

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran anak berkebutuhan khusus memerlukan pola tersendiri yang berbeda dengan pembelajaran untuk anak normal. Hal ini disebabkan adanya kelainan tersendiri yang berbeda antara satu dengan yang lain, guru Pendidikan Luar Biasa yang profesional tidak hanya dituntut dapat mengajar kemampuan akademiknya saja, tetapi harus mampu mengembangkan aspek kecerdasan lainnya. Manusia dilahirkan dalam keadaan yang tidak berdaya, oleh karena itu membutuhkan bantuan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan fisik, maupun kebutuhan psikis. Keterlibatan manusia dengan manusia itu tidak hanya pada awal kelahiran saja, akan tetapi terus sampai akhir kehidupannya, sehingga manusia dikatakan sebagai makhluk sosial, yaitu makhluk yang saling tergantung satu sama lainnya.

Sebagai makhluk sosial, anak berkebutuhan khusus juga dituntut untuk melakukan penyesuaian, berinteraksi dengan orang lain dan situasi – situasi tertentu dalam lingkungannya. Dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya, pada dasarnya individu dapat melakukan dengan empat cara yaitu : “a) individu dapat menentang lingkungannya, b) individu dapat menggunakan lingkungannya, c) individu dapat berpartisipasi dan ikut serta dalam lingkungan barunya, dan d) individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya “ Woodwort (dalam Ahmadi, A. 2007 : 48).

Pada umumnya, anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, karena mereka sering menampilkan perilaku yang tidak lazim dan kurang memenuhi tuntutan atau harapan kelompok seperti susah diajak bekerja sama, akibatnya dalam bergaul mereka sering mengalami hal – hal yang kurang menyenangkan dan tidak diterima oleh lingkungan sosialnya. Dalam bergaul dengan anak normal, biasanya mereka cenderung bergaul dengan anak yang lebih muda usianya dan mereka mudah dipengaruhi. Walaupun demikian anak tunagrahita mempunyai potensi yang dapat dikembangkan yaitu diantaranya dalam aspek sosial yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal. (Somantri, S. 2006 : 105)

Howard Gardner (1983) berpendapat bahwa kecerdasan adalah “kemampuan untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan, dan dapat menghasilkan barang atau jasa yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan”. Pendapat ini berbeda dengan pendapat umum yang menganggap bahwa cerdas identik dengan orang yang mempunyai *intelligence quotient (IQ)* tinggi. Kecerdasan manusia adalah kombinasi dari berbagai kemampuan umum dan spesifik. Oleh karena itu, Gardner membuat sebuah teori yang disebut Kecerdasan Jamak (*Multiple Intelligence*). Menurut Gardner (1983), ada delapan aspek kecerdasan manusia. Kedelapan aspek kecerdasan manusia menurut Gardner tersebut adalah sebagai berikut: 1) kecerdasan verbal-bahasa, 2) kecerdasan logika-matematika, 3) kecerdasan musik, 4) kecerdasan kinestetik atau fisik, 5) kecerdasan gambar/spatial, 6) kecerdasan interpersonal, 7) kecerdasan intrapersonal/mengenal diri sendiri, 8) kecerdasan mempelajari alam. (Raharjo, B. 2009 : 17)

Perbedaan kodratiah antara anak tunagrahita dengan anak pada umumnya berakibat pula pada pendidikannya. Pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak

tunagrahita dan sesuai perkembangannya akan sangat membantu bagi perkembangan afektif, kognitif, sosial dan psikomotor anak. Sedangkan pendidikannya itu sendiri dalam proses pelaksanaannya dijabarkan dalam program pengajaran dan metode pengajaran, dan sebagai implikasi dari metode pengajaran adalah adanya media pendidikan (media pengajaran) yang bertujuan membantu proses penyerapan materi pelajaran yang akan diberikan kepada anak.

