

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar dapat diartikan sebagai aktifitas mental (psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek : kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan / peningkatan dari hasil belajar yang telah di peroleh sebelumnya. Menurut **Abdillah (2002)** mengatakan belajar sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku, baik melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Sedangkan menurut **Sudjana (2010)** menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Adapun perubahan hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti: penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lainnya yang ada pada individu-individu yang belajar. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 20 (disebutkan Pembelajaran, bukan Belajar). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut Greg Costikyan (2013), *game* adalah sebarang karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya

melalui benda di dalam *gamedemi* mencapai tujuan. Joan Freeman dan Utami munandar (2009) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Game* ataupun permainan adalah sebuah aktifitas yang dilakukan satu atau lebih pemain dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau *refreshing*. *Game* dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan dan simulasi. *gamedapat* mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Pemain dihadapkan dengan sistem dan konflik buatan. Konflik atau masalah dalam setiap *game* berbeda-beda. Konflik dalam setiap *game* menuntut pemain untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih otak untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat. *Game* juga dapat merugikan karena apabila terlalu sering bermain *game* maka pemain akan lupa waktu melakukan pekerjaan lainnya, sehingga membuat pekerjaan lain menjadi tertunda.

Edukasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *education* yang berarti pendidikan. Menurut Marc Prensky (2012), *game* edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. *Game* edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan *game* komputer.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan *game* edukasi merupakan salah satu jenis *game* yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya.

Metode montessori merupakan suatu metode pendidikan untuk anak-anak, berdasar pada teori perkembangan anak dari Dr. Maria Montessori. Maria Montessori adalah seorang pendidik dari Italia di akhir abad 19 dan awal abad 20. Secara umum, metode Montessori diterapkan terutama pada anak-anak di pra-sekolah dan sekolah dasar, meski ada juga penerapannya sampai jenjang pendidikan menengah.. Maria Montessori merupakan dokter perempuan pertama di Italia pada awal abad ke-20. Dikutip dari *mother.ly*, iamenggunakan pengalamannya sebagai ilmuwan dan dokter untuk mengobservasi anak-anak dan mendesain sekolah yang sesuai dengan bawaannya.

Pada 1907 Montessori akhirnya berhasil membuat sekolah pertamanya, Casa dei Bambini (*Children's House*), di situlah metode pendidikan Montessori diterapkan. Montessori adalah metode pendidikan yang didasari pada aktivitas kesadaran diri sendiri, pembelajaran langsung, dan permainan kolaboratif. Selain itu, anak-anak didorong membuat pilihan kreatif dalam pembelajaran mereka, sementara para guru menawarkan kegiatan yang sesuai dalam memandu prosesnya.

Menurut Lesley Britton dalam *Montessori Play and Learn* (2017), Maria Montessori mendapatkan gagasan tentang bagaimana menangani dan mendidik dari hasil pengamatannya pada anak-anak dalam tahap perkembangan yang berbeda-beda. Juga pengamatan terhadap anak-anak dari kebudayaan yang berbeda-beda.

Namun fakta dilapangan ditemukan, banyak sekali peserta didik mengalami minat belajar rendah sehingga prestasi belajar mereka turun drastis. Contohnya saja anak berkebutuhan khusus tuna rungu. Gunawan.D(2012) Tunarungu merupakan istilah umum untuk menunjukkan kepada seorang yang mengalami tuli (*deaf*) dan kekurangan pendengaran (*hard of hearing*), yang disebabkan oleh adanya kerusakan atau ketidak fungsian pada alat pendengaran, sehingga mengakibatkan perkembangan bahasa terhambat dan memerlukan suatu pelayanan khusus dalam mengembangkan potensinya. Moores (1982) mengemukakan orang yang tuli adalah seorang yang mengalami ketidak mampuan mendengar (biasanya pada tingkat 70 desiBell atau lebih) sehingga mengalami kesulitan untuk dapat mengerti atau memahami pembicaraan orang lain melalui pendengarannya dengan atau tanpa menggunakan alat bantu dengar. Sedangkan orang yang kurang dengar adalah seseorang yang mengalami ketidakmampuan mendengar (biasanya pada tingkat 35–69 desiBell) sehingga mengalami kesulitan untuk mendengar, tetapi tidak menghambat pemahaman bicara orang lain melalui pendengarannya, dengan atau tanpa menggunakan alat bantu dengar (*hearing aid*).

