

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai manusia, diperlukan berbagai keterampilan dasar. Salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki adalah keterampilan motorik. Keterampilan motorik merupakan kemampuan melakukan suatu gerakan yang memerlukan pengendalian jasmani melalui aktivitas-aktivitas yang mengoordinasikan pusat saraf dan otot yang memerlukan kematangan dalam melakukannya (Fatmawati, 2020, hlm. 7). Keterampilan motorik terbagi menjadi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan gerakan-gerakan yang menggunakan otot besar, sedangkan motorik halus berkaitan dengan gerakan-gerakan yang menggunakan otot kecil yang membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan (Khadijah & Amelia, 2020, hlm. 12).

Motorik halus merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dimiliki oleh anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari, dengan keterampilan motorik halus, yang baik anak dapat melakukan berbagai aktivitas di sekolah seperti memegang alat tulis, menulis, menggunting, dan sebagainya. Hambatan motorik halus yang dimiliki oleh anak, akan menghambat proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar anak (Ulandary & Shodiq, 2023, hlm. 54).

Terdapat perbedaan kemampuan motorik halus pada anak, baik dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh kondisi anak dan stimulasi yang didapatkan. Salah satu yang mengalami hambatan dalam motorik halus adalah anak autis. Beberapa anak autisme mempunyai permasalahan dan keterlambatan dalam perkembangan motorik halus (Puspitaningtyas, 2019, hlm. 84-85).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nordin dkk. (2021, hlm. 3) terdapat 38,5% anak dengan autistik mengalami keterlambatan dalam keterampilan motorik halusnya. Najmah (2022, hlm. 2) mengatakan bahwa autis mengalami gangguan pada perkembangan motorik, otot yang lemah, serta kurang baik dalam

keseimbangan tubuh, koordinasi mata dengan tangan dan koordinasi mata dengan kaki.

Berdasarkan hasil pengamatan di SLB Purnama Asih, ditemukan anak autis kelas empat dengan keterampilan motorik halus yang masih rendah. Hal tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam memegang alat tulis dan menebalkan pola garis, dimana anak belum mampu memegang pensil dengan baik dan konsisten serta belum mampu menebalkan pola garis tegak, mendatar, miring ke kanan, miring ke kiri, pola zigzag, dan garis berombak. Berdasarkan pengamatan dan informasi dari guru, anak tersebut kurang diberikan latihan berupa variasi media maupun kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan motorik halus.

Permasalahan yang dimiliki anak harus segera diintervensi, agar hambatan yang dimiliki anak tidak terus berkembang hingga berdampak pada hasil belajarnya. Untuk menangani permasalahan tersebut, diperlukan adanya intervensi yang menarik dan menyenangkan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus adalah bermain *slime*.

Menurut KBBI, istilah bermain berasal dari kata “main” yang berarti suatu kegiatan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Fadillah (2019, hlm 6) menyatakan bermain merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Dalam hal ini, kegiatan apapun jika mengandung unsur kesenangan dapat dikatakan sebagai bermain bagi anak.

Slime merupakan salah satu media permainan. Menurut Rinaldi (dalam Aprilia & Samawi, 2017, hlm. 115) *slime* adalah mainan cairan yang memiliki tekstur kental, kenyal dan sedikit lengket, biasanya memiliki berbagai warna yang cerah dan menarik. Media *slime* dapat dibentuk sesuai dengan apa yang diinginkan dengan mudah. Dengan bermain *slime*, anak diharapkan akan mendapatkan kesenangan sambil mengembangkan keterampilan motorik halus.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yang berjudul “Pengaruh Bermain *Slime* Terhadap Keterampilan Motorik Halus pada Siswa Tk B

Di Tk As-Syiraj Kota Bandung”. Kebaruan penelitian ini adalah pada subjek penelitian yang berbeda yaitu anak autis. Alasan peneliti menggunakan subjek yang berbeda yaitu karena terdapat perbedaan karakteristik antara anak autis dengan anak-anak pada umumnya seperti pada aspek sosial, emosi, sensoris dan motorik.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan adanya penelitian mengenai pengaruh kegiatan bermain *slime* terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak autis di SLB Purnama Asih. Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dalam menyelesaikan permasalahannya pada aspek keterampilan motorik halus.

1.2. Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap keterampilan motorik halus, diantaranya media, pola asuh orang tua, cara mengajar guru, pendekatan pembelajaran, dan lingkungan sekitar. Faktor-faktor tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus, diantaranya:

1. *Playdough*, media *playdough* merupakan adonan yang memiliki tekstur lentur, memiliki warna yang beragam, dan dapat dibuat bentuk yang beragam.
2. Bermain *slime*, adalah kegiatan bermain dengan media yang memiliki tekstur lembut, kenyal, dan elastis, yang dapat digunakan untuk melatih motorik halus.
3. Meronce, merupakan kegiatan merangkai benda menjadi satu dengan seutas tali atau benang.
4. Melipat kertas, kegiatan ini dapat menguatkan otot-otot jari dan tangan.
5. Pendekatan pembelajaran individual, pendekatan ini sangat memerhatikan faktor-faktor yang dimiliki setiap individu, sehingga dapat disesuaikan dengan kondisi anak.
6. Pemberian motivasi oleh guru dalam proses pembelajaran.
7. Pemberian stimulus untuk mengembangkan keterampilan motorik halus oleh orang tua.
8. Suasana belajar dan lingkungan sekolah.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain *slime* pada anak autis di SLB Purnama Asih.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh kegiatan bermain *slime* terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak autis di SLB Purnama Asih?”.

1.5. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain *slime* terhadap peningkatan keterampilan motorik halus pada anak autis di SLB Purnama Asih.

1.6. Manfaat

Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini, yaitu

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pustaka ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Khusus, khususnya intervensi bagi anak autis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Sebagai referensi guru untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak autis di SLB Purnama Asih.

- b. Bagi Siswa

Sebagai upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak autis di SLB Purnama Asih.