

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIK DAN KERANGKA PIKIR**

#### **2.1. Penelitian Terdahulu**

Peneliti melakukan telaah dan tinjauan terhadap penelitian terdahulu dari berbagai jurnal ilmiah. Beberapa penelitian terdahulu antara lain:

1. Penelitian Yulianti Ningsih, Jon Efendi dan Marlina, Universitas Negeri Padang Tahun 2020

Judul: Pengaruh Penerapan *Quantum Teaching* terhadap Peningkatan Keterampilan Tata Boga Anak Tunagrahita Ringan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis pengaruh *Quantum Teaching* terhadap peningkatan keterampilan tata boga. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas dan empat orang anak tunagrahita ringan. Siklus yang dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan dengan cara observasi, studi dokumentasi dan tes. Hasil menunjukkan bahwa proses dan hasil keterampilan pembuatan puding pisang anak tunagrahita ringan kelas tata boga meningkat melalui pendekatan *Quantum Teaching*. Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran keterampilan tata boga melalui *Quantum Teaching* dapat meningkatkan keterampilan proses pembuatan puding pisang.

2. Penelitian Bayu Bagaskoro, Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung Tahun 2020

Judul: Pengaruh *Attachment Based Family Therapy* (ABFT) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Anak Peserta Ulin Diajar Babarengan (UDIBA) di Desa Lembang, Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis pengaruh *Attachment Based Family Therapy* (ABFT) terhadap peningkatan motivasi belajar. Aspek dalam motivasi belajar, yaitu frekuensi kehadiran dan intensitas mengerjakan tugas. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian *Single Subject Desain* (SSD). Model penelitian yang digunakan, yaitu A-B-A dari jenis *reversal*. Subyek dalam penelitian ini adalah anak putus sekolah yang mengikuti kegiatan UDIBA, yaitu subyek ER dan DA. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, pengisian angket atau kuesioner, wawancara tidak terstruktur dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Attachment Based Family Therapy* (ABFT) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar subyek ER dan DA. Jumlah frekuensi kehadiran di UDIBA dan intensitas mengerjakan tugas menunjukkan adanya peningkatan.

3. Penelitian Ayu Setiya Dewi dan Edy Rianto, Universitas Negeri Surabaya Tahun 2018

Judul: Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum terhadap Kemampuan Bina Diri Anak Tunagrahita Sedang di Sekolah Luar Biasa Siti Hajar Sidoarjo

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kuantum terhadap kemampuan bina diri anak tunagrahita sedang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre eksperimen design* dan susunan *one group pre test–post test design*. Teknik pengumpulan data berupa tes demo kerja dengan penilaian menggunakan lembar observasi. Analisis statistik yang digunakan dalam analisis penelitian ini adalah uji wilcoxon match pairs. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) diperoleh nilai rata-rata 55,76 dan setelah diberikan perlakuan (*post test*) diperoleh nilai rata-rata 83,78. Analisis data menunjukkan bahwa  $Z_h=2,36$  lebih besar dari nilai kritis 5%  $Z_t=1,96$  yang dapat diartikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

4. Penelitian Ika Agustina Murpratiwi dan Mita Aswanti Tjakrawiralaksana, Fakultas Psikologi Universitas Indonesia Tahun 2018

Judul: *Prompting dan Positive Reinforcement* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpakaian pada Anak dengan *Intellectual Disability*

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah intervensi modifikasi perilaku dapat meningkatkan keterampilan mengancingkan baju pada anak berusia 9 tahun dengan ID *moderate*. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian *Single Subject Design (SSD)*. Model penelitian yang digunakan, yaitu A-B dari jenis *reversal*. Intervensi ini menggunakan teknik *prompting*, yaitu *most to least prompting* disertai dengan pemberian *positive reinforcement*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan *trend* pada penguasaan keterampilan mengancingkan baju, penurunan *trend* untuk intensitas *prompt* yang digunakan serta *immediacy of effect* yang dipengaruhi oleh intervensi. Hal ini membuktikan bahwa *teknik prompting* dan *positive reinforcement* efektif meningkatkan keterampilan anak dalam mengancingkan baju secara mandiri.

Perbedaan dan persamaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan keempat penelitian terdahulu dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Yulianti Ningsih, Jon Efendi dan Marlina (2020)	Pengaruh Penerapan <i>Quantum Teaching</i> terhadap Peningkatan Keterampilan Tata Boga Anak Tunagrahita Ringan	1. Subjek penelitian, yaitu anak penyandang disabilitas grahita.	Penelitian ini berfokus pada implementasi <i>Quantum Teaching</i> untuk meningkatkan keterampilan tata boga. Metode penelitian yang dipilih juga berbeda, yaitu metode penelitian tindakan dengan siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.
2.	Bayu Bagaskoro (2020)	Pengaruh <i>Attachment Based Family Therapy</i> (ABFT) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Anak Peserta Ulin Diajar Babarengan (UDIBA) di Desa	1. Variabel terikat, yaitu motivasi belajar. 2. Metode penelitian, yaitu <i>Single Subject Design</i> (SSD).	Penelitian ini berfokus untuk mengetahui pengaruh <i>Attachment Based Family Therapy</i> (ABFT) untuk meningkatkan motivasi belajar

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Lembang, Kabupaten Bandung Barat		dengan subjek anak peserta Ulin Diajar Babarengan (UDIBA) di Desa Lembang.
3.	Ayu Setiya Dewi dan Edy Rianto (2018)	Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum terhadap Kemampuan Bina Diri Anak Tunagrahita Sedang di Sekolah Luar Biasa Siti Hajar Sidoarjo	1. Subjek penelitian, yaitu anak penyandang disabilitas grahita.	Penelitian ini berfokus untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kuantum untuk meningkatkan kemampuan bina diri. Metode penelitian yang dipilih juga berbeda, yaitu <i>pre eksperimen design</i> dan susunan <i>one group pre test-post test design</i> .
4.	Ika Agustina Murpratiwi dan Mita Aswanti Tjakrawiralaksana (2018)	<i>Prompting dan Positive Reinforcement</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berpakaian pada Anak dengan <i>Intellectual Disability</i>	1. Metode penelitian, yaitu <i>Single Subject Design</i> (SSD). 2. Subjek penelitian, yaitu anak penyandang disabilitas intelektual.	Penelitian ini berfokus pada implementasi <i>Prompting dan Positive Reinforcement</i> untuk meningkatkan keterampilan berpakaian. Desain penelitian yang dipilih juga berbeda, yaitu A-B dari jenis <i>reversal</i> .

Sumber: Hasil Analisis Peneliti terhadap Penelitian yang Relevan Tahun 2022

Berdasarkan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan keempat penelitian terdahulu. Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengembangan teknik *Positive Reinforcement* dengan

*Quantum Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar anak penyandang disabilitas grahita ringan.

## **2.2. Teori yang Relevan**

### **2.2.1. Tinjauan tentang Anak Penyandang Disabilitas Intelektual**

#### **2.2.1.1. Pengertian Anak Penyandang Disabilitas**

*World Health Organization* (WHO) menjelaskan pemahaman disabilitas melalui tiga terminologi yang dipahami di masyarakat, yaitu “*impairment*, *disability* dan *handicap*” (dalam Rothman, 2003, hal. 18). *Impairment* merupakan suatu kondisi kehilangan atau abnormalitas struktur atau fungsi psikologis, fisiologi atau anatomis yang dialami seseorang. *Disability* diartikan sebagai suatu keterbatasan atau kehilangan kemampuan untuk melakukan suatu kegiatan dengan cara atau dengan batas-batas yang dipandang normal bagi seorang manusia. Keterbatasan atau kekurangan ini seringkali diciptakan secara sosial. *Handicap* sebagai suatu ketidakberuntungan bagi individu tertentu akibat dari disabilitas yang membatasi atau mencegah pemenuhan suatu peran secara normal (tergantung pada usia, jenis kelamin, faktor sosial dan budaya) individu tersebut.

Konsep anak penyandang disabilitas secara penyebutan memiliki makna yang sama dengan anak dengan kedisabilitas. Pasal 1 ayat 7 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Perubahan Atas Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menjelaskan bahwa anak penyandang disabilitas adalah anak yang memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dan sikap masyarakatnya dapat menemui hambatan yang menyulitkan untuk berpartisipasi

penuh dan efektif berdasarkan kesamaan hak. Dalam jangka waktu yang lama disini adalah jangka waktu paling singkat 6 (enam) bulan dan/atau bersifat permanen. Sedangkan, hambatan yang menyulitkan disini berkaitan dengan kebutuhan tentang hak-haknya.

