

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hak yang diberikan kepada semua warga negara Indonesia, termasuk bagi Anak Berkebutuhan Khusus, mereka berhak untuk mendapatkan Pendidikan sesuai dengan kebutuhannya. Pendidikan dimaksudkan untuk mengembangkan seluruh potensi anak didik. Pengembangan potensi pada peserta didik baik cipta, rasa dan karsa. Pendidikan merupakan usaha sadar, terencana dan berkesinambungan dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuannya secara optimal sehingga memungkinkan peserta didik memiliki kecakapan dan keterampilan hidup dalam arti yang luas. Kecakapan dan keterampilan tersebut meliputi kecakapan dalam mengenali diri (*self awareness*), kecakapan sosial (*social skill*), kecakapan akademik (*academic skill*), kecakapan berfikir rasional (*thinking skill*) dan kecakapan personal (*personal skill*). Sejalan dengan tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani seperti tersebut di atas, perlu dibuat pondasi yang kokoh sebagai pilar penyangga yang harus dibentuk mulai dari awal kehidupan dalam sistem pendidikan yang terpadu dari semua pihak. Hal ini sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan sepanjang hayat:

Pencerdasan bangsa tersebut juga digariskan dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I, Pasal 1 Ayat 1:

*Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan (soft skill), pengendalian diri (soft skill), kepribadian (soft skill), kecerdasan (hard skill), akhlak mulia (soft skill), serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.*

Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab X, Pasal 36 ayat 3 yang menyebutkan bahwa:

*Kurikulum disusun sesuai dengan jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan (a) peningkatan iman dan taqwa (soft skill), (b) peningkatan akhlak mulia (soft skill), (c) peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik, (d) keragaman potensi daerah dan lingkungan, (e) tuntutan pembangunan daerah dan nasional, (f) tuntutan dunia kerja, (g) perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, (h) agama, (i) dinamika perkembangan global, dan (j) persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.*

Setiap warga negara Indonesia, termasuk bagi Anak Berkebutuhan Khusus, berhak untuk mendapatkan Pendidikan sesuai dengan kebutuhannya. Pasal 32 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan khusus atau pendidikan luar biasa adalah salah satu bentuk satuan pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emotional, mental, sosial, dan /atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.

Anak-anak yang kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena keterbelakangan mental sering disebut dengan anak tunagrahita. Terbelakang mental adalah suatu gabungan gejala-gejala yang nyata dalam perkembangan anak, dan yang paling menonjol adalah perkembangan

intelegensi yang terlambat dan terbatas, selain itu terdapat suatu gejala yang khas dalam perkembangan emotional dan dalam penyesuaian. Bagaimana metode pembelajaran dipilih dan diterapkan tergantung pada kemampuan siswa-siswanya, baik fisik, psikis maupun mentalnya, untuk anak – anak yang membutuhkan pendidikan khusus terutama anak- anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata- rata, mereka sangat sulit menerima pengetahuan – pengetahuan yang diberikan, termasuk dalam penanaman nilai- nilai sosial dan emosi, anak tunagrahita yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata- rata tersebut sangatlah perlu penanaman nilai- nilai sosial dan emosi yang dapat diberikan dengan metode yang sesuai dengan kondisi intelektualnya Anak Berkebutuhan Khusus memerlukan penanganan dan pembelajaran secara khusus.

Tujuan pendidikan bagi anak tuna grahita salah satunya adalah membekali anak tunagrahita dengan kecakapan beradaptasi dengan masyarakatnya. Upaya yang dilakukan yaitu dengan menanamkan nilai- nilai sosial dan emosinya, dimana anak mengalami hambatan dalam penyesuaian sosialnya (*mal adjustment*) dan juga hambatan dalam kontrol emosinya (*emotion control*), anak tuna grahita dalam bersosialisasi dengan lingkungan mengalami kesulitan, anak kadang kurang mengerti norma – norma dalam bermasyarakat dan bergaul, begitu pula secara emosi mereka juga mengalami hambatan, tidak dapat mengendalikan emosi, tidak dapat memusatkan perhatian atau perhatian mudah beralih, kurang sabar dalam menghadapi suatu permasalahan dalam kehidupannya, semua dikarenakan kemampuan

intelektualnya yang mengalami hambatan, sehingga untuk Penanaman nilai-nilai sosial dan emosi bagi anak tuna grahita melalui metode permainan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengolah rasa sosial dan emosinya.

Kondisi kekhususan anak tunagrahita ringan tersebut membawa konsekuensi intervensi pembelajaran yang berbeda-beda. Intervensi pembelajaran ini sebagai salah satu bentuk implementasi kurikulum untuk mengelola perilaku belajar anak. Hasil penelitian Ishartiwi (2007) menunjukkan bahwa pembelajaran terindividualisasi dapat mengembangkan kemampuan kognitif fungsional, berkomunikasi dan sosial personal pada anak tunagrahita ringan.

Materi pada standar kompetensi dan kompetensi dasar pendidikan agama islam untuk tunagrahita SLB-C meliputi Al Quran, Aqidah, Akhlak, dan Fiqih. Standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut merupakan salah satu kompetensi yang dimasukkan dalam penanaman nilai – nilai sosial dan emosi siswa, disamping melalui mata pelajaran lain seperti Pendidikan KewargaNegaraan (PKN), dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada kenyataan yang terjadi di lapangan belum secara keseluruhan pembelajaran dapat mencapai standar kompetensi yang sudah ada. Salah satu permasalahan terdapat pada materi Akhlak yaitu tentang perilaku sosial dan emosi. Sebagian besar perilaku anak tunagrahita hanya berdasarkan apa yang dia lihat setiap harinya. Lingkungan sangat menentukan terbentuknya baik buruk perilaku

anak tunagrahita. Dengan segala keterbatasan kemampuan berfikir, anak tunagrahita tidak mampu mengfilter mana yang baik dan yang buruk.

Selama ini guru yang mengajar sudah melakukan berbagai metode yang dapat menarik perhatian siswa serta dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam setiap kegiatan, yang sering digunakan adalah metode bermain yang dipandang sesuai dengan kondisi anak tunagrahita. Metode Permainan yaitu suatu metode pendidikan dan pengajaran dengan cara pendidik atau guru memberikan contoh teladan yang baik kepada anak didik agar ditiru dan dilaksanakan melalui permainan yang dapat dengan mudah ditiru oleh anak. Dengan metode permainan akan memberikan suatu bentuk metode pembelajaran yang secara praktis dapat dicermati langsung oleh peserta didik sehingga pembentukan perilaku sosial dan emosi dapat diterima siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama islam yang di berikan di sekolah. Dengan metode permainan akan tercipta situasi yang menyenangkan di sekolah sehingga akan memberikan dampak positif tentang perilaku yang mengandung nilai – nilai sosial dan emosi yang baik pada anak-anak tunagrahita SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *emotional skill* bagi anak tunagrahita ringan di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta?

2. Bagaimana pengembangan *social skill* bagi anak tunagrahita ringan di di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pengembangan *emotional skill* dan *social skill* bagi anak tunagrahita ringan di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta?

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian tentang pengembangan *emotional skill* dan *social skill* bagi anak tunagrahita ringan di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengembangan *emotional skill* bagi anak tunagrahita ringan di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.
2. Pengembangan *social skill* bagi anak tunagrahita ringan di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.
3. Faktor pendukung dan penghambat pengembangan *emotional skill* dan *social skill* bagi anak tunagrahita ringan di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I Yogyakarta.

