

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Siswa tunagrahita pada umumnya termasuk juga siswa tunagrahita ringan, memiliki hambatan dalam kepribadian dan emosinya. Karena mereka kurang memiliki kemampuan untuk berfikir dan mengendalikan emosinya, keseimbangan pribadinya kurang stabil (labil) dan mengalami kekacauan. Kondisi-kondisi tersebut dapat dilihat pada penampilan tingkah lakunya sehari-hari misalnya, berdiam diri berjam-jam lamanya, melakukan gerakan yang agresif, mudah marah dan mudah tersinggung, suka mengganggu orang lain di sekitarnya (bahkan tindakan merusak/destruktif). (Amin, 2006: 26).

Berbagai bentuk perilaku interaksi sosial negatif siswa tunagrahita di dalam kelas akan banyak ditemui oleh pendidik salah satu contohnya adalah siswa yang melakukan perilaku agresif di kelas.

Menurut Tandry (2008:18) Agresif dapat didefinisikan sebagai suatu tindakan yang mengakibatkan ketidaknyamanan (secara fisik dan psikologis) pada orang lain, atau kerusakan pada barang. Luka atau kerusakan dianggap sebagai agresi, sedangkan tindakan-tindakan yang ditujukan untuk mengakibatkan kerugian di pandang sebagai perilaku agresi, walaupun tindakan tersebut tidak mengakibatkan luka atau kerusakan.

Perilaku-perilaku tersebut termasuk berteriak, tindakan-tindakan fisik yang kasar (terhadap orang lain), perilaku merusak (barang orang lain) dan menggunakan perintah-perintah negatif serta ancaman-ancaman memaksa orang lain melakukan sesuatu.

Berdasarkan teori di atas, maka dapat diambil kesimpulan mengenai pengertian perilaku agresif adalah perilaku yang lebih menekankan pada dua aspek yakni agresif secara fisik dan agresif yang bersifat secara psikis. Agresif secara fisik adalah perilaku seperti menyerang, memukul, mengganggu, atau menendang. Sedangkan yang disebut perilaku agresif secara psikis adalah perilaku seperti berkata kasar, mengolok-olok, menghina dan melecehkan orang lain atau sesuatu dengan ucapan.

Kedua contoh perilaku agresif tersebut sebetulnya lebih difokuskan pada bentuk pelaksanaannya, masih banyak jenis agresif dalam sifat serta yang dilihat dari dampak yang ditimbulkan.

Pendidikan khusus untuk siswa berkebutuhan khusus membutuhkan suatu pola layanan tersendiri, baik dalam pembelajaran maupun dalam bimbingan perilaku. Layanan khusus diberikan karena adanya karakteristik-karakteristik tersendiri pada setiap siswa yang berbeda satu dengan yang lainnya.

Namun pada fakta yang terjadi di lapangan saat ini banyak terdapat layanan pendidikan yang kurang mampu untuk mengakomodir segala hal yang telah disebutkan di atas, sehingga hal tersebut membuat ketidaktercapaian tujuan pendidikan bagi setiap siswa yakni mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa untuk kemudian nantinya dapat dimanfaatkan oleh dirinya sendiri dalam menjalani kehidupannya sehari-hari.

Penyebab permasalahan yang telah disebutkan di atas terjadi adalah karena banyaknya hambatan yang dialami oleh para pendidik ketika melaksanakan pembelajaran di kelas, salah satu diantaranya adalah dikarenakan perilaku yang ditampilkan oleh siswa tunagrahita.

Sikap yang sebaiknya dilakukan oleh pendidik ketika siswa tunagrahita melakukan tindakan agresif adalah mencari tahu apa yang menyebabkan tindakan tersebut muncul pada diri siswa selain mencari tahu penyebabnya, pendidik juga sebaiknya mencari solusi untuk menanggulangi permasalahan tersebut agar perilaku negatif siswa bisa ditiadakan atau setidaknya dapat diminimalisir.

Pendekatan permainan dapat digunakan sebagai cara untuk menanggulangi permasalahan penyimpangan perilaku yang dilakukan oleh siswa karena menurut Murti (2012:13) permainan adalah tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas - batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan - aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan menyenangkan serta dengan pengertian bahwa permainan merupakan suatu yang lain dari biasa.

