

- 1) Bimbingan ditujukan kepada semua individu yang berkelainan tanpa memandang umur, suku, agama, dan status sosial ekonomi.
- 2) Bimbingan berurusan dengan pribadi yang berkelainan serta unik.
- 3) Bimbingan memperhatikan sepenuhnya terhadap tahap dan berbagai aspek perkembangan individu yang berkelainan, sehingga dapat mengembangkan seluruh potensi dan kekuatan yang dimiliki individu siswa tunagrahita.
- 4) Bimbingan memberikan perhatian utama kepada perbedaan individu yang berkelainan yang menjadi pokok layanannya.

#### **D. Aktivitas Pembelajaran**

1. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran tiga, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi (*materi esensial*) tersebut.

2. Bagilah materi esensial tersebut kepada teman-teman Anda berdasarkan jumlah anggota kelompoknya.
3. Buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang esensial yang telah Anda pilih.
4. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi.

### **E. Latihan/ Kasus /Tugas**

1. Jelaskan mengapa perlu adanya proses identifikasi pada anak tunagrahita?
2. Kemukakan permasalahan yang biasa dihadapi anak tunagrahita?
3. Jelaskan ada berapa bidang yang dapat kita lihat bila kita akan mengidentifikasi perilaku adaptif anak tunagrahita?

### **F. Rangkuman**

Identifikasi dan asesmen adalah dua istilah yang sangat berdekatan dan bisa dikatakan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Apabila seseorang akan melaksanakan asesmen, maka terlebih dahulu ia harus melaksanakan identifikasi. Hal ini merujuk pada pendapat Lewis dan Doorlag (1989, dalam Yosfan Azwandi, 2005) yang menyatakan bahwa identifikasi merupakan kegiatan awal yang mendahului asesmen. Istilah identifikasi erat hubungannya dengan kata mengenali, menandai, dan menemukan. Kegiatan mengidentifikasi adalah kegiatan untuk mengenal dan menandai sesuatu pada anak tunagrahita.

Permasalahan yang dihadapi anak tunagrahita berkaitan dengan kemampuannya yang cukup sulit untuk mengikuti pelajaran di sekolah dan beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini karena faktor IQ yang tergolong di bawah rata-rata anak normal.

Konsep kemampuan sosial tingkah laku adaptif anak tunagrahita dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menguasai tuntutan sosial di lingkungan mereka. salah satu karakteristik ketunagrahitaan adalah mengalami hambatan dalam perilaku adaptif. Perilaku adaptif menjadi penting adanya

ketika diperkenalkan kepada anak-anak tunagrahita yang sangat berbeda, baik dalam hal menolong dan mengurus diri sendiri maupun dalam hal keterampilan sosial.

### **G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut**

Bila Anda dapat menjabarkan dan menguraikan tugas di atas dengan baik, maka Anda melanjutkan ke kegiatan pembelajaran berikutnya. Tetapi bila Anda masih ragu dalam menyelesaikan tugas itu, coba Anda telaah lagi uraian materi yang menyangkut permasalahan yang diberikan pada latihan/tugas di atas.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

# PERMAINAN BAHASA UNTUK ANAK TUNAGRAHITA

### A. Tujuan

Setelah mempelajari materi kegiatan pembelajaran 3 ini peserta diharapkan dapat memahami permainan bahasa untuk anak tunagrahita.

### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mendalami materi kegiatan pembelajaran 3 Anda dapat:

1. Menjelaskan latar belakang perlunya permainan bahasa untuk anak tunagrahita
2. Mendeskripsikan pengertian bermain bagi anak tunagrahita
3. Membedakan berbagai permainan bahasa anak tunagrahita

### C. Uraian Materi

#### 3.1 Latar Belakang Perlunya Permainan Bahasa untuk Anak Tunagrahita

Mengapa modul ini diperlukan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa bagi Anak Tunagrahita? Modul ini dilatarbelakangi oleh adanya salah satu masalah yang dihadapi anak tunagrahita yaitu masalah gangguan bicara dan berbahasa. Maka modul ini bertujuan untuk memberikan pengenalan dan pemahaman kepada guru-guru SDLB C tentang contoh permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa tunagrahita ringan.

Selain itu, sebagaimana kita pahami bersama dalam modul sebelumnya bahwa ruang lingkup pembelajaran Bina Diri bagi tunagrahita mencakup: a) merawat diri, b) mengurus diri, c) menolong diri, d) berkomunikasi dan bersosialisasi, e) keterampilan hidup sehari-hari, dan f) mengisi waktu luang. Maka modul ini ditulis dengan tujuan untuk

mengisi waktu luang anak tunagrahita dengan cara melatih keterampilan berbicaranya melalui permainan bahasa. Selain itu, menurut Rochyadi dan Alimin (2000: 23) hal yang lebih serius dari gangguan bicara adalah gangguan bahasa, dimana seorang anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosa kata serta kesulitan dalam memahami aturan sintaksis dari bahasa yang digunakan. Anak tunagrahita yang mengalami gangguan bahasa lebih banyak dibandingkan dengan yang mengalami gangguan bicara.

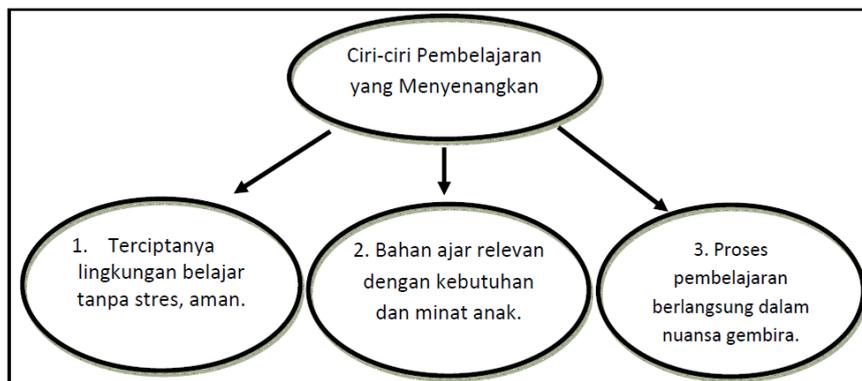
Sejalan dengan pendapat di atas terdapat juga hasil penelitian Robert Ingall (1987) tentang kemampuan berbahasa anak tunagrahita dengan menggunakan ITPA (*Illinois Test of Psycholinguistic Abilities*), menunjukkan bahwa: (1) anak tunagrahita memperoleh keterampilan berbahasa pada dasarnya sama seperti anak normal, (2) kecepatan anak tunagrahita dalam memperoleh keterampilan berbahasa jauh lebih rendah dari pada anak normal, (3) kebanyakan anak tunagrahita tidak dapat mencapai keterampilan bahasa yang sempurna, (4) perkembangan bahasa tunagrahita sangat terlambat dibandingkan dengan anak normal, sekalipun pada MA yang sama, (5) anak tunagrahita mengalami kesulitan tertentu dalam menguasai gramatikal, (6) bahasa anak tunagrahita bersifat konkrit, dan (7) anak tunagrahita tidak dapat menggunakan kalimat majemuk, ia akan banyak menggunakan kalimat tunggal.

Melihat hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa: Kemampuan berbahasa anak tunagrahita mempunyai kecepatan berbahasa yang rendah jika dibandingkan dengan anak normal, tidak dapat mencapai keterampilan bahasa yang sempurna, mengalami defisit dalam keterampilan bahasa, mengalami kesulitan tertentu dalam menguasai gramatikal, bahasanya harus bersifat konkrit, dan tidak dapat menggunakan kalimat majemuk, ia akan banyak menggunakan kalimat tunggal.

Masalah-masalah kemampuan bahasa anak tunagrahita seperti yang telah dijelaskan di atas berakibat langsung pada proses pembelajaran.

Untuk itu diperlukan suatu model yang dapat membantu mempermudah proses pembelajaran, sehingga upaya mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak tunagrahita tadi dapat dikembangkan dan menumbuhkan motivasi belajar mereka. Intinya proses pembelajaran bahasa untuk anak tunagrahita harus dibawa dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan. Contoh pembelajaran bahasa yang menyenangkan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Bagaimanakah ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan? Menurut (Sofiyanti, 2010: 2-3) pembelajaran yang menyenangkan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut. *Pertama*, terciptanya lingkungan belajar tanpa stres, aman, memungkinkan untuk melakukan kesalahan tetapi harapan untuk sukses dalam belajar tetap tinggi. *Kedua*, bahan ajar yang digunakan relevan dengan kebutuhan dan minat anak, sehingga mempunyai nilai manfaat. *Ketiga*, proses pembelajaran berlangsung dalam nuansa gembira, adanya dorongan semangat, emosional yang positif, waktu jeda, dan terciptanya dorongan antusias ketika belajar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 1: Ciri-ciri Pembelajaran yang Menyenangkan

Selain hal tersebut di atas, lingkungan pembelajaran yang ramah merupakan lingkungan tempat semua anak tungrahita memiliki hak untuk belajar, mengembangkan semua potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin di lingkungan yang nyaman dan terbuka. Menjadi

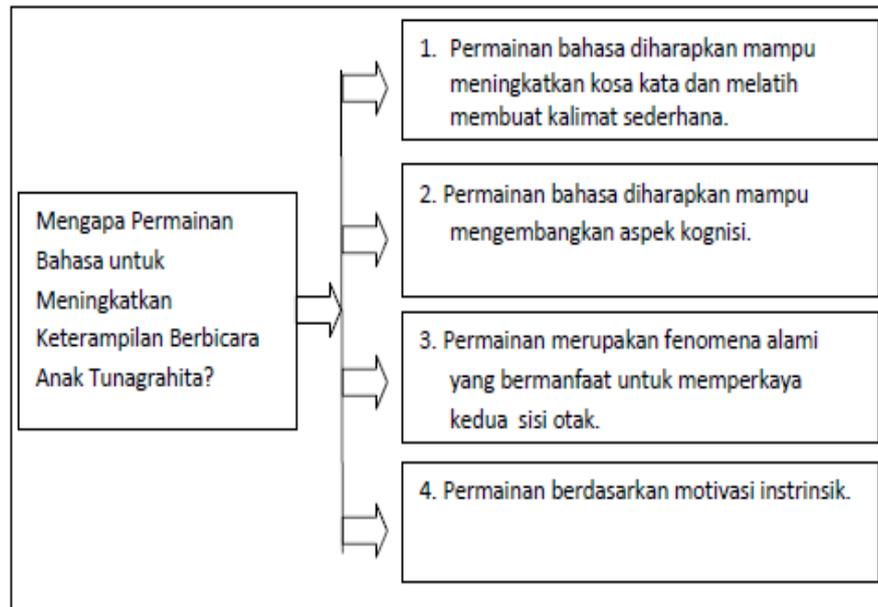
ramah apabila keterlibatan dan partisipasi semua pihak dalam pembelajaran tercipta secara alami dengan baik.

Pendapat yang sama dengan hal di atas, diungkapkan bahwa: *Three essential conditions for successful language learning: a) exposure, b) opportunities to use language, and c) motivation* (British Council Indonesia, 2008,2). Terdapat tiga hal utama untuk keberhasilan pembelajaran bahasa, yakni a) pembukaan, b) kesempatan untuk menggunakan bahasa, dan c) motivasi.

Menurut pendapat di atas keberhasilan pembelajaran bahasa ditunjang oleh adanya pembuka pembelajaran di dalamnya mencakup persepsi, kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa, artinya komunikasi harus terjadi dalam situasi pembelajaran, dan yang terakhir adanya motivasi dari guru kepada siswa untuk mau berkomunikasi baik lisan atau tulisan.

Demikian pula pembelajaran bahasa untuk anak tunagrahita, harus mencakup persepsi yakni guru mengaitkan pengalaman/pengetahuan yang telah dimiliki anak tunagrahita dengan pelajaran yang akan diberikan guru. Selanjutnya proses pembelajaran harus menstimulus anak untuk mau berbicara, yakni dengan cara menjadikan peristiwa yang terjadi saat pembelajaran sebagai topik pembicaraan. Selanjutnya guru memberikan motivasi kepada anak tunagrahita, bisa berupa motivasi verbal atau motivasi non verbal.

Di bawah ini gambar beberapa alasan mengapa permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak tunagrahita.



Gambar 3. 2: Alasan Mengapa Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Tunagrahita

*Pertama*, permainan bahasa diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara anak tunagrahita, khususnya mampu meningkatkan jumlah kosakata, dan melatih membuat kalimat sederhana secara lancar, jelas dan mudah dipahami orang lain. Situasi pembelajaran ini diharapkan akan menarik perhatian siswa untuk belajar berbicara secara jelas, lancar, dan dapat dipahami orang lain. *Kedua*, permainan bahasa diharapkan mampu mengembangkan aspek kognisi. Aspek kognisi dalam hal ini diartikan pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, serta daya ingat.

*Ketiga*, permainan merupakan fenomena alami yang bermanfaat untuk memperkaya kedua sisi otak, belahan otak kiri (logika) dan kanan (emosi). Proses bermain akan mengasah logika anak melalui latihan kelancaran dan ketepatan pengucapan, nada dan jeda dalam bercerita, penggunaan kalimat sederhana, serta kesesuaian isi pembicaraan dengan gambar. Selain itu, proses permainan akan mengasah ketajaman emosi anak, karena dalam permainan ada unsur

kegembiraan, spontanitas, gairah belajar, berimajinasi, kompetitif, emosi, semangat, dan solidaritas.

*Keempat*, permainan dipandang sebagai suatu aktivitas yang memiliki karakteristik berdasarkan motivasi intrinsik, si pelaku bebas melakukan pilihan, berorientasi pada proses, dan menyenangkan.

Selain pendapat di atas, dengan adanya permainan bahasa untuk mengisi waktu luang siswa tunagrahita sebagai bagian dari pembelajaran Bina Diri ini, maka terdapat juga fakta-fakta pendukung hal ini. Di antaranya dinyatakan bahwa melalui kegiatan latihan, praktik, pemberian kesempatan, pengalaman, motivasi, dan lingkungan sosial yang kondusif akan sangat besar pengaruhnya pada kemampuan adaptif seseorang anak tunagrahita.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, berarti melalui latihan, praktik, pemberian kesempatan, pengalaman, dan pemberian motivasi dalam permainan bahasa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan *personal adaptif* seorang anak tunagrahita, khususnya dalam hal kemampuan berbicara. Dengan adanya modal kemampuan berbicara, maka diharapkan seorang anak tunagrahita akan mampu berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan keluarga dan masyarakatnya. Untuk lengkapnya fakta-fakta tentang siswa tunagrahita tersebut dijelaskan oleh Direktorat PLB (2009:1) di antaranya di bawah ini.

- a. Fungsi intelektual tidak statis, khususnya bagi siswa tunagrahita ringan, perintah atau tugas yang terus menerus dapat membuat perubahan besar di kemudian hari.

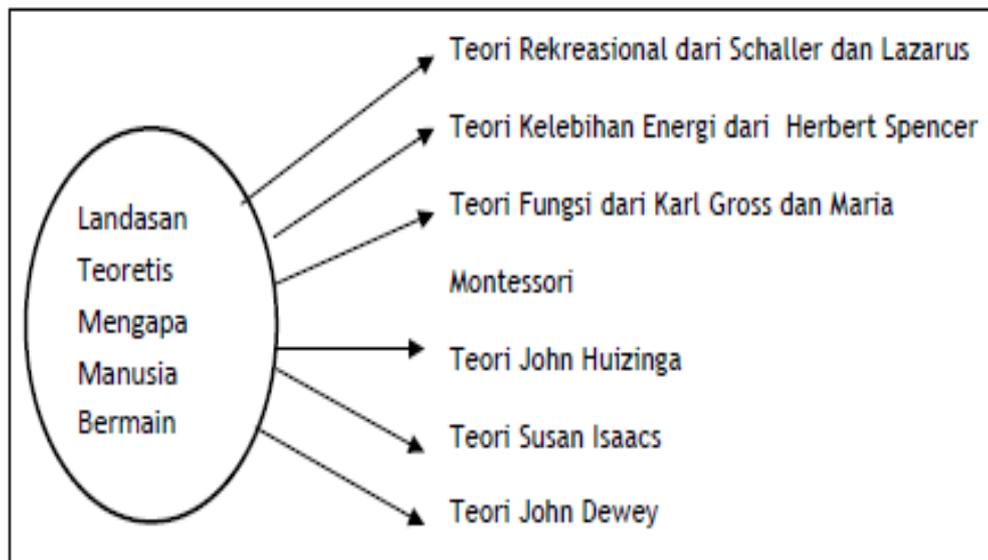
Belajar dan berkembang terjadi seumur hidup bagi semua orang. Jadi, siapa pun dapat mempelajari sesuatu, begitu juga dengan siswa tunagrahita ringan.

- c. Mayoritas dari anak tunagrahita ringan memiliki keadaan fisik yang sama seperti anak normal lainnya.

- d. Dari kebanyakan kasus, banyak anak tunagrahita ringan terdeteksi setelah masuk sekolah.
- e. Tes IQ bisa dijadikan indikator dari kemampuan mental seseorang. Kemampuan adaptif seseorang tidak selamanya tercermin dari hasil tes IQ, karena melalui latihan, praktik, pemberian kesempatan, pengalaman, motivasi, dan lingkungan sosial yang kondusif akan sangat besar pengaruhnya pada kemampuan adaptif seseorang anak tunagrahita.
- f. Tingkat fungsi mental mungkin saja dapat berubah terutama pada anak tunagrahita ringan.

### 3.2. Alasan Teoretis Mengapa Manusia Bermain

Menurut Montolalu,dkk. (2009:1.6-1.7) sejak abad ke-19 bermunculan teori bermain. Di bawah ini gambar beberapa alasan teoretis mengapa manusia bermain.