### D. Manfaat penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini memberikan masukan kepada guru pembimbing anak-anak tunagrahita di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I tentang metode mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik.

2. Penelitian ini dapat membantu anak tunagrahita dalam membentuk perilaku sosial dan emosi yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung pada pembelajaran di SLB-C1 Dharma Rena Ring Putra I.
3. Mendapatkan pengalaman baru tentang metode pembelajaran yang dapat membentuk perilaku sosial dan emosi dengan metode permainan.
4. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan masukan tentang pentingnya metode bermain dalam meningkatkan *hard skill* dan *academic skill*.
5. Secara praktis penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan pemerintah dan masyarakat dalam membina dan meningkatkan perilaku sosial dan emosi pada anak tunagrahita.
6. Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sumbangan khasanah keilmuan pada umumnya.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Penelitian tentang kecerdasan emosional, kecerdasan sosial, dan tunagrahita ringan telah banyak dilakukan. Beberapa di antaranya seperti diuraikan di bawah ini.

1. Penelitian Sumarna (2003) berjudul "Hubungan antara Kecerdasan Emosional dan Tingkat Pendidikan dengan sikap demokratis orang tua di KBTKIT Mutiara Hati Klaten." Penelitian ini merupakan tesis Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Kecerdasan Emosional dan Tingkat Pendidikan dengan sikap demokratis

orang tua. Metode penelitian menggunakan pendekatan korelasional. Responden sebanyak 100 orang yang merupakan orang tua siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan Kecerdasan Emosional dan Tingkat Pendidikan dengan sikap demokratis orang tua.

2. Penelitian Elizama Zebua (2010) dengan judul "Paket Pengembangan Kecerdasan Sosial Siswa Sekolah Dasar Melalui Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." Penelitian ini merupakan tesis pada Program Studi Magister Bimbingan dan Konseling, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.

Penelitian Zebua ini bertujuan untuk mengetahui apakah paket pengembangan kecerdasan sosial melalui mata pelajaran IPS, tepat diterapkan di SD. Penelitian menggunakan metode kuantitatif. Rancangan penelitian ini menggunakan Research & Development. Penelitian ini dilakukan selama 8 (delapan) kali pertemuan dengan dua metode pendekatan, yakni bermain peran dan bermain simulasi. Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran IPS sekolah dasar.

Dari hasil penilain uji ahli dan uji kelompok kecil disimpulkan bahwa paket pengembangan kecerdasan sosial melalui mata pelajaran IPS tepat dilakukan di SD, baik dari segi *feasibility*, *utility* maupun *accuracy*-nya. Sedangkan hasil uji paket pengembangan kecerdasan sosial secara empirik melalui uji kelompok terbatas dari hasil observasi terhadap metode bermain peran dan bermain simulasi yang dihitung dengan *Interrater Reliability* pada metode Bermain Peran diperoleh sebesar  $r_{xx'} = 0,791$  ( $r$  tabel 0,632) sedangkan estimasi rata-rata reliabilitas sebesar  $r_{\bar{xx}'} = 0,582$ ; dan *Interrater Reliability* pada metode Bermain Simulasi

diperoleh sebesar  $r_{xx'} = 0,698$  sedangkan estimasi rata-rata reliabilitas sebesar  $r_{\bar{xx}'} = 0,435$ . Artinya paket pengembangan kecerdasan sosial efektif atau bermanfaat bagi siswa SD untuk mengembangkan kecerdasan sosial.

3. Penelitian Sharon Vaughn (2003) berjudul *Social Skills Interventions for Young Children with Disabilities*. Hasil penelitian yang dimuat dalam *Jurnal Remedial and Special Education*, 2003; Vol. 24; No. 2 dipublikasikan Sage Publication.

Penelitian ini mensintesis temuan dari intervensi keterampilan sosial selama 3 - 5 tahun terhadap anak-anak cacat antara tahun 1975 dan Juni 1999. Penelitian terhadap 23 kelompok. Desain studi intervensi yang memenuhi kriteria untuk dimasukkan dalam sintesis. Temuan dari studi masing-masing serta analisis hasil efek ukuran dalam kaitannya dengan fitur penting dari studi utama.

Hasil penelitian memperlihatkan adanya dampak positif berbagai intervensi terhadap keterampilan sosial anak tunagrahita, termasuk modeling, serta kegiatan bermain yang berhubungan dengan latihan/praktek, dan atau mendorong.

Berdasarkan kajian terhadap tiga penelitian tersebut, terdapat perbedaan dan persamaan. Persamaan terdapat pada variabel emotional skills dan social skills yang diteliti oleh dalam ketiga penelitian tersebut meskipun dilakukan secara terpisah-pisah. Perbedaan terletak pada objek penelitiannya, yaitu tiga penelitian tersebut meneliti objek pada peserta didik kelompok bermain, peserta didik di sekolah dasar, dan peserta didik berkebutuhan khusus tanpa secara spesifik menunjuk pada tuna grahita.

Pada penelitian yang akan penulis lakukan, objeknya difokuskan pada anak tunagrahita ringan, dengan melihat pada aspek social skills dan emotional skills sekaligus. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

## F. Landasan Teori

### 1. Tinjauan Tentang Anak Tunagrahita

#### a. Pengertian Anak Tunagrahita

Istilah tunagrahita berasal dari bahasa sansekerta tuna yang artinya rugi, kurang, dan grahita artinya berfikir. Tunagrahita dipakai sebagai istilah resmi di Indonesia sejak dikeluarkan peraturan pemerintah tentang Pendidikan Luar Biasa No. 72 tahun 1991 (Mumpuniarti, 2006: 25). Anak luar biasa bagian C ini disebut dengan istilah tuna grahita dengan alasan dengan sebutan ini disamping menggunakan bahasa kita sendiri, istilah ini lebih halus didengar, sekarang untuk istilah yang lebih umum yaitu anak berkebutuhan khusus.

Definisi tunagrahita secara luas, ada banyak pakar yang memberikan pengertian, diantaranya *American Association Mental Deficiency (AAMD)* yang kemudian berubah namanya menjadi *American Association of Mental Retardation (AAMR)* adalah sebagai berikut (Heri Purwanto, 1998: 17):

*“Mental retardation refers to substantial limitation in present functioning by significantly subaverage intellectual functioning, existing concurrently with related limitations in two or more of the following applicable adaptive skill areas: communication, self care, home living, social skill, community use, self direction, health and safety, functional academics, leisure, and work. Mental retardation manifest before age 18 “*

Maksud dari kutipan diatas bahwa mental retardasi merujuk pada keterbatasan fungsi intelektual umum dan keterbatasan pada keterampilan adaptif, keterampilan adaptif mencakup area komunikasi, merawat diri, hidup sehari – hari, keterampilan sosial, bermasyarakat, mengontrol diri, fungsi akademik, waktu luang dan kerja. Ketunagrahitaan muncul sebelum usia 18 tahun.

Tunagrahita ringan atau *Educable Mental Deficiency* (EMD) merupakan kondisi keterbelakangan mental yang masih dapat mengikuti pendidikan meskipun dengan kemampuan yang lambat. Ciri-ciri tunagrahita ringan di antaranya dikemukakan oleh Amin (1995: 37) yaitu: (1) lancar dalam berbicara, tetapi kurang perbendaharaan kata, (2) sulit berfikir abstrak, (3) pada usia 16 tahun anak mencapai kecerdasan setara dengan anak normal usia 12 tahun.

Anam (1995:37) mengemukakan bahwa karakteristik anak tunagrahita ringan adalah : (1) penampilan fisik tidak banyak berbeda dengan anak normal lainnya, (2) daya berfikir cukup mampu menyertai tingkah lakunya, (3) mampu memecahkan berbagai masalah sehari-hari dengan kemampuan berfikirnya, (4) daya fantasi, kemampuan abstrak masih mampu mendukung diperolehnya kecakapan tertentu. Dapat dikatakan bahwa anak tunagrahita dengan segala kekurangannya masih memiliki potensi untuk dapat dikembangkan, baik segi intelektual, sosial, ketrampilan berbahasa maupun ketrampilan-ketrampilan lain.

## 2. Karakteristik Tunagrahita Ringan

Tunagrahita ringan disebut juga anak mampu didik, anak ini setingkat *mild, borderly, marginally dependent, moron* atau *debil*. Dalam kelompok ini anak tunagrahita memiliki IQ antara 50/55 – 70/75 (Mumpuniarti, 2006: 31). Anak tuna grahita mampu didik adalah anak yang intelegensinya setingkat lebih rendah daripada anak lamban belajar yang memiliki IQ antara 50 sampai 70 .Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak tuna grahita adalah anak yang memiliki IQ antara 50 sampai 70 , yang masih mempunyai potensi berkembang dalam potensi akademik di sekolah sehingga masih dapat dididik dan diberi keterampilan untuk bekal hidupnya sehari – hari, kemampuan tersebut adalah kemampuan membaca dasar, menulis dan berhitung secara sederhana. Pendapat lain mengenai karakteristik anak tuna grahita ini adalah Anam ( 1986: 88 – 89 ) :

- a. Penampilan fisiknya tidak banyak berbeda dengan anak normal lainnya
- b. Daya pikirnya cukup mampu menyertai tingkah lakunya
- c. Daya fantasi, kemampuan abstraksi masih mampu mendukung diperolehnya kecakapan – kecakapan tertentu
- d. Masih mampu mendapatkan prestasi akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung
- e. Dapat dibentuk sebagai pribadi yang mandiri
- f. Lebih banyak mengalami permasalahan sosial, harga diri, sikap, dan penyesuaian
- g. Sugestif, mudah dibujuk, kurang pegangan moral

Karakteristik kemampuan akademik anak tunagrahita yang menonjol adalah fungsi kognitifnya. Mereka dapat mengalami ketinggalan kelas 2 atau 5 tingkat dibandingkan anak-anak normal lainnya, terutama pada kemampuan bahasa (Suharmini, 2009: 43). Kognitif seseorang dapat berkembang melalui kegiatan belajar. Anak tunagrahita ringan mengalami hambatan dalam belajar karena mereka memiliki kelemahan, gangguan atau hambatan dalam proses mengingat.

Anita E. Woolfolk dan Lorraine MC. Cune-Nicolich (2004: 623) mengatakan, bahwa karakteristik anak terbelakang mental ringan di antaranya:

- a. Dapat mengembangkan kepandaian sosial dan komunikasi, keterbelakangan minimal pada wilayah sensori motoris, sering kali tidak berbeda dengan anak normal umum selanjutnya.
- b. Dapat mempelajari kepandaian akademis hingga sekitar tingkat kelas enam Sekolah Dasar pada akhir remaja sehingga dapat dibimbing pada kenyamanan selanjutnya.
- c. "Dapat dididik" biasanya dapat memiliki cukup kepandaian sosial dan kejujuran untuk mendorong diri minimal namun akan memerlukan bimbingan dan bantuan ketika di bawah tekanan sosial dan ekonomi yang luar biasa.

Berdasarkan berbagai penjelasan tentang karakteristik anak tunagrahita ringan di atas, dapat dikatakan bahwa anak tunagrahita ringan secara akademik pun dapat dikembangkan.

#### **a. Karakteristik Sosial Anak Tuna Grahita**

Anak tuna grahita cenderung bergaul dengan anak normal yang usianya lebih muda darinya. Karena ketunagrahitaannya maka dalam bergaul mereka juga tidak menterjemahkan aturan – aturan yang ada di sekelilingnya . Mereka juga mudah dipengaruhi. Mereka dapat saja diajak melakukan sesuatu sedangkan akibatnya belum tentu baik. Dengan terapi bermain diharapkan dapat mengembangkan sosialisasi anak ini, sebagaimana dikemukakan oleh Dr. Maria Montessori yang dikutip Suhaeri (Astati, 1995: 121 ) bahwa “ bermain adalah latihan menyesuaikan diri terhadap kehidupan sehari- hari”. Untuk itu terapi bermain diperlukan dalam layanan pendidikan anak tuna grahita.

#### **b. Karakteristik Emosi Anak Tuna Grahita**

Anak tuna grahita kurang mampu menahan diri, mereka mudah marah, mudah terpengaruh. Mereka juga kurang merasa haru, kurang mempunyai dorongan. Lebih- lebih bagi anak tuna grahita berat hal itu hampir tidak dimilikinya. Dengan melalui terapi bermain diharapkan emosi anak tuna grahita akan berkembang sesuai dengan keadaannya. Friederich Wilhelm August Frobel yang dikutip Suhaeri (Astati, 1995: 121) mengemukakan bahwa “ di dalam bermain anak mengalami kegembiraan, perasaan bahagia, dan berkembangnya fantasi dalam suasana merdeka”.

### **3. Pembelajaran bagi Anak Tunagrahita Ringan**

Pembelajaran merupakan proses yang terdiri dari kegiatan mengajar dan belajar. Istilah pembelajaran menunjukkan adanya usaha peserta didik untuk mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru ” (Sanjaya, 2006:

102). Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang buruk atau baik (Purwanto,1995:85). "Belajar juga merupakan proses atau aktivitas mental yang tidak dapat dilihat kecuali gejala-gejalanya saja yang tampak dari luar sebagai akibat interaksinya dengan lingkungan sekitarnya" (Sanjaya, 2006: 112).

Peristiwa kegiatan pembelajaran terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Selain itu kegiatan pembelajaran juga merupakan proses pengelolaan lingkungan yang sengaja dilakukan, sehingga memungkinkan pembelajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu, sebagai respon terhadap situasi tertentu.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dalam desain instruksional, sehingga kegiatan belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku atau aktivitas peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sri Rumini, dkk. (1991: 62-63) mengemukakan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dan aktivitas yang dipengaruhi oleh dua faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari diri individu yang sedang belajar, yang menyangkut keseluruhan dirinya, baik kondisi fisik maupun psikisnya. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu yang sedang belajar, yang menyangkut kondisi alam sosial budaya, baik perangkat yang bersifat lunak maupun keras, yang meliputi guru, metode

mengajar, kurikulum, program, materi pelajaran serta sarana prasarana. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan lancar, apabila faktor-faktor diri anak baik internal maupun eksternal dapat dikembangkan secara optimal. Berkaitan dengan banyaknya faktor yang mempengaruhi proses belajar, guru perlu memilih berbagai model pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa.