Dengan permainan siswa memenuhi kepuasan fisik, emosi, sosial dan perkembangan mental. Sehingga siswa dapat mengekspresikan perasaannya baik itu perasaan kekuatan, kesepian, fantasi ataupun menunjukkan kreatifitasnya. Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan adalah permainan *playdough*.

Permainan *playdough* adalah permainan yang melibatkan indera peraba dan kinestetik seseorang yang digunakan untuk membentuk suatu bentuk baik itu karakter hewan, tumbuhan ataupun karakter manusia dari bahan *playdough*. (Murti, 2012:19)

*Playdough* yang terbuat dari lilin malam memiliki tekstur yang lebih lentur dari bahan *playdough* lainnya sehingga hal ini dapat memaksimalkan rangsangan pada

indera peraba dan kinestetik siswa serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat lebih menggali kemampuan yang dimiliki dengan cara memainkan playdough.

Menurut Murti (2012:22) permainan *playdough* memungkinkan siswa untuk menjadi kreatif, *playdough* memungkinkan siswa untuk mengekspresikan emosinya, seorang siswa mungkin dengan tenang membanting, menarik, atau dengan agresif memukul *playdough* sehingga terpisah seperti sedang frustrasi namun hal tersebut sebenarnya dapat membantu siswa untuk membebaskan diri dari emosi-emosi negatif yang di rasakan olehnya yang merupakan penyebab timbulnya perilaku-perilaku agresif yang dilakukan oleh siswa.

Manfaat permainan *playdough* adalah untuk mengisi waktu luang, memberi efek tenang pada siswa karena dengan siswa melakukan kegiatan memilin, memukul, dan membentuk hal ini akan berguna dalam melatih siswa untuk melepaskan emosinya terhadap benda secara positif yakni melalui *playdough* atau lilin malam sehingga diharapkan bila emosi siswa telah tersalurkan maka dengan sendirinya akan dapat mengurangi intensitas siswa melakukan perilaku agresif . (Mary, 2011: 53)

*Playdough* dapat di bentuk menjadi berbagai macam bentuk yang disukai siswa namun tidak semua bentuk yang dibuat dari *playdough* dapat memberikan efek positif bagi siswa. Karena dalam beberapa kasus ada siswa yang membentuk replika monster untuk melampiaskan amarahnya, ada pula yang membentuk *playdough* menjadi robot atau mesin yang bersifat destruktif atau merusak sesuatu karena siswa ingin melampiaskan rasa frustasinya terhadap sesuatu. Bila dalam bentuk binatang *playdough* dibentuk menjadi binatang buas seperti beruang, dan harimau.

Bentuk yang dapat memberikan efek positif pada emosi siswa adalah seperti bentuk binatang yang biasa di jadikan hewan peliharaan. Contoh, bentuk kucing, burung, kura-kura, domba dan anjing selain itu *playdough* juga dapat di bentuk menjadi miniatur buah-buahan seperti buah mangga, jeruk, pisang, duku dsb.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SLB C Terate Bandung, terdapat beberapa siswa yang memiliki kecenderungan berperilaku agresif. Diantara beberapa siswa yang berperilaku agresif tersebut, terdapat salah satu siswa yang berinisial NA yang duduk di kelas III SDLB. Siswa tersebut diidentifikasi memiliki perilaku agresif yang lebih mengarah ke fisik yaitu perilaku seperti menyerang, memukul, mengganggu, meludah, atau bahkan menendang. yang bermaksud untuk menyakiti orang lain.

Namun, yang menjadi target behavior atau perilaku sasaran dalam permasalahan ini adalah perilaku memukul.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud mengkaji secara ilmiah tentang “Pengaruh permainan *playdough* terhadap penurunan perilaku agresif pada siswa Tunagrahita ringan”.

