

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap individu untuk menjamin keberlangsungan hidupnya agar lebih bermartabat. Didalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1 berisikan tentang setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, anak berkebutuhan khusus merupakan bagian dari warga negara yang memiliki hak yang sama dengan anak-anak normal lainnya. Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak seoptimal mungkin dalam berbagai aspek, baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor yang sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya.

Pendidikan Khusus adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi peserta didik yang memiliki hambatan baik fisik, mental, dan sosial emosi, merupakan bagian Menurut pandangan pendidikan, tunanetra adalah sekelompok anak yang integral dari sistem pendidikan nasional, memiliki tujuan yang sama dengan pendidikan pada umumnya. Mengingat peserta didik dalam pendidikan khusus memiliki karakteristik yang unik, yang berbeda sangat menonjol dengan peserta didik umumnya, maka dalam proses pendidikannya memerlukan sebuah rancangan pembelajaran yang spesifik. Kekhususan tersebut di antaranya adalah strategi, metode, dan peralatan yang perlu di adaptasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak serta materi dan evaluasi belajar.

Anak dengan tunaganda sebagai salah satu kategori anak berkebutuhan khusus dengan keadaannya yang sangat beragam, salah satunya anak tunanetra dengan disertai tunagrahita yang biasa disebut disabilitas majemuk (memiliki lebih dari satu ketunaan). Dalam perkembangan selanjutnya, di Amerika Serikat dikenal istilah *multiple disabilities with visual impairments* (MDVI). Istilah tersebut merujuk pada seseorang yang mengalami hambatan penglihatan yang disertai dengan hambatan lain. Maka MDVI adalah mereka yang memiliki hambatan penglihatan yang disertai dengan hambatan lain baik pendengaran, intelektual, fisik, emosi dan lain sebagainya serta kombinasi dari hambatan-hambatan tersebut gradasinya bisa sangat beragam.

Menurut pandangan pendidikan, tunanetra adalah sekelompok anak yang memerlukan layanan pendidikan khusus yang dikarenakan adanya hambatan pada penglihatannya. Menurut Sunanto (2013, hlm. 37) tunanetra dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu buta (*blind*), kurang lihat (*low vision*) dan penglihatan terbatas (*visually limited*). Peserta didik tunanetra mempunyai keterbatasan dalam menerima informasi dari luar dirinya melalui indera penglihatannya. Indera penglihatan adalah salah satu indera penting dalam menerima informasi yang datang dari luar dirinya. Penerimaan informasi tersebut dapat dilakukan melalui pemanfaatan indera-indera lain yang dimilikinya selain indera penglihatan. Peserta didik tunanetra biasanya menggantikan dengan indera pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecapan untuk menerima informasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, ditemukan peserta didik pada SLB N A Kota Bandung yang berusia 14 tahun duduk dikelas VIII (delapan) jenjang SMPLB berinisial ANS. Peserta didik tersebut memiliki ketunaan ganda yaitu tunanetra dan tunagrahita, peserta didik ini mengalami hambatan dalam interaksi sosialnya. Dalam proses pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan tidak ada yang ditanyakan ataupun memberi respon. Peserta didik hanya terdiam pada saat proses pembelajaran berlangsung, ketika jam istirahat dan juga jarang berinteraksi dengan lingkungan sekitar bersama warga sekolah. Jika tidak ada guru ataupun teman-temannya yang menanyakan sesuatu hal atau memberi stimulus, peserta didik ini hanya terdiam walaupun sudah mendengar suara orang-orang disekitarnya.

Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial pada siswa adalah melalui metode bermain peran, dengan menggunakan metode ini siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, siswa dapat mencoba memecahkan masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakan, siswa juga dapat meningkatkan interaksi sosial dilingkungan sekolah maupun keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan fakta di atas, peneliti ingin meneliti kesulitan dan masalah yang dihadapi peserta didik tersebut dengan mencoba menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yaitu penerapan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain, identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain (Hamalik, 2008: 214). Alasan diterapkannya metode bermain peran dalam kegiatan belajar-mengajar adalah untuk penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, serta norma, hal ini dapat dicapai apabila peserta didik secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan melakukan pemecahan masalah melalui peragaan.

Peneliti merasa tertarik untuk mencoba menggunakan metode bermain peran ini, karena dengan metode ini membuat peserta didik tidak monoton dengan apa yang dikerjakan. Metode yang mudah dimengerti dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga proses dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar dan proses pembelajarannya akan lebih hidup. Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui metode ini peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Hal yang dilakukan peserta didik adalah menjadi seorang guru yang memberikan informasi pembelajaran kepada peserta didik, kegiatan bermain peran dilakukan di ruang kelas. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial.

Berdasarkan permasalahan dan pernyataan yang telah disampaikan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang bermaksud untuk membuktikan bahwa melalui metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada peserta didik terutama pada bahasan mengenai kemampuan dalam berinteraksi sosial. Sehingga dalam penelitian ini peneliti mengambil judul

“Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Peningkatan Keterampilan Interaksi Sosial Peserta Didik *Multiple Disabilities With Visual Impairments* (MDVI) di SLBN A Kota Bandung”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik *multiple disabilities with visual impairments* (MDVI) memiliki keterbatasan dalam interaksi sosial.
2. Peserta didik *multiple disabilities with visual impairments* (MDVI) membutuhkan metode untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial.
3. Metode bermain peran dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini memiliki batasan masalah dalam pelaksanaannya. Penelitian ini mengenai penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan interaksi sosial bagi peserta didik *multiple disabilities with visual impairments* (MDVI) di kelas VIII SMPLB N A Kota Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keterampilan interaksi sosial bagi peserta didik *multiple disabilities with visual impairments* (MDVI)?

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berinteraksi sosial dengan menggunakan metode bermain peran.

a. Tujuan umum

Tujuan umum penelitian untuk mengetahui keterampilan interaksi sosial peserta didik *multiple disabilities with visual impairments* (MDVI) menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

b. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah memperoleh gambaran mengenai seberapa besar peningkatan hasil belajar pada peserta didik *multiple disabilities with visual impairments* (MDVI) dalam keterampilan interaksi sosial dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) di kelas VIII SMPLB N A Kota Bandung.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat yang dapat diambil baik secara teoretis maupun secara praktis, adapun manfaatnya adalah:

a. Manfaat Secara Teoretis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut melalui pengembangan dan peningkatan keterampilan interaksi sosial pada peserta didik *multiple disabilities with visual impairments* (MDVI) di tingkat Sekolah Menengah Pertama khususnya untuk peserta didik tunanetra disertai dengan tunagrahita.

b. Manfaat Secara Praktis

1. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Lembaga/sekolah guna dijadikan bahan pertimbangan untuk mengembangkan proses pembelajaran serta penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial sehingga dapat menjadi alternatif tersendiri bagi sekolah.

2. Pendidik

Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi para pendidik sebagai teknik pembelajaran alternatif untuk menarik minat peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran yang tidak kaku.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat mengambil manfaat, bahwasanya metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat menjadi stimulus untuk memberikan efek positif dalam hal bekerjasama dan menjalin hubungan persahabatan.

4. Peneliti

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan serta pengetahuan mengenai metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial, sehingga menjadi acuan untuk memasuki dunia kerja ketika berhadapan dengan peserta *multiple disabilities with visual impairments* (MDVI).