Pengajaran bagi anak tunagrahita diperlukan media untuk meningkatkan pencapaian keberhasilan mengajar, dan menghasilkan siswa yang kreatif, aktif dan juga mengurangi proses belajar mengajar yang terkesan verbalisme. Mengingat tunagrahita mempunyai hambatan yang kompleks yaitu adanya hambatan perkembangan intelegensi, mental, emosi, sosial, dan fisik. Melalui media pendidikan yang interaktif, diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan intelegensi interpersonal terhadap lingkungan sosial anak yang dihadapinya, serta dapat meningkatkan kebutuhan layanan pendidikan bagi anak tunagrahita yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Media interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran (Ibrahim, R *et al.* 2002: 68).

Kegiatan belajar siswa perlu dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan tingkat kemampuannya dan kebutuhannya. Seorang guru dituntut untuk menciptakan berbagai bentuk kegiatan dalam mengelola pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat secara optimal mengembangkan kemampuan dirinya dengan berbekal pengalaman yang ditempuh selama melakukan kegiatan belajar. Dalam proses terapeutik sebagaimana yang telah diutarakan oleh (Dansky dan Silverman 1973, dalam Scheafer, 1993: 7, dalam Delphie, B. 2005:118) yaitu bahwa ada hubungan yang erat antara bermain dengan

perubahan perilaku. Bermain dengan menggunakan peralatan tertentu dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara fleksibel dan pikiran orisinal, sebagai solusi efektif terhadap masalah sosial dan emosional yang ada dalam kehidupan nyata. Dalam permainan sosial (social play) terdapat suatu karakteristik yaitu permainan yang berguna untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungan anak. Adapun berbagai bentuk permainannya pertama yaitu sosialisasi dengan orang dewasa dan mainan kesukaannya, yang kedua yaitu sosialisasi antar teman melalui permainan yang mempunyai aturan tertentu, melalui permainan ini anak diharapkan mampu berinteraksi sosial dengan baik seperti menampilkan wajah dengan tersenyum, bermain bersama atau berpartisipasi aktif, saling toleransi atau menunggu giliran serta bekerja sama dalam permainan dan mengikuti permainan sesuai peraturan. (Jeffrey, 1994, dalam Delphie, B. 2005:123).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan alat pembelajaran/ media belajar dapat mengurangi verbalisasi dan kebosanan karena monoton dalam proses belajar-mengajar bagi anak tunagrahita, dan penggunaan media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan belajar secara optimal, maka studi ini akan berupaya menelaah pengaruh permainan monopoli terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal dan diharapkan studi ini dapat memberikan arah untuk memahami permasalahan yang ada dengan rumusan dalam judul ***“Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Dengan Teman Sebaya Anak Tunagrahita Ringan“***

B. Identifikasi Masalah

Dalam sosial anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, karena mereka sering menampilkan perilaku yang tidak lazim dan kurang memenuhi tuntutan atau harapan kelompok seperti susah diajak bekerja sama, memperlihatkan kesedihan tetapi sukar untuk menggambarkan suasana terharu, mereka bisa mengekspresikan kegembiraan tetapi sulit mengungkapkan kekaguman. Dalam bergaul dengan anak normal, biasanya mereka cenderung bergaul dengan anak yang lebih muda usianya dan mereka mudah dipengaruhi. Pada anak tunagrahita proses penyesuaian dalam berhubungan dengan teman kelasnya maupun individu di sekitarnya mengalami hambatan, hal ini disebabkan oleh tingkat kecerdasan yang mereka miliki dibawah tingkat kecerdasan rata – rata, disamping itu mereka sering memperlihatkan sikap atau perilaku yang dianggap orang lain tidak normal seperti sikap *infantil* atau kekanak – kanakan, sikap *dependent* atau ketergantungan yang berlebihan terhadap orang lain. Sikapnya yang kekanak-kanakan, kurang mandiri dan biasanya lebih egois membuat dia agak sulit bergaul dan tidak dapat diterima dengan teman – teman kelasnya. Anak tunagrahita memiliki kesulitan dalam mengurus diri sendiri dalam masyarakat dan cenderung berteman dengan anak yang lebih muda usianya, ketergantungan terhadap orang tua sangat besar, tidak mampu memikul tanggung jawab sosial dengan bijaksana, mereka juga cenderung melakukan sesuatu tanpa memikirkan akibatnya.

