

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial manusia memiliki naluri untuk senantiasa hidup dengan sesamanya. Setiap individu dituntut untuk mampu mengatasi permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi sosial dan mampu menyesuaikan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Oleh sebab itu, setiap individu dituntut untuk memiliki dan menguasai keterampilan sosial.

Keterampilan sosial penting dimiliki oleh setiap individu yang merupakan dasar bagi manusia untuk dapat beradaptasi dan berhubungan dengan orang lain. Kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, yang akan berdampak pada kehidupan yang memuaskan dan dapat diterima di masyarakat.

Sebagai individu yang memiliki potensi daya, cipta, dan karsa, sebagaimana anak pada umumnya, anak berkebutuhan khusus pun memiliki kebutuhan dasar yang harus dipenuhi dan digunakan sebagai dasar penyesuaian sosial, seperti kebutuhan fisik biologis, kebutuhan menjadi bagian dari suatu kelompok, kebutuhan merasa dirinya dianggap penting dan berguna, kebutuhan untuk mengaktualisasi diri atau mencapai sesuatu. Untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan diatas, anak berkebutuhan khusus sering kali mengalami kegagalan. Hal ini terjadi karena keterbatasan yang dimiliki anak.

Anak tunagrahita sedang merupakan anak yang hampir tidak bisa mempelajari pelajaran akademik, tetapi mereka masih mempunyai potensi untuk belajar memelihara diri dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan.

Pada umur dewasa mereka baru mencapai kecerdasan yang sama dengan anak

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

umur 7 atau 8 tahun (Amin, 1995:39). Dari pengertian tersebut dapat dilihat bahwa anak tunagrahita memiliki masalah dalam penyesuaian diri yang berkaitan dengan masalah-masalah atau kesulitan dalam hubungannya dengan kelompok maupun individu di sekitarnya. Disamping itu, anak berkebutuhan khusus seperti tunagrahita sedang sering dipandang sebagai anak yang memiliki kekurangan sehingga ada kecenderungan dijauhi oleh lingkungan. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam menyesuaikan diri baik terhadap tuntutan sekolah, keluarga, masyarakat maupun dirinya sendiri.

Sebagai individu dan makhluk sosial anak tunagrahita sedang memiliki hasrat yang sama seperti anak-anak pada umumnya, termasuk kebutuhan untuk bersosialisasi. Seperti yang dikemukakan oleh Efendi (2006 : 103)

Dengan hambatan yang dimiliki anak tunagrahita, mereka lebih sering mengalami kegagalan dalam bersosialisasi yang mengakibatkan anak mudah marah, mudah frustrasi, yang mewujudkan perilaku menyimpang sebagai wujud penyesuaian sosial yang salah.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi lapangan di SLB Pancaran Iman, permasalahan yang ditemukan anak tunagrahita sedang di antaranya sering memunculkan sikap egois ketika bermain, tidak ingin berbagi maupun bermain bersama melakukan kerjasama dalam sebuah permainan. Selain itu, interaksi maupun patuh terhadap aturan yang diberikan masih sering mengabaikan aturan. Kurangnya kesempatan bagi anak untuk bermain secara berkelompok karena sering dianggap saling mengganggu. Hal ini menyebabkan mereka menjadi kurang memiliki sikap maupun kontrol diri yang baik, sehingga kurang memiliki kesempatan untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial anak.

Pada dasarnya setiap anak memiliki kesempatan luas untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya baik itu di sekolah ataupun rumah tempat tinggal yang menjadi tempat bagi anak untuk melatih kepekaan sosial seperti yang diungkapkan oleh Yusuf (2007 : 122) bahwa:

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anak bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari atau proses ini disebut dengan sosialisasi.

Sekolah merupakan suatu wadah atau tempat bagi setiap anak belajar secara formal untuk mendapatkan layanan pendidikan sebagai bekal bagi mereka dalam menghadapi masa depannya. Sekolah memiliki peran yang besar dalam membimbing dan mengarahkan perkembangan siswa melalui metode atau pendekatan yang digunakan untuk membantu anak agar dapat bersosialisasi dan beradaptasi dalam lingkungan yang lebih luas yakni dalam lingkungan masyarakat.

Mengingat keterampilan sosial merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari maka harus ditanamkan sedini mungkin. Keterampilan sosial pada anak dapat dikembangkan melalui berbagai pendekatan salah satunya yaitu pendekatan pembelajaran yang dapat menjadi alternatif dalam pengembangan kemampuan keterampilan sosial adalah *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) yaitu konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong anak didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. (Depdiknas, 2008 : 54)

Parkhurst (Masitoh, 2011 : 8), mengungkapkan bahwa pendekatan BCCT adalah kegiatan pengajaran yang disesuaikan dengan sifat dan keadaan individu yang mempunyai tempat dan irama perkembangan yang berbeda satu dengan yang lainnya. Perbedaan individual inilah yang seyogyanya harus menjadi salah satu pertimbangan ketika proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini lebih populer dengan istilah SELING (sentra&lingkaran) yaitu pendekatan yang dirancang dalam bentuk sentra-sentra. Sentra bermain peran merupakan salah satu sentra yang digunakan untuk mengasah kecerdasan interpersonal dan intrapersonal dalam keterampilan sosial anak.