Permensos Nomor 8 Tahun 2012 tentang Pedoman Pendataan dan Pengelolaan Data Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial dan Potensi dan Sumber Kesejahteraan Sosial pada bagian lampiran menyebutkan bahwa anak dengan disabilitas adalah sebagai berikut:

Seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun yang mempunyai kelainan fisik atau mental yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan bagi dirinya untuk melakukan fungsi-fungsi jasmani, rohani maupun sosialnya secara layak, yang terdiri dari anak dengan disabilitas fisik, anak dengan disabilitas mental dan anak dengan disabilitas fisik dan mental (Permensos Nomor 8 Tahun 2012).

Hallahan dan Kauffman mengemukakan bahwa anak penyandang disabilitas adalah “anak yang berbeda dari rata-rata umumnya, dikarenakan oleh permasalahan dalam kemampuan berpikir, penglihatan, pendengaran, sosialisasi dan bergerak” (dalam Efendi, 2006, hal. 2). Hal ini berarti permasalahan dalam individu disabilitas dianggap sebagai sesuatu yang membuat anak penyandang disabilitas berbeda dari anak-anak pada umumnya.

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak penyandang disabilitas adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun yang mengalami keterbatasan fisik, mental, intelektual dan/atau sensorik sehingga memiliki rintangan dan hambatan dalam menjalani aktivitas selayaknya orang pada umumnya.

### 2.2.1.2. Ragam Penyandang Disabilitas

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas menjelaskan ragam penyandang disabilitas meliputi penyandang disabilitas fisik, penyandang disabilitas intelektual, penyandang disabilitas mental dan/atau penyandang disabilitas sensorik. Ragam penyandang disabilitas sebagaimana yang telah dijelaskan dapat dialami secara tunggal, ganda atau multi. Penjelasan dari masing-masing ragam penyandang disabilitas adalah sebagai berikut:

1. Penyandang disabilitas fisik adalah terganggunya fungsi gerak, antara lain amputasi, lumpuh layuh atau kaku, paraplegi, *cerebral palsy* (CP), akibat stroke, akibat kusta dan orang kecil.
2. Penyandang disabilitas intelektual adalah terganggunya fungsi pikir karena tingkat kecerdasan di bawah rata-rata, antara lain lambat belajar, disabilitas grahita dan *down syndrome*.
3. Penyandang disabilitas mental adalah terganggunya fungsi pikir, emosi, dan perilaku antara lain:
  - a. Psikososial di antaranya skizofrenia, bipolar, depresi, anxietas, dan gangguan kepribadian; dan
  - b. Disabilitas perkembangan yang berpengaruh pada kemampuan interaksi sosial di antaranya autisme dan hiperaktif.
4. Penyandang disabilitas sensorik adalah terganggunya salah satu fungsi dari panca indera, antara lain disabilitas netra, disabilitas runtu dan/atau disabilitas wicara.

### 2.2.1.3. Jenis Disabilitas Intelektual

Dorang Luhpuri dan Rini Hartini Rinda Andayani mendefinisikan disabilitas intelektual sebagai berikut:

Disabilitas intelektual adalah suatu keadaan yang ditandai dengan fungsi kecerdasan umum yang berbeda di bawah rata-rata dan disertai dengan berkurangnya kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri (berperilaku adaptif) yang mulai timbul sebelum usia 18 tahun, ditandai dengan keterbatasan intelegensi serta ketidakcakapan dalam interaksi sosial (Luhpuri & Andayani, 2019, hal. 42).

Mengacu pada Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, pada penjelasannya tertera bahwa ragam penyandang disabilitas intelektual diantaranya disabilitas grahita dan *down syndrome*. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

#### 1. Disabilitas Grahita

##### a. Pengertian Anak Penyandang Disabilitas Grahita

Somantri (2007) mengatakan bahwa istilah anak penyandang disabilitas grahita memiliki arti, yaitu anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Dalam kepustakaan bahasa asing disabilitas grahita disebut juga dengan istilah *mental retardation*, *mentally retarded*, *mental deficiency*, *mental defective* dan lain-lain. Sementara menurut Desiningrum anak penyandang disabilitas grahita adalah:

“Anak penyandang disabilitas grahita adalah anak berkebutuhan khusus yang memiliki keterbelakangan dalam intelegensi, fisik, emosional, dan sosial yang membutuhkan perlakuan khusus supaya dapat berkembang pada kemampuan yang maksimal” (Desiningrum, 2016, hal. 16).

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak penyandang disabilitas grahita adalah anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam melakukan interaksi sosial sehingga mereka membutuhkan bantuan dalam beraktivitas.

b. Klasifikasi Anak Penyandang Disabilitas Grahita

Klasifikasi anak penyandang disabilitas grahita menurut Somantri (2007) adalah sebagai berikut:

1) Disabilitas Grahita Ringan

Disabilitas grahita ringan disebut juga *moron* atau *debil*. Kelompok ini menurut Skala Binet memiliki IQ antara 68-52, sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) memiliki IQ 69-55. Anak penyandang disabilitas grahita ringan masih dapat belajar membaca, menulis dan berhitung sederhana. Disabilitas grahita ringan dapat dididik menjadi tenaga kerja *semi skilled*, seperti pekerjaan *laundry*, pertanian, peternakan, pekerjaan rumah tangga bahwa jika dilatih dan dibimbing dengan baik disabilitas grahita ringan dapat bekerja di pabrik-pabrik dengan sedikit pengawasan. Dengan demikian, disabilitas grahita ringan tidak mampu melakukan penyesuaian sosial secara *independent*. Dia akan membelanjakan uangnya dengan lugu, tidak dapat merencanakan masa depan dan bahwa suka berbuat kesalahan. Pada umumnya disabilitas grahita ringan tidak mengalami gangguan fisik. Mereka

secara fisik tampak normal. Bila dikehendaki, mereka masih dapat bersekolah di sekolah yang melayani siswa berkesulitan belajar atau mereka dapat bersekolah di sekolah inklusi.

## 2) Disabilitas Grahita Sedang

Disabilitas grahita sedang disebut juga *imbesil*. Kelompok ini menurut Skala Binet memiliki IQ 51-36, sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) memiliki IQ 54-40. Disabilitas grahita sedang bisa mencapai perkembangan kemampuan mental atau MA sampai kurang lebih 7 tahun. Anak penyandang disabilitas grahita sedang “dapat dididik mengurus diri sendiri, melindungi diri sendiri dari bahaya, seperti menghindari kebakaran, berjalan di jalan raya, berlindung dari hujan dan sebagainya” (Apriyanto, 2012, hal. 32). Anak penyandang disabilitas grahita sedang sangat sulit bahkan tidak dapat belajar secara akademik, seperti menulis, membaca dan berhitung, walaupun mereka masih dapat menulis secara sosial, misalnya menulis namanya sendiri, alamat rumahnya dan lain-lain, namun mereka masih dapat dididik mengurus diri, seperti mandi, berpakaian, makan, minum, mengerjakan pekerjaan rumah tangga dan sebagainya. Dalam kehidupan sehari-hari, penyandang disabilitas grahita sedang membutuhkan pengawasan.

## 3) Disabilitas Grahita Berat

Disabilitas grahita berat sering disebut *idiot*. Kelompok ini dapat dibedakan lagi antara disabilitas grahita berat berat dan sangat

berat. Disabilitas grahita berat (*severe*) menurut Skala Binet memiliki IQ antara 32-20, sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) antara 39-25. Disabilitas grahita sangat berat (*profound*) memiliki IQ dibawah 19 menurut Skala Binet dan IQ dibawah 24 menurut Skala Weschler (WISC). Kemampuan mental atau MA maksimal yang dapat dicapai kurang dari tiga tahun.

Anak penyandang disabilitas grahita berat “memerlukan bantuan perawatan secara total dalam berpakaian, mandi, makan, bahkan mereka memerlukan perlindungan dari bahaya sepanjang hidupnya” (Apriyanto: 2012, hal. 32). Hampir semua penyandang disabilitas intelektual berat dan sangat berat menyandang disabilitas ganda.

**Tabel 2.2 Klasifikasi Disabilitas Grahita berdasarkan IQ**

Klasifikasi	<i>Intelligence Quotients (IQ)</i>	
	Stanford Binet	Skala Weschler
Ringan	68 – 52	69 – 55
Sedang	51 – 36	54 – 40
Berat	32 – 20	39 – 25

Sumber: Somantri (2007)

Adapun pendapat lain mengemukakan bahwa “klasifikasi ringan beratnya anak penyandang disabilitas intelektual lebih didasarkan pada seberapa besar anak tersebut membutuhkan bantuan. Semakin besar dukungan yang dibutuhkan oleh anak, maka menunjukkan kondisi yang lebih berat” (Nurakhmi dkk, 2019, hal. 26).