Penelitian ini diarahkan kepada pengaruh permainan monopoli terhadap kecerdasan interpersonal pada anak tunagrahita ringan dengan teman sebaya di SLB B – C YPLAB Banjaran karena dengan memiliki kecerdasan interpersonal yang baik anak tunagrahita ringan diharapkan mampu untuk berinteraksi sosial dengan

teman sebaya dalam lingkungan yang dihadapinya seperti di rumah, sekolah maupun di masyarakat.

C. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah maka pokok permasalahan penelitian ini adalah “ apakah permainan monopoli dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak tunagrahita ringan kelas VI SD di SLB B-C /YPLAB Banjaran – Bandung ” sedangkan sub pokok masalah dari penelitian ini adalah :

- a) Bagaimana kemampuan kecerdasan interpersonal pada anak tunagrahita ringan kelas dasar VI dengan teman sebayanya sebelum menggunakan permainan monopoli ?
- b) Bagaimana kemampuan kecerdasan interpersonal pada anak tunagrahita ringan kelas dasar VI dengan teman sebayanya setelah menggunakan permainan monopoli ?
- c) Adakah perubahan kearah yang lebih baik antara kemampuan kecerdasan interpersonal anak tunagrahita ringan sebelum dan setelah menggunakan permainan monopoli ?

D. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model permainan monopoli PAKEM, monopoli pakem pada dasarnya sama dengan bentuk permainan monopoli biasa yaitu untuk menguasai. Menguasai pada permainan monopoli PAKEM adalah bukan hanya menguasai kekayaan saja seperti pada permainan monopoli biasa tetapi menguasai pengetahuan. Bentuk dari model monopoli PAKEM adalah memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan, adapun kelengkapan dari permainan monopoli pakem adalah: papan permainan, uang-uangan, lembar pertanyaan, lembar hasil permainan (Pengamatan). Cara bermain: peserta permainan terdiri dari 5 orang, yaitu empat orang sebagai pemain dan seorang sebagai pencatat hasil permainan atau bisa juga disebut sebagai pengamat dan juri permainan. Setiap pemain diberi modal uang-uangan sebanyak 8 lembar uang-uangan 5.000, hal ini untuk membatasi waktu permainan. Karena permainan ini tidak menggunakan dadu maka setiap pemain harus hompimpa menggunakan paling banyak empat jari tangan. Setiap pemain yang memasuki petak pertanyaan harus mengambil pilihan soal dan menjawab soal yang dipilihnya.

2. Variabel Terikat

Yang menjadi variabel terikat pada penelitian ini adalah kecerdasan interpersonal pada anak tunagrahita ringan. Kecerdasan interpersonal anak tunagrahita yang dimaksud yaitu berkaitan dengan kepekaan dalam membedakan perilaku yang ditampilkan orang lain (marah, sedih dan senang), berkomunikasi dengan orang lain, menyukai permainan yang melibatkan orang lain, disenangi oleh orang – orang yang berada disekitarnya, mudah bergaul,

senang mencari teman, senang terlibat dalam kerja kelompok, berinteraksi dengan orang lain dan teman sebaya.

Proses pembelajaran dengan menggunakan permainan sebagai metode pembelajaran ini akan berlangsung efektif apabila direncanakan secara matang sesuai dengan kebutuhan anak. Meningkatkan kecerdasan interpersonal berinteraksi dengan teman sebaya melalui penggunaan permainan monopoli berkaitan dengan berinteraksi dengan tiap pemain, kerjasama, bernyanyi bersama, meningkatkan kompetensi sosial, tanggung jawab, melatih kesabaran, seperti menunggu giliran dalam permainan.