Gambar 3. 3: Landasan Teoretis Mengapa Manusia Bermain

- a. Teori Rekreasi dari schaller dan Lazarus. Menurut teori ini, dibedakan antara bermain di satu pihak dengan bekerja di pihak lain yang membutuhkan suatu keseriusan. Apabila seseorang telah letih

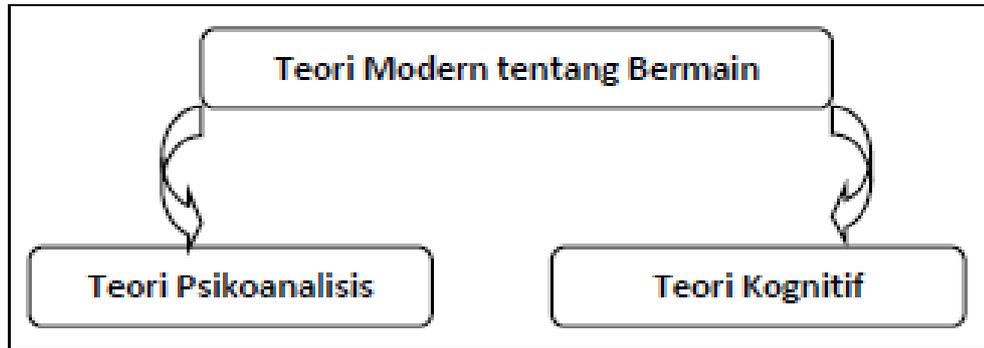
bekerja, maka ia memerlukan bermain untuk menghilangkan kepenatannya.

- b. Teori Kelebihan Energi dari Herbert Spencer. Bermain dipandang sebagai penutup atau klep keselamatan pada mesin uap. Energi yang berlebihan pada seseorang perlu dilepaskan melalui bermain.
- c. Teori Fungsi dari Karl Gross dan Maria Montessori. Menurut teori ini bermain dimaksudkan untuk mengembangkan fungsi yang tersembunyi dalam diri seorang individu.
- d. John Huizinga (1938) seorang pakar sejarah dalam salah satu karyanya sampai pada satu kesimpulan bahwa kebutuhan bermain adalah yang membedakan manusia dari hewan, bahkan melalui permainan itu terpantul pula kebudayaannya.
- e. Susan Isaacs (1933) percaya bahwa bermain mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.
- f. Dewey (1938) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

### 3.3 Teori Modern tentang bermain

#### a. Teori Psikoanalisis dalam Bermain

Teori modern tentang bermain secara garis besar ada dua, yakni teori psikoanalisis dan teori kognitif. Kedua teori ini mempunyai pandangan dan tokoh yang berbeda. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 4: Teori Modern tentang Bermain

Menurut Tedjasaputra (2001:7) teori psikoanalisis dalam bermain tokohnya Sigmund Freud. Freud memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadinya. Bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak. Anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif. Seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain. Dengan demikian, bermain mempunyai efek katartik. Melalui bermain, anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemerasan dan memindahkan perasaan negatif ke objek/ orang penggantinya. Pandangan Freud tentang bermain akhirnya memberi ilham pada para ahli jiwa untuk memanfaatkan bermain sebagai alat diagnosis terhadap masalah anak. Dengan kata lain bermain merupakan sarana mengobati jiwa anak. Sementara itu Montolalu, dkk (2008: 1.8) menjelaskan bahwa teori psikoanalisis dalam bermain melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya. Selain itu berguna juga untuk mengembangkan rasa harga diri ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial yang berguna dalam kehidupannya.

**b. Teori Kognitif dalam Bermain**

Menurut Tedjasaputra (2001: 8) tokoh teori kognitif dalam bermain antara lain: Jean Piaget, Vygotsky, Jerome Bruner, dan Sutton Smith. Di bawah ini pandangan-pandangan tokoh tersebut tentang bermain.

**1) Teori Kognitif Jean Piaget**

Menurut Piaget, anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Sejalan dengan tahapan perkembangan kognisinya, kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensori-motori, bermain khayal sampai bermain sosial disertai aturan permainan (Tedjasaputra,

2001:8). Perkembangan bermain berhubungan dengan perkembangan kecerdasan seseorang, maka taraf kecerdasan seorang anak mempengaruhi kegiatan bermainnya. Artinya, bila anak mempunyai taraf kecerdasan di bawah rata-rata, kegiatan bermain akan mengalami keterbelakangan.

**2) Teori Kognitif Vygotsky**

Menurut Vygotsky bermain bersifat menyeluruh, selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peranan untuk perkembangan sosial dan emosi anak. Ketiga aspek yaitu kognisi, sosial, dan emosi saling berhubungan satu sama lain.

**3) Teori Kognitif Jerome Bruner**

Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya.

Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga dia mampu beres eksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta “tidak biasa”.

Berikutnya Bruner menekankan narrative models of thinking, dalam artian fungsi dari intelek berhubungan erat dengan makna (*meaning*), rekonstruksi pengalaman dan imajinasi. Jadi, dalam perkembangan dan pendidikan manusia aspek naratif memegang peran penting. Bermain sangat berhubungan dengan naratif dalam hal bagaimana seorang anak mempresentasikan pengetahuan dalam intensionalitas dan kesadarannya.

#### 4) Teori Kognitif Sutton Smith

Smith percaya bahwa tranfortasi simbolik yang muncul dalam kegiatan bermain khayal (misalnya: pura-pura menggunakan balok sebagai kue), memudahkan tranfortasi simbolik kognisi anak sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas mental mereka. Dengan demikian, anak dapat menggunakan ide-idenya dengan cara baru serta tidak biasa dan menghasilkan ide kreatif yang dapat diterapkan untuk tujuan adaptif . Sementara itu, Montolalu, dkk. (2008:1.8-1.9) menjelaskan teori perkembangan kognitif menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Jean Piaget (1963 dalam Montolalu,dkk. 2008: 1.9) berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka.

Sementara itu Vigotsky (1967 dalam Montolalu, dkk. 2008:1.9) teori kognitif menekankan bermain pada cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah. Intinya, bermain melibatkan aspek kognitif anak, tingkat kecerdasan anak, atau tarap berpikir anak.

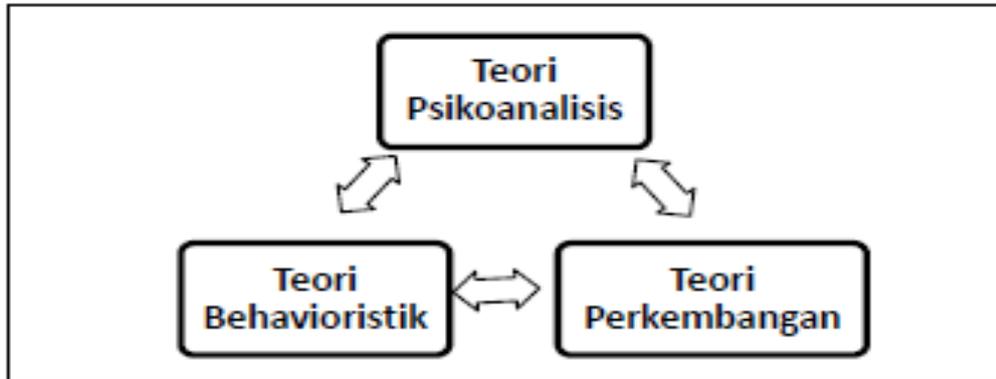
### **3.4 Teori Psikologi tentang Terapi Permainan Anak Berkebutuhan Khusus**

Menurut Chalidah (2005:113) untuk menentukan model permainan bagi anak berkebutuhan khusus, termasuk di dalamnya anak tunarungu, maka guru atau peneliti perlu mengkaji teori-teori psikologi yang berkaitan dengan terapi permainan.

Terapi permainan merupakan alat dalam proses pembelajaran bagi anak yang memerlukan layanan khusus, menggunakan permainan dengan pendekatan terapeutik yang tujuannya membentuk kembali struktur karakter individu. Maksudnya adalah dengan melakukan aktivitas yang menyenangkan dalam kegiatan terapi permainan, mereka tidak menyadari bahwa segala aktivitas yang dilakukan tersebut adalah terapi yang telah diprogramkan sesuai dengan gangguan dan hambatan yang mereka miliki melalui kegiatan permainan (Chalidah, 2005:113).

Untuk menghilangkan atau mengurangi hambatan-hambatan dalam perkembangannya, maka diperlukan latihan-latihan atau terapi dalam bentuk permainan. Dalam membuat program atau perencanaan kegiatan, para instruktur atau guru perlu mengkaji teori-teori psikologi anak berkebutuhan khusus. Psikologi perkembangan diperlukan untuk mengetahui dan memahami perkembangan fisik, sosial, mental, intelektual, sensorik dan bahasa.

Teori psikologi analisis diperlukan untuk menganalisis setiap anak berkelainan dengan usaha membantunya dalam mencapai kesadaran diri, kejujuran, menangani kecerdasan secara realistis, serta mengendalikan tingkah laku yang menyimpang. Untuk lebih jelasnya teori psikologi tentang terapi permainan anak berkebutuhan khusus dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 5: Teori Terapi Permainan untuk Anak Berkebutuhan Khusus

#### a) Teori Psikoanalisis

Psikoanalisis merupakan model perkembangan kepribadian, filsafat mengenai sifat manusia, serta metode psikoterapi. Tokoh dari psikoanalisis adalah Sigmund Freud. Gerald Corey (1999 dalam Chalidah, 2005:114) mengungkapkan sumbangan teori psikoanalisis mencakup di bawah ini.

- (1) Kehidupan mental individu dapat dipahami, dan pemahaman terhadap sifat manusia bisa diterapkan pada perbedaan penderitaan manusia.
- (2) Tingkah laku diketahui sering ditentukan oleh faktor-faktor tak sadar.
- (3) Perkembangan pada masa dini kanak-kanak memiliki pengaruh yang kuat terhadap kepribadian di masa dewasa.
- (4) Teori psikoanalisis menyediakan kerangka kerja yang berharga untuk memahami cara-cara yang digunakan untuk mengatasi kecemasan dengan mengandaikan adanya mekanisme-mekanisme yang bekerja untuk menghindari luapan kecemasan.
- (5) Pendekatan psikoanalitik telah memberikan cara-cara mencari keterangan dan ketidaksadaran melalui analisis atas mimpi-mimpi, resistensi-resistensi, dan transferensi-transferensi (Chalidah, 2005:116).

**b) Teori Psikologi Perkembangan**

Teori perkembangan berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan yang selalu berubah dalam aspek fisik, psikis, berpikir, komunikasi sosial. Terapi permainan diberikan kepada siswa sesuai dengan perkembangan aspek-aspek di atas. Terapi permainan untuk anak berusia 5 tahun tidak sama dengan anak 7 tahun dan disesuaikan dengan jenis kelaminnya.

Tokoh lain yang mempengaruhi pendidikan anak yang dapat dimanfaatkan untuk PLB yaitu Friederick Wilhelm Froebel. Froebel dianggap sebagai ayah dari pendidikan anak usia dini yang dikenal dengan *Kindergarten* (taman kanak-kanak). Taman sebagai simbol dari pendidikan anak merupakan tempat tanaman atau binatang yang berkembang secara wajar mengikuti hukum alamnya, layaknya seperti anak-anak tumbuh dan berkembang, bermain dan bekerja murni kehidupan orang dewasa.

**c) Teori Behavioristik**

Teori behavioristik adalah teori yang lebih menekankan kepada tingkah laku jasmaniah yang secara nyata dapat diukur dan bersifat otomatismekanis dalam menghubungkan stimulus dan respons, sehingga terkesan seperti cara kerja mesin atau otot (Chalidah, 2005:120). Teori behavioristik memandang anak manusia lahir tanpa warisan kecerdasan, bakat, minat yang bersifat abstrak lainnya. Pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan lain didapatkan anak setelah anak mengadakan kontak dengan lingkungannya. Para behavioristik sangat meyakini peranan "refleks" yaitu reaksi jasmaniah yang terjadi tanpa kesadaran mental, yang diakibatkan oleh rangsangan yang terjadi setiap saat. Bila refleks-refleks dilatih terusmenerus akan berubah menjadi keterampilan dan kebiasaan yang dimiliki manusia.

Model permainan bahasa ini, sejalan dengan teori psikologi bermain, antara lain: 1) teori psikoanalisis, 2) teori psikologi perkembangan, dan 3) teori behavioristik.

*Pertama*, berdasarkan teori psikoanalisis dengan tokohnya Sigmund Freud, dapat dijelaskan a) melalui kegiatan permainan bahasa ini, anak tunagrahita ringan dapat memproyeksikan harapan-harapan yang tidak terwujud, konflik pribadi, perasaan negatif, atau pengalaman yang tidak menyenangkan, untuk selanjutnya memindahkan semua perasaan negatif itu kepada objek /orang penggantinya; b) permainan bahasa merupakan alat yang penting untuk mengembangkan rasa harga diri anak tunagrahita, dan c) melalui permainan bahasa, anak tunagrahita ringan akan terbebas dari perasaan tertekan, malu, rendah diri, dan putus asa.

*Kedua*, berdasarkan teori kognitif Jean Piaget dapat dijelaskan bahwa, permainan bahasa yang dikembangkan dalam modul ini disesuaikan dengan tingkat kecerdasan anak tunagrahita ringan yang mempunyai taraf kecerdasan di bawah rata-rata, maka model permainan disederhanakan sesuai dengan taraf kognisi anak tunagrahita ringan.

*Ketiga*, berdasarkan teori behavioristik, permainan bahasa untuk anak tunagrahita ringan ini menekankan adanya respon berupa perubahan tingkah laku yang dapat diukur setelah anak diberi stimulus berupa latihan-latihan permainan bahasa, mengadakan kontak dengan lingkungan.

### 3.5 Pengertian Bermain

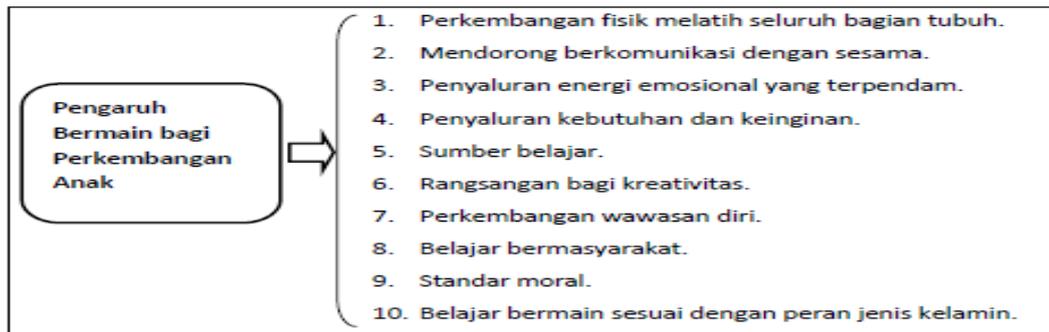
Montolalu,dkk (2008:1.3) menjelaskan bahwa berdasarkan pengamatan, pengalaman dan penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut:

- a. anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya;
- b. anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan, kelemahan, kemampuan, minat, dan bakatnya;
- c. memberi peluang pada anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa, dan perilakunya (psikososial serta emosinya);

- d. anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancaindranya sehingga terlatih dengan baik; dan
- e. secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

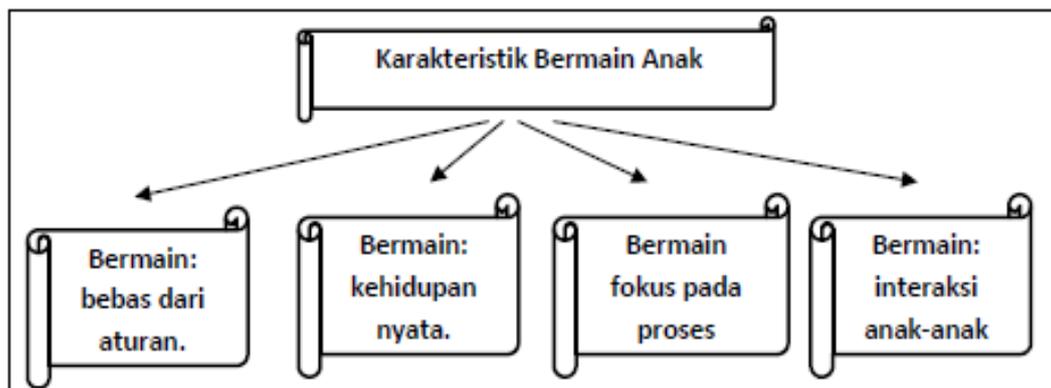
Sementara itu Hurlock (1978) mengemukakan pengaruh bermain bagi perkembangan anak sebagai berikut:

- a. untuk perkembangan fisik, otot dan melatih seluruh bagian tubuh,
- b. dorongan berkomunikasi dengan sesama,
- c. penyaluran bagi energi emosional yang terpendam yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka,
- d. penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan,
- e. sebagai sumber belajar,
- f. rangsangan bagi kreativitas,
- g. perkembangan wawasan diri,
- h. belajar bermasyarakat,
- i. standar moral, dan
- j. belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin.
- k. Untuk lebih jelasnya tentang pengaruh bermain bagi perkembangan anak dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 6: Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Anak

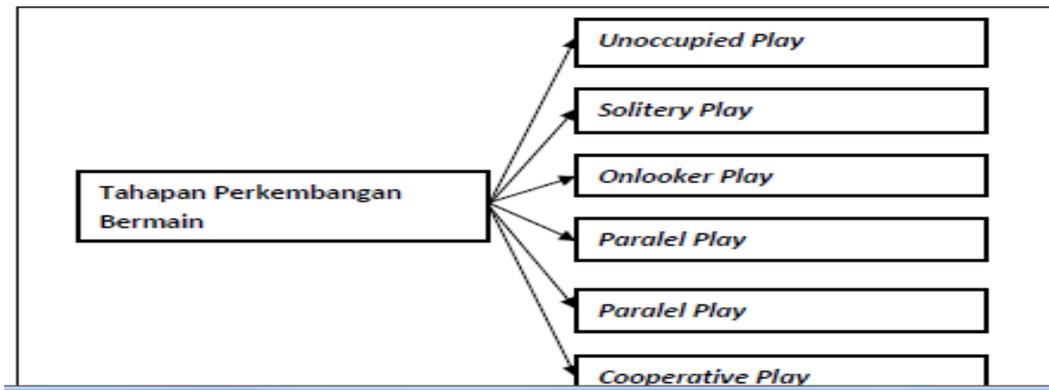
Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, prestasi, muncul atas keinginan pribadi, diwarnai emosi positif, fleksibel, lebih menekankan pada proses daripada hasil, dan bebas memilih.