## 2. *Down Syndrome*

### a. Pengertian Anak *Down Syndrome*

*Down syndrome* adalah “suatu kumpulan gejala akibat dari abnormalitas kromosom, biasanya kromosom 21, yang tidak dapat memisahkan diri selama meiosis sehingga terjadi individu dengan 47 kromosom” (Gunarhadi, 2005, hal. 31). Berdasarkan pendapat tersebut anak *down syndrome* adalah anak yang memiliki kelebihan kromosom sehingga intelektual dibawah rata-rata dan memiliki kelainan fisik. Kelainan pada anak *down syndrome* sangat jelas dan setiap anak *down syndrome* hampir memiliki wajah yang serupa.

### b. Karakteristik Anak *Down Syndrome*

Moh. Amin (1995) menyebutkan karakteristik anak *down syndrome* menurut tingkatan adalah sebagai berikut:

#### 1) Karakteristik Anak *Down Syndrome* Ringan

Anak *down syndrome* dengan kategori ringan mayoritas lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan katanya, mengalami kesukaran berpikir abstrak tetapi masih mampu mengikuti kegiatan akademik dalam batas-batas tertentu. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun.

#### 2) Karakteristik Anak *Down Syndrome* Sedang

Anak *down syndrome* dengan kategori sedang hampir tidak bisa mempelajari pelajaran-pelajaran akademik. Mereka umumnya dilatih untuk merawat diri dan melakukan aktivitas sehari-hari.

Pada umur dewasa mereka baru mencapai tingkat kecerdasan yang sama dengan umur 7 tahun.

### 3) Karakteristik Anak *Down Syndrome* Berat

Anak *down syndrome* dengan kategori berat dan sangat berat sepanjang hidupnya akan selalu bertanggung pada pertolongan dan bantuan orang lain. Mereka tidak dapat memelihara diri, tidak dapat membedakan bahaya atau tidak, kurang dapat bercakap-cakap. Kecerdasannya hanya berkembang paling tinggi seperti anak yang berusia 3 atau 4 tahun. Mereka mempunyai paras muka yang hampir sama seperti muka orang Mongol, pangkal hidungnya pendek dan jarak diantara 2 mata jauh dan berlebihan kulit di sudut dalam.

#### **2.2.1.4. Faktor Penyebab Disabilitas Intelektual**

Faktor penyebab disabilitas intelektual menurut Ratih Putri Pratiwi, yaitu:

##### 1. Faktor Genetis atau Keturunan

Faktor genetis atau keturunan dapat dilihat dari kelainan kromosom dari pasangan tidak membelah sehingga terjadi kekurangan kromosom pada salah satu sel; kromosom tidak berhasil memisahkan diri sehingga terjadi kelebihan kromosom pada salah satu sel lainnya; dan adanya kromosom yang patah dan patahannya menempel pada kromosom lain.

##### 2. Faktor Metabolisme dan Gizi yang Buruk

Metabolisme dan gizi merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu terutama perkembangan sel-sel otak. Kegagalan metabolisme dan kegagalan pemenuhan kebutuhan gizi dapat mengakibatkan terjadinya gangguan fisik dan intelektual pada individu. Kelainan yang disebabkan oleh kegagalan metabolisme dan gizi, antara lain ketidaknormalan tinggi badan, kerangka tubuh yang tidak proporsional, telapak tangan lebar dan pendek, persendian kaku, lidah lebar dan menonjol dan lain-lain.

3. Infeksi dan Keracunan yang Bisa Terjadi saat Kehamilan

Keadaan ini disebabkan oleh terjangkitnya penyakit-penyakit selama janin masih berada di dalam kandungan. Penyakit yang dimaksud, antara lain *rubella* yang mengakibatkan kedisabilitas intelektual serta adanya kelainan pendengaran, penyakit jantung bawaan dan berat badan sangat kurang ketika lahir. Selain itu, terdapat juga *sipilis* yang berakibat pada kedisabilitas intelektual.

4. Proses Kelahiran

Masalah yang terjadi pada saat kelahiran, misalnya yang disertai *hypoxia* yang dipastikan bayi akan menderita kerusakan otak, kejang dan nafas pendek. Kerusakan juga dapat disebabkan oleh proses kelahiran yang menggunakan alat bantu semacam tang atau catut untuk menarik kepala bayi karena sulit keluar. Proses ini bisa melukai otak bayi dan kemungkinan akan berdampak pada kedisabilitas intelektual.

5. Lingkungan Buruk

Banyak faktor lingkungan yang diduga menjadi penyebab terjadinya kedisabilitas intelektual. Latar belakang pendidikan orang tua sering dihubungkan dengan masalah-masalah perkembangan. Kurangnya kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan diri serta kurangnya pengetahuan dalam memberikan rangsangan positif dalam masa perkembangan anak menjadi penyebab salah satu timbulnya gangguan (dalam Luhpuri & Andayani, 2019, hal. 46-47).

Berdasarkan beberapa faktor penyebab diatas, dapat disimpulkan bahwa kedisabilitas intelektual disebabkan oleh faktor genetik; faktor non genetik meliputi gizi ibu yang buruk dan infeksi atau keracunan saat kehamilan; dan proses kelahiran; serta faktor lingkungan.

#### **2.2.1.5. Permasalahan dan Kebutuhan Penyandang Disabilitas Intelektual**

Direktorat Rehabilitasi Sosial Orang dengan Kecacatan Kemensos RI (2012) dalam Pedoman Rehabilitasi Sosial Penyandang Disabilitas Intelektual mencantumkan permasalahan penyandang disabilitas intelektual berikut:

1. Permasalahan fisik dan kesehatan, karena kondisi penyandang disabilitas intelektual umumnya lebih rentan dan daya tahan tubuh lebih lemah.

2. Permasalahan sosial seperti hambatan dalam berkomunikasi atau menjalin relasi dengan orang lain akibat dari terganggunya kerja otak yang dibawah rata-rata orang pada umumnya.
3. Permasalahan perilaku maupun pola hidup sehari-hari, seperti ketidakmampuan melakukan keterampilan kehidupan sehari-hari (*activity daily living*), masalah dalam mengendalikan nafsu makan, masalah tidak mampu menjaga kebersihan diri, ketidakaktifan fisik dan hambatan keterampilan sosial.

Di samping itu, beberapa kebutuhan penyandang disabilitas intelektual yang dikemukakan dalam Pedoman Rehabilitasi Sosial Penyandang Disabilitas Intelektual antara lain:

1. Peningkatan kemampuan KKS/ADL.
2. Perhatian, kepedulian, pendampingan, bimbingan dan asuhan yang sungguh-sungguh oleh keluarga dan penyelenggara pelayanan.
3. Pengaturan makanan dan asupan gizi yang memadai.
4. Aksesibilitas dan dukungan pelayanan kesehatan/medis oleh tenaga medis atau tenaga kesehatan yang terjangkau oleh penyandang disabilitas intelektual dan keluarganya.
5. Bimbingan intelektual, mental, spiritual dan sosial yang diberikan oleh orangtua/keluarga dan penyelenggaraan pelayanan.
6. Bimbingan keterampilan kerja atau kemandirian untuk dapat bekerja atau berkarya yang bernilai ekonomi.
7. Bimbingan keterampilan sosial agar penyandang disabilitas intelektual dapat berinteraksi sosial dan mengembangkan diri.
8. Advokasi bagi penyandang disabilitas intelektual agar dapat menyampaikan aspirasi (Direktorat Rehabilitasi Sosial Orang dengan Kecacatan Kemensos RI, 2012, hal. 11).

Kebutuhan anak penyandang disabilitas juga tidak terlepas dari kebutuhan dasar manusia yang pada dasarnya tidak jauh berbeda di setiap tahap kehidupan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut memiliki tingkatan atau hirarki, mulai dari yang paling rendah (bersifat dasar/fisiologis) sampai yang paling tinggi (aktualisasi diri).

Abraham Maslow mengemukakan *hierarchy of needs* (hirarki kebutuhan) yang terdiri dari 5 (lima) macam kebutuhan yaitu “*physiological needs* (kebutuhan fisiologis), *safety and security needs* (kebutuhan akan rasa aman), *love and belonging needs* (kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki), *esteem needs* (kebutuhan akan harga diri), dan *self-actualization* (kebutuhan akan aktualisasi diri)” (dalam Huripah, 2014, hal. 6).