Pembelajaran pada anak tunagrahita ringan hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip berikut (Mumpuniarti, 2007):

- a. Prinsip pendidikan berbasis kebutuhan individu, yaitu pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan jangka pendek dan jangka panjang siswa. Pembelajaran lebih menekankan pada kemampuan anak terhadap pemenuhan jangka pendeknya.
- b. Prinsip analisis penerapan tingkah laku, yaitu setiap tugas bimbingan diurai menjadi langkah demi langkah dengan target dan waktu yang jelas.
- c. Prinsip relevan dengan kehidupan sehari-hari, yaitu pengajaran hendaknya mampu meningkatkan keterampilan anak didik untuk mengoptimalkan kemandirian mereka, fungsional dan bertanggungjawab kepada masyarakat.
- d. Prinsip berinteraksi maknawi secara terus menerus dengan keluarga. Dalam hal ini, ada komunikasi antara guru/sekolah dengan keluarga siswa.
- e. Prinsip accelerating behavior, yaitu pembelajaran hendaknya mampu membangun kebiasaan positif dan membangun kemampuan.

#### **4. Proses Perkembangan Perilaku Sosial dan Emosi pada Usia Anak**

##### **Tuna Grahita Ringan.**

Anak tuna grahita mengalami gangguan perkembangan kecerdasan yang berakibat pada gangguan perilaku sosialnya, kemampuan kognisi anak yang rendah menjadikan anak mengalami keterbatasan dalam menjalin relasi sosial dengan lingkungannya, anak kurang dapat mengerti etika, kurang dapat membedakan perilaku yang baik atau jelek, anak hanya sekedar meniru apa yang mereka lihat, dan mereka anggap memberikan rasa emosi yang menyenangkan bagi dirinya. Dalam hal ini pendidikan agama memegang peranan penting bagi anak sebagai alat untuk menyaring pengaruh – pengaruh lingkungan yang kurang baik.

Keterbatasan kemampuan berfikir pada anak tunagrahita menyebabkan keseimbangan pribadinya kurang stabil. Kondisi yang demikian itu dapat dilihat pada penampilan tingkah lakunya sehari – hari, misalnya : berdiam diri berjam- jam lamanya , gerakan yang hiperaktif, mudah marah, mudah tersinggung , suka mengganggu lingkungan sekitarnya, bahkan tindakan destruktif (Mumpuniarti, 2006: 50- 51)

Suharmini (2009: 88) dalam tulisannya menjelaskan bahwa anak tunagrahita sering mengalami gangguan emosi dan masalah-masalah perkembangan emosi sehubungan dengan kemampuannya yang rendah. Perilaku emosi yang dinampakkan seperti agresif, baik verbal maupun performance, marah (kadang meledak-ledak), zwithdrawl, takut, cemas, dingin, impulsif, lancang dan merusak. Selanjutnya dikatakan oleh Reiss,

bahwa hubungan antara subnormalita mental dan gangguan emosi itu sangat kompleks, sebab masalah emosi ini juga disebabkan oleh faktor-faktor yang lain. Sutjihati Somantri (2006) menjelaskan bahwa anak tunagrahita juga mempunyai kebutuhan akan rasa aman, dicintai dan dihargai, karena itu pemberian penghargaan, cinta dan kasih sayang dari orang tua dan lingkungannya sangatlah penting. Sutjihati Somantri (2006) mengatakan bahwa lingkungan yang positif, akan menjadikan berkembangnya emosi-emosi yang positif pada anak tunagrahita. Emosi-emosi yang positif itu seperti cinta, girang dan simpatik.

Menurut B.F. Skinner (1953) dengan teori behaviorisnya mempertahankan bahwa, seperti semua perilaku lainnya, keragaman pengalaman agama terjadi karena diikuti oleh stimuli yang memperteguh. Dalam banyak hal, penguatan ini secara aktif dilakukan oleh tokoh agama dan pengendali lain yang berkuasa. (Jalaludin Rakhmat, 1997: 165-166)

Berkaitan dengan pendapat Skinner di atas maka Guru berperan sebagai *stimulist* yang memperteguh keragaman pengalaman anak, termasuk rasa sosial dan emosi, dengan pembelajaran agama dan penanaman nilai – nilai sosial dan emosi kepada anak secara langsung, dengan melalui praktek – praktek secara nyata. Proses memperteguh respons yang baru dengan mengasosiasikannya pada stimuli tertentu berkali – kali itu disebut penguatan (*reinforcement*).

## 5. Metode Terapi Bermain

Pembelajaran bidang akademik untuk anak SLB menggunakan berbagai metode disesuaikan dengan keadaan peserta didik. Sedangkan untuk peningkatan *emotional skill* dan *social skill*, salah satunya adalah metode bermain.

### a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang spontan dilakukan oleh anak. Maksudnya tidak ada peraturan yang mengikat atau membutuhkan syarat – syarat tertentu (Astati, 1995: 119), bermain bukan sekedar menghambur-hamburkan waktu tetapi justru dapat menghantar anak pada pertumbuhan dan perkembangan anak baik itu segi fisik, intelektual, emosi dan sosialnya. Elizabeth B. Hurlock ( 1991: 320 ) mengemukakan bahwa “ ... bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga “. Bermain mempunyai nilai yang paling berharga sehingga individu dapat mengetahui kondisi dirinya maupun orang lain.

Bermain memberi peluang kepada anak untuk berkembang dengan baik tanpa melalui aturan yang ketat. Bila seorang anak terlampau banyak dihadapkan dengan aturan maka kemungkinan anak itu akan tumbuh menjadi manusia yang penuh keraguan, pasif, selalu menunggu perintah atau tidak mempunyai inisiatif untuk melakukan sesuatu.

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia ( 1994 : 614 ) bermain adalah “ melakukan sesuatu untuk bersenang – senang “. Berhubung hanya untuk bersenang – senang maka unsur hasil tidaklah menjadi tujuan utama, namun

disamping untuk bersenang – senang dalam bermain anak juga menanamkan nilai – nilai sosial dan emosinya terhadap teman bermainnya.

Elizabeth Hurlock ( 1994:320) mengemukakan : “Bermain ( play ) ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Bermain merupakan cara yang wajar untuk mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Pertumbuhan dan perkembangan emosi dapat dilatih pada waktu bermain anak menemukan rasa senang, kasih sayang , haru, menang, kalah ataupun tidak senang. Pertumbuhan dan perkembangan sosial dapat dilatih pada saat bermain anak meningkatkan hubungan yang sehat dengan orang lain, menolong, memperhatikan kepentingan orang lain.

Untuk memperjelas perbedaan bermain dengan kegiatan lain ( bekerja ) maka perlu dikemukakan ciri- ciri bermain. Bermain mempunyai ciri- ciri sebagai berikut :

- 1) Bermain itu dapat menimbulkan kesenangan, kenikmatan, dan tidak ada unsur paksaan. Jika pada situasi bermain tidak mencerminkan kesenangan anak maka bermain itu tidak menarik bagi anak tersebut. Karena mereka menyenangi hal itu maka mereka tidak kenal lelah sehingga waktu bermain itu lama.
- 2) Bermain dapat menimbulkan motivasi terutama dalam diri sendiri. Berhubung bermain itu tidak ada unsur paksaan dan yang bersangkutan tentu menyenangi hal itu maka ia akan terdorong untuk melakukan bermain. Ia akan termotivasi untuk mencari alat permainan.
- 3) Bermain itu spontanitas dan sifatnya sukarela. Telah dikemukakan bahwa bermain itu tidak ada paksaan. Jadi tidak ditentukan terlebih dahulu peraturannya oleh orang lain, tidak diberi tugas terlebih dahulu. Karena itu dengan sukarela menciptakan suasana bermain.
- 4) Bermain mempunyai beberapa peraturan dari pemain sendiri. Walaupun perlu digunakan beberapa peraturan, maka peraturan itu ditentukan oleh pemain sendiri secara insidental, maksudnya ada bila diperlukan.