Gambar 3. 7: Karakteristik Bermain Anak

### 3.5.1 Tahapan Perkembangan Bermain

Para ahli psikologi perkembangan dan ahli pendidikan memandang tahapan perkembangan permainan itu beraneka ragam. Menurut Mildred Parten (1982) tahapan perkembangan bermain mencakup: "unoccupied play, solitary play, onlooker play, parallel play, associative play, and cooperative play." di bawah ini gambar beserta penjelasannya.



Gambar 3. 8: Tahapan Perkembangan Bermain menurut Mildred Parten (1982)

1) **Unoccupied Play**

Pada *unoccupied play* sebenarnya anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian sekitarnya.

2) **Solitary Play (Bermain Sendiri)**

*Solitary Play* (bermain sendiri) biasanya tampak pada anak yang berusia amat muda. Anak sibuk bermain sendiri, dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya.

3) **Onlooker Play (Pengamat)**

*Onlooker Play* (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tanpa ada minat terhadap kegiatan anak lain (Tedjasaputra, 2001:22). Jenis kegiatan bermain ini tampak pada anak berusia dua tahun atau pada anak yang belum kenal dengan anak lain di suatu lingkungan baru, sehingga malu dan ragu untuk ikut bergabung. Kegiatan jenis ini dikategorikan sebagai *Non sosial Play* karena minimalnya faktor interaksi sosial.

**4) Paralel Play (Bermain Paralel).**

*Paralel play* (bermain paralel) tampak pada saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi bila diperhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan.

**5) Assosiative Play (Bermain Assosiatif)**

*Assosiative play* (bermain assosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama. Kegiatan ini biasanya terlihat pada anak prasekolah.

**6) Cooperative Play (Bermain Bersama)**

Kegiatan ini ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya bermain dokter dokteran atau bekerja sama membuat suatu karya bangunan dari balok.

Sesuai dengan berjalannya perkembangan kognitif anak, Jean Piaget (1962) mengemukakan tahapan bermain anak mencakup: “*sensory motorplay, symbolic or make believe play, sosial play, games and rules sports*”. Keempat tahapan bermain itu akan dijelaskan di bawah ini.

**1) Sensory Motor Play (1 bulan – ½ tahun)**

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya.

**2) *Symbolic* atau *Make Believe Play* (2-7 th)**

*Symbolic* atau *Make Believe Play* merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya.

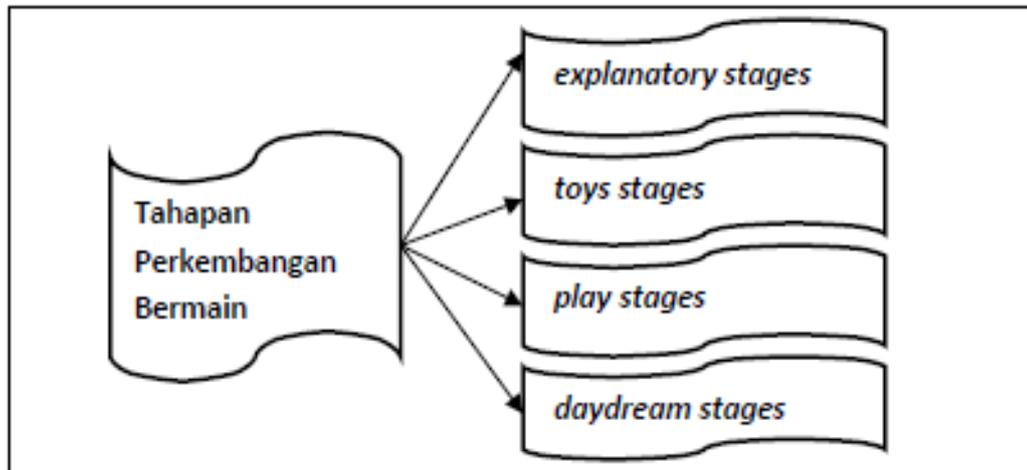
**3) *Sosial Play Games with Rules* (8-11 tahun)**

Dalam bermain tahap tinggi, penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat objektif. Sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rulers*. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

**4) *Games with Rules & Sports* (11 tahun ke atas).**

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu.

Bila kita kaji tahapan perkembangan bermain yang ditemukan Piaget, maka akan terlihat bahwa bermain yang tadinya dilakukan sekedar demi kesenangan maka lambat mengalami pergeseran kepada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik. Selanjutnya, Hurlock (1981:27) berpendapat bahwa perkembangan bermain terjadi melalui empat tahapan, yakni: *Explanatory stages, toys stages, play stages, and daydream stages*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 9: Tahapan Perkembangan Bermain menurut Hurlock (1981:27)

**1) Tahap Penjelajahan (*Explonatory Stages*)**

Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya, lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas, saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati setiap benda.

**2) Tahap *Mainan* (*Toys Stages*)**

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Biasanya hal ini terjadi pada usia prasekolah. Pada masa ini, anak-anak berpikir benda mainannya dapat makan, berbicara, merasa, sakit, dan sebagainya.

**3) Tahap Bermain (*Play Stages*)**

Tahap ini terjadi bersamaan waktunya dengan anak mulai masuk SD. Pada masa ini permainan anak semakin banyak. Anak bermain dengan alat permainan, yang lama kelamaan berkembang menjadi *games*, olah raga.

**4) Tahap Melamun (*Daydream Stages*)**

Tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Anak mulai menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal.

Lamunannya mengenai perlakuan kurang adil atau merasa tidak dipahami orang lain.

Sementara itu, Rubin, Fein & Vanderberg (1983) dan Smilansky (1968) (dalam Tedjasaputra, 2001:28) menjelaskan bahwa tahapan perkembangan bermain kognitif anak mencakup: “*functional play, constructive play, make believe play, and games with rules.*” Keempat tahapan perkembangan bermain kognitif anak tersebut akan dijelaskan di bawah ini.

Sementara itu, Rubin, Fein & Vanderberg (1983) dan Smilansky (1968) (dalam Tedjasaputra, 2001:28) menjelaskan bahwa tahapan perkembangan bermain kognitif anak mencakup: “*functional play, constructive play, make believe play, and games with rules.*” Keempat tahapan perkembangan bermain kognitif anak tersebut akan dijelaskan di bawah ini.

#### **3.5.1.1 Bermain Fungsional (*Functional Play*)**

Bermain seperti ini biasanya tampak pada anak berusia 1-2 tahunan berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan.

#### **3.5.1.2 Bangun Membangun (*Constructive Play*)**

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.

#### **3.5.1.3 Bermain Pura-pura (*Make-believe Play*)**

Kegiatan bermain pura-pura mulai banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak melakukan peran imajinatif memainkan peran tokoh yang dikenalnya melalui film kartun dan dongeng.

#### 3.5.1.4 Permainan dengan Peraturan (*Games with Rules*)

Kegiatan bermain jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan.

#### 3.5.2 Manfaat Bermain bagi Anak

Bermain memperkaya kedua sisi otak, belahan otak kanan dan kiri. (Auerbach, 2007: 3-5). Menurut Porter (2000,16-20) otak manusia mempunyai tiga bagian dasar, yaitu batang (otak reptil), sistem limbik (otak mamalia), dan neokorteks (otak berpikir). Masing-masing bagian tersebut berkembang pada waktu yang berbeda dan mempunyai struktur syaraf tertentu, serta mengatur tugas dan fungsi yang dilakukan.

Fungsi bagian otak manusia itu, antara lain: 1) otak reptil (batang) mengatur fungsi motor sensorik dan kelangsungan hidup, 2) otak mamalia (sistem limbik) mengatur perasaan, emosi, memori, bioritmik, dan sistem kekebalan tubuh, dan 3) otak berpikir (neokorteks) mengatur intelektual, penalaran, perilaku waras, bahasa, dan kecerdasan yang lebih tinggi.

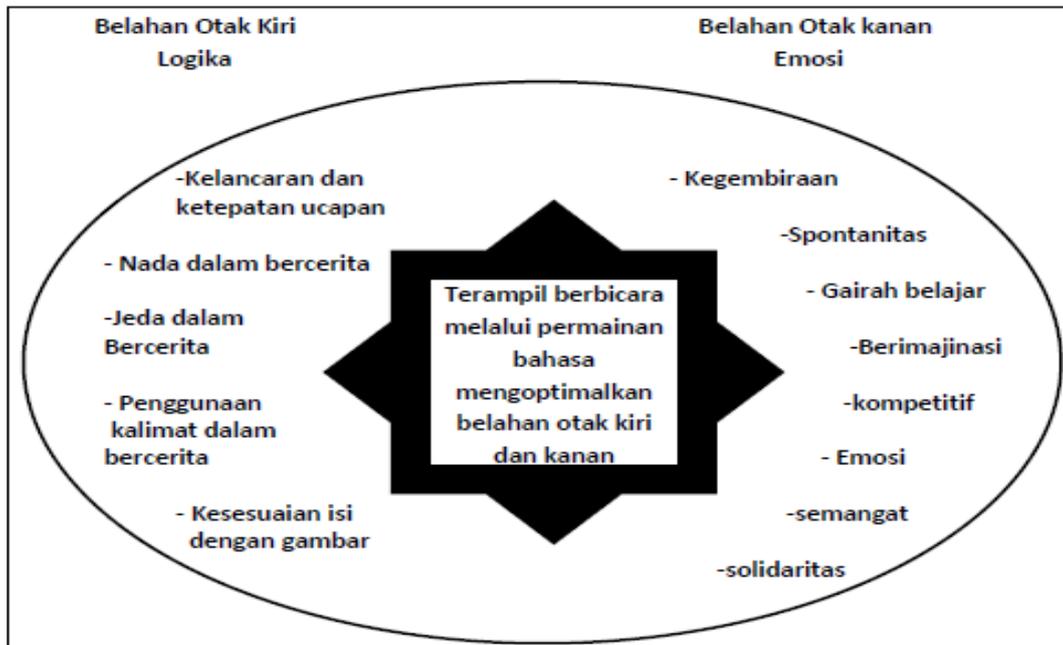
Ketiga bagian otak tersebut di atas dibagi menjadi belahan kanan dan belahan kiri. Dua belahan ini lebih dikenal dengan sebutan otak kanan dan otak kiri. Eksperimen terhadap belahan otak tersebut telah menunjukkan bahwa masing-masing belahan bertanggung jawab terhadap cara berpikir dan masing-masing mempunyai spesialisasi dalam kemampuan tertentu, walaupun ada beberapa interaksi antara kedua sistem otak tersebut.

Mengkaji pendapat Pasiak (2002:47) di atas, maka permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan ini, berfungsi untuk mengoptimalkan fungsi otak kiri, yaitu keterampilan bahasa lisan. Selain itu juga, bertujuan mengoptimalkan fungsi otak kanan, yakni memperluas wawasan, dan berimajinasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 1: Daerah Dominasi Otak Kiri dan Kanan

No. 1	Otak Kiri 2	Otak Kanan 3
1.	Intelektual	Intuitif
2.	Mengingat nama.	Mengingat wajah.
3.	Tanggap terhadap penjelasan dan instruksi verbal.	Tanggap terhadap demonstrasi, ilustrasi atau instruksi simbolik.
4.	Percobaan sistematis dan dengan pengendalian.	Percobaan acak dan dengan sedikit pengendalian.
5.	Membuat pertimbangan objektif.	Membuat perkembangan subjektif.
6.	Terencana dan tersusun	Berubah-ubah dan spontan.
7.	Lebih suka kenyataan, informasi pasti.	Lebih suka hal yang sukar dipahami, informasi tidak pasti.
8.	Pembaca analisis	Pembaca sistematis.
9.	Bergantung pada bahasa dalam berpikir dan mengingat	Bergantung pada kesan dalam berpikir dan mengingat.
10.	Lebih suka berbicara dan menulis objek.	Lebih suka menggambar dan memanipulasi.
11.	Lebih suka tes pilihan ganda	Lebih suka pertanyaan terbuka.
12.	Kurang baik dalam menginterpretasi bahasa tubuh.	Baik dalam menginterpretasi bahasa tubuh.
13.	Mengendalikan perasaan	Lebih bebas dengan perasaan.
14.	Jarang menggunakan metafora.	Sering menggunakan metafora.
15.	Menyenangi pemecahan masalah secara logis.	Menyenangi pemecahan masalah secara intuitif.

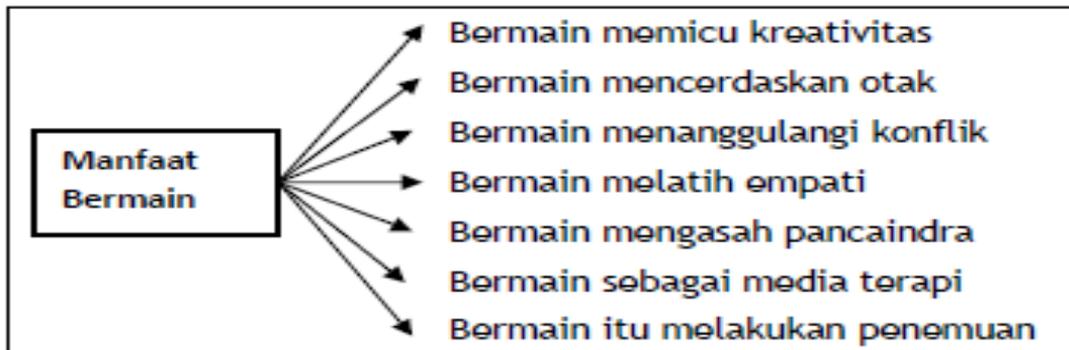
Keterampilan berbicara melalui aktivitas permainan bahasa menuntut aktivitas seluruh otak, baik belahan otak kiri (logika) maupun belahan otak kanan (emosi). Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Porter & Mike Hernacki (2000:179), seperti digambarkan di bawah ini.



Gambar 3. 10: Aktivitas Otak Kiri dan Kanan  
(Sumber: Portter & Mike Hernacki,2000:179)

Mengkaji gambar di atas, maka anak yang terampil berbicaranya akan mengoptimalkan belahan otak kiri dan kanan, kegiatan logika dan emosinya akan seimbang. Melalui keterampilan berbicara, akan mengasah logika melalui latihan kelancaran dan ketepatan ucapannya, nada dalam bercerita, jeda dalam bercerita, penggunaan kalimat sederhana, dan kesesuaian isi pembicaraan dengan gambar. Selain itu, melalui keterampilan berbicara, akan mengasah ketajaman otak emosi, yang lebih spesifiknya antara lain: adanya kegembiraan, spontanitas, gairah belajar, berimajinasi, kompetitif, emosi, semangat, dan solidaritas.

Selanjutnya, menurut Montolalu, dkk (2008:1-19) anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya secara keseluruhan melalui bermain. Menurutnya, bermain mempunyai berbagai manfaat, seperti: 1) bermain memicu kreativitas, 2) bermain mencerdaskan otak, 3) bermain menanggulangi konflik, 4) bermain melatih empati, 5) bermain mengasah pancaindra, 6) bermain sebagai media terapi, dan 7) bermain itu melakukan penemuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 11: Manfaat Bermain Menurut Montolalu dkk. (2008:1-19)

### 3.6 Permainan Bahasa untuk Mengisi Waktu Anak Tunagrahita Ringan

#### 3.6.1 Pengertian Permainan Bahasa

Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan anak-anak senang memainkannya. Inti dari permainan bahasa, yaitu membuat anak bisa belajar bahasa dalam kondisi yang menyenangkan. Hal ini senada dengan pendapat Gordon Lewis with Gunther Bedson (1999:11) bahwa “*The core of language games are make children can learn in joy condition.*”

Melalui permainan anak-anak bisa berekspresi, menemukan berbagai hal, dan berinteraksi dengan lingkungan. Dengan tidak mengikutsertakan permainan dalam kelas, berarti kita menghambat kesempatan sang anak untuk memahami dunianya.

Permainan bahasa pasti menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lewis with Bedson (1999:5) yang berpendapat bahwa:

“Certainly, language games are fun. Games are also task based. Language is a tool for the children to reach a goal which is not directly language related. Differentiates language games from other activities is the presence of a visible set of rules which guide the children’s actions, and an element of strategy-children’s must successfully apply their language and other skills”.<sup>37</sup>

Pendapat ini dapat diartikan bahwa permainan bahasa pasti menyenangkan bagi sang anak. Permainan bahasa berbasis tugas. Bahasa menjadi sebuah alat bagi sang anak untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang tidak berhubungan langsung dengan bahasa itu sendiri.