## **2.2.2. Tinjauan tentang Motivasi Belajar**

### **2.2.2.1. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu *movere* yang artinya dorongan atau daya penggerak. Fillmore H. Standford mengemukakan bahwa “*motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class* (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu)” (dalam Mangkunegara, 2017, hal. 93). Selain itu, Santrock (2004) mengemukakan bahwa motivasi adalah proses memberi semangat, arah dan kegigihan perilaku. Artinya motivasi adalah proses di mana mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dan melakukan aktivitas secara terus menerus.

Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Menurut Chernis & Goleman (2001) motivasi belajar merupakan salah satu fasilitas atau kecenderungan seseorang untuk mencapai tujuan dengan kegigihan dan semangat dalam melakukan aktivitas belajarnya. Oleh karenanya, menurut Uno motivasi belajar adalah “dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang

belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung” (Uno, 2017, hal. 23).

Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman, yaitu:

Keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dikatakan keseluruhan karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar (Sardiman, 2018, hal. 75).

Motivasi belajar adalah “faktor psikis yang bersifat non-intelektual” (Sardiman, 2018, hal. 75). Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Dari beberapa pengertian motivasi belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

#### **2.2.2.2. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan, yang nantinya akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Dimana motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.

Menurut Sardiman fungsi motivasi ada tiga yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan

menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (Sardiman, 2018, hal. 85)

Selanjutnya, Sukmadinata mengemukakan bahwa motivasi memiliki dua fungsi, yaitu:

1. Mengarahkan (*Directional Function*)  
 Dalam mengarahkan kegiatan, motivasi berperan mendekatkan atau menjauhkan individu dari sasaran yang akan dicapai. Apabila sasaran atau tujuan merupakan sesuatu yang diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan mendekatkan. Sedangkan, bila sasaran tidak diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan menjauhi sasaran.
2. Mengaktifkan dan Meningkatkan Kegiatan (*Activating and Energizing Function*)  
 Suatu perbuatan atau kegiatan yang tidak bermotif atau motifnya sangat lemah, akan dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil. Sebaliknya, apabila motivasinya besar atau kuat, maka akan dilakukan dengan sungguh-sungguh, terarah dan penuh semangat, sehingga kemungkinan akan berhasil lebih besar (Sukmadinata, 2011, hal. 62).

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dan mencapai prestasi. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang melakukan kegiatan itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik dan sasaran akan tercapai.

### **2.2.2.3. Aspek-aspek Motivasi Belajar**

Cherniss dan Goleman (2001) menyebutkan ada empat aspek dalam motivasi belajar, yaitu adanya dorongan mencapai sesuatu, komitmen, inisiatif dan optimis.

1. Dorongan Mencapai Sesuatu

Suatu kondisi yang mana individu memiliki keinginan untuk memperjuangkan sesuatu agar sesuai dengan apa yang diharapkan.

## 2. Komitmen

Komitmen adalah salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar. Dengan memiliki komitmen yang tinggi, seseorang memiliki kesadaran untuk belajar, mampu mengerjakan tugas dan mampu menyeimbangkan tugas.

## 3. Inisiatif

Inisiatif dapat diartikan sebagai memunculkan inisiatif atau ide-ide baru yang akan menunjang keberhasilan dan kesuksesannya dalam menyelesaikan proses pendidikannya, sehingga ia dapat menuntun dirinya sendiri untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya dan juga orang di sekitarnya.

## 4. Optimis

Sikap gigih, tidak menyerah dalam mengejar tujuan dan selalu percaya bahwa tantangan selalu ada, tetapi setiap dari kita memiliki potensi untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik lagi.

Aspek-aspek motivasi belajar menurut Chernis & Goleman dipilih karena definisi setiap aspeknya lebih operasional sehingga lebih mudah dipahami dan lebih jelas untuk dijabarkan atau diamati serta sesuai dengan konteks pada penelitian ini.

### **2.2.3. Tinjauan tentang *Positive Reinforcement***

#### **2.2.3.1. Pengertian *Positive Reinforcement***

Terapi *behavior* adalah “penerapan aneka ragam teknik dan prosedur yang berakar pada teori tentang belajar” (Corey, 2013, hal. 193).  $R \rightarrow S^+$  (karakteristik *positive reinforcement*). Simbol tersebut mengartikan suatu hubungan yang

berkesesuaian diantara terjadinya suatu peristiwa (perilaku dan stimulus). Hasilnya adalah meningkatkan perilaku sasaran atau target. *Positive reinforcement* merupakan “suatu pola tingkah laku dengan memberikan ganjaran atau penguatan segera setelah tingkah laku yang diharapkan muncul adalah suatu cara yang ampuh untuk mengubah tingkah laku” (Corey, 2013, hal. 219).

*Positive reinforcement* adalah pemberian stimulus atau rangsangan (situasi, benda, kejadian atau kata-kata) yang mengikuti perilaku, yang bertujuan untuk memperkuat dan atau meningkatkan derajat terjadinya perilaku yang sama. Pandangan teknik ini didasari bahwa pada dasarnya setiap manusia di dalam hidupnya selalu mendambakan kesenangan, maka apabila dia mendapatkan stimulus yang menyenangkan, sebagai akibat (konsekuensi) dari perilakunya maka dia akan mengulangi, bahkan meningkatkan perilaku tersebut (Sutisna, Nono, Subardhini, M., Dewi, K., 2013, hal. 42 – 43).

Martin dan Pear berpendapat bahwa “*positive reinforcement* sering disamakan dengan kata hadiah (*reward*)” (dalam Purwanta, 2005, hal. 35). *Positive reinforcement* yaitu “stimulus yang pemberiannya terhadap *operant behavior* menyebabkan perilaku tersebut akan semakin diperkuat atau dipersering kemunculannya” (Farozin *et al.*, 2004, hal. 76).

Sejalan dengan pendapat di atas, “*positive reinforcement* sebagai penyajian stimulus yang meningkatkan probabilitas suatu respon” (Dalyono, 2009, hal. 33). Sedangkan Made Pidarta mendefinisikan *positive reinforcement* ialah setiap “stimulus yang dapat memantapkan respon pada pengkondisian instrumental dan setiap hadiah yang dapat memantapkan respon pada pengkondisian perilaku” (Made Pidarta, 2007, hal. 214).

Soetarlinah Sukadji menyatakan “apabila suatu stimulus berupa benda atau kejadian itu dihadirkan (yang terjadi sebagai akibat atau konsekuensi suatu perilaku) secara berulang-ulang, sehingga keseringan munculnya perilaku tersebut

meningkat atau terpelihara, maka peristiwa itu disebut *positive reinforcement*” (dalam Purwanta, 2005, hal. 35). Menurut Skinner (dalam Aziz & Yasin, 2018) mengemukakan bahwa *positive reinforcement* lebih efektif dalam proses mengubah dan mempertahankan perilaku yang diharapkan daripada menggunakan hukuman.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *positive reinforcement* adalah suatu stimulus atau rangsangan berupa benda atau peristiwa yang dihadirkan dengan segera terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan frekuensi munculnya perilaku tersebut.

#### **2.2.3.2. Tujuan *Positive Reinforcement***

Syaiful Bahri Djamarah mengemukakan 5 tujuan *Positive Reinforcement* dalam interaksi edukatif sebagai berikut:

1. Meningkatkan perhatian siswa dan membantu siswa belajar apabila pemberian penguatan digunakan secara selektif.
2. Memberi motivasi pada siswa dalam proses pembelajaran.
3. Dipakai untuk mengontrol atau mengubah tingkah laku siswa yang mengganggu dan meningkatkan cara belajar produktif.
4. Mengembangkan kepercayaan diri siswa untuk mengatur diri sendiri dalam pengalaman belajar.
5. Mengarahkan terhadap pengembangan berpikir yang *divergen* (berbeda) dalam pengambilan inisiatif yang bebas (Djamarah, 2005, hal. 118).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian *positive reinforcement* dapat berupa pujian atau hadiah, antara lain untuk meningkatkan perhatian terhadap mata pelajaran yang sedang diajarkan, mengembangkan rasa percaya diri untuk belajar dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan sehingga motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dapat meningkat karena merasa diperhatikan dan dihargai dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemberian teknik *positive reinforcement* dapat mengubah tingkah laku seseorang

yang kurang baik dan mempertahankan atau meningkatkan tingkah laku yang sudah baik.