Dari kedua variabel di atas maka akan diperoleh data kemudian diadakan pengolahan dan penganalisaan yang akhirnya dapat memberikan gambaran tentang hubungan antara kedua variabel.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan monopoli dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal dengan teman sebaya anak tunagrahita ringan.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan kecerdasan interpersonal pada anak tunagrahita ringan kelas VI dasar sebelum digunakan permainan monopoli dalam kegiatan di Sekolah.

- b. Untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan kecerdasan interpersonal pada anak tunagrahita ringan kelas VI dasar setelah digunakan permainan monopoli.
- c. Untuk memperoleh gambaran tentang perubahan kemampuan kecerdasan interpersonal anak tunagrahita ringan sebelum dan setelah digunakan permainan monopoli

F. Asumsi

1. Bermain dapat digunakan sebagai diagnostik untuk memahami siswa, mengembangkan kegiatan hubungan antara orang perorangan, agar dapat berjalan dengan baik, pengubah pola kegiatan hidup sehari-hari dan dapat mengatasi rasa gelisah atau ketegangan dalam perasaan bawah sadarnya.
(Amster, 1943 : 62 – 67. dalam Delphie, B. 2005 : 92)
2. Karakteristik anak tunagrahita mempunyai keterbatasan dalam dua masalah atau lebih yang berkaitan dengan kemampuan : (1) berkomunikasi, (2) membina diri, (3) bersosialisasi, (4) menjalankan kehidupan dirumah, (5) mengatur diri sendiri
(Ashman & Elkins 1994 dalam Delphie, B. 2002 : 8)
3. Permainan sosialisasi dapat meningkatkan kompetensi sosial misalnya kesabaran untuk menunggu giliran, berbagi pendapat, dan bekerja sama. Melalui permainan ini seorang anak melakukan eksperimen dengan aturan – aturan dan peran – peran yang ada dalam masyarakat. (Delphie, B 2005:123)
4. Kelompok teman sebaya merupakan interaksi awal bagi anak-anak dan remaja pada lingkungan sosial.
5. Bermain pada dasarnya berinteraksi. Saat anak bermain ia akan menjalin komunikasi dengan temannya maupun menjalin komunikasi dengan dirinya

sendiri. Saat ia berinteraksi dalam kegiatan bermain yang dilakukannya, anak secara tidak sadar sedang memperoleh berbagai keterampilan sosial, yakni keterampilan yang hanya diperoleh anak melalui kegiatan bermain. Salah satu keterampilan sosial terpenting yang diperoleh anak ketika sedang bermain adalah keterampilan memaknai perspektif orang lain.

G. Hipotesis

Hipotesis Single Subject Research ini merupakan perilaku sasaran berupa anak mudah bergaul sehingga mampu menjawab pertanyaan dibawah ini.

“Pembelajaran dengan permainan monopoli dapat mempengaruhi peningkatan kecerdasan interpersonal anak tunagrahita ringan di kelas dasar VI di SLB B-C YPLAB Banjaran-Bandung”

H. Metode Penelitian

1. Rancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan Subjek Tunggal (Single subjek research) yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu subjek dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang – ulang dalam waktu tertentu.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen peneliti yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. (Sugiyono, 2009 : 146)

I Lokasi dan sampel penelitian

1. Lokasi

Lokasi penelitian yaitu di Sekolah SLB B-C YPLAB Kec, Banjaran - Kab, Bandung.

2. Subyek Populasi dan sampel penelitian

Kelas VI SDLB, dengan menggunakan purposive sampling dimana penentuan sampling dengan pertimbangan tertentu, dalam hal ini sampling yang diambil mempunyai karakteristik kurang dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan bisa membaca juga berhitung, karena penelitian ini menggunakan media permainan monopoli sebagai intervensi atau treatment untuk melakukan penelitian agar tercapainya tujuan penelitian itu sendiri.