Elizabeth Hall dalam Astati (1995), mengemukakan: *"To be considered play, an activity must meet four conditions : (1) it must be pleasurable;(2) it must be an end in fi self, not a means to some goal;(3) it must be spontaneous and freely chosen by the player and;(4) it must be involve some active engegement on the part of the player"*. Kalb dan Brodie dalam Astati (1995) menyatakan bahwa : Terapi bermain yang efektif dan luas ialah membawa anak- anak menceritakan masalah- masalah mereka, melalui penggunaan cara "saling bercerita atau mendongeng." Menurut Syamsu Yusuf (2007 : 172) terdapat beberapa macam permainan anak, yaitu:

- 1) Permainan Fungsi
- 2) Permainan Fiksi
- 3) Permainan Reseptif atau Apresiatif
- 4) Permainan Membentuk
- 5) Permainan Prestasi

#### **b. Tujuan Terapi Bermain**

- 1) Pengembangan aspek fisik meliputi: perkembangan kekuatan otot – otot tubuh
- 2) Pengembangan aspek intelektual, meliputi : kemampuan berkomunikasi , menghitung angka, sehingga dapat dikatakan menang atau kalah, mengartikan peraturan main, menceritakan apa yang didengar atau yang dilihat.
- 3) Pengembangan emosi, meliputi : penerimaan atas pimpinan orang lain, bagaimana ia memimpin, menghilangkan sikap pemaarah, agresif, pasif, menarik diri, memunculkan harga diri.
- 4) Pengembangan sosialisasi, meliputi : bagaimana dapat bermain bersama, meningkatkan hubungan yang sehat dalam kelompok, menerima ketentuan permainan, menerima bila dipimpin orang lain, dan mempergunakan sumber dan lat – alat yang terdapat di lingkungan sekitarnya.
- 5) Melatih keberanian anak dan ketangkasannya (Astati, 1995: 122).

### c. Sasaran Terapi Bermain

Sasaran Terapi Bermain bagi anak tuna grahita ringan menurut Astati, (1995: 122), yaitu:

- 1) Memiliki koordinasi motorik yang baik
- 2) Memiliki kemampuan persepsi yang baik
- 3) Memiliki kemampuan kreasi, fantasi, imajinasi, sekalipun sifatnya sederhana
- 4) Memiliki kemampuan mengikuti pelajaran formal setingkat anak klas 4 SD Umum
- 5) Memiliki kemampuan untuk bermain yang ada kaitannya dengan pertandingan dan peraturan.

Mereka dapat bermain dengan mengikuti suatu pertandingan dimana lawan – lawan mainnya adalah juga tuna grahita. Bila mereka bermain melawan anak normal maka bukanlah mereka kalah karena lelah atau tidak kuat, akan tetapi mereka tidak dapat secara cepat menterjemahkan peraturan permainan. Karena itu telah dibentuk persatuan olah raga khusus anak tuna grahita baik di tingkat regional, nasional maupun internasional

### d. Prinsip- prinsip Pelaksanaan

Astati (1995: 126) menjelaskan prinsip-prinsip pelaksanaan metode bermain disesuaikan dengan kegunaan dan pelaksanaannya seperti dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Berkaitan dengan kegunaannya

Hal- hal yang berkaitan dengan prinsip kegunaannya adalah :

- a) Prinsip pengembangan

- (1) Fungsi fisik

Bermain dapat mengembangkan dan melancarkan peredaran darah, pencernaan makanan, pernafasan, ketajaman penglihatan, pendengaran, tenaga, koordinasi gerak, dan lain - lain

(2) Fungsi intelek

Bermain dapat melatih dan mengembangkan daya pikir, kreasi, ekspresi, imajinasi, dan lain - lain.

(3) Fungsi emosi

Dalam bermain dapat melatih anak untuk menahan diri, menyatakan perasaan, menerima kekalahan, dan lain - lain

(4) Fungsi sosial

Bermain dapat melatih anak untuk mengenal orang lain, bekerja sama atau berpartisipasi dalam satu kegiatan.

b) Prinsip rekreatif

Dalam bermain dapat diperoleh unsur kesenangan, kegembiraan, karena tidak ada unsur paksaan dan target yang ditentukan untuk dicapai. Jadi anak memperoleh keleluasaan untuk melakukan sesuatu. Bila anak menunjukkan kesalahan maka teguran hendaknya dikurangi. Sebaiknya ia diberi petunjuk untuk melakukan sesuatu dan ia melakukannya sendiri

c) Prinsip aktifitas

Dengan bermain anak melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dia mainkan. Ia tidak mendapatkan langkah - langkah yang telah tersusun dengan rapi. Ia menentukan sendiri bentuk aktivitasnya

sehingga ia tidak menyiapkan lebih dahulu aktivitas apa yang akan dilakukannya. Lebih-lebih jika memperhatikan karakteristik anak tuna grahita bahwa mereka akan lebih berhasil belajarnya jika pelajarannya itu dipraktikkannya.

d) Prinsip penyembuhan

Berdasarkan keadaan anak tuna grahita dimana mereka mengalami kekurangan atau keadaan yang berbeda dengan anak normal, baik dari fisik, intelektual, emosi dan sosial. Melalui bermain diharapkan hal-hal itu dapat diperbaiki sesuai dengan potensi yang mereka miliki.

2) Berkaitan dengan pelaksanaannya

a) Prinsip korelasi

Prinsip ini menganjurkan agar bahan bermain tidak hanya untuk latihan tertentu saja akan tetapi hendaknya dapat dilakukan untuk kebutuhan latihan bidang lain. Misalnya bahan tanah liat dapat dipergunakan untuk latihan motorik tetapi dapat juga digunakan untuk pengembangan kreativitas.

b) Prinsip skala pengembangan mental

Mengingat keadaan kecerdasan mental anak tuna grahita adalah berbeda – beda maka dalam memberikan terapi bermain hendaknya memperhatikan perbedaan itu. Bila perbedaan itu diperhitungkan maka kegiatan terapi ini dapat berhasil baik sebab sesuai dengan kemampuan anak.

c) Prinsip spontanitas

Sesuai dengan pengertian bahwa bermain ini tidak ada unsur paksaan maka pada dasarnya kegiatan ini adalah sifatnya spontanitas.

d) Prinsip sosialisasi

Kemampuan sosial seorang anak dapat berkembang dengan seringnya ia bermain bersama-sama dengan anak lain. Melalui bermain bersama-sama dengan anak lain. Melalui bermain bersama- sama anak dapat bekerja sama ( saling membantu), berkomunikasi, mengetahui sifat temannya, dan alin- lain.Karena terapi bermain hendaknya dilakukan bersama – sama disamping bermain dapat juga dilakukan sendiri.

e) Prinsip keperagaan

Pada dasarnya bermain itu adalah kebebasan untuk berekspresi , namun bagi anak tuna grahita karena keterbatasan daya imajinasi, kreativitas, ekspresi maka mereka kadang- kadang membutuhkan contoh untuk memainkan sesuatu.Misalnya di depan anak tuna grahita ada mainan mobil- mobilan, mobil- mobilan itu tidak dimainkannya malahan ia hanya diam saja. Kemudian guru memberi contoh bagaimana memainkannya, barulah ia berusaha untuk menirunya atau mengikutinya.

f) Prinsip pengulangan

Salah satu karakteristik anak tuna grahita adalah cepat lupa.Karena itulah setiap mempelajari sesuatu selalu diadakan pengulangan

sebelum kita yakin betul bahwa anak itu telah dapat melakukan sesuatu. Demikian juga halnya dengan metode bermain. Hanya saja perlu diwaspadai jangan sampai anak bosan karena guru hanya mengadakan pengulangan terus menerus.

g) Prinsip konsentrasi

Sekalipun bermain bersifat untuk kesenangan namun tidaklah sepenuhnya demikian, dalam bermain menuntut pemusatan perhatian, terutama latihan yang sifatnya untuk keseimbangan, membentuk sesuatu( yang ada hubungannya dengan kreatifitas). Hal ini dibutuhkan pula bila menggunakan alat- alat misalnya benda tajam (Astati, 1995 : 127).

e. Ruang Lingkup Terapi Bermain

Menurut Astati (1995: 124) ruang lingkup terapi bermain yaitu pada latihan sensori motorik dan simbolik seperti diuraikan di bawah ini.