### **2.2.3.3. Prosedur *Positive Reinforcement***

Prinsip umum dalam pemberian *positive reinforcement* adalah kesegeraan. Maksudnya bila perilaku yang telah diinginkan telah muncul dan akan dipelihara atau ditingkatkan maka segeralah diikuti dengan pemberian *positive reinforcement*. Martin dan Pear (dalam Purwanta, 2005) menguraikan bahwa dalam pemberian *positive reinforcement* memiliki prinsip-prinsip prosedur yaitu:

1. Menyeleksi Perilaku yang akan Ditingkatkan. Perilaku-perilaku yang diseleksi seharusnya perilaku yang khusus, misalnya tersenyum daripada perilaku yang umum seperti bersosialisasi.
2. Menyeleksi Penguat
  - a. Jika memungkinkan penguat yang dipilih hendaknya penguatan yang kuat dengan rambu-rambu, yaitu telah tersedia, dapat disajikan dengan segera mengikuti perilaku yang diinginkan, dapat digunakan lagi tanpa menyebabkan kejenuhan segera, tidak membutuhkan hubungan waktu yang besar untuk mengolah.
  - b. Menggunakan beberapa penguat secara fleksibel dan kapan penguat tersebut digunakan sesuai prosedur yang ditetapkan.
3. Menggunakan Penguat Positif
  - a. Menceritakan kepada individu tentang rencana sebelum latihan dimulai.
  - b. Memberikan penguat dengan segera yang mengikuti perilaku.

- c. Menjelaskan perilaku yang diinginkan kepada individu ketika penguat sedang diberikan (contoh: kamu membersihkan kamarmu dengan sangat indah).
- d. Menggunakan banyak pujian dan kontak fisik. Jangan selalu mengatakan ini bagus untukmu melainkan, sangat cantik, tepat, dan hebat.

#### **2.2.3.4. Jenis atau Macam Penguat dalam Perubahan Perilaku**

Sutisna, Nono, Subardhini, M., Dewi, K., (2013) dalam buku Perubahan Perilaku dalam Pekerja Sosial menyebutkan 2 macam penguat, yaitu penguat ekstrinsik dan penguat intrinsik yang dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Penguat Ekstrinsik

###### a. Penguat Primer

Penguat primer adalah penguat yang ada di dalam diri seseorang yang tidak dipelajari, yang berlangsung secara otomatis, tanpa pengalaman sebelumnya, didorong oleh faktor biologi, misalnya makan, minum, seks dan tidur. Karakteristik penguat tersebut adalah:

- 1) Menumbuhkan kepuasan yang bersifat psikologis, badaniah.
- 2) Berlangsung tanpa dipelajari, yaitu seseorang belum pernah kenal dengan penguat tersebut, terutama untuk penyembuhan.

###### b. Penguat Sekunder

Penguat sekunder, yaitu penguat yang dapat dipelajari, pernah dialami dan memiliki makna atau nilai tersendiri, misalnya berkaitan dengan contoh penguat primer (makanan, minuman, gambar porno, bantal).

Ada beberapa jenis dalam penguat sekunder yang dapat digunakan oleh pekerja sosial sebagai berikut:

- 1) Penguat Material. Penguat yang berbentuk materi dan apabila dijadikan suatu kekuatan bagi individu diberikan kepada seseorang secara konsisten, maka cenderung menguatkan perilaku, misalnya memberi perhiasan kepada pacar.
- 2) Penguat Sosial. Penguat ini berupa perilaku orang lain yang dapat dijadikan penguat dalam berperilaku bagi seseorang.
- 3) Penguat Aktivitas/Kegiatan. Suatu peristiwa atau kegiatan yang dapat dijadikan penguat bagi perilaku seseorang, misalnya nonton, piknik, bermain, pacaran.
- 4) Penguat Token. Suatu penguat yang melambangkan sesuatu yang bernilai yang memiliki arti tersendiri bagi seseorang sehingga orang tersebut berperilaku, misalnya bunga, *victory*, uang, benda berharga.
- 5) Penguat Premack. Penguat ini adalah perilaku yang kemungkinan munculnya tinggi dan digunakan sebagai penguat yang kemungkinan terjadinya atau munculnya rendah. Perilaku yang kemungkinan munculnya tinggi adalah perilaku yang menyenangkan dan santai, sedangkan perilaku yang munculnya rendah adalah yang bersifat pelaksanaan-pelaksanaan peranan sosial, misalnya kesukaan menonton sinetron dijadikan penguat untuk malasnya belajar.

## 2. Penguat Intrinsik

Penguat intrinsik adalah penguatan yang hanya bisa dirasakan oleh orang yang bersangkutan sehingga timbul suatu kepuasan emosional, sesudah orang tersebut melakukannya, misalnya semangat dalam melakukan suatu pekerjaan.

### 2.2.3.5. *Schedules of Reinforcement (Jadwal Penguat)*

Jadwal penguatan adalah pola-pola penguat yang berkaitan dengan tanggapan atau perilaku melalui hubungan-hubungan numerik (jumlah) dan temporal (lamanya), diantara penguat-penguat dan tanggapan. Sutisna, Nono, Subardhini, M., Dewi, K., (2013) dalam buku *Pengubahan Perilaku dalam Pekerja Sosial* menjelaskan dua jadwal penguatan, yaitu *continuous reinforcement* dan *intermittent schedules* sebagai berikut:

1. *Continuous Reinforcement* adalah penguatan secara terus menerus yang digunakan untuk perilaku baru.
2. *Intermittent Schedules* adalah pemberian penguatan perilaku yang sudah dikenal oleh klien dan sedikit memiliki pengalaman tentang perilaku tersebut. Ada dua macam jadwal penguat berselang-seling, yaitu:
  - a. *Ratio schedules*, yaitu jumlah perilaku yang atau tanggapan yang diberikan penguatan dan atau apabila seseorang melakukan sejumlah perilaku, maka diberikan penguatan.
  - b. *Interval schedules*, yaitu lamanya perilaku atau tanggapan yang diberikan penguatan dan atau seseorang melakukan sesuatu dalam jangka tertentu, kemudian diberikan penguatan.

## 2.2.4. Tinjauan tentang *Quantum Learning*

### 2.2.4.1. Pengertian *Quantum Learning*

*Quantum Learning* menciptakan konsep motivasi, yaitu langkah-langkah menumbuhkan minat belajar dan belajar aktif. *Quantum Learning* adalah perubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya (DePorter dkk, 2012, hal. 32). *Quantum Learning* merupakan “kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat” (DePorter dan Hernacki, 2020, hal. 20). Adapun model pembelajaran dijelaskan sebagai turunan teori belajar humanistik:

*Quantum Learning* adalah merupakan turunan dari teori belajar humanistik, yang mana dalam teori tersebut berasumsi bahwa jika manusia dapat memaksimalkan potensi nalar dan emosinya secara baik, maka mereka juga mampu melakukan peningkatan prestasi secara baik. Karenanya konsep dasar dalam pembelajaran *Quantum Learning* adalah pembelajaran harus menyenangkan, mengasikkan dan dalam suasana yang gembira (Arbayah, 2013, hal. 217).

*Quantum learning* merupakan “seperangkat metode dan falsafah belajar yang telah terbukti efektif untuk semua tipe orang dan segala usia” (DePorter dan Hernacki, 2020, hal. 14). *Quantum Learning* pertama kali digunakan di Supercamp. *Quantum Learning* “berakar dari upaya Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai *suggestology* atau *suggestopedia*” (DePorter dan Hernacki, 2020, hal. 14). Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif atau negatif. Istilah lain yang hampir dapat disamakan dengan *suggestology*, yaitu pemercepatan belajar. Pemercepatan belajar

didefinisikan sebagai “kemungkinan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan” (DePorter dan Hernacki, 2020, hal. 14).

Huda (2014) berpendapat bahwa *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan. *Quantum Learning* sebagai salah satu model belajar dapat memadukan berbagai sugesti positif dan interaksinya dengan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menimbulkan motivasi pada diri siswa sehingga dapat mempengaruhi proses belajar mereka.

Metode yang dapat digunakan dalam penerapan *Quantum Learning* adalah sebagai berikut:

1. Mencontoh.
2. Permainan.
3. Simulasi.
4. Simbol (DePorter dan Hernacki, 2020, hal. 15).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diartikan bahwa penerapan *Quantum Learning* akan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dari awal pembelajaran hingga akhir sehingga akan berminat dan termotivasi untuk belajar. *Quantum Learning* dalam penelitian ini akan menggunakan metode permainan yang memiliki peranan menambah gairah dan motivasi belajar. Permainan yang digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga telah dimodifikasi sedemikian rupa, dimana permainan dilakukan dilantai dan aturan main juga mengalami perubahan. Setiap kolom pada permainan ular tangga ditambahkan soal bilangan matematika dan gambar-gambar yang berfungsi meningkatkan

penguasaan kosakata klien berkaitan dengan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi sosial.

