

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak Tunagrahita merupakan anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam perkembangan daya pikir serta kepribadian, mereka memiliki keterlambatan perkembangan dalam segala bidang dan rentang memori yang pendek apabila berhubungan dengan akademik dan sulit untuk berpikir abstrak. Endang Rochyadi dan Zainal Alimin (2005, hlm. 11) menyebutkan bahwa “tunagrahita berkaitan erat dengan masalah perkembangan kemampuan kecerdasan yang rendah dan merupakan sebuah kondisi”. *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities* mendefinisikan “Hambatan intelektual adalah disabilitas (hambatan) ditandai dengan keterbatasan yang signifikan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif, mencakup keterampilan sosial dan kegiatan sehari-hari, disabilitas ini terjadi pada usia perkembangan”. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat diketahui bahwa anak tunagrahita memiliki kecerdasan dibawah rata-rata secara signifikan, disertai dengan ketidakmampuan menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan terjadi pada saat usia perkembangan.

Dalam klasifikasi anak tunagrahita meliputi anak tunagrahita ringan, sedang, berat dan sangat berat, hal ini dibuat yaitu untuk mempermudah dalam memberikan penanganan dan layanan pendidikan yang sesuai. *American Association on Intellectual and Developmental*

Arie Afriadiansyah, 2022

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *PAPERCRAFT* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB SUKAGALIH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Disabilities memaparkan tiga kriteria seseorang dianggap memiliki hambatan intelektual “Fungsi intelektual di bawah rata-rata yang merujuk pada kapasitas mental secara umum, Keterbatasan signifikan perilaku adaptif seperti Keterampilan konseptual bahasa dan literasi konsep uang, waktu, serta angka juga pengarahan diri, dan kondisi ini merupakan salah satu dari beberapa disabilitas (hambatan) perkembangan.” Anak tunagrahita sedang pada Skala Binet kelompok ini memiliki IQ 51-36 dan 54-40 berdasarkan Skala Weschler. Anak tunagrahita sedang dapat mengembangkan diri dan mengoptimalkan kemampuan perilaku adaptifnya, seperti merawat diri dan melindungi diri. Maria J. Wantah (2007, hlm. 18) menjelaskan bahwa “Anak tunagrahita sedang sangat sulit bahkan tidak dapat belajar secara akademik seperti belajar menulis, membaca dan berhitung walaupun anak tunagrahita sedang masih dapat menulis secara sosialnya misalnya menulis namanya sendiri, alamat rumahnya dan lain-lain. Masih dapat di didik mengurus diri seperti mandi, berpakaian, makan, minum, mengerjakan pekerjaan rumah tangga dan sebagainya”. Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa karakteristik anak tunagrahita sedang memiliki kecerdasan intelektual dibawah rata-rata yang mampu diberikan pembelajaran khusus untuk meningkatkan kemampuan anak, hingga anak dengan tunagrahita sedang mampu belajar keterampilan fungsional, mengurus diri, adaptasi lingkungan terdekat hingga mengerjakan beberapa pekerjaan sederhana.

Bidang pengembangan fisik motorik pada anak meliputi motorik kasar dan motorik halus. Sujiono dalam Kusuma Nugraheni (2019, hlm. 7) menyebutkan “kemampuan motorik halus adalah kemampuan motorik untuk mempelajari ketepatan koordinasi tangan dan mata. Koordinasi tangan dan mata disaat seseorang menggunakan pikirannya untuk mengontrol gerakan dan tindakan dari otot kecil yang merupakan komponen penting dari pengembangan kemampuan motorik halus.” Decaprio dalam Kusuma Nugraheni (2019, hlm. 8) menyebutkan “kemampuan motorik halus adalah kemampuan yaang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan saraf motorik halus dan dikembangkan melalui kegiatan dan angangan yang dilakukan secara rutin. Dengan demikian dapat diketahui bahwa motorik halus adalah kemampuan dalam menggerakan koordinasi otot-otot halus, sehingga dapat melakukan berbagai kegiatan yang memerlukan koordinasi yang rinci serta tidak memerlukan banyak tenaga.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SLB Sukagalih terdapat yang siswa memiliki masalah berkaitan dengan kesulitan untuk menggenggam suatu benda, membuat siswa tidak dapat memegang pensil dengan benar, saat menulis jika diarahkan untuk menggenggam pensil dengan benar siswa tidak bisa melakukannya karena otot jari-jarinya dirasa lemah, hal ini membuat siswa tidak beraturan dalam menuliss. Hasil tulisan siswa tidak dapat membuat bentuk huruf yang benar, siswa juga tidak dapat membuat garis lurus

walaupun telah menggunakan garis bantu, selain itu juga siswa kesulitan mewarnai suatu gambar, dan membutuhkan waktu yang lama ketika diminta membuka satu halaman dalam buku dikarenakan tidak adanya keseimbangan otot tangan.