1) Bermain yang berkaitan dengan latihan sensori motor, meliputi :

- (a) Hal- hal yang menarik untuk pengembangan fungsi mata, telinga, pengertian dan latihan otot- otot, misalnya : mereaksi bunyi dan suara, megikuti benda dengan mata, mereaksi bila dipanggil namanya, membedakan kasar- halus ; besar- kecil; menyusun balok/ kubus dari kayu atau plastik; menyortir gambar; bermain di bak pasir, membentuk dengan plastisin atau menggambar- menempel dan menggunting gambar.

- (b) Pengembangan kekuatan, misalnya : mengangkat dan menaruh benda baik sendiri ataupun bersama – sama , membedakan berat- ringan; membedakan keras – lembek; bergerak sesuai dengan ukuran jarak( lari, jalan ); mendorong dan menarik; memotong benda ; naik turun tangga, dan sebagainya.
- (c) Bermain secara simbolik dengan maksud untuk mengembangkan imajinasi, kreasi, ekspresi, memupuk kekuatan otot, melatih memecahkan masalah, menimbulkan rasa percaya diri, dan sebagainya.

#### **6. *Emotional Skill dan Sosial Skill***

Pendidikan bagi anak tunagrahita ringan dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan emotional dan sosialnya. Perkembangan emosi sudah dapat mencapai perkembangan yang optimal apabila seorang anak sudah dapat mencapai keseimbangan emosi, yaitu anak dapat mengelola emosinya dan dapat mengekspresikan emosinya sesuai dengan aturan-aturan atau cita-cita masyarakat. Perkembangan sosial anak dikatakan baik, apabila anak sudah dapat berperilaku sesuai dengan norma-norma masyarakat yang sudah diakui kebenarannya. Anak sudah memiliki nilai (keyakinan sesuatu itu benar atau salah) dan norma sebagai pedoman dalam berperilaku (Suharmini, 2009: 88).

Departemen Pendidikan Nasional membagi *life skills* (kecakapan hidup) menjadi empat jenis, yaitu:

1. Kecakapan personal (*personal skill*) yang mencakup kecakapan mengenal diri (*self awareness*) dan kecakapan berpikir rasional (*social skill*);
2. Kecakapan sosial (*social skill*)
3. Kecakapan akademik (*academic skill*)
4. Kecakapan vokasional (*vocational skill*).

Selengkapnya penjelasan tentang pembagian kecakapan hidup tersebut dapat dilihat pada penjelasan sesuai Gambar. 1, dimana pembagian keempat kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh anak-anak dalam menghadapi kehidupan di masyarakat, termasuk pula anak tuna grahita.



Gambar 1. Skema Terinci *Life Skill* (Ditjen Penmum, 2002)

*Social skill* pada bagan di atas dijelaskan dengan istilah kecakapan sosial atau kecakapan antar personal (*interpersonal skill*). Kecakapan emosional (*emotional skill*) tidak dinyatakan dengan tegas dalam bagan di atas, tetapi kecakapan emosional selalu terkait dengan kecakapan untuk

mengenal diri dan kecakapan untuk memikirkan bagaimana sebaiknya bersikap. Dilihat dari pemahaman ini, maka *emotional skill* adalah sama dengan kecakapan personal yang meliputi kecakapan mengenal diri (*self awarness*) dan kecakapan berpikir rasional.

Kecakapan sosial mencakup antara lain: kecakapan komunikasi dengan empati dan kecakapan bekerja sama. Empati sikap penuh pengertian dan seni komunikasi dua arah perlu ditekankan karena yang dimaksud berkomunikasi bukan sekedar menyampaikan pesan tetapi isi dan sampainya pesan disertai dengan kesan baik yang akan menumbuhkan hubungan harmonis. Ketrampilan sosial dapat berupa ketrampilan komunikasi, manajemen marah, dan solusi konflik, situasi berteman dan menjadi bersama dengan teman kerja (*co-workers*). Sebagian besar bersandar pada praktek ketrampilan untuk membantu seseorang lebih berkompeten secara sosial (<http://www.workshopsince.com/manual/overview.html>).

Pengertian *social skill* sering disejajarkan dengan dimensi skills atau kecakapan lain seperti *academic skill*, *personal skill*, *hard skill*, *soft skill*. Berbagai skills atau kecakapan tersebut pada dasarnya merupakan cerminan dari kecerdasan tertentu. Artinya kecerdasan bukan hanya diukur secara akademik, tetapi juga dapat dilihat atau diukur dari kecerdasan non akademik. Termasuk dalam kecerdasan non akademik ini adalah *social skill* dan *emotional skill*.

Kebutuhan manusia untuk terlibat dalam penalaran sosial, terutama koordinasi dan kerja sama seperti halnya juga kompetisi, menggerakkan evolusi ukuran otak kita yang lebih besar dan kecerdasan pada umumnya. "Kecerdasan" bisa mencakup kemampuan non-kognitif seperti yang diungkap oleh Gardner tentang kecerdasan majemuk (Goleman, 2007: 442). Kecerdasan sosial telah merupakan bidang yang terisolasi, umumnya diabaikan oleh para psikolog sosial dan juga oleh para peneliti kecerdasan.

**Tabel. 1 Kesesuaian antara Kemampuan-Kemampuan Kecerdasan Sosial dengan Model Kecerdasan Emosi**

<b>KECERDASAN EMOSI</b>	<b>KECERDASAN SOSIAL</b>
Kesadaran-diri ( <i>Self awareness</i> )	Kesadaran sosial Empati dasar Ketepatan empatik Mendengarkan Pemahaman sosial
Manajemen-diri	Fasilitas sosial (atau manajemen Relasi) Sinkroni Presentasi-diri Pengaruh Keprihatinan

Sumber : Daniel Goleman (2007), *Social Intelligence*, (terj: Hariono S. Imam), Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, hlm 443

Ketika menyangkut kecerdasan dalam hidup sosial, otak itu sendiri mencampur berbagai kemampuan. Kemampuan nonkognitif seperti empati dasar, sinkroni dan perhatian merupakan aspek-aspek yang luar biasa adaptif dari repertoar sosial untuk bertahan hidup dan kemampuan-kemampuan ini memungkinkan manusia untuk bertindak dengan bijak dalam relasinya dengan orang lain (Goleman, 2007: 442)

*Social skill* merepresentasikan kemampuan untuk membangun perilaku penting guna mendukung seseorang untuk mencapai kompetensi sosialnya. Pada tingkat mikro, skill ini termasuk keterampilan memberi respon secara verbal dan non verbal dalam berinteraksi sosial dengan orang lain. Penting bagi setiap orang untuk memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang ditunjukkan dengan kontak mata, ekspresi wajah, postur dan gerak tubuh sesuai dengan situasi sosial yang berbeda-beda. *Social skill* yang tinggi sangat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam membangun hubungan sosialnya. Pada tingkat makro, *social skill* mencerminkan keterampilan yang lebih kompleks lagi seperti membuka percakapan, melaksanakan tugas-tugas sosial seperti meminta bantuan, memberi bantuan, meminta informasi, mengajak kerjasama, dan sebagainya. Semua keterampilan sosial tersebut merupakan cerminan dari adanya kompetensi sosial. Keterampilan sosial ini dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, emosi dan lingkungan (Susan H. Spence, 2003: 84).