Permainan bahasa tidak harus kompetitif, sang anak juga bisa menggunakan kemampuannya secara strategis dalam permainan yang membutuhkan kerjasama. Permainan bahasa merupakan tantangan yang sehat bagi kemampuan analisis sang anak.

Bagaimanakah mengintegrasikan permainan bahasa ke dalam silabus dan RPP bidang studi bahasa Indonesia? Meskipun secara teori kita sebenarnya dapat mengajarkan bahasa Indonesia hanya melalui permainan saja, namun biasanya permainan bahasa digunakan sebagai pelengkap dari kurikulum inti, tergantung dari fleksibilitas program pembelajaran. Apabila kita mencermati pokok-pokok materi pembelajaran bahasa Indonesia yang nampaknya lemah, atau ada pokok-pokok materi yang tidak tercantum dalam kurikulum inti, maka permainan bahasa dapat kita terapkan. Selain itu, permainan bahasa bisa membantu guru mengontrol ritme pembelajaran, siswa yang kurang termotivasi dalam belajar akan menjadi aktif, berpartisipasi dan lebih tanggap terhadap pelajaran lainnya. Permainan bahasa bisa digunakan untuk memperkenalkan materi baru, melatih hal-hal yang belum dipelajari, atau memperkenalkan dan membahas tema-tema tertentu, atau untuk menenangkan atau merangsang sebuah kelas. Hal tersebut di atas sejalan dengan pendapat Lewis with Bedson (1999: 6-7) bahwa: *“Language games can help you control the rhythm of your lesson and get a group of unmotivated children up and moving around, participating in your class, and being more receptive to the rest of the lesson.”*

### 3.6.2 Prinsip-prinsip Permainan Bahasa

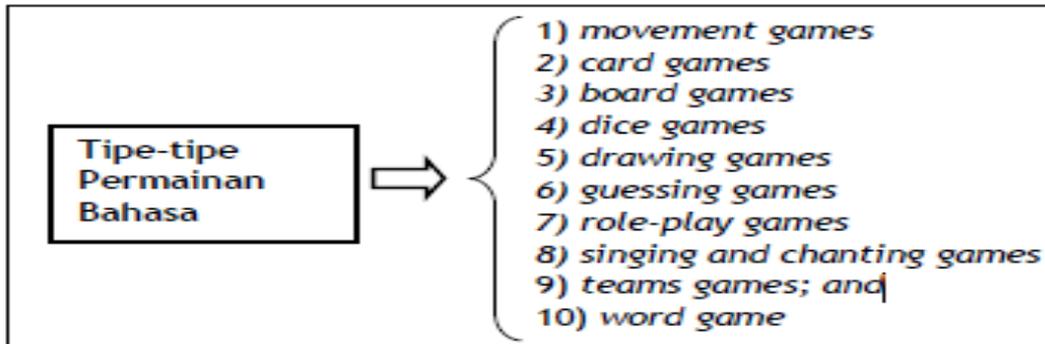
Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penerapan permainan bahasa akan dijelaskan di bawah ini. Menurut Lewis with Bedson (1999: 7- 12) menjelaskan bahwa: *“Here are some other basic points you may want to consider: 1) a game must be more than just fun, 2) play different games from lesson to lesson, 3) vary the order in which you play games, 4) always end an activity when the fun is still at its peak, 5) think ahead, 6) making games into part of the syllabus, 7) language level, and 8) class size.*

Beberapa hal penting yang harus kita pertimbangkan dalam permainan bahasa, antara lain: 1) sebuah permainan sebaiknya tidak hanya sekedar menyenangkan, 2) mainkan permainan yang berbeda-beda pada tiap pelajaran yang berbeda, 3) urutan permainan yang digunakan berubah-ubah, diselang-seling, 4) selalu mengakhiri aktivitas ketika tingkat kesenangan masih tinggi, 5) berpikirlah jauh ke depan, 6) membuat permainan bahasa merupakan bagian dari silabus, 7) perhatikan tingkat kemampuan bahasa dan 8) ukuran kelas harus dipertimbangkan.

### 3.6.3 Tipe-tipe Permainan Bahasa

Bagi guru sangatlah penting untuk mengetahui tipe-tipe permainan yang akan dirancang dalam RPP untuk diterapkan dalam pembelajaran agar ritme pembelajaran dapat kita kontrol. Ada berbagai macam tipe permainan, yakni: Permainan kartu, papan, gerakan, musik, dll. Oleh karenanya, tipe permainan ini dikategorikan berdasarkan fitur yang paling menonjol. Hal ini senada dengan pendapat Lewis with Bedson (1999: 16) yang menjelaskan bahwa: *It is important to know types of game are available in order to plan a lesson with a balanced rhythm. There are many different types of games, card games, board games, movement games, games with music, to name but a few. However, many games are difficult to label. Therefore, we have assigned a each game a type based on its most outstanding feature.* Selanjutnya, Lewis with Bedson (1999: 16-18) menjelaskan bahwa: tipe-tipe permainan bahasa

untuk anak tunagrahita itu mencakup hal-hal seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 12: Tipe Permainan Bahasa

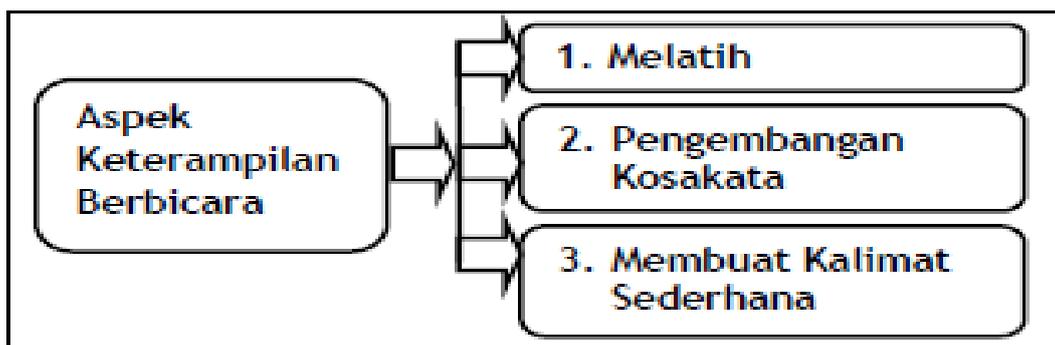
Kesepuluh tipe permainan itu akan dibahas lebih lanjut di bawah ini.

- a. *Movement games*. Dalam permainan bergerak ini, semua peserta harus bergerak aktif. Permainan bergerak umumnya bersifat “merangsang” dan harus diawasi dengan ketat.
- b. *Card games*. Dalam permainan kartu, anak-anak mengumpulkan, memberikan, menukar, menyusun, dan menghitung kartu. Kartu bisa memiliki arti atau nilai, atau hanya sekedar simbol untuk objek dan tindakan. Kartu seringkali merupakan komponen dari tipe permainan lain.
- c. *Board games*. Permainan papan bisa diciptakan oleh para anak sebagai bagian dari kreativitas kerajinan tangan yang menyenangkan.
- d. *Dice games*. Permainan dadu sangat serba guna. Ingatlah bahwa dadu tidak harus berisikan angka-angka, tapi bisa warna, huruf, simbol, atau apa pun yang guru inginkan. Dadu juga tidak selalu bersisi 6, ada juga dadu bersisi 12, dan tipe lainnya.
- e. *Drawing games*. Permainan menggambar melibatkan berbagai fungsi otak sekaligus. Permainan menggambar sangat berguna bagi para anak yang pemalu dan cenderung pendiam.

- f. *Guessing games*. Permainan menebak, tujuan utamanya adalah menebak jawaban atas sebuah pertanyaan.
- g. *Role-play games*. Permainan peran, bisa merupakan aktivitas drama yang sederhana dan terencana. Input bahasa yang digunakan bisa sangat kaku atau sangat terbuka tergantung tingkat kemampuan anak. Permainan ini merangsang imajinasi anak. *Singing and chanting games*. Permainan menyanyi seringkali melibatkan gerakan (semacam tarian sederhana). Musik mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.
- h. *Teams games*. Permainan tim membutuhkan kerja sama tim.
- i. *Word games*. Permainan kata biasanya melibatkan keterampilan mengeja dan menulis.

### 3.6.4 Aspek Keterampilan Berbicara yang Dikembangkan dalam Permainan Bahasa

Aspek keterampilan berbicara yang dikembangkan dalam permainan bahasa untuk siswa tunagrahita ringan ini antara lain mencakup tiga hal, yakni: melatih pengucapan, pengembangan kosakata, dan membuat kalimat sederhana. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 13: Aspek Keterampilan Berbicara

Tugas pertama pembelajaran berbicara adalah belajar pengucapan. Tugas kedua mengembangkan kosakata, dan tugas ketiga menggunakan kalimat. Hasil penelitian Sofiyanti (2010) sekaitan dengan hal tersebut antara lain di bawah ini. Tugas utama dalam belajar berbicara adalah pengucapan. Survei di lapangan menunjukkan bahwa

siswa tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam hal pengucapan kata. Dalam pengucapan sering terjadi ketidakjelasan dan ketidaklancaran. Hal ini dikarenakan di antaranya, adanya gangguan atau kelainan artikulasi, kelainan arus ujar, dan kelainan nada suara.

Tugas ketiga dalam belajar berbicara adalah penggunaan kalimat. Hasil survei di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan kalimat siswa tunagrahita ringan sering mengalami kesalahan, sulit dipahami orang lain, kalimat tidak utuh, terjadi penghilangan kata di awal atau tengkhalimat, atau struktur kalimat yang tidak teratur. Salah satu penyebabnya adalah jarang mereka menggunakan bahasa Indonesia secara praktis dalam komunikasi dengan lingkungannya. Melihat hasil penelitian tersebut di atas sangat diperlukan adanya suatu model permainan bahasa yang bertujuan untuk melatih pengucapan, mengembangkan kosakata, dan melatih membuat kalimat sederhana anak tunagrahita ringan. Hal ini penting untuk membekali anak-anak tunagrahita untuk mampu berkomunikasi dengan orang lain, sebagai salah satu pembelajaran Bina Diri.

### 3.6.5 Contoh-contoh Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Tunagrahita Ringan

#### a. *Topik: Bercakap-cakap bebas.*

Tujuan: Melatih pengucapan, menambah kosakata, dan membuat kalimat sederhana dengan cara siswa diberi kesempatan untuk bercakap-cakap secara bebas antar mereka, di dalam maupun di luar kelas dengan bimbingan guru.

Media: Gambar aktivitas sehari-hari.

Contoh skenario pembelajaran:

Guru datang pagi-pagi lalu berucap: “Selamat pagi anak-anak”.

- Siswa: “Pagi bu...”.
- Guru: “Bagaimana kabarnya hari ini?”
- Siswa: “Baik bu...”

Beberapa saat kemudian, tiba-tiba ada seorang siswa yang masuk kesiangan,lalu....

- Guru bertanya:”kenapa kamu kesiangan?”
- Siswa: “macet, bu.”
- Guru: “jam berapa pergi dari rumah?”
- Siswa: “Jam 7.”
- Guru: “lain kali berangkat dari rumah harus lebih awal, supaya tidak kesiangan,
- ya....langsung duduk cari kursi yang kosong ya...”
- Dan seterusnya bertanya jawab tentang aktivitas sehari-hari. Dalam proses pembelajaran seperti ini secara tidak langsung siswa diajak bercakap-cakap tentang aktivitas sehari-hari. Lalu.
- Guru: “anak-anak coba lihat ke sini!”, guru memperlihatkan gambar 2 anak yang
- sedang bercakap-cakap tentang aktivitas sehari.
- Guru: “ Coba Gita dan Ahmad ke depan, belajar bercakap-cakap dengan menggunakan gambar...” dan seterusnya siswa dibimbing guru.

Dalam hal ini guru menjadikan peristiwa pagi hari sebagai konteks pembelajaran. Guru menstimulus anak untuk berbicara berdasarkan apa yang dirasakan, dialami, dan dilihat anak saat itu. Pembelajaran berbicara seperti contoh adalah pembelajaran yang bersifat natural/alami.

b.Topik: Tebak Gambar

Tujuan: melatih pengucapan, menambah kosakata dengan cara guru melatih siswa menebak gambar-gambar tanpa bacaan yang diperlihatkan guru.

Media: Gambar binatang.

Contoh Skenario Pembelajaran:

- Guru: “ Anggita coba ke depan, kemudian sebutkan nama-nama binatang sesuaidengan gambar yang ibu perlihatkan.”
- Guru: “Ini gambar apa?” Tanya guru sambil memperlihatkan gambar kucing.
- Anggita: “Kucing.”
- Guru: “Bagus. Kalau yang ini gambar apa? Tanya guru sambil memperlihatkan gambar anjing.
- Anggita: “Anjing.”
- Guru: “Bagus. Kalau ini gambar apa.” Tanya guru sambil memperlihatkan gambar singa.
- Anggita: “Harimau.”
- Guru: “Salah, yang ini gambar harimau bukan singa. Kalau ini gambar apa?” Tanya guru sambil memperlihatkan gambar gajah.
- Anggita: “Gaja....”
- Guru: “Coba Anggita Ulangi, ikuti bu guru...ga...jah...ga...jah...”
- Anggita: Ga...jah..”
- Guru: “Bagus! Nah..itu betul..” dan seterusnya.

Selanjutnya guru melatih tiap anak secara individual untuk mengucapkan nama-nama binatang sesuai dengan gambar yang diperlihatkan guru. Dalam proses penyebutan nama-nama binatang tersebut sekaligus guru memperkenalkan nama-nama binatang dalam hal ini bertujuan untuk menambah kosakata anak tunagrahita tentang nama-nama binatang, sekaligus jika ada kesalahan dalam pengucapan guru langsung memperbaikinya, dan melatih anak untuk mengulang ucapan yang benar.

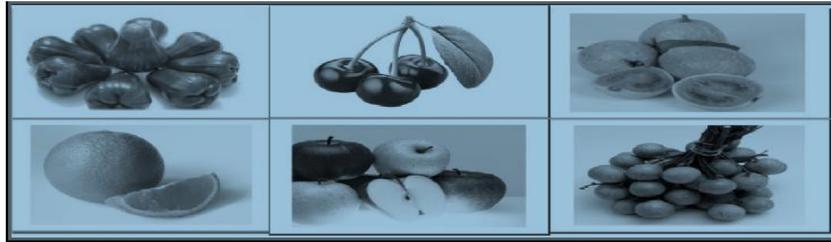


Gambar 3. 14: Gambar Binatang

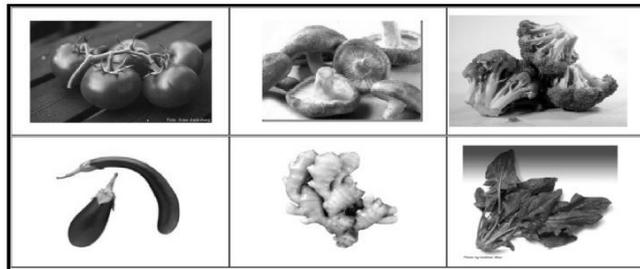
Gambar-gambar kartu binatang bisa diganti dengan sekumpulan gambar-gambar kartu barang yang ada di dalam kelas, barang yang ada di luar kelas, nama-nama sayuran, nama-nama buah-buahan, namanama anggota keluarga, dst. Gambar-gambar tersebut harus sederhana, hanya ada satu makna gambar, dan gambar diusahakan berwarna. Contoh kartu-kartu tersebut dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 3. 15: Kartu Nama-nama Barang yang Ada di dalam Kelas



Gambar 3. 16: Kartu Nama Buah-buahan



Gambar 3. 17: Kartu Nama Sayuran

c. Topik: Bercerita dengan gambar seri.

Tujuan: Melatih anak membuat kalimat sederhana berdasarkan gambar.

Media pembelajaran: gambar seri

Contoh skenario pembelajaran:

- Guru: *"Anak-anak kita sekarang berlatih membuat kalimat berdasarkan gambar, nah ...coba lihat ke sini ini gambar apa?"*  
*Tanya guru sambil memperlihatkan dua gambar, satu gambar anak yang luka dan kedua gambar anak guru sedang mengobati luka kaki anak.*
- Iqbal: *"Luka..."*
- Ani: *"Sakit..."*
- Deni: *"Nyeri..."*
- Guru: *"Bagus....ini gambar anak yang lututnya sakit karena jatuh. Anak jatuh. Apa anak-anak?"* tanya guru sambil memperlihatkan gambar pertama.

- *Siswa secara serempak: "Anak jatuh.*
- *Guru: "Bagus! Sekarang, gambar kedua gambar apa ya....?" tanya guru*
- *Ahmad: "Obat.."*
- *Gita: "Betadin.."*
- *Guru: " Bu guru mengobati luka. Apa anak-anak? Ulangi!"*
- *Siswa secara serempak: "Bu guru mengobati luka".*



Gambar 3. 18: Contoh Gambar Seri untuk Media Bercerita

Guru bercerita dengan gambar seri, kemudian memberi kesempatan pada siswa untuk bercerita dengan gambar seri yang lainnya. Gambar seri dipersiapkan oleh guru dengan variatif, supaya cerita tidak membosankan. Gambar seri diusakan berwarna. Guru melatih, membimbing ucapan anak, sekaligus melatih membuat kalimat sederhana.

d. Topik: Bermain telepon.

Tujuan: Melatih pengucapan siswa dengan cara bermain telepon-teleponan secara bebas atau dengan topik yang ditentukan guru.

Media pembelajaran: 2 buah Telepon atau 2 buah HP, atau 2 buah Telepon Mainan

Contoh Skenario Pembelajaran:

Praktik bertelepon ini dilakukan oleh dua orang siswa tunagrahita ringan dengan bimbingan guru, dan dilakukan secara bergiliran. Topik bertelepon bisa bebas atau bisa juga ditentukan guru.