#### **2.2.4.2. Langkah-langkah *Quantum Learning***

*Quantum Learning* memiliki kerangka perencanaan yang akan memudahkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Kerangka *Quantum Learning* menjamin siswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap pelajaran. Bobbi DePorter mengemukakan guna memudahkan dalam mengingat kerangka pembelajaran *Quantum Learning* dapat disingkat menjadi TANDUR:

1. Tumbuhkan, yaitu menumbuhkan minat belajar dengan memuaskan rasa ingin tahu dalam bentuk Apa Manfaatnya BagiKu (AMBAK).
2. Alami, ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua siswa.
3. Namai, berikan konsep berkaitan model, strategi, metode dan lainnya.
4. Demonstrasikan, sediakan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya.
5. Ulangi, beri kesempatan untuk mengulangi apa yang telah dipelajarinya sehingga siswa merasakan langsung dimana kesulitan akhirnya datang keberhasilan.
6. Rayakan, dimaksudkan sebagai pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi serta pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan (dalam Sa'ud, 2010, hal. 129).

Lebih lanjut Bobbi DePorter menjelaskan bahwa segala sesuatu yang akan dikerjakan harus menjanjikan manfaat atau tidak akan termotivasi untuk melakukannya. Apa Manfaatnya BagiKu (AMBAK) adalah “motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan” (DePorter dan Hernacki, 2020, hal. 49).

#### **2.2.5. Tinjauan tentang Model Pengembangan Teknik *Positive Reinforcement* dengan *Quantum Learning***

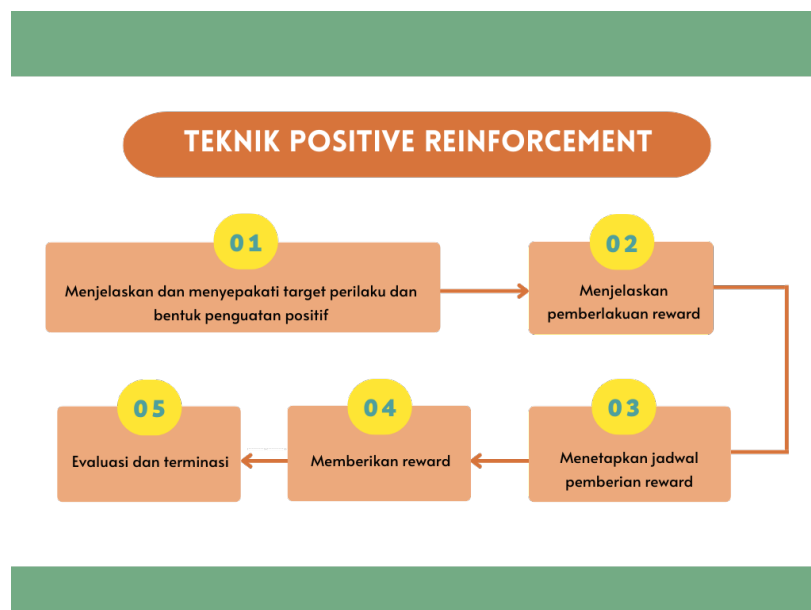
Pengembangan Teknik *Positive Reinforcement* dengan *Quantum Learning* merupakan hasil rekayasa teknologi terapi psikososial berupa penggabungan teknik

*Positive Reinforcement* dengan model *Quantum Learning* untuk menumbuhkan motivasi dari diri klien (motivasi intrinsik) serta menemukan dan mengembangkan potensi diri. *Positive reinforcement* merupakan teknik yang telah diterapkan sebelumnya sebagai penyajian stimulus yang meningkatkan derajat terjadinya *target behavior*. *Quantum Learning* “berakar dari upaya Lozanov yang bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai *suggestology* atau *suggestopedia*” (DePorter dan Hernacki, 2020, hal. 14). Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif atau negatif. Teknologi hasil rekayasa ini sejalan dengan model dalam terapi psikososial *Cognitive Behavior Therapy* (CBT). *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) adalah pendekatan konseling yang dirancang untuk menyelesaikan permasalahan konseli pada saat ini dengan cara melakukan restrukturisasi kognitif dan perilaku yang menyimpang. “Pendekatan *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) didasarkan pada formulasi kognitif, keyakinan (sugesti) dan strategi perilaku yang mengganggu” (Gunawan, Uga P. & Subardhini, M., 2022, hal. 9). Maka, pengembangan teknik *Positive Reinforcement* dengan *Quantum Learning* ini akan dilakukan dengan memberikan sugesti positif, sedangkan pada aspek *behavior* diarahkan untuk belajar mengubah perilaku.

Beberapa metode yang dapat digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah “mencontoh, permainan, simulasi dan simbol” (DePorter dan Hernacki, 2020, hal. 15). Pada penelitian ini akan menggunakan metode permainan yang memiliki peranan menambah gairah dan motivasi belajar. Permainan yang digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga telah dimodifikasi

sedemikian rupa, dimana permainan dilakukan dilantai dan aturan main juga mengalami perubahan. Setiap kolom pada permainan ular tangga ditambahkan soal bilangan matematika dan gambar-gambar yang berfungsi meningkatkan penguasaan kosakata klien berkaitan dengan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi sosial.

Berdasarkan langkah-langkah penerapan teknik *positive reinforcement* menurut Martin dan Pear (dalam Purwanta, 2005), desain awal teknologi sebagai berikut:



**Gambar 2.1** Desain Awal Teknik *Positive Reinforcement*  
**Sumber** Hasil Analisis Peneliti

Desain awal teknik *positive reinforcement* yang terdiri dari 5 (lima) langkah, kemudian dikembangkan menjadi sebuah desain baru dengan menambahkan beberapa langkah dalam penerapan *Quantum Learning*, yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan (TANDUR) sebagai berikut:



**Gambar 2.2** Desain Pengembangan Teknik *Positive Reinforcement* dengan *Quantum Learning*

**Sumber Hasil Analisis Peneliti**

Berdasarkan gambar di atas terdapat 11 tahapan proses pelaksanaan pengembangan teknik *Positive Reinforcement* dengan *Quantum Learning*:

1. Menjelaskan dan Menyepakati Target Perilaku dan Bentuk Penguat Positif

Peneliti bersama klien menyepakati target perilaku yang akan ditingkatkan dan bentuk penguatan positif yang akan diberikan berdasarkan prinsip ketersediaan, kemudahan dalam menyediakan penguat, menghindari kejenuhan dan tidak membutuhkan waktu lama menyediakan penguat tersebut. Bentuk *reward/positive reinforcers* yang akan diberikan disesuaikan dengan hal-hal yang disukai oleh klien meliputi *consumable reinforcers*, *activity reinforcers* dan *social rewards*. Peneliti melakukan observasi dan bertanya secara langsung kepada klien untuk mengetahui hal-hal apa saja yang disukai.

2. Menjelaskan Pemberlakuan *Reward*

Peneliti memberikan penjelasan bahwa klien harus menjalankan target perilaku yang telah disepakati. Peneliti juga menjelaskan bahwa

dalam jangka waktu yang telah ditentukan klien harus benar-benar melakukan hal tersebut jika ingin mendapatkan *reward* yang diinginkan.

3. Menetapkan Jadwal Pemberian *Reward*

Peneliti dan klien bersama-sama menetapkan jadwal pemberian *reward*. Klien akan mendapatkan *reward* setelah berhasil menampilkan target perilaku yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar.

4. Tumbuhkan

Menumbuhkan minat klien untuk belajar dengan menyadarkan klien, apa manfaat kegiatan pembelajaran bagi kehidupannya dalam bentuk Apa Manfaatnya BAGiku (AMBAK). Peneliti juga perlu menumbuhkan suasana yang menyenangkan di hati klien. Klien dapat diajak untuk bernyanyi ataupun bercerita dengan tujuan membuat hati klien senang sebelum kegiatan belajar dimulai.

5. Alami

Peneliti pada langkah ini menciptakan/mendatangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti oleh klien. Klien akan diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman yang telah mereka miliki. Peneliti menggali pengetahuan klien dengan memberikan pertanyaan pemantik terkait permainan ular tangga.

6. Namai

Memberikan konsep berkaitan dengan metode permainan yang digunakan. Peneliti akan melibatkan klien secara langsung untuk memberi label/menamai kegiatan yang akan dilaksanakan.