Layanan Bimbingan Klasikal adalah suatu kelompok yang memiliki suatu aktivitas yang menyajikan informasi atau pengalaman-pengalaman melalui suatu perencanaan dan pengorganisasian kelompok. Bimbingan klasikal adalah suatu kelompok yang memiliki suatu aktivitas yang menyajikan informasi atau pengalaman-pengalaman melalui perencanaan dan pengorganisasian kelompok. Bimbingan klasikal sering disebut sebagai layanan dasar yakni layanan bantuan bagi peserta didik melalui kegiatan-kegiatan secara klasikal yang disajikan secara

sistematis, dalam rangka membantu siswa mengembangkan potensinya secara optimal. Layanan bimbingan klasikal dilakukan dengan tujuan untuk membantu dalam mengoptimalkan ilmu pengetahuan dan wawasan, kemampuan bersosial dengan sesama serta memecahkan suatu masalah yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari dan menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan minat belajar dengan metode pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam uraian latar belakang diatas peneliti merasa penting untuk melakukan suatu penelitian yang menyangkut masalah minat belajar anak berkebutuhan khusus tuna rungu melalui permainan edukasi dengan menggunakan metode pembelajaran monteessori di SLB-B KARYA MURNI Jln. H.M Joni Medan, peneliti mengangkat judul penelitian " Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Terhadap Minat Belajar Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu Melalui Permainan Edukasi Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Montessori Di SLB-B Karya Murni Jln.H.M Joni Tahun Ajaran 2020/2021.

1.2. Identifikasi Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya desain pembelajaran, menyebabkan minat belajar siswa rendah.
2. Kurangnya minat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran.
3. Minimnya fasilitas pembelajaran yang ada disekolah SLB-B KARYA MURNI.

1.3. Pembatasan Masalah

Bedasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan, perlunya pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi masalah yang diteliti lebih jelas dan terarah. Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Terhadap Minat Belajar Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu Melalui Permainan Edukasi Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Monteessori Di SLB-B Karya Murni Tahun Ajaran 2020/2021. Peneliti ingin menumbuhkan minat belajar anak berkebutuhan khusus tuna rungu melalui permainan edukasi dengan menggunakan metode pembelajaran monteessori. Metode ini sangat bagus digunakan dalam pembelajaran dikelas dikarenakan metode ini dapat melibatkan peserta didik untuk melatih sosial-emosional, kognitif serta bertenggang rasa terhadap orang lain, metode ini juga sangat bagus diterapkan oleh orangtua dalam membimbing anak berkebutuhan khusus tuna rungu dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

1.4. Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah ada Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Terhadap Minat Belajar Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu Melalui Permainan Edukasi Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Monteessori Di SLB-B Karya Murni Tahun Ajaran 2020/2021?.

1.5. Tujuan Penelitian

Bedasarkan latar belakang dan pertanyaan yang telah dipaparkan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan klasikal terhadap minat belajar anak berkebutuhan khusus tuna rungu melalui permainan edukasi dengan menggunakan metode pembelajaran monteessori di SLB-B Karya Murni Tahun Ajaran 2020/2021.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberi manfaat yang dapat ditinjau dari dua segi berikut, yaitu:

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif pada pengembangan ilmu Bimbingan dan Konseling khususnya bagi konselor dalam meningkatkan minat belajar anak berkebutuhan khusus tuna rungu melalui permainan edukasi dengan menggunakan metode pembelajaran monteessori, dengan metode pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik anak berkebutuhan khusus tidak mengalami kejenuhan dalam kegiatan belajar dikelas. Karena anak berkebutuhan khusus memiliki kecerdasan yang luar biasa dari anak-anak normal lainnya, maka dari itu peneliti ingin memberikan inovasi untuk menumbuhkan minat belajar siswa berkebutuhan khusus tuna rungu melalui permainan edukasi menerapkan metode pembelajaran monteessori.

2) Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan dalam konteks yang luas, diantaranya:

- a. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi bagi sekolah untuk meningkat mutu pendidikan serta sistem pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik agar tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran di kelas, menjadikan sekolah yang ramah bagi anak -anak serta menjadikan sekolah tempat belajar yang bagus dan tempat menumbuhkan rasa sosial terhadap sesama guru dan mencintai alam sekitar.
- b. Bagi guru bidang studi dan guru bimbingan konseling, dari hasil penelitian ini dapat membantu guru bidangstudi dan guru bimbing konseling dalam membimbing anak berkebutuhan khusus tuna rungu. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa jenuh serta adanya pendekatan yang intens antara peserta didik dengan guru agar tercipta komunikasi yang baik serta adanya pendekatan, memberikan pemahaman kepada orangtua bagaimana memnbina anak berkebutuhan khusus tuna rungu dan membuat peserta didik untuk bersemangat belajar.