## B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lingkungan yang kondusif merupakan faktor penting bagi perkembangan potensi anak karena lingkungan akan bisa memberi kesempatan bagi anak untuk dapat berkreasi serta mengoptimalkan potensi yang dimiliki, sehingga anak mampu mengaktualisasikan dirinya dengan cara menampilkan perilaku yang dapat diterima di masyarakat (tidak berperilaku agresif).
2. Perilaku agresif dapat muncul bila ada pemicu atau stimulus yang menjadikan seseorang melakukan tindakan agresif, stimulus tersebut dapat berupa faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri dalam hal ini karena siswa adalah seorang tunagrahita maka faktor intelegensi merupakan faktor penyebab internal, sedangkan faktor eksternalnya adalah hal-hal yang dia lihat, dengar atau dia alami dan dijadikan sebagai contoh figur bagi dirinya. Contohnya, pengaruh media baik itu media cetak atau elektronik yang menampilkan adegan kekerasan. Bahkan perilaku agresif yang dia amati dari sosok dewasa seperti orang tua, guru atau orang yang lebih tua.
3. Penggunaan pendekatan yang tepat bagi siswa yang mengalami hambatan perilaku dalam hal ini adalah perilaku agresif, akan sangat berguna untuk membantu mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa. Terdapat beberapa pendekatan permainan yang dapat diterapkan untuk menurunkan intensitas perilaku agresif yang dilakukan siswa misalnya permainan bermain peran, permainan plastisin, dan juga permainan *playdough*.
4. Permainan *playdough* diasumsikan dapat digunakan menjadi salah satu sarana dalam mengatasi permasalahan perilaku agresif siswa karena dengan melakukan permainan *playdough* siswa dapat menyalurkan emosi atau rasa frustrasinya secara positif terhadap benda yakni melalui *playdough*.



### C. Batasan Masalah

Permasalahan mengenai pendekatan mana yang dapat digunakan dalam penelitian ini untuk mengatasi perilaku agresif siswa dibatasi pada “Pengaruh permainan *playdough* terhadap penurunan perilaku agresif pada siswa Tunagrahita ringan”.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, yakni mengenai berbagai macam pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah perilaku agresif siswa. Maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh permainan *playdough* ini dalam mengurangi permasalahan perilaku agresif fisik yang dilakukan oleh siswa ?”

### E. Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, (Sugiyono, 2012:60).

#### 1. Definisi konsep Variabel

##### a. Permainan *playdough*

Permainan *playdough* adalah permainan yang melibatkan indera peraba dan kinestetik seseorang yang digunakan untuk membentuk suatu bentuk baik itu karakter hewan, tumbuhan ataupun karakter manusia dari bahan *playdough*. (Indira, 2009:15).

*Playdough* yang terbuat dari lilin malam memiliki tekstur yang lebih lentur dari bahan *playdough* lainnya sehingga hal ini dapat memaksimalkan rangsangan pada indera peraba dan kinestetik siswa serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat lebih menggali kemampuan yang dimiliki dengan cara memainkan *playdough*.

Permainan *playdough* memungkinkan siswa untuk menjadi kreatif. *playdough* memungkinkan siswa untuk mengekspresikan emosinya, seorang siswa mungkin dengan tenang membanting, menarik, atau dengan agresif memukul *playdough*, sehingga terpisah seperti sedang frustrasi namun hal tersebut sebenarnya dapat membantu siswa untuk membebaskan diri dari emosi-emosi negatif yang dirasakan olehnya yang merupakan penyebab timbulnya perilaku-perilaku agresif yang dilakukan oleh siswa.

Manfaat permainan *playdough* adalah untuk mengisi waktu luang, memberi efek tenang pada siswa karena dengan siswa melakukan kegiatan memilin, memukul, dan membentuk hal ini akan berguna dalam melatih siswa untuk melepaskan emosinya terhadap benda secara positif yakni melalui *playdough* atau lilin malam sehingga diharapkan bila emosi siswa telah tersalurkan maka dengan sendirinya akan dapat mengurangi intensitas siswa melakukan perilaku agresif . (Mary, 2011:53)

b. Perilaku agresif

Agresif merupakan perilaku yang bertujuan untuk melukai orang lain. Agresif secara psikologis berarti perilaku yang cenderung (ingin) menyerang (baik secara fisik maupun verbal) kepada sesuatu yang di pandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat (Anantasari, 2006:8)

Tandry (2008:18) menyatakan bahwa Kata “Agresi” berasal dari kata latin “aggreddi” artinya menyerang. Ini mengimplikasikan bahwa seseorang memaksakan keinginannya sendiri pada orang atau subjek lain meskipun bisa menyebabkan kerusakan fisik dan mental.