7. Demonstrasikan

Klien melakukan kegiatan belajar dengan metode permainan yang telah disediakan. Permainan yang digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 (dua) orang/lebih. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada klien agar senantiasa mempelajari/mengulang kembali materi dengan suasana menyenangkan terkait bilangan matematika dan peningkatan penguasaan kosakata dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi sosial.

8. Ulangi

Klien mengulangi permainan ular tangga untuk memperkuat ingatan terhadap materi yang dipelajari. Kesempatan untuk mengulangi apa yang telah dipelajarinya ini akan membuat klien merasakan langsung dimana kesulitan dan berusaha mengatasi kesulitan tersebut.

9. Rayakan

Peneliti pada langkah ini mengapresiasi apa yang telah dilakukan oleh klien. Peneliti dapat memberikan pujian, tepuk tangan bersama maupun bersorak bersama. Peneliti dapat pula memberikan *reward* kepada peserta teraktif atau yang memperoleh nilai paling tinggi dengan tujuan memotivasi yang lainnya.

10. Memberikan *Reward*

Peneliti memberikan *reward* yang telah disepakati kepada klien ketika menampilkan target perilaku. Di awal-awal pembentukan perilaku

mungkin bisa saja setiap perilaku muncul diberikan penguat, namun setelah perilaku itu terbentuk maka penguat yang diberikan dilakukan secara berkala.

#### 11. Evaluasi dan Terminasi

Peneliti pada tahap evaluasi menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat. Selain itu, menilai atau melihat seberapa jauh tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Kemudian, pada tahap terminasi peneliti mengembangkan berbagai strategi agar klien mampu memelihara perubahan-perubahan yang telah dicapai karena proses pertolongan akan dihentikan.

### 2.2.6. Tinjauan tentang Pekerjaan Sosial dengan Anak Penyandang Disabilitas

#### 2.2.5.1. Pengertian Pekerjaan Sosial

Max Siporin mendefinisikan pekerjaan sosial sebagai berikut:

Pekerjaan sosial didefinisikan sebagai metode yang bersifat sosial dan institusional untuk membantu seseorang mencegah dan memecahkan masalah-masalah sosial yang mereka hadapi, untuk memulihkan dan meningkatkan kemampuan menjalankan fungsi sosial mereka. Pekerjaan sosial juga dapat dikatakan sebagai instuti sosial, profesi pelayanan manusia serta seni praktek teknis dan ilmiah (dalam Fahrudin, 2014, hal. 61).

Selanjutnya, pekerjaan sosial menurut Charles Zastrow adalah sebagai berikut:

Pekerjaan sosial merupakan kegiatan profesional yang membantu individu-individu, kelompok-kelompok dan masyarakat untuk meningkatkan atau memperbaiki kemampuan mereka dalam berfungsi sosial serta menciptakan kondisi masyarakat yang memungkinkan mereka untuk mencapai tujuannya (dalam Fahrudin, 2014, hal. 60).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pekerjaan sosial sebagai suatu ilmu yang prakteknya berdasarkan pengetahuan dan keterampilan ilmiah tentang relasi kemanusiaan, perubahan sosial dan pemberdayaan guna mendorong pemecahan masalah bagi individu, kelompok dan masyarakat agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfungsi sosial serta menciptakan kondisi masyarakat yang memungkinkan tercapainya tujuan yang diharapkan.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2019 tentang Pekerja Sosial mencantumkan bahwa praktik pekerjaan sosial adalah penyelenggaraan pertolongan profesional yang terencana, terpadu, berkesinambungan dan tersupervisi untuk mencegah disfungsi sosial serta memulihkan dan meningkatkan keberfungsian sosial individu, keluarga, kelompok dan masyarakat.

#### **2.2.5.2. Fungsi dan Tujuan Pekerjaan Sosial**

Pekerjaan sosial memiliki tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan sosial manusia dengan membantu memenuhi kebutuhan dan memecahkan masalah yang dihadapi. Pekerjaan sosial berusaha untuk memperkuat keberfungsian sosial orang dan meningkatkan efektivitas lembaga-lembaga dalam masyarakat yang menyediakan sumber-sumber serta kesempatan-kesempatan bagi warganya yang menyumbang kesejahteraan sosial. Max Siporin membagi fungsi dasar pekerjaan sosial menjadi empat bagian sebagai berikut:

1. Mengembangkan, memelihara dan memperkuat sistem kesejahteraan sosial sehingga dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar manusia.
2. Menjamin memadainya standar – standar subsistem kesehatan dan kesejahteraan bagi semua orang.

3. Meningkatkan kemampuan orang untuk melaksanakan fungsi secara optimal untuk melaksanakan fungsinya secara optimal sesuai dengan status dan peranan mereka di dalam institusi-institusi sosial.
4. Mendorong dan meningkatkan ketertiban sosial (*social order*) serta struktur institusional masyarakat (dalam Sukoco, 2011, hal. 98).

Tujuan praktik pekerjaan sosial menurut NASW adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan-kemampuan orang untuk memecahkan masalah, mengatasi (*coping*) dan perkembangan.
2. Menghubungkan orang dengan sistem-sistem yang memberikan kepada mereka sumber-sumber yang memberikan kesempatan-kesempatan.
3. Memperbaiki keefektifan dan bekerjanya secara manusiawi dari sistem-sistem yang menyediakan orang dengan sumber-sumber dan pelayanan-pelayanan.
4. Mengembangkan dan memperbaiki kebijakan sosial (dalam Fahrudin, 2014, hal. 66-67).

Tujuan tersebutlah yang menjadi misi pekerja sosial dalam melakukan praktik pertolongan kepada individu, kelompok maupun masyarakat yang mengalami masalah. Upaya yang dilakukan dalam praktik pekerjaan sosial adalah untuk meningkatkan kemampuan, mengatasi masalah hingga menghubungkan kepada sistem dan pelayanan-pelayanan sosial dan memperbaiki kebijakan sosial.

#### **2.2.5.3. Pelayanan Pekerjaan Sosial terhadap Pemenuhan Hak dan Kebutuhan Anak Penyandang Disabilitas**

Anak penyandang disabilitas termasuk ke dalam permasalahan yang ditangani oleh pekerja sosial. Hal tersebut tercantum di dalam Pujileksono dkk (2018) pada poin keempat menyebutkan bahwa pelayanan sosial bagi disabilitas dan anak berkebutuhan khusus termasuk ke dalam bidang praktik pekerja sosial. Selain itu, anak dengan kedisabilitasannya merupakan salah satu dari 26 Pemerlu Pelayanan Kesejahteraan Sosial (PPKS). Agiati dkk (2018) mengemukakan pelayanan terhadap anak penyandang disabilitas bersifat mikro, mezzo dan makro bersifat makro sebagai berikut:

1. Pelayanan secara mikro, antara lain adalah pemberian layanan rehabilitasi baik rehabilitasi medis, sosial maupun rehabilitasi vokasional termasuk penanganan permasalahan psikososial anak penyandang disabilitas dan keluarga dengan pendekatan dan intervensi pekerjaan sosial yang berbasis keluarga, masyarakat dan berbasis institusional termasuk intervensi bagi anak penyandang disabilitas dengan model manajemen kasus atau terapi psikososial.
2. Pelayanan secara mezo, antara lain adalah layanan aksesibilitas, dukungan keluarga dan masyarakat sampai pada pengakuan nilai-nilai kehidupan sosio-budaya masyarakat terhadap anak penyandang disabilitas.
3. Pelayanan secara makro adalah pelayanan yang merupakan kebijakan sosial, dimana arah dan program kegiatan pelayanan dan rehabilitasi sosial bagi anak penyandang disabilitas.

Intervensi bagi penyandang disabilitas dengan terapi psikososial juga termasuk dalam kategori praktik bersifat mikro. Berdasarkan beberapa penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal, bentuk intervensi terapi psikososial untuk penyandang disabilitas dan keluarganya antara lain sebagai berikut:

1. Model *Social Skill Training* menjadi alternatif terapi psikososial yang efektif dalam mengembangkan kemampuan keterampilan sosial penyandang disabilitas mental skizofrenia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial pada aspek kemampuan bekerja sama dan pengembangan motivasi dapat meningkat dengan menggunakan model *Social Skill Training* (Dimiyati, D. S., Agiati, E., & Sakroni, S., 2019).