- *Guru: “Anak-anak mari kita bermain bertelepon-teleponan. Anak-anak suka bertelepon di rumah?”*
- *Siswa: “Suka...”*
- *Guru: “Senang bertelepon.”*
- *Siswa: “Senang..”*
- *Guru: “Coba Ahmad dan Deni ke depan,*
- *Ahmad memegang telepon warna merah, sedangkan Deni memegang telepon warna hijau. Ini nomor telepon Deni, ibu berikan ke Ahmad, ini nomor telepon Ahmad ibu berikan ke Deni. Sudah siap?”*
- *Ahmad dan Deni: “Siap...” Kata Ahmad dan Deni sambil memegang nomor telepon yang diberikan guru.*
- *Guru: “Ahmad yang memegang telepon itu dengan tangan kanan, yang ada kabelnya dekatkan ke mulut sedangkan yang tidak ada kabelnya dekatkan ke telinga! Bisa? Tanya guru saat melihat Ahmad salah dalam memegang telepon.”*
- *Ahmad: “Iya bu....maaf salah.” Sambil mengubah posisi telepon sebagaimana dianjurkan bu guru.*
- *Guru: “Bagus. Coba Deni mulai dengan memijit nomor telepon Ahmad...dan langsung ucapkan salam....”*
- *Deni melihat nomor telepon Ahmad lalu memijit nomor telepon.*
- *Deni: “Assalamu’alaikum....”*



Gambar 3. 19: Dua Anak sedang bertelepon

- *Ahmad: "walaikum salam..."*
- *Deni: "Ahmad apa kabarnya?"*
- *Ahmad: "Baik, kalau kamu Den?"*
- *Deni: " Baik juga, nanti sore kita main bola yu!"*
- *Ahmad: "Jam berapa?"*
- *Deni: " Jam 4 sore."*
- *Ahmad: "Hayu..."*
- *Deni: " Tempatnya di lapang dekat sekolah.."*
- *Ahmad: "Ya..."*

Percakapan telepon dalam teks di atas, praktiknya mungkin saja tidak selancar seperti ilustrasi di atas, karena kebanyakan anak tunagrahita kesulitan jika harus mengucapkan kata-kata secara jelas dengan kalimat yang lengkap. Maka, tugas guru lah melatih setahap demi setahap untuk belajar membuat kalimat sederhana dan mudah dipahami oleh orang lain. Demikian juga banyak anak tunagrahita yang tidak mau untuk memulai menelepon takut salah, maka tugas guru pulalah membimbing keberanian siswa untuk bertelepon.

e. Topik: Permainan jari dan tangan.

Tujuan: Siswa dilatih mengucapkan puisi sederhana secara lancar dan dengan intonasi yang benar. Permainan ini membantu anak-anak mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka melalui menyanyi, mengucapkan syair, puisi, dengan gerakan jari dan tangan.

Media: Jari dan Tangan

Contoh Skenario Pembelajaran:

- *Guru: "Selamat pagi anak-anak!"*
- *Siswa: "Pagi bu..."*
- *Guru: "Hari ini kita akan belajar mengucapkan puisi dengan menggunakan jari dan tangan. Ulangi apa yang ibu ucapkan dan Ikuti apa yang ibu gerakkan. Semuanya berdiri!"*
- *Siswa: "Iya bu." Semua siswa berdiri.*
- *Siswa mengikuti ucapan dan gerakan guru dalam membacakan puisi sederhana.*

*Jari dan Tangan*

*Saya punya dua tangan*

*Saya punya sepuluh jari*

*Ini kelingking*

*Jari manis tempat cincin*

*Ini jari tengah*

*Ini telunjuk*

*Ini ibu jari*

Menurut Lewis with Bedson (2000:25-40; 70-71; 95-96; 111-112; 114-115; 135-136) permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilanberbicara anak anak tunagrahita ringan, diantaranya seperti: 1) *Identity Swap* (Bertukar Identitas) , 2)

*Blind Date* (Bertemu dengan Orang Asing), 3) *Uniting Families* (Menyatukan Keluarga), 4) *Picture Identity Cards* (Kartu Identitas Gambar), 5) *Telephone Game* (Permainan Telepon), 6) *Clock Race* (Lomba Jam), 7) *Animal Noise* (Suara Binatang), 8) *Passport Control* (Memeriksa Paspor), 9) *Crossword Chains* (Teka-teki Silang), 10) *Question and Answer Search* (Mencari Pertanyaan dan Jawaban), dan 11) *Categories* (Kategori). Sementara itu, menurut Isadora (2005: 112) dampak kesulitan berbahasa yang dialami anak-anak berkebutuhan khusus seperti tunagrahita sangat besar, mulai dari pemahaman kognitif, masalah emosi, hingga hubungan sosial, sehingga memerlukan sejumlah kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasinya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan komunikasi anak berkebutuhan khusus, contohnya anak tunagrahita diklasifikasikan berdasarkan tema-tema (Isadora, 2000:1-108) antara lain tema: manusia dan diri sendiri, negara, rekreasi, kesehatan dan keamanan, lingkungan rumah, kemasyarakatan, pendidikan, lingkungan sekitar, alam lingkungan, pekerjaan, makanan dan minuman, dan kegemaran. Sementara itu, dari sejumlah tema di atas, dapat dirangkum beberapa kegiatan berbicara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran berbicara anak tunagrahita, antara lain: menceritakan diri sendiri, menceritakan gambar dan bercakap-cakap, membuat pernyataan sedih dan gembira, melakukan tanya jawab, membuat jadwal sehari-hari, berbicara tentang peta/denah lokasi tempat tinggal, mengikuti petunjuk tertulis, menceritakan pengalaman melalui foto, bercerita dan berdiskusi, membuat rencana piknik, mencatat dan bercerita, menganalisis, mengemukakan pendapat, membuat kalimat sederhana, mengikuti perintah, bercerita, berdiskusi dan bercakap-cakap, memberikan penjelasan, menyebut nama dan bercerita, menceritakan rangkaian gambar, berdiskusi dan bercerita, mengubah nama, kegiatan, dan bercerita, menelepon, bercerita, membuat doa, berdiskusi dan bercerita, menyampaikan pesan, membuat pernyataan, menyebutkan nama-nama benda, membuat pernyataan, bercerita, mengarang cerita, berbicara dan bercakap-cakap, membuat pernyataan, berbicara dan bercakap-cakap, melakukan perintah sederhana, menyebutkan keinginan dan berbicara; dan menyebutkan kegiatan yang menyenangkan.

Seperti yang sudah diuraikan di atas bahwa permainan merupakan hal yang sangat urgen dalam kehidupan manusia. Permainan merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan. Definisi bermain yang sering dipakai dalam proses terapeutik masih sulit dimaknai secara jelas, karena definisinya secara komprehensif selalu berkembang. Definisi bermain yang sering diterapkan dalam proses terapeutik secara umum sebagai berikut.

“Bermain merupakan fungsi dari “ego” yang mencoba memadukan tubuh dan proses-proses sosial dalam diri seseorang (hal.12) ...*Bermain secara umum diartikan sebagai antithesis atau lawan yang tepat dari kerja, karena sifatnya menyenangkan*, bebas dari tekanan atau paksaan perasaan hati, dan bebas dari yang tidak masuk akal (hal.214) ...Bermain itu sendiri bersifat menyenangkan “ (Erickson, 1950 dalam O’Connor, K. J., 1991:3). Bermain pada hakikatnya merupakan hal yang utuh, tidak tergantung pada ganjaran dari luar atau orang lain (Csikszentmihalyi, 1976; Plant, 1979; dalam O’Connor, K. J., 1991:4).

Perilaku anak saat melakukan kegiatan bermain, pada umumnya tidak mengharapkan suatu hadiah atau ganjaran dari luar dirinya. Mereka akan terus bermain tanpa menghiraukan apakah kegiatan yang dilakukannya diperhatikan atau tidak, oleh orang lain yang ada disekitarnya. Hal ini disebabkan karena bermain secara prinsip telah diberikan perangsang, berkecenderungan mendominasi kegiatan seseorang terhadap objek mainan yaitu sendiri. Dalam kegiatan bermain yang dianggap penting bagi seorang anak adalah mempertahankan suatu objek. Bukan untuk mendapatkan informasi baru tentang objek (Hutt, 1980; Weisler & McCall, 1976; dalam O’Connor, K. J., 1991: \$). Lebih lanjut, Weisler & McCall ( 1976) menyatakan bahwa: *“intrinsic motivation and object independent tend to make play highly variable across both situation and children”* dalam O’Connor, k. J.,. 1991 : 4). Jadi motivasi dan objek secara nyata dapat menjadikan permainan berubah sesuai dengan situasi anak. Bermain dalam hal ini tidak bersifat sesuai instrumen (artinya penggunaan suatu alat main tidak dianggap penting), tidak hanya arah tertentu sewaktu dilakukan oleh sendiri maupun bersama-sama dengan orang lain, tidak punya tujuan tertentu, serta tidak ada orientasi yang harus dilakukan.

Komponen-komponen tersebut di atas, secara tetap ada pada perilaku seorang anak yang sedang tekun melakukan permainan yang mempunyai karakteristik khusus, dan aturan tertentu. Karakteristik khusus dalam tipe komunikasi, menurut Kerasner (1975: 20; dalam O'Connon, k., antara lain sebagai berikut.

- a. Negation atau sangkalan, dalam arti menyatakan pernyataan mengakhiri, sebagai contoh: *"saya curi ku kamu!"*, *"saya tak peduli, sekaramg kuenya habis!"*.
- b. Enactment atau tindakan, merupakan gerak isyarat-tubuh, nada tekanan suara, pernyataan-pernyataan, atau perilaku yang menyatakan bahwa si pelaku menyetujui atau mendukung suatu karakter. Sebagai contoh, menangis seperti bayi, mmbuat suara ribut seperti bunyi kendaraan, berbicara keras layaknya seorang ayah atau ibu.
- c. Signal (isyarat-isyarat), antara lain melalui kedipan mata, tertawa terkehekek-kehek atau tertawa genit, meringis atau menyeringai.
- d. The prepatory gestur (gerak-isyarat awal suatu adegan), memenuhi kondisi dari suatu tema serta persetujuan awal misalnya: *"apakah kamu ingin bermain dengan saya?"* merupakan berpura-pura dalam suatu peran.

Fungsi bermain serta implikasi dalam permainan yang bersifat terapeetik sangat erat hubungannya dengan faktor *biological, intrapersonal, interpersonal, sociocultural*. Faktor *biological*, dimaksud bahwa bermain sangat erat kaitannya dengan fungsi secara biologis, yaitu:

- a. Bermain merupakan suatu wahana bagi seorang anak untuk mempelajari keterampilan-keterampilan dasar (boll, 1957; Chateu, 1954; Dohlinow & Bishop, 1970; Druker, 1975; Frank, 1968; Slobin, 1964; dalam O'Connor, 1991: 7). Seorang bayi saat pertama kali melakukan kordinasi tangan dan gerakan mata, melalui upaya menggapai benda-benda yang menarik dirinya sebagai bentuk permainan untuk menjelajahi lingkungannya. Dalam permainan terapeetik, pada umumnya keterampilan-keterampilan dasar dapat dipelajari anak scara kebetulan dimana fokusnya secara keseluruhan merupakan bentuk penyembuhan. Jadi perlu diingat bahwa pengaruh terapeetik terjadi saat anak bermain menangkap sebuah bola, dapat

dijadikan sebagai bentuk peningkatan kemampuan anak untuk menjaga harga diri atau *self-esteem*;

- b. Melalui bermain seorang anak dapat menyalurkan seluruh energi serta mendapatkan relaksasi (Schiller,1875; Slobin, 1964; dalam O'Connor,1991: 7). Begitu senangnya seorang anak berlari dalam suatu permainan kejar-kejaran,walaupun ia terjatuh tetapi tetap tertawa terpingkal-pingkal.
- c. Bermain memberikan kemungkinan terhadap anak untuk melakukan stimulasi secara kinestik. (Plant,1979;Selobin,1964; dalam o'onner, 1991:7). Fungsi lain dalam bermain, merupakan yang sangat penting sekali saat masih kecil dimana seorang anak secara menyeluruh merupakan sensorinya secara utuh. Misalnya, seorang anak duduk dikursi goyang dan ia brhayal sedang mengendarai sebuah mobil. Gerakan yang aktif yang menyebabkan seorang anak lebih bangak melakukan gerakan secara terus menerus. Bermain yang bsifat kinestetik sangat menguntungkan bila diterapkan guna unruk membantu perkembangan sasaran akan tubuh untuk dapat mengatur-diri (*self-rgulasion*).

Faktor *interprsonal* dalam bermain melibatkan tiga fungsi,yaitu:

- 1) Bermain dapat memenuhi “gairah-diri” atau “*functionlust*” (slobin, 1964; Walder, 1933; dalam O'connor, 1991: 7), yang merupakan perilaku manusia yang membutuhkan sesuatu, walaupun sering tidak terkabulkan. Bermain bagi seorang anak merupakan sesuatu yang harus ia lakukan, sehingga bermain akan memudahkan seorang konseloruntuk melakukan penerapan fungsi intrapersonal.
- 2) Bermain dapat memungkinkan seorang anak untuk memperoleh kemampuan untuk menguasai situasi tertentu (Erickson, 1950; Slobin, 1964; dalam O'Connor, 1991: 7). Bermain memberikan kesempatan kepada seorang anak untuk dapat menjelajahi lingkungannya, misalnya, dalam permainan “bersembunyi dan menemukan”, seorang anak akan menjelajahi lingkungan, sehingga saat itu memungkinkan seorang anak untuk mempelajari fungsi-fungsi yang berkaitan dengan : Pikiran atau daya ingat, tubuh dan dunia sekitarnya (Cramer, 1975; Frang, 1955; dalam O'Connor, 1991: 7). Begitu pula saat anak melakukan permainan

berlari keliling ruangan sambil berputar putar menjadi sebuah “kapal terbang”, dalam hal ini seorang anak sedang mempelajari kemampuan dirinya untuk dapat merasakan inderanya, merupakan suara dan gerakan kapal terbang. Dalam kaitan ini inderabermain seorang anak diarahkan secara menyeluruh dalam perkembangan kognitif (Frang, 1969; Piaget, 1962; Pulaski, 1974; dalam O’connor,1991: 7)/ dan akhirnya.

- 3) Bermain menjadi diri seorang anak untuk mengatasi konflik-konflik dirinya. (Cramer, 1975; Druker, 195; Erickson, 1950; Frank, 1955; Walder, 1933; dalam O’connor, 1991:8). Fungsi berpura-pura, melalui kegiatan secara simbolik merupakan suatu bentuk permainan yang banyak dipakai dalam bentuk konteks terapi permainan atau *play therapy*.

Bermain memberikan dua fungsi *interpersonal*, pada awalnya bermain merupakan salah satu wahana yang paling penting bagi seorang anak untuk menemukan jati-dirinya yang ingin lepas dari pengaruh pengasuhnya. Di rumah umumnya mereka bermain “petak-umpet” atau “peek-aboo”. Saat belajar berjalan anak-anak mulai menyukai permainan berlari menjauh dan berkejar kejaran. Pada perkembangan anak selanjutnya, bermain akan membantu seorang anak untuk lebih banyak mempelajari keterampilan keterampilan sosial. Anak-anak memulai untuk belajar bagaimana menggunakan boneka untuk berperan sesuai harapannya. Secara esensial mereka mulai belajar “ apa yang diharapkan orang yang lebih tua darinya” pada sebuah permainan yang dilakukan dlambentuk interaksi-kemanusiaan yang tidak terlalu realistik. Permainan interaksi antar orang per-orang sangat memegang peran penting dan banyak keuntungan yang diperoleh bila diterapkan kedalam terapi permainan.

Fungsi bermain yang terakhir adalah: *sociocultural*, yaitu sebagai media belajar anak-anak dalam mempelajari peranan budaya bagi kepentingan diri mereka maupun orang lain. Biasanya bermain yang dilakukan anak berkaitan dengan budaya dansering kali bersifat sejarah tertentu bersifat khusus yang banyak mengandung nilai-nilai budaya masyarakat .terkadang anak bermain untuk menghayati peran sebagai orang dewasa, seperti menjadi guru, polisi.

Perilaku dan nilai-nilai tertentu saling berhubungan dengan peran semacam ini (O'Connor, 1991: 7-10).

Menurut Jill Hadfield yang dikutip oleh Hasan Saefulloh menyatakan bahwa permainan bahasa dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *language games* yang merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang memiliki aturan, tujuan & mengandung unsur-unsur hiburan yang menyenangkan. Menurut Soeparno yang dikutip oleh Machmudah & Abdul Wahab Rosyidi, permainan bahasa ini memiliki tujuan ganda yakni *mendapat kegembiraan dan juga untuk melatih keterampilan bahasa tertentu seperti kemampuan menyimak, mendengarkan, membaca, menulis maupun menambah penguasaan kosakata*. Di dalam proses permainan bahasa ini, peserta didik akan terlibat langsung dalam pembelajaran yang aktif dengan melibatkan seluruh indera dan perasaan dengan semangat yang tinggi, karena di dalamnya terdapat unsur-unsur hiburan dan persaingan yang sehat. Sangat tepat teknik ini diterapkan agar para peserta didik tidak merasa bosan.