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dalam pelaksanaan pendekatan BCCT anak dirangsang supaya seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan. Pijakan yang diberikan sebelum dan sesudah anak bermain dilakukan dalam *setting* duduk melingkar, sehingga dikenal sebagai “saat lingkaran”. Pijakan lainnya adalah pijakan lingkungan dan pijakan yang dilakukan selama bermain.

Pendekatan ini merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang dalam bentuk bermain. Dengan penerapan pendekatan BCCT ini permasalahan yang menghambat keterampilan sosial anak akan berkembang ketika proses pembelajaran berlangsung sebagai bahan stimulus melalui pijakan. Pijakan merupakan dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi. Kegiatan bermain memberikan kesempatan yang besar kepada anak untuk mengembangkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh anak melalui interaksi bersama dengan teman-temannya. Berdasarkan keterbatasan dan kemampuan yang dimilikinya anak tunagrahita lebih mudah untuk belajar dari hal-hal yang kongkrit dengan fakta-fakta nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu alternatif jenis permainan yang dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah jenis permainan imajinatif atau bermain peran

Abidin (2009 : 6) mengemukakan bahwa aktifitas bermain peran atau bermain imajinatif akan melatih anak dalam berinteraksi dengan sesama teman atau teman sebayanya, sehingga dapat menyesuaikan diri. Melalui permainan imajinatif ini anak juga dapat menyalurkan perasaan negatif yang tidak dapat disalurkan anak, serta diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, peneliti berniat melakukan penelitian tentang “Pengaruh Pendekatan *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap

Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Kelas V SDLB di SLB Pancaran Iman”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak tunagrahita pada umumnya memiliki masalah dalam penyesuaian diri dalam hubungannya dengan kelompok maupun individu disekitarnya.
2. Seringnya terjadi perselisihan antara anak di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung.
3. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan maupun bimbingan orang tua dan guru terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial.
4. Keterbatasan penggunaan pendekatan atau metode yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran yang diperlukan untuk memberikan stimulasi sesuai dengan tumbuh kembang anak mengakibatkan anak kurang memiliki keterampilan sosial.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah agar dalam pelaksanaannya tidak terlalu meluas dan dapat terfokus pada suatu masalah di antaranya:

1. Bagaimana keterampilan sosial anak tunagrahita sedang sebelum diberikan pengaruh pendekatan BCCT sentra bermain peran naik kendaraan?
2. Bagaimana keterampilan sosial anak tunagrahita sedang setelah diberikan pengaruh pendekatan BCCT sentra bermain peran naik kendaraan?
3. Seberapa besar pengaruh pendekatan BCCT sentra bermain peran naik kendaraan terhadap keterampilan sosial anak tunagrahita sedang

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan tersebut di atas, maka secara merumuskan dalam : “Apakah pendekatan *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT) sentra bermain peran naik kendaraan berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial anak tunagrahita sedang kelas V SDLB di SLB Pancaran Iman?”

E. Tujuan dan kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah tersebut di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

a. Tujuan umum

Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pengaruh pendekatan BCCT sentra bermain peran naik kendaraan terhadap peningkatan keterampilan sosial anak tunagrahita sedang .

b. Tujuan khusus

Secara khusus penulisan ini bertujuan untuk mengetahui:

- 1) Keterampilan sosial siswa tunagrahita sedang sebelum diberikan pendekatan BCCT sentra bermain peran anak kendaraan.
- 2) Keterampilan sosial siswa tunagrahita sedang setelah diberikan pendekatan BCCT sentra bermain peran naik kendaraan.
- 3) Pendekatan BCCT sentra bermain peran anak kendaraan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa tunagrahita sedang.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara praktis

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi para pendidik dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa tunagrahita sedang.

Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2) Membiasakan diri berperilaku sosial yang sesuai, sehingga dikemudian hari anak memiliki budi pekerti yang luhur, bisa bekerjasama, dan memiliki rasa tanggung jawab.

b. Secara teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran mengenai pendekatan pembelajaran dengan pendekatan BCCT sentra bermain peran naik kendaraan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.



Devi Nurmalasari, 2013

Pengaruh Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Sentra Bermain Peran Naik Kendaraan Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Pancaran Iman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu