

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) di Indonesia. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa setiap anak berhak mendapatkan pendidikan yang layak, termasuk anak-anak dengan berbagai jenis kebutuhan khusus seperti autisme, tunanetra, tunarungu, atau gangguan perkembangan lainnya. Pendekatan pendidikan inklusif di Indonesia bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak berkebutuhan khusus dapat mengakses pendidikan yang sesuai dengan potensi mereka (dalam Banda, 2020)

UUSPN menekankan prinsip inklusi, di mana anak-anak berkebutuhan khusus diintegrasikan ke dalam lingkungan pendidikan biasa sebanyak mungkin. Hal ini dilakukan dengan menyediakan dukungan dan layanan tambahan yang diperlukan, seperti guru pendamping, fasilitas aksesibilitas, dan kurikulum yang disesuaikan. Pendekatan ini bertujuan untuk mempromosikan kesetaraan, mengurangi diskriminasi, dan memaksimalkan potensi anak-anak berkebutuhan khusus.

Selain UUSPN, Indonesia juga memiliki Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Khusus. Peraturan ini lebih rinci mengatur tentang pelayanan pendidikan khusus, termasuk penentuan jenis layanan, standar pelayanan, dan pembinaan tenaga pendidik khusus. Implementasi undang-undang dan peraturan ini diharapkan dapat meningkatkan akses dan kualitas pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus di Indonesia.

Autisme dalam pandangan masyarakat umum sering dianggap sebagai gangguan perkembangan yang mempengaruhi cara seseorang berinteraksi sosial, berkomunikasi, dan menunjukkan perilaku. Individu dengan autisme mungkin kesulitan memahami dan merespons norma-norma sosial, ekspresi emosi, dan bahasa tubuh secara intuitif. Komunikasi bisa menjadi tantangan, baik dalam hal berbicara maupun memahami komunikasi non-verbal seperti ekspresi wajah dan

intonasi suara. Pola perilaku repetitif seperti gerakan tubuh yang berulang, minat khusus yang intens, serta ketidaknyamanan terhadap perubahan rutinitas atau lingkungan juga sering diamati. Sensitivitas terhadap rangsangan sensorik seperti suara, cahaya, atau sentuhan sering kali lebih tinggi. Penting untuk diingat bahwa autisme merupakan spektrum, sehingga pengalaman dan kemampuan individu dengan autisme dapat sangat bervariasi, dari tingkat keparahan hingga keunikan minat dan kekuatan mereka.

Menurut American Psychiatric Association (APA), autisme adalah kondisi yang disebabkan oleh gangguan dalam perkembangan otak yang ditandai oleh kesulitan dalam interaksi sosial, komunikasi, serta perilaku yang kaku dan sering berulang.

Autism Spectrum Disorder (ASD) dalam DSM-5 ditandai oleh kekurangan dalam komunikasi sosial dan interaksi sosial yang terjadi dalam berbagai konteks, serta pola perilaku, minat, dan aktivitas yang terbatas dan berulang yang muncul pada awal perkembangan dan berdampak pada fungsi sosial, pekerjaan, dan domain lainnya. Gangguan ini tidak dapat lebih baik dijelaskan oleh ketidakmampuan intelektual atau keterlambatan perkembangan yang menyeluruh.

Beberapa anak dengan autisme sering menunjukkan perilaku yang tidak biasa, seperti mudah marah saat ada perubahan dalam lingkungan atau situasi di sekitarnya. Mereka cenderung sangat terikat pada objek atau rutinitas tertentu yang menjadi penting bagi mereka, seperti selalu membawa barang seperti sedotan minuman atau gelang karet yang disukai. Anak-anak ini juga sering melakukan perilaku yang berulang-ulang, seperti menepuk-nepuk tangan tanpa tujuan atau mengulang kata-kata tertentu, serta kadang-kadang mengekspresikan emosi dengan cara berteriak atau tertawa tanpa alasan yang jelas.

Beberapa anak dengan autisme juga mungkin menunjukkan perilaku yang dapat membahayakan diri mereka sendiri, seperti memukul-mukul kepalanya atau mengorek mata mereka. Beberapa dari mereka mungkin juga menunjukkan tanda-tanda hiperaktif, seperti bereaksi terlalu aktif saat berada di ruang yang baru misalnya dengan membuka pintu-pintu, berjalan tanpa tujuan, atau berlari-lari

tanpa arah yang jelas *Flapping* adalah salah satu bentuk perilaku stereotipik yang sering terlihat pada anak-anak dengan autisme. Perilaku ini ditandai dengan gerakan berulang seperti mengibaskan atau menepuk-nepuk tangan secara berlebihan. *Flapping* bisa terjadi ketika anak merasa senang atau terangsang secara berlebihan, namun kadang juga muncul dalam situasi stres atau kecemasan. Gerakan *flapping* dapat bervariasi, dari mengibaskan tangan secara cepat di depan wajah atau tubuh, hingga menepuk-nepuk tangan di samping tubuh atau di atas lutut. Meskipun *flapping* umumnya tidak berbahaya secara fisik, perilaku ini bisa mengganggu dan membingungkan bagi orang yang tidak akrab dengan autisme. Bagi anak dengan autisme, *flapping* dapat berfungsi sebagai cara untuk mengatur stimulasi sensorik atau sebagai ekspresi dari kegembiraan atau ketegangan yang mereka rasakan. Penting untuk dipahami bahwa *flapping* adalah bagian dari spektrum perilaku autisme yang luas, yang dapat bervariasi dari satu anak ke anak lainnya.