Paparan di atas memperlihatkan bahwa *emotional skill* dan *social skill* merupakan satu paket yang tidak dapat dipisahkan karena selalu saling berkaitan satu dengan yang lain. *Social skill* yang baik mencerminkan *emotional skill* yang baik pula, sebaliknya, *emotional skill* yang baik mencerminkan *social skill* yang juga baik. Hal ini dapat dijelaskan dari empat aspek emosional dan *social skill*, yaitu

*Self-regulation – to be capable to conduct ourselves and to control our emotional state;*

*Self-consciousness – to recognize and understand our feelings;*

*Motivation – management of feelings in order to achieve our objectives;*

*Empathy – identifying and decoding the feelings of others;*

*Social Abilities – being able to relate and influence others*  
([www.lifecho.com/contact](http://www.lifecho.com/contact), diakses tanggal 12 Juni 2012).

Penjelasan pada kutipan di atas menerangkan bahwa pengaturan diri merupakan kemampuan untuk membangun dan mengontrol emosi, kesadaran diri untuk mengenal dan memahami perasaan, motivasi sebagai manajemen perasaan guna mencapai tujuan, empati berarti kemampuan mengidentifikasi dan memahami perasaan orang lain dan kemampuan sosial yaitu berhubungan dan mempengaruhi orang lain.

Dilihat dari pengertian *emotional skill* dan *social skill* di atas, dalam proses pendidikan di sekolah-sekolah lebih dikenal dengan konsep pendidikan karakter. Hakikatnya perilaku seseorang yang berkarakter merupakan perwujudan fungsi totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, dan psikomotorik) dan fungsi totalitas sosial-kultural dalam konteks interaksi (dalam keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural dapat dikelompokkan dalam: (1) olah hati ; (2) olah pikir; (3) olah raga/kinestetik; dan (4) olah rasa dan karsa (Depdiknas, 2011: 10).

Hasil piloting project pendidikan karakter oleh Depdiknas (2011: 22) di SLB Singkawang memperlihatkan bahwa SLB Negeri Singkawang menanamkan nilai-nilai karakter dengan cara :

- a. Mengembangkan kebiasaan, perilaku dan sikap bertoleransi antar agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan terhadap orang lain yang berbeda dengan dirinya.
- b. Mengembangkan sikap dan perilaku yang mandiri, tidak selalu bergantung pada orang lain dalam hidup kesehariannya.
- c. Mengembangkan sikap dan tindakan yang memperlihatkan rasa senang, berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

Pelaksanaan pendidikan karakter ini dilakukan secara terintegrasi, yaitu melalui:

- a. Pengintegrasian melalui mata pelajaran  
Nilai-nilai dijabarkan pada mata pelajaran termasuk mata pelajaran muatan lokal. Nilai-nilai tersebut dituangkan kedalam indikator dan kegiatan pembelajaran pada silabus dan RPP.
- b. Pengintegrasian melalui Pengembangan Diri  
Nilai-nilai dijabarkan ke dalam pengembangan diri: kesenian, olahraga, dan keterampilan dengan kegiatan yang terprogram, pembiasaan, dan keteladanan
- c. Pengintegrasian melalui Program Khusus  
Nilai-nilai dijabarkan ke dalam program khusus dan langsung diterapkan dalam pelaksanaan yang terprogram, pembiasaan, dan keteladanan

Sekolah mengembangkan *emotional skill* dan *social skill* melalui peningkatan sikap dan pribadi peserta didik dengan nilai-nilai karakter dengan cara:

- a. Mengembangkan kebiasaan, perilaku dan sikap bertoleransi antar agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan terhadap orang lain yang berbeda dengan dirinya
- b. Mengembangkan sikap dan perilaku yang mandiri, tidak selalu bergantung pada orang lain dalam hidup kesehariannya.
- c. Mengembangkan sikap dan tindakan yang memperlihatkan rasa senang, berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

## G. Kerangka Pemikiran

Pendidikan bagi anak tunagrahita ringan di SLB adalah bagian dari upaya memberikan pendidikan seutuhnya kepada peserta didik sesuai dengan potensinya. Karakteristik peserta didik tunagrahita ringan memperlihatkan keadaan emosional dan keadaan sosial yang membutuhkan pendidikan yang bersifat khusus. Secara emosional, anak tuna grahita kurang mampu menahan diri, mereka mudah marah, mudah terpengaruh. Mereka juga kurang merasa haru, kurang mempunyai dorongan. Secara sosial, anak tuna grahita cenderung bergaul dengan anak normal yang usianya lebih muda darinya. Karena ketunagrahitaannya maka dalam bergaul mereka juga tidak menterjemahkan aturan – aturan yang ada di sekelilingnya. Mereka juga mudah dipengaruhi. Mereka dapat saja diajak melakukan sesuatu sedangkan akibatnya belum tentu baik.

Guna memberikan pendidikan terbaik bagi anak tunagrahita, maka sekolah harus mengembangkan keterampilan emosional dan keterampilan sosialnya. Dalam hal ini, secara emosi sekolah melatih para siswa untuk memiliki kesadaran-diri dan mampu melakukan manajemen-diri. Secara sosial, sekolah melatih para anak tunagrahita agar memiliki kesadaran sosial sehingga dirinya dapat menunjukkan adanya empati dasar, ketepatan empatik, mendengarkan dan adanya pemahaman sosial. Pengembangan keterampilan *emotional* dan *social skill* juga dapat membantu anak tunagrahita untuk membangun relasi, presentasi diri, mempengaruhi orang lain, melakukan sinkronisasi, dan menunjukkan keprihatinan.

Metode yang dapat diterapkan dalam memberikan emotional skills dan social skills, salah satunya adalah dengan metode bermain. Kegiatan bermain dapat menimbulkan kesenangan, menimbulkan motivasi, bersifat sukarela tanpa paksaan, melatih mentaati prosedur atau peraturan. Bermain juga dapat mengembangkan aspek fisik, intelektual, emosi dan aspek sosialisasi. Pengembangan aspek emosi dalam bermain, meliputi: penerimaan atas pimpinan orang lain, bagaimana ia memimpin, menghilangkan sikap pemaarah, agresif, pasif, menarik diri, memunculkan harga diri. Pengembangan aspek sosialisasi melalui bermain, meliputi: bagaimana dapat bermain bersama, meningkatkan hubungan yang sehat dalam kelompok, menerima ketentuan permainan, menerima bila dipimpin orang lain, dan mempergunakan sumber dan alat – alat yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

## **H. Metodologi Penelitian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Dalam menentukan jenis pendekatan penelitian perlu memperhatikan beberapa hal antara lain : Tujuan penelitian, waktu dan dana yang tersedia, tersedianya subjek penelitian serta minat dan selera peneliti (Suharsimi Arikunto 1998 : 61). Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran atau deskripsi tentang pengembangan emotional dan sosial skills sehingga data yang dibutuhkan adalah data-data kualitatif. Informasi atau data yang dikumpulkan tidak berwujud angka dan analisisnya hanya sampai pada taraf deskripsi.