### 3.6.6 Manfaat Permainan Bahasa

Melalui permainan, seorang siswa akan belajar banyak tentang kehidupan, seperti belajar mandiri, berani bersaing, bersosialisasi, memiliki jiwa kepemimpinan, lebih percaya diri dan lain sebagainya. Adapun manfaat lainnya antara lain :

- Dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan peserta didik
- Menyingkirkan keseriusan yang dapat menghambat proses pembelajaran
- Mengajak keterlibatan para peserta didik dalam proses pembelajaran
- Menghilangkan stres dalam lingkungan sekolah atau di dalam kelas
- Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- Membangun kreativitas diri
- Untuk mencapai tujuan pembelajaran
- Dapat memupuk rasa solidaritas yang tinggi
- Dapat melakukan kerjasama yang baik di antara peserta didik

- Dapat mendekatkan emosional antara sesama peserta didik, peserta didik pada pendidik dan pendidik kepada peserta didik.

Dalam pembelajaran bahasa, khususnya pembelajaran bahasa Arab diperlukan metode-metode yang tepat dalam PBM. Salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah Permainan Bahasa. Permainan bahasa digunakan agar peserta didik menjadi aktif sehingga PBM menjadi hidup dan tidak membosankan. Berikut ini contoh beberapa metode permainan bahasa untuk keterampilan berbicara, semoga membantu.

**a. Berburu harta karun**

Set up : Kelompok  
 Waktu : 30 – 45 menit  
 Tempat : Di dalam/ di luar kelas  
 Materi : Kertas dan bolpin  
 Deskripsi :

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Kemudian tiap kelompok diberi lembaran kertas yang berisikan kosakata-kosakata pada tempat tertentu. Selanjutnya tugas tiap kelompok adalah mencari (minimal 5 kosakata) kosakata-kosakata baru yang tidak ada pada kertas tersebut. Sesudah waktu yang diberikan usai, tiap kelompok mengutus salah satu siswa untuk mempresentasikan temuannya di depan. Tiap anggota kelompok harus hafal dengan kosakata baru yang sudah ditemukan.

Tujuan :

Melatih siswa untuk aktif mencari dan mencatat serta menghafalkan kosakata-kosakata baru yang sudah ditemukan.

**b. Siapa saya? Apa ini?**

Set up : Kelompok  
 Waktu : 15 – 20 menit

Tempat : Di dalam/ di luar kelas

Deskripsi :

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Kemudian dari tiap kelompok mengutus salah satu anggotanya untuk maju ke depan. Guru memberikan kosakata yang sudah dipelajari oleh seluruh siswa sebelumnya dan siswa tersebut memperagakan kosakata tersebut di depan seluruh siswa. Tugas dari kelompoknya adalah menebak kosakata tersebut, dan jika tidak berhasil maka kelompok lain boleh untuk menebaknya. Bagi kelompok yang berhasil mendapatkan nilai.

Tujuan

Melatih siswa untuk memahami lebih mendalam tentang kosakata yang telah dipelajarinya.

**c. Chain reaction**

Set up : Kelompok

Wakt : 30 – 45 menit

Tempat : Di dalam/ di luar kelas

Deskripsi :

Guru memerintahkan seluruh siswa untuk membentuk lingkaran. Kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk menyebutkan kosakata, dan siswa di sampingnya menyebutkan kosakata yang diawali dengan huruf akhir dari kosakata yang diucapkan oleh siswa pertama, begitu seterusnya. Bagi siswa yang gagal maka ia keluar dari lingkaran dan siswa yang berdiri di samping siswa yang gagal memulai dengan kosakata bebas, begitu seterusnya hingga hanya tersisa satu siswa saja sebagai pemenang.

Tujuan :

Mengetahui kemampuan kosakata siswa serta kosakata-kosakata yang biasa digunakan oleh siswa.

**d. 10 Pertanyaan**

- Set up : Kelompok  
 Waktu : 15 – 20 menit  
 Tempat : Di dalam/ di luar kelas  
 Deskripsi :

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Kemudian dari tiap kelompok mengutus salah satu anggotanya untuk maju ke depan. Guru menulis kosakata di papan tulis dan siswa yang maju di depan menghadap ke siswa atau membelakangi papan tulis. Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kepada temannya dengan 10 pertanyaan saja yang hanya dijawab oleh mereka dengan 'ya atau tidak' saja. Sesudah ia bertanya dengan 10 pertanyaan, ia kemudian menebak apa yang tertulis di papan tulis tersebut. Jika benar, guru hendaknya memuji siswa tersebut, jika salah berilah hukuman yang menyenangkan atau menghibur, seperti menyanyi atau berjoget.

**e. Binggo**

- Set up : Individu  
 Waktu : 20 – 30 menit  
 Tempat : Di dalam/ di luar kelas  
 Materi : Kertas dan bolpin  
 Deskripsi :

Guru membagikan kepada tiap siswa sebuah kertas yang berisi kotak-kotak yang bertuliskan sesuatu pada tiap kotaknya. Selanjutnya guru memerintahkan kepada tiap siswa untuk mengisi tiap kotak dengan cara bertanya kepada teman lainnya yang sesuai dengan tulisan yang tertera pada tiap kotak tersebut. Jika sesuai maka siswa yang bertanya menulis nama temannya yang sesuai dengan statemen dalam kotak tersebut dan meminta untuk

menandatanganinya juga. Bagi tiap kotak hanya untuk satu siswa. Setelah selesai, review bersama.

**f. Suka atau tidak suka**

Set up : Kelompok  
Waktu : 15 – 20 menit  
Tempat : Di dalam/ di luar kelas  
Deskripsi :

Bentuk kelompok. Guru memulai permainan ini bertanya pada siswa 'apakah kamu suka...? / apakah dia suka atau tidak suka ....?. sebelumnya guru menggambar tabel di papan tulis yang berisi nama siswa dan sesuatu yang disukai atau tidak disukai oleh para siswa. Sesudah tabel tersebut terisi, guru menyuruh salah satu siswa untuk menceritakan tentang si A perkara apa yang disukai atau tidak/ apa perbedaan antara si A dan si B/ apa persamaan antara si C dan si D. Selanjutnya para siswa diperintahkan untuk melaksanakannya secara berkelompok.

**g. Rihlah yuk!**

Set up : Bersama-sama  
Waktu : 15 – 20 menit  
Tempat : Di dalam/ di luar kelas  
Deskripsi :

Guru memulai dengan memberikan perumpamaan kepada para siswa, 10 benda apa saja yang akan mereka bawa jika mereka bepergian ke gunung. Selanjutnya pasangkan para murid menjadi dua-dua untuk memutuskan 10 benda apa saja yang penting dibawa. Selanjutnya pasangkan empat-empat, kemudian delapan-delapan begitu seterusnya hingga akhirnya tinggal menjadi menjadi 2 kelompok. Akhirnya semua kelas sepakat dengan 10 benda yang akan mereka bawa (dialognya harus bahasa Arab).

#### D. Aktivitas Pembelajaran

1. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran tiga, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi (materi esensial) tersebut.
2. Bagilah materi esensial tersebut kepada teman-teman Anda berdasarkan jumlah anggota kelompoknya.
3. Buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang esensial yang telah Anda pilih.
4. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi.
5. Praktikkan contoh-contoh permainan bahasa untuk anak tunagrahita ringan topik permainan di bawah ini.
  - a. Bercakap-cakap bebas.
  - b. Tebak gambar.
  - c. Bercerita dengan gambar seri.
  - d. Bermain telepon.
  - e. Permainan jari dan tangan.

#### E. Latihan/ Kasus /Tugas

1. Coba Anda uraikan mengapa anak tunagrahita perlu permainan bahasa?
2. Jelaskan teori psikologi tentang terapi bermain anak tunagrahita!
3. Jelaskan secara singkat manfaat bermain!
4. Coba Anda uraikan prinsip permainan bahasa anak tunagrahita!

#### F. Rangkuman

Seorang anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosa kata serta kesulitan dalam memahami aturan sintaksis dari bahasa yang digunakan. Anak tunagrahita yang mengalami gangguan bahasa lebih banyak dibandingkan dengan yang mengalami gangguan bicara.

Pembelajaran yang menyenangkan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut. *Pertama*, terciptanya lingkungan belajar tanpa stres, aman, memungkinkan untuk melakukan kesalahan tetapi harapan untuk sukses dalam belajar tetap

tinggi. Kedua, bahan ajar yang digunakan relevan dengan kebutuhan dan minat anak, sehingga mempunyai nilai manfaat. Ketiga, proses pembelajaran berlangsung dalam nuansa gembira, adanya dorongan semangat, emosional yang positif, waktu jeda, dan terciptanya dorongan antusias yang terjadi ketika belajar.

Bermain mempunyai arti sebagai berikut: 1) anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya; 2) anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan, kelemahan, kemampuan, minat, dan bakatnya; 3) memberi peluang pada anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa, dan perilakunya (psikososial serta emosinya); 4) anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancaindranya sehingga terlatih dengan baik; dan 5) secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

### **G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut**

Bila Anda dapat menjabarkan dan menguraikan tugas di atas dengan baik, maka Anda melanjutkan ke kegiatan pembelajaran berikutnya. Tetapi bila Anda masih ragu dalam menyelesaikan tugas itu, coba Anda telaah lagi uraian materi yang menyangkut permasalahan yang diberikan pada latihan/tugas di atas.



## KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

# PEMILIHAN BAHAN AJAR UNTUK ANAK TUNAGRAHITA

### A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 4 Anda diharapkan dapat memahami pemilihan bahan ajar untuk anak tunagrahita.

### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah membahas materi kegiatan pembelajaran 4 Anda dapat:

1. Memaknai bahan ajar yang harus disiapkan guru.
2. Menjelaskan proses pemilihan bahan ajar untuk anak tunagrahita.

### C. Uraian Materi

#### 4.1 Bahan Ajar

##### 4.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan Ajar atau learning material, merupakan materi ajar yang dikemas sebagai bahan untuk disajikan dalam proses pembelajaran. Bahan pembelajaran dalam penyajiannya berupa deskripsi yakni berisi tentang fakta-fakta dan prinsip-prinsip, norma yakni berkaitan dengan aturan, nilai dan sikap, serta seperangkat tindakan/keterampilan motorik. Dengan demikian, bahan pembelajaran pada dasarnya berisi tentang pengetahuan, nilai, sikap, tindakan dan keterampilan yang berisi pesan, informasi, dan ilustrasi berupa fakta, konsep, prinsip, dan proses yang terkait dengan pokok bahasan tertentu yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dilihat dari aspek fungsi, bahan pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan secara langsung dan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan secara tidak langsung. Sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan langsung, bahan pembelajaran merupakan bahan ajar utama yang menjadi

rujukan wajib dalam pembelajaran. Contohnya adalah buku teks, modul, handout, dan bahan-bahan panduan utama lainnya. Bahan pembelajaran dikembangkan mengacu pada kurikulum yang berlaku, khususnya yang terkait dengan tujuan dan materi kurikulum seperti kompetensi, standar materi dan indikator pencapaian.

Sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan secara tidak langsung, bahan pembelajaran merupakan bahan penunjang yang berfungsi sebagai pelengkap. Contohnya adalah buku bacaan, majalah, program video, leaflet, poster, dan komik pengajaran. Bahan pembelajaran ini pada umumnya disusun di luar lingkup materi kurikulum, tetapi memiliki keterkaitan yang erat dengan tujuan utamanya yaitu memberikan pendalaman dan gayaan bagi siswa.

#### 4.1.2 Peran Bahan Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan aktifitas dalam upaya pewujudan kompetensi siswa, dibangun oleh berbagai unsur, yaitu unsur *raw input* (siswa) yang akan diproses/dibentuk kompetensinya, *instrumental input* (terdiri dari tujuan, materi berupa bahan ajar, media dan perangkat evaluasi) yang berfungsi sebagai perangkat yang akan memproses pembentukan kompetensi, serta perangkat lingkungan (*environmental input*), seperti lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat, yang turut mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi. Bahan pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan demikian menempati posisi penting dalam proses pembelajaran, hal tersebut karena bahan ajar merupakan materi yang akan disampaikan/disajikan. Tanpa bahan ajar mustahil pembelajaran akan terwujud. Tepat tidaknya, sesuai tidaknya bahan ajar dengan tujuan dan kompetensi yang diharapkan akan menentukan tercapai tidaknya tujuan kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan uraian tersebut, bahan ajar merupakan inti dari kurikulum yang berfungsi sebagai alat pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran.

Secara lebih rinci, peran bahan ajar bagi guru, siswa dan pihak terkait:

4.1.2.1. Peran bahan pembelajaran bagi guru

- a. Wawasan bagi guru untuk pemahaman substansi secara komprehensif.
- b. Sebagai bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Mempermudah guru dalam mengorganisasikan pembelajaran di kelas.
- d. Mempermudah guru dalam penentuan metoda pembelajaran yang tepat serta sesuai kebutuhan siswa.
- e. Merupakan media pembelajaran.
- f. Mempermudah guru dalam merencanakan penilaian pembelajaran.

4.1.2.2 .Peran bahan pembelajaran bagi siswa

- a. Sebagai pegangan siswa dalam penguasaan materi pelajaran untuk mencapai kompetensi yang dicanangkan.
- b. Sebagai informasi atau pemberi wawasan secara mandiri di luar yang disampaikan oleh guru di kelas.
- c. Sebagai media yang dapat memberikan kesan nyata berkaitan dengan materi yang harus dikuasai.
- d. Sebagai motivator untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi tertentu.
- e. Mengukur keberhasilan penguasaan materi pembelajaran secara mandiri.

#### 4.1.2.3. Peran pembelajaran bagi pihak terkait

- a. Dapat mendorong pihak terkait untuk memfasilitasi pengadaan bahan pembelajaran yang dibutuhkan guru dan murid di sekolah.
- b. Dapat memberi masukan kepada guru atau penyusun bahan pembelajaran agar bahan pembelajaran tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa dengan segenap lingkungannya.
- c. Dapat membantu dalam pemilihan dan penetapan media serta alat pembelajaran lainnya yang mendukung keberhasilan penguasaan bahan pembelajaran oleh siswa.
- d. Sebagai alat pemberian *reward* (penghargaan) terhadap guru yang secara kreatif menyusun serta mengembangkan bahan pembelajaran.

#### 4.1.3 Karakteristik Bahan Ajar

Suatu bahan pembelajaran yang baik memiliki ciri-ciri tertentu. Ciri yang melekat pada bahan ajar yang disajikan (disusun) merupakan ciri khas yang membedakan antara bahan pembelajaran yang baik dengan bahan pembelajaran yang tidak baik.

Bahan pembelajaran yang baik memenuhi syarat substansial dan penyajian sebagai berikut:

- 1) Secara substansial bahan pembelajaran harus memenuhi kriteria sebagai berikut:
  - a) Sesuai dengan visi dan misi sekolah

Visi merupakan wawasan jauh ke depan yang menunjukkan arah bagi pencapaian tujuan. Sedangkan misi merupakan gambaran tentang apa yang seharusnya dilakukan oleh lembaga, dalam hal ini sekolah/madrasah. Visi dan misi sekolah dalam pencapaiannya diwujudkan melalui proses pembelajaran, sedangkan proses pembelajaran dibangun diantaranya karena adanya bahan

pembelajaran. Oleh karena itu bahan pembelajaran yang disusun harus sesuai dengan visi, misi, karena bahan pembelajaran itu sendiri merupakan sarana materi yang akan disampaikan pada siswa dalam upaya mencapai visi dan misi sekolah.

b) Sesuai dengan kurikulum

Kurikulum yang dimaksud adalah seperangkat program yang harus ditempuh siswa dalam penyelesaian pendidikannya. Paling tidak, secara sempit kurikulum meliputi aspek tujuan/kompetensi, indikator hasil materi, metoda dan penilaian yang digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar, dalam hal ini merupakan pengembangan materi pembelajaran hendaknya senantiasa sesuai dengan tujuan/kompetensi, materi dan indikator keberhasilan.

c) Menganut azas ilmiah

Ilmiah yang dimaksud adalah bahan ajar tersebut disusun dan disajikan secara sistematis (terurai dengan baik) metodologis (sesuai dengan kaidah-kaidah penulisan).

d) Sesuai dengan kebutuhan siswa

Bahan ajar merupakan hal yang harus dicerna dan dikuasai siswa. Dengan demikian bahan ajar disusun semata-mata untuk kepentingan siswa. Oleh karena itu, maka bahan ajar yang disusun hendaknya sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu sesuai dengan tingkat berpikir, minat, latar sosial budaya dimana siswa itu berada.

2) Memenuhi kriteria penyajian, yang meliputi:

a) Memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi

Bahan pembelajaran yang disusun hendaknya memiliki derajat keterbacaan yang tinggi, dalam arti bahasa yang disajikan menggunakan struktur kalimat dan kosa kata yang baik, bentuk kalimat sesuai tata bahasa, dan isi pesan yang disampaikan melalui huruf, gambar, photo dan ilustrasi lainnya memiliki kebermaknaan yang tinggi.

b) Penyajian format dan fisik bahan pembelajaran yang menarik

Format dan fisik bahan pembelajaran juga harus diperhatikan. Format dan fisik buku ini berkaitan dengan tata letak (layout), penggunaan model dan ukuran huruf, warna, gambar komposisi, kualitas dan ukuran kertas, penjilidan, dsb. Format dan fisik bahan ajar sebenarnya merupakan tanggung jawab penerbit (bila bahan ajar tersebut diterbitkan), tetapi sebaiknya penulis memiliki gagasan bagaimana format dan fisik bahan ajar yang diinginkan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sebenarnya berada pada kondisi yang unik, sebab secara sengaja atau tidak sengaja masing-masing pihak berada dalam suasana belajar. Jadi guru walaupun dikatakan pengajar sebenarnya tidak langsung juga melaksanakan belajar.

Guru dalam menjalankan proses pembelajaran dibutuhkan suatu bahan ajar karena digunakan untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dan dari proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil yang pada umumnya disebut hasil pengajaran.

Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna kepentingan pengajaran. Salah satu masalah penting yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar atau materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk materi pokok. Tugas guru adalah menjabarkan materi pokok tersebut sehingga menjadi bahan ajar yang lengkap.

Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan

sikap atau nilai. Bahan ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

#### 4.2 Pemilihan Bahan Ajar Untuk Anak Tunagrahita

Salah satu masalah penting yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar atau materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu siswa untuk mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan dalam garis besar dalam bentuk materi pokok. Menjadi tugas guru untuk menjabarkan materi pokok tersebut sehingga menjadi bahan ajar yang lengkap. Selain itu, bagaimana cara memanfaatkan bahan ajar juga merupakan masalah. Pemanfaatan yang dimaksud adalah bagaimana cara mengajarkannya ditinjau dari pihak guru dan cara mempelajarinya ditinjau dari pihak siswa. Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Bahan ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan menerapkan bahan ajar yang telah dikembangkan tersebut, diharapkan diperoleh alternatif bagi guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran sehingga proses belajar mengajar akan berjalan lebih optimal dan bervariasi dan pada akhirnya hasil belajar maupun aktivitas peserta didik diharapkan juga meningkat.

#### 4.2.1. Prinsip-prinsip dalam memilih bahan ajar

Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi:

1) Prinsip relevansi

Prinsip relevansi artinya materi pembelajaran hendaknya relevan memiliki keterkaitan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

2) Prinsip konsistensi

Prinsip konsistensi artinya adanya keajegan antara bahan ajar dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Misalnya, kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.

3) Prinsip kecukupan

Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

#### 4.2.2. Jenis-Jenis Bahan Ajar

1) Bahan ajar pandang (*visual*) yang terdiri atas bahan cetak (*printed*) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, dan non cetak (*non printed*), seperti model/market.

2) Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.

3) Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti *video compact disk*, film.

- 4) Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*). Seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Copack Disk* (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis we (*Web based learning materials*).

#### 4.2.3. Langkah-Langkah Pemilihan Bahan Ajar

Sebelum melaksanakan pemilihan bahan ajar, terlebih dahulu perlu diketahui kriteria pemilihan bahan ajar. Kriteria pokok pemilihan bahan ajar atau materi pembelajaran adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal ini berarti bahwa materi pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh guru di satu pihak dan harus dipelajari siswa di lain pihak hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar (Ghafur, 1986).

Secara garis besar langkah-langkah pemilihan bahan ajar meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar

Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dipelajari atau dikuasai siswa. Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran untuk membantunya (Ghafur, 1987).

- b. Identifikasi jenis-jenis materi pembelajaran

Sejalan dengan berbagai jenis aspek standar kompetensi, materi pembelajaran juga dapat dibedakan menjadi jenis materi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Materi pembelajaran aspek kognitif secara terperinci dapat dibagi

menjadi empat jenis, yaitu: fakta, konsep, prinsip, dan prosedur (Reigeluth, 1987).

- c. Memilih jenis materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar

Dengan mengidentifikasi jenis-jenis materi yang akan diajarkan, maka guru akan mendapatkan kemudahan dalam cara mengajarkannya. Setelah jenis materi pembelajaran teridentifikasi, langkah berikutnya adalah memilih jenis materi tersebut yang sesuai dengan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Identifikasi jenis materi pembelajaran juga penting untuk keperluan mengajarkannya. Sebab, jenis materi pembelajaran memerlukan strategi pembelajaran atau metode, media, dan sistem evaluasi atau penilaian yang berbeda-beda.

#### 4.2.4. Menentukan cakupan dan urutan bahan ajar

- 1) Menentukan cakupan bahan ajar

Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran harus diperhatikan apakah jenis materinya berupa aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur) aspek afektif, ataukah aspek psikomotorik. Selain itu, perlu diperhatikan pula prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan materi pembelajaran yang menyangkut keluasan dan kedalaman materinya. Keluasan cakupan materi berarti menggambarkan berapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran, sedangkan kedalaman materi menyangkut seberapa detail konsep-konsep yang terkandung di dalamnya harus dipelajari/dikuasai oleh siswa. Prinsip berikutnya adalah prinsip kecukupan (*adequacy*). Kecukupan (*adequacy*) atau memadainya cakupan materi juga perlu diperhatikan dalam pengertian. Cukup tidaknya

aspek materi dari suatu materi pembelajaran akan sangat membantu tercapainya penguasaan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Cakupan atau ruang lingkup materi perlu ditentukan untuk mengetahui apakah materi yang harus dipelajari oleh murid terlalu banyak, terlalu sedikit, atau telah memadai sehingga sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

2) Menentukan urutan bahan ajar

Urutan penyajian (*sequencing*) bahan ajar sangat penting untuk menentukan urutan mempelajari atau mengajarkannya. Tanpa urutan yang tepat, jika di antara beberapa materi pembelajaran mempunyai hubungan yang bersifat prasyarat (*prerequisite*) akan menyulitkan siswa dalam mempelajarinya. Misalnya materi operasi bilangan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Siswa akan mengalami kesulitan mempelajari perkalian jika materi penjumlahan belum dipelajari. Siswa akan mengalami kesulitan membagi jika materi pengurangan belum dipelajari. Materi pembelajaran yang sudah ditentukan ruang lingkup serta kedalamannya dapat diurutkan melalui dua pendekatan pokok, yaitu: pendekatan prosedural, dan hierarkis. Pendekatan prosedural yaitu urutan materi pembelajaran secara prosedural menggambarkan langkah-langkah secara urut sesuai dengan langkah-langkah melaksanakan suatu tugas. Misalnya langkah-langkah menelpon, langkah-langkah mengoperasikan peralatan kamera video. Sedangkan pendekatan hierarkis menggambarkan urutan yang bersifat berjenjang dari bawah ke atas atau dari atas ke bawah. Materi sebelumnya harus dipelajari dahulu sebagai prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya.

Perlu diingat, dalam menyusun rencana pembelajaran berbasis kompetensi, buku-buku atau terbitan tersebut

hanya merupakan bahan rujukan. Artinya, tidaklah tepat jika hanya menggantungkan pada buku teks sebagai satu-satunya sumber bahan ajar. Tidak tepat pula tindakan mengganti buku pelajaran pada setiap pergantian semester atau pergantian tahun. Buku-buku pelajaran atau buku teks yang ada perlu dipelajari untuk dipilih dan digunakan sebagai sumber yang relevan dengan materi yang telah dipilih untuk diajarkan. Mengajar bukanlah menyelesaikan satu buku, tetapi membantu siswa mencapai kompetensi. Karena itu, hendaknya guru menggunakan banyak sumber materi. Bagi guru, sumber utama untuk mendapatkan materi pembelajaran adalah buku teks dan buku penunjang yang lain.

#### **D. Aktivitas Pembelajaran**

1. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran tiga, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi (materi esensial) tersebut.
2. Bagilah materi esensial tersebut kepada teman-teman Anda berdasarkan jumlah anggota kelompoknya.
3. Buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang esensial yang telah Anda pilih.
4. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi.

#### **E. Latihan/ Kasus /Tugas**

1. Coba uraikan peran bahan ajar bagi anak tunagrahita!
2. Jelaskan bagaimana proses pemilihan bahan ajar!

#### **F. Rangkuman**

Bahan Ajar merupakan materi ajar yang dikemas sebagai bahan untuk disajikan dalam proses pembelajaran. Bahan pembelajaran dalam penyajiannya berupa deskripsi yakni berisi tentang fakta-fakta dan prinsip-prinsip, norma yakni berkaitan dengan aturan, nilai dan sikap, serta seperangkat tindakan/keterampilan motorik. Dilihat dari aspek fungsi, bahan pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu sebagai sumber

belajar yang dimanfaatkan secara langsung dan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan secara tidak langsung.

Masalah penting yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar atau materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu siswa untuk mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan dalam garis besar dalam bentuk materi pokok. Menjadi tugas guru untuk menjabarkan materi pokok tersebut sehingga menjadi bahan ajar yang lengkap. Selain itu, bagaimana cara memanfaatkan bahan ajar juga merupakan masalah. Pemanfaatan yang dimaksud adalah bagaimana cara mengajarkannya ditinjau dari pihak guru dan cara mempelajarinya ditinjau dari pihak siswa. Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Pemilihan bahan ajar harus memenuhi kriteria yang sesuai dengan prinsip dan jenis bahan ajar yang ada.

### **G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut**

Bila Anda dapat menjabarkan dan menguraikan tugas di atas dengan baik, maka Anda melanjutkan ke kegiatan pembelajaran berikutnya. Tetapi bila Anda masih ragu dalam menyelesaikan tugas itu, coba Anda telaah lagi uraian materi yang menyangkut permasalahan yang diberikan pada latihan/tugas di atas.

# Kunci Jawaban

## Kegiatan Pembelajaran 1

1. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengalami perkembangan yang panjang dari jaman dahulu hingga sekarang. Sampai saat ini, banyak sekali penemuan-penemuan peralatan baru berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Membahas tentang TIK tidak terlepas dari yang berkaitan dengan internet. Melalui internet berbagai pengetahuan di bidang pendidikan mudah untuk diakses semua orang. Dengan adanya peran internet seperti ini membuka lahan untuk mengembangkan *E-Learning*.
2. E-Learning berkembang pesat di Indonesia, berbagai lembaga pendidikan baik formal maupun non formal menggunakan E-Learning sebagai sarana pembelajaran antara pendidik dan peserta didiknya.
3. Salah satu perkara yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah masalah etika dan moral. Permasalahan ini perlu mendapat perhatian karena tanpa adanya etika dan moral, suatu teknologi termasuk teknologi informasi dan komunikasi bukannya akan membawa manfaat tetapi malahan akan dapat menimbulkan kerusakan dan kehancuran. Penyalahgunaan etika dan moral penggunaan komputer dapat berupa palgiat, pembajakan, pivasasi, sekuriti, pornografi. Oleh karena itu telah diciptakan aturan hak cipta perangkat lunak yang dilindungi undang-undang.
4. Mengikuti K3 penggunaan komputer.

## Kegiatan Pembelajaran 2

1. Identifikasi yang dilakukan untuk menemukenali keberadaan anak-anak tunagrahita, berorientasi pada ciri-ciri atau karakteristik ada pada seseorang anak, yang mencakup kondisi fisik, kemampuan intelektual, komunikasi, maupun sosial emosional.

2. Permasalahan yang dihadapi anak tunagrahita:

- a. Karakteristik yang khas
- b. Hambatan belajar
- c. Penyesuaian diri
- d. Pemeliharaan diri
- e. Pekerjaan
- f. Kepribadian:
  - 1) Isolasi/penolakan
  - 2) Labeling/stigma
  - 3) Stress keluarga
  - 4) Frustrasi & kegagalan
  - 5) Kesadaran rendah
- g. Perkembangan bahasa

3. Bidang-bidang perilaku adaptif yang di ases meliputi dua bagian, yaitu:

- ***Personal independence dan daily living***

Meliputi fungsi kemandirian yang mencakup makan, menggunakan toilet, keberhasilan, penampilan, memelihara pakaian, berpakaian dan pemeliharaannya, berpergian, serta fungsi kemandirian umum lainnya.

Perkembangan fisik mencakup perkembangan sensori dan perkembangan motorik, aktivitas ekonomi yang mencakup penggunaan dan pengelolaan uang, dan berbelanja, perkembangan bahasa, misalnya ekspresi dan percakapan, aktivitas *pre-vocational*, *self-direction*, tanggung jawab dan sosialisasi.

- ***Personality dan behavior disorders***

Meliputi fungsi: *aggressiveness*, *antisocial* v. *Social behavior*, *mannerisms*, dan *interpersonal manners*.

Asesmen perilaku adaptif ini merupakan salah satu dasar kegiatan dalam upaya membina dan mengembangkan perilaku adaptif pada anak tunagrahita, khususnya dalam menggunakan pendekatan psikologi sosial.

### Kegiatan Pembelajaran 3

1. Karena kemampuan bahasa anak tunagrahita yang kurang dapat berakibat langsung pada proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan suatu model yang dapat membantu mempermudah proses pembelajaran, sehingga upaya mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak tunagrahita tadi dapat dikembangkan dan menumbuhkan motivasi belajar mereka. Intinya proses pembelajaran bahasa untuk anak tunagrahita harus dibawa dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan.
2. Teori psikologi menerangkan bahwa terapi permainan merupakan alat dalam proses pembelajaran bagi anak yang memerlukan layanan khusus (anak tunagrahita), menggunakan permainan dengan pendekatan terapeutik yang tujuannya membentuk kembali struktur karakter individu. Maksudnya adalah dengan melakukan aktivitas yang menyenangkan dalam kegiatan terapi permainan, mereka tidak menyadari bahwa segala aktivitas.
3. Manfaat bermain: 1) bermain memicu kreativitas, 2) bermain mencerdaskan otak, 3) bermain menanggulangi konflik, 4) bermain melatih empati, 5) bermain mengasah pancaindra, 6) bermain sebagai media terapi, dan 7) bermain itu melakukan penemuan.

Prinsip permainan bahasa: 1) sebuah permainan sebaiknya tidak hanya sekedar menyenangkan, 2) mainkan permainan yang berbeda-beda pada tiap pelajaran yang berbeda, 3) urutan permainan yang digunakan berubah-ubah, diselang-seling, 4) selalu mengakhiri aktivitas ketika tingkat kesenangan masih tinggi, 5) berpikirlah jauh ke depan, 6) membuat permainan bahasa merupakan bagian dari silabus, 7) perhatikan tingkat kemampuan bahasa dan 8) ukuran kelas harus dipertimbangkan.

### Kegiatan Pembelajaran 4

1. Bahan pembelajaran dalam proses pembelajaran menempati posisi penting dalam proses pembelajaran, hal tersebut karena bahan ajar merupakan materi yang akan disampaikan/disajikan. Secara lebih rinci, peran bahan ajar bagi guru:
  - a. Wawasan bagi guru untuk pemahaman substansi secara komprehensif.

- b. Sebagai bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
  - c. Mempermudah guru dalam mengorganisasikan pembelajaran di kelas.
  - d. Mempermudah guru dalam penentuan metoda pembelajaran yang tepat serta sesuai kebutuhan siswa.
  - e. Merupakan media pembelajaran.
  - f. Mempermudah guru dalam merencanakan penilaian
2. Langkah-langkah pemilihan bahan ajar meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dipelajari atau dikuasai siswa. Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu pencapaiannya (Ghafur, 1987).

- b. Identifikasi jenis-jenis materi pembelajaran.

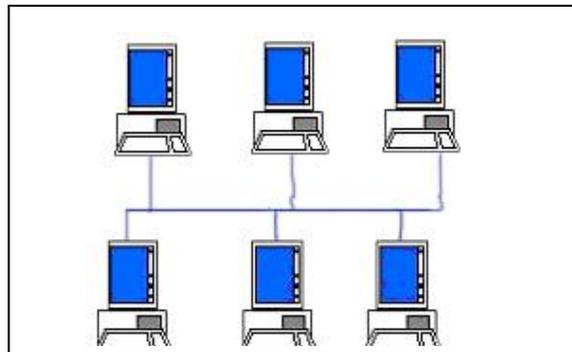
Sejalan dengan berbagai jenis aspek standar kompetensi, materi pembelajaran juga dapat dibedakan menjadi jenis materi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Materi pembelajaran aspek kognitif secara terperinci dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu: fakta, konsep, prinsip, dan prosedur (Reigeluth, 1987).

- c. Memilih jenis materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Dengan mengidentifikasi jenis-jenis materi yang akan diajarkan, maka guru akan mendapatkan kemudahan dalam cara mengajarkannya.

## EVALUASI

1. Komunikasi satu arah (simplex) terdapat pada alat.....
  - A. Telepon
  - B. VOIP
  - C. Pager
  - D. Chat Room
2. Bentuk jaringan antara komputer untuk pembelajaran seperti gambar di bawah ini adalah....



- A. Topologi cincin
  - B. Topologi Bus
  - C. Topologi pohon
  - D. Topologi star
3. Pada pasal 12 undang-undang RI No. 19 Tahun 2002, ciptaan yang dilindungi adalah...
    - A. Bentuk gambar
    - B. Program komputer
    - C. Foto diri
    - D. Obrolan (chating)
  4. “Bagaimana cara menggunakan peralatan TIK yang dapat mencegah/meminimalisasi terjadinya masalah kesehatan” merupakan....
    - A. Azas K3
    - B. Peraturan K3
    - C. Ketentuan K3
    - D. Prinsip K3

5. Prinsip pembelajaran berbasis TIK yang berorientasi pada siswa harus memperhatikan....
  - A. Potensi siswa
  - B. Karakteristik siswa
  - C. Minat siswa
  - D. Potensi, karakteristik dan minat siswa
6. E-Learning merupakan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk...
  - A. Menyampaikan isi pelajaran
  - B. Interaksi
  - C. Bimbingan
  - D. A B C semuanya
7. Pada sekolah yang mulai merintis pembelajaran berbasis TIK pembelajaran bersifat tatap muka di kelas dan konten digital sebagai....
  - A. Suplemen
  - B. Komplemen
  - C. Implemen
  - D. Improvemen
8. Makna konten pembelajaran *durability* adalah.....
  - A. Konten dapat diakses dari suatu lokasi ke lokasi lain
  - B. konten dapat dioperasikan menggunakan tool berbeda dalam platform sistem operasi yang berbeda-beda
  - C. artinya konten dapat digunakan kembali untuk pengembangan selanjutnya.
  - D. konten dapat bertahan dari perkembangan dan perubahan teknologi.