Luka atau kerusakan dianggap sebagai agresi, sedangkan tindakan-tindakan yang ditujukan untuk mengakibatkan kerugian di pandang sebagai perilaku agresi, walaupun tindakan tersebut tidak mengakibatkan luka atau kerusakan. Perilaku-perilaku tersebut termasuk berteriak tindakan-tindakan fisik yang kasar (terhadap orang lain), perilaku merusak (barang orang lain) dan menggunakan perintah-perintah negative serta ancaman-ancaman memaksa orang lain melakukan sesuatu.

Berdasarkan kedua teori diatas, maka dapat diambil kesimpulan mengenai pengertian perilaku agresif adalah perilaku yang lebih menekankan pada dua aspek yakni agresif secara fisik dan agresif yang bersifat secara psikis. Agresif secara fisik adalah perilaku seperti menyerang, memukul, mengganggu, atau menendang. Sedangkan yang disebut perilaku agresif secara psikis adalah perilaku seperti berkata kasar, mengolok-olok, menghina dan melecehkan orang lain atau sesuatu dengan ucapan. Kedua contoh perilaku agresif tersebut lebih difokuskan pada bentuk pelaksanaannya, masih terdapat juga jenis agresif dalam sifat serta yang dilihat dari dampak yang ditimbulkan.

## 2. Definisi operasional variabel

Variabel penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yaitu:

Ayu Nurhikmah Permatasari, 2013

Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Penurunan Prilaku Agresif Pada Siswa Tunagrahita Ringan (Penelitian Eksperimen Dengan Subjek Tunggal Di SLB C Terate Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Variabel bebas (Variabel Independen), yaitu: variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), dan yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *playdough* sebagai alat untuk melakukan terapi permainan kepada siswa Tunagrahita ringan di SDLB SLB Terate Bandung.
- b. Variabel terikat (Variabel Dependen), yaitu: variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku agresif fisik yang ditandai dengan adanya perilaku seperti menyerang, memukul, mengganggu, meludah, atau bahkan menendang yang bermaksud untuk menyakiti orang lain. Target behavior atau perilaku sasaran dalam perilaku agresif yang dilakukan siswa pada penelitian ini adalah perilaku memukul.

## F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

#### a. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *playdough* dalam mengurangi perilaku agresif fisik yang dilakukan siswa.

#### b. Tujuan Khusus

Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan *playdough* terhadap penurunan perilaku agresif fisik yang dilakukan oleh siswa.

### 2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua kegunaan yakni kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Berikut ini rincian penjelasannya :

#### a. Kegunaan Teoritis

Memberi alternatif penyelesaian masalah dalam mengatasi atau meminimalisir perilaku agresif siswa terutama untuk mengatasi atau

meminimalisir perilaku agresif fisik yang dilakukan oleh siswa di sekolah yakni dengan menggunakan pendekatan permainan ( permainan *playdough* ).

b. Kegunaan Praktis

- 1). Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memberikan penanganan untuk mengatasi atau meminimalisir perilaku agresif fisik yang dilakukan oleh siswa, salah satunya dengan menggunakan permainan *playdough*.
- 2). Bagi orangtua, diharapkan dengan adanya penelitian orang tua akan mendapatkan informasi yang berguna untuk menangani anak yang agresif di rumah dengan cara yang lebih mudah bagi orangtua dan menyenangkan bagi anak.
- 3). Bagi penulis selanjutnya, sebagai sarana untuk melakukan komparasi (perbandingan) antara pengetahuan dari berbagai teori yang diperoleh selama di bangku perkuliahan dengan fakta yang terjadi dilapangan sehingga nantinya penulis dapat mengambil kesimpulan terbaik dalam memutuskan suatu permasalahan.