2. *Emotional Freedom Technique (EFT) with Visuality* efektif untuk mengurangi kecemasan pada penyandang disabilitas rungu wicara. Berdasarkan hasil pengukuran menggunakan Skala HARS terdapat penurunan skor kecemasan (Pranata, A. R., Subardhini, M., & Setianingsih, K. D., 2022).
3. Perkembangan konseling tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi. Konseling dapat diselenggarakan dengan media dalam jaring (daring) yang memungkinkan hubungan konseling jarak jauh. Namun, pekerja sosial dalam melakukan konseling jarak jauh melalui media daring perlu memperhatikan hal-hal berikut (a) kelebihan dan kekurangan dalam layanan konseling daring; (b) penggunaan bantuan teknologi; (c) ketepatan bentuk konseling daring; (d) akses terhadap aplikasi untuk layanan konseling daring; (e) aspek hukum dan aturan dalam penggunaan teknologi dalam konseling; dan (f) hal-hal teknis yang menyangkut teknologi dalam bisnis dan hukum jika seandainya layanan diberikan antar wilayah atau negara (Subardhini, M., & Sakroni, 2021).
4. Keluarga berperan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak penyandang disabilitas. Pekerja sosial dalam intervensi keluarga khususnya orang tua dapat memberikan pelatihan *parenting skill*. Pelatihan ini merupakan bentuk kegiatan dari *educational group* yang terdiri dari pemberian informasi dan juga keterampilan kepada orang tua yang memiliki anak penyandang disabilitas multi mengenai penyandang disabilitas multi dan pengasuhan serta pelatihan *parenting skill* dengan teknik *role play*.

Selain itu, kegiatan pemberian dukungan, kekuatan, motivasi dan berbagi pengalaman antar anggota kelompok melalui *self help group* (Sagala, R. E., Subardhini, M., & Nurrohmi, 2021).

5. Pelayanan dan rehabilitasi Sosial bagi penyandang disabilitas selama ini diarahkan pada pemenuhan hak hidup layak dan penguatan akses terhadap layanan lewat *Purposive Social Assistance* serta *Intervention Therapies*. Pasca COVID-19 pelayanan rehabilitasi sosial yang diselenggarakan oleh Balai, Loka maupun Panti mengisyaratkan untuk membuka layanan “*day care service*”. Layanan ini berupa konsultasi kesehatan, konseling keluarga, terapi psikososial dan lain sebagainya (Subardhini, M., 2020).

### **2.3. Kerangka Pikir Penelitian**

Peneliti membangun kerangka pikir penelitian guna menjadi dasar apa yang akan dilakukan. Peneliti melihat bahwa permasalahan subjek penelitian yang mudah putus asa dan berusaha menghindar dari kegiatan rutin belajar malam, malas mengerjakan tugas, pasif saat kegiatan belajar serta mudah merasa bosan merupakan bentuk dari perilaku motivasi belajar rendah. Motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu “adanya dorongan mencapai sesuatu, komitmen, inisiatif dan optimis” (Cherniss & Goleman, 2001, hal. 88).

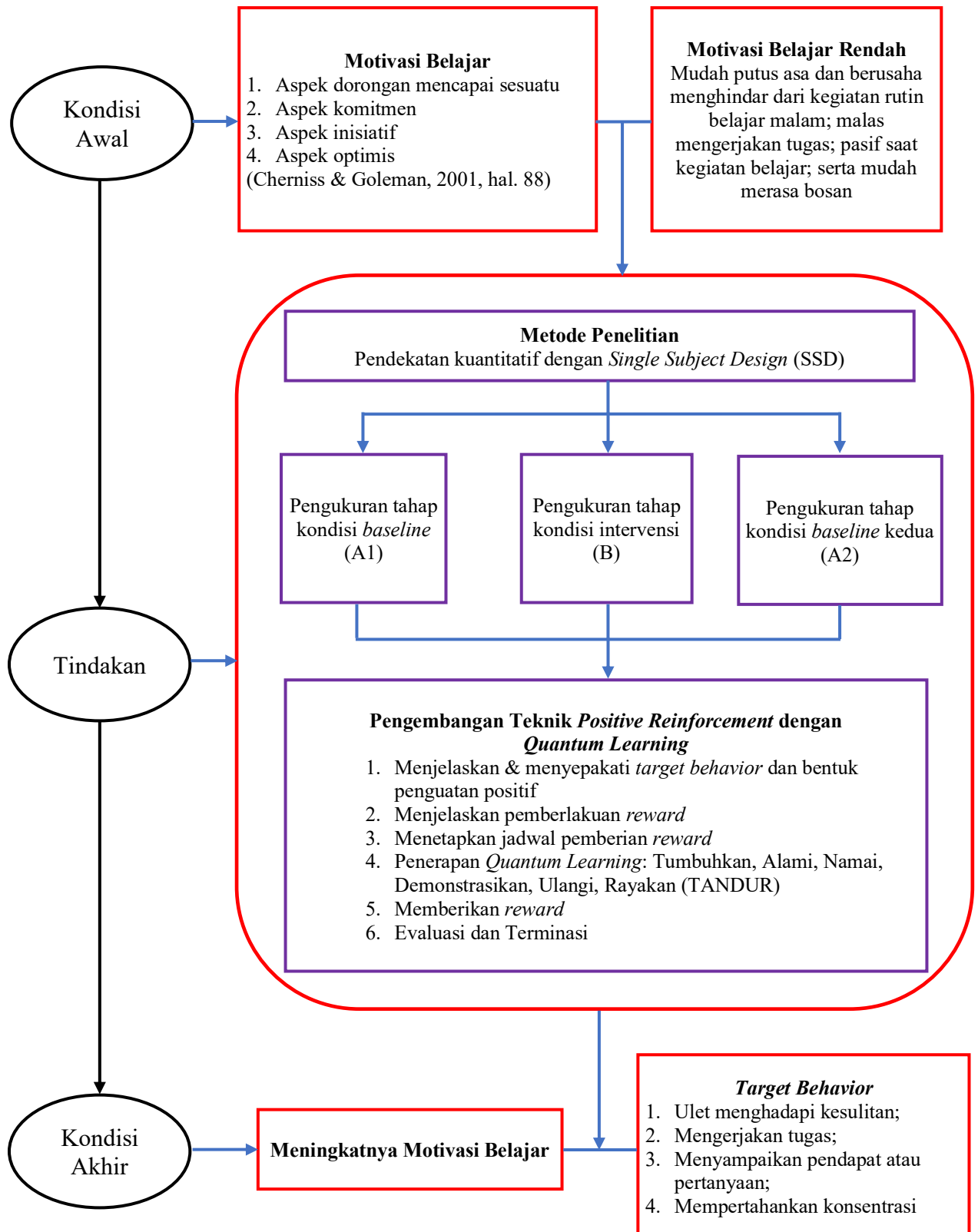
Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan penanganan terapi psikososial pendekatan perilaku dengan teknik *Positive Reinforcement*. Namun, teridentifikasi kendala atau tantangan dalam penerapan teknik *Positive Reinforcement* terutama dalam mempertahankan perilaku. Klien cenderung melaksanakan perubahan dikarenakan penguat atau *reward* yang akan diterimanya

sehingga perubahan tidak terjadi secara berkelanjutan. Selain itu, *reward* yang tidak sesuai juga membuat klien terlena dengan hadiah yang diterima.

Oleh karena itu, dirancang pengembangan teknik *Positive Reinforcement* dengan menambahkan model *Quantum Learning* untuk menumbuhkan motivasi dari diri klien (motivasi intrinsik) serta menemukan dan mengembangkan potensi diri. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penerapan *Quantum Learning* disingkat menjadi TANDUR, yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan. Metode yang akan digunakan adalah metode permainan berupa permainan ular tangga.

Metode penelitian *Single Subject Design* (SSD) digunakan untuk mengukur pengaruh pengembangan teknik *Positive Reinforcement* dengan *Quantum Learning* sebagai variabel bebas (*independent*) terhadap peningkatan motivasi belajar sebagai variabel terikat (*dependent*) dalam rangka pengujian hipotesis. Perilaku sasaran atau *target behavior* diukur berulang kali selama 3 tahapan, yaitu pertama, kondisi *baseline* (A1); kedua, kondisi intervensi (B); dan ketiga, kondisi dimana intervensi ditarik dan kembali ke kondisi semula atau *baseline* (A2).

Penerapan pengembangan teknik *Positive Reinforcement* dengan *Quantum Learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak penyandang disabilitas grahita ringan. Keberhasilan pengembangan teknologi yang ditawarkan dapat terlihat dari peningkatan perilaku sasaran yang meliputi ulet menghadapi kesulitan, mengerjakan tugas, menyampaikan pendapat atau pertanyaan dan mampu mempertahankan konsentrasi. Berikut merupakan ilustrasi kerangka pikir penelitian:



**Gambar 2.3** Desain Awal Teknik *Positive Reinforcement*  
**Sumber** Hasil Analisis Peneliti Tahun 2023