Setelah melihat masalah yang terjadi diatas serta mengidentifikasi kasus yang terjadi, dalam penelitian ini peneliti berusaha meneliti cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus yang dimiliki siswa dalam menulis melalui media pembelajaran *papercraft* yang dilakukan terhadap subjek tersebut. Pada dasarnya media pembelajaran *papercraft* merupakan keterampilan atau seni yang melibatkan kegiatan melipat dan mengelem kertas. Dengan media pembelajaran tersebut diharapkan siswa mampu menggunakan tangan dan jari-jemarinya dengan maksimal untuk memnggengam suatu benda dengan benar sehingga dapat membuat tulisannya lebih jelas ataupun dapat menunjang aktivitas lainnya yang memerlukan motorik halus.

Pada pelaksanaanya, membuat *papercraft* ini perlu melalui beberapa kegiatan seperti mengunting, melipat kertas hingga mengelem dan menempelkan kertas. Gerak yang dilatih dari anak melalui kegiatan mengunting dan melipat ini adalah dari bagaimana anak menggerakan gunting atau melipat dan menekan lipatan demi lipatan itu, kegiatan ini akan memperkuat otot-otot pada telapak tangan dan jari-jari tangan anak yang mana merupakan salahsatu modal awal dalam keterampilan menulis. Melalui kegiatan ini juga anak dapat mengkoordinasi mata dan jari tangan dan dalam memegang gunting maupun melipat akan lebih

sempurna. Dengan begitu anak dapat belajar dengan dirinya merasa sedang bermain.

Sedangkan *papercraft* merupakan keterampilan membuat sebuah objek 3D dari bahan dasar kertas, dengan cara menggunting, melipat dan menempel pola yang telah didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi sebuah bentuk yang kita inginkan. Manfaat penggunaan *papercraft* sebagai media pembelajaran yaitu dapat melatih motorik halus pada siswa sekaligus sebagai sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan dan kaya manfaat, serta dapat melatih konsentrasi.

Dalam menyusun penelitian ini, erat kaitannya dengan penelitian yang terdahulu. Pada tahun 2019, Kusuma Nugraheni melakukan penelitian untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian sidang Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa dengan judul “Penerapan *Papercraft* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Pertiwi Bendan III Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019” selanjutnya pada tahun 2019, padilah melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi kegiatan bermain *papercraft* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dengan judul “Implementasi Kegiatan Bermain *Papercraft* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas B PAUD Taman Sari Banyuasin”

Maka dari itu dikarenakan terdapat kasus yang terjadi disekitar peneliti, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media

Pembelajaran *Papercraft* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Tunagrahita Sedang Di SLB Sukagalih

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hambatan keterampilan motorik halus siswa yang tidak dapat menggenggam pensil dengan benar
2. Hasil tulisan siswa yang tidak beraturan dan membuat bentuk huruf tidak jelas
3. Kesulitan dalam membuka lembar halaman pada buku

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan banyaknya faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita sedang yang dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media *papercraft* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dalam hal menulis.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini adalah “Seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran *papercraft* terhadap peningkatan keterampilan menulis bagi anak tunagrahita sedang ?”

1.5 Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui besarnya pengaruh penerapan media pembelajaran papercraft terhadap keterampilan menulis permulaan bagi anak tunagrahita sedang.

2. Tujuan Khusus

Mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *papecraft* terhadap peningkatkan keterampilan memegang alat tulis , menggerakkan alat tulis diudara, menyambungkan titik-titik, menarik garis dan menebalkan huruf.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi pengembang media pembelajaran papercraft ini untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita sedang.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran *papercraft* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita sedang bagi mahasiswa, peserta didik ataupun praktisi.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini struktur organisasi dibuat untuk memudahkan gambaran isi dari setiap bab, urutan penulisan serta keterkaitan setiap bab. Secara lebih rinci sebagai berikut:

1. BAB I terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang merupakan bagian dari uraian pendahuluan penelitian
2. BAB II berisikan teori-teori yang relevan yang dapat menunjang topik penelitian.
3. BAB III berisikan metodologi penelitian yang digunakan termasuk didalamnya subjek penelitian dan lokasi penelitian
4. BAB IV berisikan mengenai temuan dan hasil penelitian yang didapat.
5. BAB V berisikan kesimpulan dan rekomendasi yang telah dilakukan.