## 2. Subyek Penelitian

Menurut M. Dahlan Al Barry (1994: 626) dalam Kamus Modern yang dimaksud subyek adalah pokok, hal, warga negara yang dipakai untuk percobaan. Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 109) yang dimaksud subyek penelitian adalah benda, hal atau tempat data untuk variabel penelitian yang dipermasalahkan. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud subyek adalah pelaku pokok pembicaraan yang menjadi permasalahan dan dipakai untuk percobaan. Selanjutnya subyek dalam penelitian ini adalah guru klas 4, 5, 6 SDLB dan kelas 7,8, dan 9 SMPLB di SLB C1 Dharma Rena Ring Putra I. Jumlah siswa yang menjadi objek penelitian berjumlah 14 anak.

## 3. Setting penelitian

Setting penelitian merupakan tempat atau lokasi yang digunakan untuk penelitian agar diperoleh data yang komprehensif, yang digunakan dalam penelitian ini adalah setting di dalam kelas dan setting di luar kelas. Digunakannya kedua setting tersebut, karena data yang dicari berada pada kedua tempat dimana di situ terjadi proses pengembangan *emotional skill* dan *social skill*.

### a. Di dalam kelas

Lokasi di dalam kelas ini digunakan untuk pembelajaran secara teori, jadi siswa diajarkan teori- teori sebelum melakukan praktek.

### b. Di luar kelas (di halaman sekolah/ lapangan)

Lokasi di luar kelas yang dalam hal ini adalah:

Tempat untuk melakukan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan rasa sosial dan emosi anak.

#### 4. Metode Pengumpulan Data

##### a. Metode Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (1975 : 4) metode observasi adalah suatu pengamatan yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis terhadap aktivitas individu yang diselidiki. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi untuk memperoleh data kongkrit mengenai kegiatan pengembangan *emotional skill* dan *social skill* serta untuk memperoleh data tentang perilaku siswa dalam aktivitas sehari-hari di sekolah.

Observasi partisipan adalah observasi yang dilakukan dimana peneliti ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan dan ikut aktif sebagai pelaku dalam situasi atau keadaan yang diselidiki. Untuk memperoleh data dalam melakukan observasi peneliti menggunakan observasi partisipan agar memperoleh data yang akurat. Dan juga peneliti menggunakan panduan observasi agar pengamatan yang dilakukan terhadap subjek penelitian dapat terarah dan mendapatkan hasil atau informasi yang diharapkan.

##### b. Metode Wawancara atau *Interview*

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh kedua belah pihak, yaitu pewawancara

(*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Lexy J. Moleong, 2007: 186). Metode wawancara di gunakan untuk mengungkap data yang sulit dicari dan ditemukan dengan menggunakan metode lain. Selain itu metode wawancara dapat digunakan untuk mengecek data yang didapat melalui metode observasi atau metode lain. Peneliti menggunakan wawancara mendalam agar peneliti dapat bertanya lebih banyak dan menggali lebih dalam tentang apa yang menjadi terget dalam penelitian.

c. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan tehnik dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mengungkapkan data-data yang bersifat dokumenter atau tertulis, terpampang atau data yang dapat dibaca. Objek yang diperhatikan dalam memperoleh informasi memperhatikan tiga macam sumber yaitu tulisan, tempat dan kertas atau orang. Dalam penelitian yang menggunakan sumber tulisan inilah yang dinamakan metode dokumentasi (Suharsimi Arikunto, 1998 : 131). Dalam penelitian ini data yang diambil berupa tulisan yang berisi biodata subjek, buku program kerja dan kegiatan, serta catatan perkembangan perilaku siswa di sekolah.

**5. Instrumen Penelitian**

Menurut Moleong (2007 : 19) instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dalam penelitian atau alat untuk penelitian. Instrumen

yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan observasi dan panduan wawancara yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Panduan observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam oleh guru pendidikan agama islam. Sedangkan panduan wawancara digunakan untuk mengungkapkan permasalahan yang berkaitan dengan data yang diperoleh dari metode observasi. Dalam hal ini peneliti juga bertindak sebagai instrument yang dalam mengadakan pengamatan memerlukan panduan. Panduan wawancara dan observasi ada pada lampiran.

## 6. Tehnik Analisis Data

Menurut Moleong (2007: 103) analisis data adalah proses pengorganisasian dan pengurutan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat dirumuskan hypothesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Analisis data dilakukan secara diskriptif kualitatif dengan langkah-langkah analisis sebagai berikut :

- a. *Editing*, yaitu data yang didapat diperiksa kelengkapannya, keterkaitan satu dengan yang lain dengan maksud untuk mengurangi kesalahan data. Agar tidak simpang siur dan mudah dianalisa maka data yang ada ditabulasikan dalam bentuk tabulasi data sesuai dengan klasifikasinya.
- b. *Coding*, yaitu pengelompokan data dari berbagai sumber menurut variabel-variabel yang telah ditentukan pada landasan teori. Pengolahan data, dilakukan dengan menampilkannya secara diskriptif dalam bentuk

uraian baik dengan kutipan hasil wawancara atau tabulasi data agar lebih mudah diinterpretasikan.

- c. Penyajian data, yaitu pendiskripsian data ke dalam bentuk uraian yang telah diinterpretasikan berdasarkan hasil *editing* dan *coding*.
- d. Verifikasi dan penarikan kesimpulan, yaitu mengaitkan hasil penelitian dengan teori-teori yang telah ada dan menarik kesimpulan.

## 7. Keabsahan Data

Keabsahan data yang diambil dalam penelitian ini adalah :

### 1. *Chek re-chek*

Chek re-chek adalah pengecekan kembali data yang telah diperoleh melalui berbagai metode, sumber waktu dan setting.

### 2. *Cross chek*

Yaitu melakukan cheking data yang diperoleh dari berbagai sumber data dengan mengumpulkan data yang digunakan. Misalnya data yang diperoleh dari wawancara dipadukan dengan data yang diperoleh dengan metode observasi.

## I. Sistematika Penulisan.

Penulisan disusun secara sistematis agar mudah dipahami dan diambil suatu kesimpulan. Tesis disusun menjadi lima bab dengan rincian sebagai berikut.

Bab pertama merupakan bab pendahuluan. Di dalam bab pedahuluan ini, dipaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,

manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, kerangka pemikiran dan metode penelitian.

Pada Bab dua, dipaparkan tentang lokasi dan objek penelitian. Bab ini berisi sekilas tentang gambaran SLB Darma Rena Ring Putra I baik mengenai sekolahnya, tenaga pengajar, sarana pendidikan, jumlah dan kondisi siswa.

Pada bab tiga, dibahas temuan penelitian tentang pengembangan *emotional skill* dan *social skill* pada siswa tuna grahita ringan. Bab ke empat membahas hal-hal yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pengembangan *emotional skill* dan *social skill*, sedangkan bab terakhir adalah bab penutup berdasarkan kajian pada bab-bab sebelumnya.