9. Secara khusus pembelajaran digunakan dalam PBM untuk....
- A. Memperjelas materi yang diajarkan
  - B. Memperlancar interaksi antar guru dan siswa
  - C. Mencapai tujuan/kompetensi tertentu
  - D. Membuat peserta didik senang
10. Media pembelajaran yang digunakan untuk anak tunagrahita berazaskan adaptif yang berarti....
- A. Pembelajaran mengakomodasi perbedaan individual
  - B. Pembelajaran mengakomodasi persamaan individual
  - C. Pembelajaran berlangsung secara intensif berinteraksi dengan guru
  - D. Pembelajaran berlangsung secara intensif berinteraksi dengan siswa
11. Istilah identifikasi secara umum mengacu pada pengertian....
- A. Memberikan perhatian khusus
  - B. Menemukanali anak berkebutuhan khusus
  - C. Mendaftar anak-anak berkebutuhan khusus
  - D. Menyeleksi anak berkebutuhan khusus
12. Melihat adanya keanehan pada wajah dan perilaku seorang siswa dalam belajar , seorang guru SD menduga siswa tersebut termasuk anak tunagrahita, ini berarti guru telah melakukan....
- A. Observasi siswa
  - B. Pemetaan kondisi siswa
  - C. Diagnosis siswa
  - D. Identifikasi siswa

13. Observasi merupakan salah satu teknik untuk melakukan identifikasi anak tunagrahita, secara....
- A. Langsung
  - B. Tidak langsung
  - C. Langsung dan tidak langsung
  - D. Individu
14. Setelah kegiatan identifikasi selesai, maka kegiatan selanjutnya yang harus dilakukan adalah ....
- A. Obervasi
  - B. Asesmen
  - C. Penyusunan Program pembelajaran
  - D. Evaluasi
15. Kegiatan asesmen dalam konteks pendidikan bagi anak tunagrahita pada dasarnya bertujuan untuk ...
- A. Mempermudah proses evaluasi
  - B. Melihat jenis kelainan anak
  - C. Mendiagnosa penyebab kelainan pada anak
  - D. Mengetahui kemampuan dan kesulitan yang dialami anak dalam belajar
16. Seorang guru dalam melakukan asesmen harus dapat mengungkap....
- A. Kondisi siswa
  - B. Identitas siswa
  - C. Kebutuhan belajar siswa
  - D. Karakteristik siswa

17. Peran guru di sekolah dalam memberikan layanan bagi anak tunagrahita semakin besar, untuk itu diperlukan kemampuan dalam....
- A. membimbing siswa-siswanya
  - B. mengenali kondisi dan kebutuhan belajar tiap siswa
  - C. menyusun rencana pembejajaran
  - D. mengevaluasi hasil belajar siswa
18. Perilaku adaptif anak tunagrahita bidang personal independence terdiri dari....
- A. Tingkah lakusosial, makan, minum
  - B. Tingkah laku sosial, berpakaian, menggunakan toilet
  - C. Penampilan, bepergian, tingkah laku sosial
  - D. Menggunakan toilet, penampilan, makan-minum
19. Proses bicara terjadi karena adanya proses.....
- A. Sensoris
  - B. Motoris
  - C. Sensois dan motoris
  - D. Dinamis
20. Proses *encode* pada berbicara anak tunagrahita diproduksi di....
- A. Mulut
  - B. Hidung
  - C. Telinga
  - D. Otak

21. Pada proses menyimak tahap memahami dilakukan anak tunagrahita setelah....
- A. Melihat
  - B. Meraba
  - C. Mendengar
  - D. Mencium
22. Melalui permainan edukatif anak tunagrahita dapat meningkatkan keterampilan berbahasa karena....
- A. Merangsang syaraf motorik halus
  - B. Merangsang syaraf motorik kasar
  - C. Merangsang pendengaran
  - D. Merangsang syaraf motorik halus, kasar dan pendengaran
23. Berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor....
- A. Fisik dan neurologis
  - B. Psikologis dan linguistik
  - C. Fisik dan semantik
  - D. Fisik, neurologis, psikologis, linguistik dan semantic
24. Kemampuan menulis pada anak tunagrahita harus mendapat perhatian guru pada tahap....
- A. *Understanding writing*
  - B. *Beginning writing*
  - C. *Building writing*
  - D. *Writing for plesure*

25. Di bawah ini hasil penelitian ITPA tentang kemampuan berbahasa anak tunagrahita, *kecuali*....
- A. anak tunagrahita memperoleh keterampilan berbahasa pada dasarnya berbeda dengan anak normal
  - B. kecepatan anak tunagrahita dalam memperoleh keterampilan berbahasa jauh lebih rendah dari pada anak normal
  - C. kebanyakan anak tunagrahita tidak dapat mencapai keterampilan bahasa yang sempurna
  - D. anak tunagrahita mengalami defisit dalam keterampilan bahasa
26. Pembelajaran yang menyenangkan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut....
- A. terciptanyalingkungan belajar yang menuntut anak harus benar terus
  - B. bahan ajar yang digunakan relevan dengan kebutuhan dan minat anak
  - C. proses pembelajaran berlangsung dalam nuansa membosankan
  - D. proses pembelajaran berlangsung dalam suasana formal
27. Terdapat tiga hal esensial untuk keberhasilan pembelajaran bahasa, *kecuali*....
- A. pembukaan
  - B. kesempatan untuk menggunakan bahasa
  - C. motivasi
  - D. penutup

28. Esensi bermain menurut Teori Rekreasi dari Schaller dan Lazarus adalah....
- A. bermain diperlukan untuk melepaskan energi yang berlebihan
  - B. bermain untuk mengembangkan fungsi yang tersembunyi dalam diri individu
  - C. bermain untuk menghilangkan kepenatan setelah bekerja
  - D. bermain cermin dari kebudayaan
29. Bermain mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Teori bermain ini menurut....
- A. Herbert Spencer
  - B. Maria Montessori
  - C. Susan Isaacs
  - D. John Dewey
30. Teori Psikoanalisis tokohnya Sigmund Freud, memandang bermain....
- A. sama seperti fantasi atau lamunan
  - B. bersifat menyeluruh
  - C. mempunyai peranan penting dalam perkembangan sosial anak
  - D. mempunyai peranan penting dalam perkembangan emosi anak
31. ....memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas.
- A. Sigmund Freud
  - B. Vygotsky
  - C. Jerome Bruner
  - D. Susan Isaacs

32. *Narrative models of thinking* dalam teori bermain berarti....
- A. simbol yang muncul dalam kegiatan khayal meningkatkan fleksibilitas mental anak
  - B. fungsi dari intelek berhubungan erat dengan makna (meaning), rekonstruksi pengalaman dan imajinasi
  - C. anak menggunakan ide-idenya dengan cara baru
  - D. bermain mempunyai kekuatan positif untuk perkembangan anak
33. Di bawah ini teori terapi permainan untuk anak berkebutuhan khusus, *kecuali*....
- A. Teori Psikoanalisis
  - B. Teori Psikologi Perkembangan
  - C. Teori Behavioristik
  - D. Teori Psikologi Anak
34. Menurut teori Rekreasi dari Schaller dan Lazarus, mengapa manusia memerlukan bermain karena untuk....
- A. menghilangkan kepenatannya
  - B. melepaskan energi yang berlebihan
  - C. mengembangkan fungsi yang tersembunyi dalam diri seorang individu
  - D. ekspresi budaya manusia
35. Manfaat bermain seperti di bawah ini, *kecuali*....
- A. bermain memicu kreativitas
  - B. bermain mencerdaskan otak
  - C. bermain menanggulangi konflik
  - D. bermain menambah konflik anak

36. Karakteristik bermain anak, antara lain....
- A. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan
  - B. Bermain dilakukan harus sama persis dengan kehidupan nyata
  - C. Bermain lebih fokus hanya pada hasil akhir pembelajaran
  - D. Bermain hanya memerlukan interaksi dan keterlibatan anak secara individual
37. Bermain mempunyai arti sebagai berikut....
- A. anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi kecerdasan saja
  - B. anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan, kelemahan, kemampuan, minat, dan bakatnya
  - C. memberi peluang pada anak untuk berkembang aspek fisik dan bahasa
  - D. melatih indra penglihatan anak saja
38. Aspek-aspek yang merupakan dominasi otak kiri antara lain di bawah ini, *kecuali*....
- A. intuitif
  - B. mengingat wajah
  - C. mengingat nama
  - D. tanggap terhadap demonstrasi, ilustrasi, atau instruksi simbolik
39. Kegiatan bermain jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan anak pada usia 6-11 tahun, yakni....
- A. permainan dengan pura-pura
  - B. permainan dengan aturan
  - C. permainan bangun membangun
  - D. permainan fungsional

40. Inti dari permainan bahasa, yaitu ....
- A. membuat anak bisa belajar bahasa dalam kondisi yang menyenangkan
  - B. melatih keterampilan motorik anak
  - C. membuat anak bosan belajar
  - D. mengutamakan permainan kelompok
41. Di bawah ini beberapa hal penting yang harus kita pertimbangkan dalam permainan bahasa, *kecuali*....
- A. sebuah permainan sebaiknya tidak hanya sekedar menyenangkan
  - B. mainkan permainan yang berbeda-beda pada tiap pelajaran yang berbeda
  - C. urutan permainan yang digunakan berubah-ubah, diselang-seling
  - D. selalu mengakhiri aktivitas ketika tingkat kesenangan masih rendah
42. Salah satu cara untuk mendapatkan kemahiran berkomunikasi secara lisan adalah mengajarkan keterampilan berbicara pada siswa tunagrahita ringan usia sekolah dasar, karena secara *figurative* dapatlah dikatakan bahwa ....
- A. anak sejak usia dini haruslah bermandikan bahasa
  - B. anak dilatih berbahasa sejak masuk sekolah
  - C. anak dilatih bahasa hanya di lingkungan sekolah
  - D. anak dilatih bahasa hanya di lingkungan rumah
43. Permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak tunagrahita ringan, diantaranya seperti *animal noise* atau....
- A. bertukar identitas
  - B. bertemu dengan orang asing
  - C. menyatukan keluarga
  - D. meniru suara binatang

44. Siswa diberi kesempatan melihat-lihat, kemudian didorong untuk menceritakan gambar tersebut menurut versi mereka secara bergiliran disebut model permainan ....
- A. bermain telepon
  - B. bercerita bersambung
  - C. buku bergambar tanpa tulisan
  - D. alat-alat audio-visual
45. Bahan ajar yang merupakan sumber tidak langsung adalah....
- A. Buku teks
  - B. Handout
  - C. Program video
  - D. Modul
46. Peran bahan ajar bagi anak tunagrahita adalah....
- A. sebagai pegangan dalam penguasaan materi pelajaran
  - B. wawasan bagi siswa untuk pemahaman substansif secara komprehensif
  - C. sebagai bahan yang digunakan dalam PBM
  - D. mempermudah dalam menentukan metode mengajar
47. Pemilihan bahan ajar merupakan kegiatan yang penting bagi guru, karena....
- A. Kurikulum/silabus dituliskan secara garis besar
  - B. Kurikulum /silabus dan materi bahan ajar ditulis secara garis besar
  - C. Kurikulum/silabus dituliskan secara rinci
  - D. Kurikulum /silabus dan materi bahan ajar ditulis secara rinci
48. Prinsip pemilihan materi pembelajaran yang relevansi hendaknya....
- A. bersifat ajeg untuk mencapai kompetensi
  - B. memadai untuk mencapai kompetensi
  - C. konsisten terhadap kompetensi yang akan dicapai
  - D. memiliki keterkaitan dengan pencapaian kompetensi dasar

## PENUTUP

Modul yang mengkaji pembelajaran yang berkaitan dengan TIK, identifikasi masalah anak tunagrahita, komunikasi dan kebahasaan anak tunagrahita, dan pemilihan materi untuk pembelajaran anak tunagrahita ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sembilan modul lainnya dalam Diklat Pasca UKG bagi Guru Anak Tunagrahita. Perluasan wawasan dan pengetahuan peserta berkenaan dengan substansi materi ini penting dilakukan, baik melalui kajian buku, jurnal, maupun penerbitan lain yang relevan. Disamping itu, penggunaan sarana perpustakaan, media internet, serta sumber belajar lainnya merupakan wahana yang efektif bagi upaya perluasan tersebut. Demikian pula dengan berbagai kasus yang muncul dalam penyelenggaraan pendidikan khusus yang menangani anak tunagrahita, baik berdasarkan hasil pengamatan maupun dialog dengan praktisi pendidikan khusus, akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan para peserta diklat.

Dalam tataran praktis, mengimplementasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh setelah mempelajari modul ini, penting dan mendesak untuk dilakukan untuk meningkatkan kompetensi Anda, terutama dalam menghadapi persiapan UKG berikutnya. Melalui langkah ini, kebermaknaan materi yang dipelajari akan sangat dirasakan oleh peserta diklat. Disamping itu, tahapan penguasaan kompetensi peserta diklat sebagai guru sekolah luar biasa, secara bertahap dapat diperoleh.

Pada akhirnya, keberhasilan peserta dalam mempelajari modul ini tergantung pada tinggi rendahnya motivasi dan komitmen peserta dalam mempelajari dan mempraktekan materi yang disajikan. Modul ini hanyalah merupakan salah satu bentuk stimulasi bagi peserta untuk mempelajari lebih lanjut substansi materi yang disajikan serta penguasaan kompetensi lainnya.

***SELAMAT BERKARYA!***

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (1999). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Auerbach, Stevane. (2002). *Smart Play Smart Toys*. Jakarta: PT Gramedia.
- Chalidah, Siti Ellah. (2005). *Terapi Permainan bagi Anak yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Depdiknas Dirjen Dikti.
- Direktorat Pendidikan Luar Biasa. (2009). *Informasi Layanan Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita*. Jakarta: Depdiknas Dirjendikdasmen.
- Delphie, Bandi. 2006. *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: Refika Aditama.
- Delphie, Bandi. 2006. *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Refika Aditama.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Guyton AC, Hall JE. Dalam : Irawati Setyawan.(1997), penyunting. *Buku ajar fisiologi kedokteran*. Edisi 9. Jakarta : EGC, 90919.
- Ingall Robert. P., (1978). *Mental Retardation The Changing Outlooks*, Published Simultaneously in Canada.
- Lewis, Gordon and Gunther Bedson. (1999). *Games for Children Resource Books for Teachers*. New York: Oxpord University Press.
- Lundsteen SW, Tarrow NB.(1981). *Guiding young children's learning*. New York; Mc Graw Hill;

- Marti Nangoy, Isadora. (2005). *45 Kegiatan untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Montolalu, dkk. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Rosda.
- Mulyana, D. Rakhmat, J. (1998). *Komunikasi Antarbudaya*. Bandung: RemajaRosakarya.
- Myklebust M.(1968).*Prelinguistic Communication*. In: Yule W, Rutter M,eds. *Language development and disorders; Clinics in developmental medicine*.
- Pasiak, Taufik. (2001). *Brain Based Teaching*. Bandung: Kaifa Mizan Pustaka.
- Pasiak, Taufik. (2007). *Brain-Based Teaching (Merancang Kegiatan Belajar Mengajar yang Melibatkan Otak Emosional, Sosial, Kognitif, Kinestetik, dan Reflektif)*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Pratikto R. (1982). *Lingkar-Lingkar Komunikasi*. Bandung: Alumni.
- Puspita, Irena (2011), *Panduan Praktis Program Khusus Bina Diri Kelas V SDLB – C*.
- Santrock, John W. (1997). *Life-Span Development*. Sixth Edition. USA. Brown & Benchmark Publisher.
- Sarwono, Sarlito, W. (2005). *Psikologi Sosial (Psikologi kelompok & Psikologi Terapan)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sofiyanti, Ai. (2010). *Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Tunagrahita Ringan*. Bandung: SPS Universitas Pendidikan Indonesia (Disertasi tidak diterbitkan).

Sofiyanti, Ai. (2010). *Permainan Bahasa untuk Siswa Tunagrahita Ringan*. Bandung: PPPPTK TK-PLB.

Temmy Samsu T. (2013). *Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita*. Bandung: PPPPTK TK-PLB.

Victor M, Ropper AH.(2001). *Principles of Neurology Adams and Victor's*, seventh edition. McGraw-Hill

Zaenal Alimin (1997) *Aplikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dalam Pembelajaran Anak Tunagrahita*, Jurusan PLB FIP: Bandung.

<http://z-alimin.blogspot.com/2008/02/perkembangan-kognitif-anak-tunagrahita.html>

<http://www.anakluarbiasa.com/ArtikelAnakLuarBiasa/Detail/23/Berkomunikasi%20dengan%20Anak%20Tunagrahita.html>

(<http://www.mksanford.com/ExceptionalChildrenMR.pdf>)

## GLOSARIUM

<i>Body movement</i>	: Gerakkan tubuh
<i>Browsing</i> berbasis berita,	: Suatu aktifitas menjelajahi internet dengan menggunakan sebuah perangkat yang hypertext untuk mencari informasi seperti gambar, buku, game, dan lainnya.
<i>Content digital</i>	: Materi digital
<i>Craker</i> seseorang	: Orang yang merusak koneksi jaringan di internet.
<i>Eye contact</i>	: Kontak mata
<i>Facial expression</i>	: Ekspresi wajah
<i>Learning Management System</i>	: Program komputer yang dibangun untuk melayani pembelajaran berbasis TIK berdasarkan aturan tata kelola yang ditetapkan.
Transfortasi simbolik	: Saluran komunikasi yang menggunakan kode/symbol tertentu.
Vocal cues	: Penanda suara
VOIP jarak	: Teknologi yang menjadikan media internet untuk bisa melakukan komunikasi suara jauh secara langsung.