Hasil studi lapangan yang telah penulis lakukan ditemukan adanya permasalahan pada anak dengan gangguan spektrum autis di kelas VI SDN 195 Isola yang melakukan gerakan *hand flapping* berlebihan yang menyebabkan peserta didik sulit mengikuti pembelajaran dan cukup mengganggu ketenangan didalam kelas. Untuk mengatasi hal tersebut, pendamping memberikan instruksi verbal kepada anak namun sering kali tidak diindahkan. Anak masih terus mengepakkan tangannya, bertepuk tepuk tangan dengan mengeluarkan suara yang cukup keras. Selain itu kemampuan motorik anak tidak begitu baik, kesulitan menggunting dan juga susah fokus.

Untuk mengatasi masalah gerakan flapping pada anak dengan autisme seperti yang disebutkan di atas, perlu dilakukan upaya untuk mengurangi atau menghilangkan perilaku tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui permainan yang mengarahkan anak untuk melatih koordinasi mata dan tangan, serta koordinasi antara tangan kanan dan kiri, sehingga anak dapat melakukan gerakan yang lebih terarah. Salah satu contoh permainan yang dapat diterapkan adalah bermain puzzle. Puzzle merupakan permainan edukatif yang

umum digunakan untuk mengembangkan keterampilan anak. Dengan bermain puzzle, anak dilatih untuk berpikir secara sistematis dalam menyelesaikan masalah. Bermain puzzle juga melibatkan penggunaan tangan secara aktif, baik saat menyusun maupun memindahkan potongan-potongan puzzle. Melalui aktivitas ini, anak dapat mengembangkan keterampilan koordinasi tangan kanan dan kiri mereka dengan lebih baik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sumartini (2014) menunjukkan analisis data dari penelitian yang melibatkan subjek tunggal, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle memiliki efek positif dalam mengurangi perilaku flapping. Sebelum subjek mengikuti intervensi berupa permainan puzzle dalam kegiatan pembelajaran, frekuensi rata-rata perilaku flapping adalah 13 kali. Selama subjek berpartisipasi dalam intervensi ini, frekuensi perilaku flapping menurun dari 13 kali menjadi 9 kali. Setelah subjek melanjutkan dengan intervensi tersebut, frekuensi perilaku flapping turun lagi dari 9 kali menjadi 4 kali. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan puzzle dalam kegiatan pembelajaran dapat efektif dalam mengurangi perilaku flapping pada subjek tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suela (2015), dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain maze efektif dalam mengurangi perilaku self stimulation (perilaku mengepak-ngepakan tangan). Observasi pada fase baseline (A) menunjukkan subjek melakukan perilaku ini sebanyak 17-23 kali dengan durasi total antara 90-118 detik selama 30 menit. Setelah mengalami fase intervensi (B), frekuensi perilaku self stimulation ini berkurang menjadi 9-14 kali dengan total durasi antara 48-55 detik selama 30 menit. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan maze berhasil mengurangi perilaku self stimulation pada anak autisme yang menjadi subjek penelitian.

Permainan puzzle dapat menjadi pendekatan yang menarik dan efektif untuk mengurangi gerakan hand flapping pada individu dengan kebutuhan khusus, seperti autisme. Pendekatan ini didasarkan pada pengalaman dan penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas yang melibatkan pemecahan masalah dan fokus

visual dapat membantu mengalihkan perhatian serta merangsang bagian otak yang berbeda.

Dengan memainkan puzzle, individu dapat terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan sambil memperkuat kemampuan kognitif dan motorik mereka. Selain itu, puzzle juga dapat membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, konsentrasi, dan koordinasi tangan-mata. Melalui interaksi yang terstruktur dengan puzzle, individu mungkin juga belajar untuk mengelola stres atau kegelisahan yang mungkin memicu gerakan repetitif seperti *hand flapping*. Untuk itu peneliti tertarik untuk membahas lebih dalam mengenai usaha pemberian permainan *puzzle* dalam mengurangi gerakan *hand flapping* dengan judul penelitian **“Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Pengurangan Gerakan *Hand Flapping* Pada Anak Autis Di SDN 195 Isola”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tadi, identifikasi masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah

1. Gerakan *hand flapping* yang sering dilakukan peserta didik membuat proses pembelajaran dan berkegiatan terganggu.
2. Kontrol emosi peserta didik yang belum baik.
3. Tidak adanya penanganan sebelumnya untuk mengurangi gerakan *hand flapping* ini.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka permasalahan hanya dibatasi pada pengaruh penggunaan permainan *puzzle* terhadap pengurangan gerakan *hand flapping* pada anak autis di SDN 195 Isola.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan penelitian yang sudah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “seberapa besar pengaruh permainan *puzzle* terhadap pengurangan gerakan *hand flapping* pada anak autis?”

1.5 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

1.5.1.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan permainan *puzzle* terhadap pengurangan gerakan *hand flapping* pada anak dengan spektrum autis.

1.5.1.2 Tujuan Khusus

Sedangkan secara khusus, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui besarnya pengaruh penggunaan permainan *puzzle* terhadap pengurangan gerakan mengibaskan kedua tangan pada anak autis
2. Mengetahui besarnya pengaruh penggunaan permainan *puzzle* terhadap pengurangan menepuk-nepuk kedua tangan pada anak autis.
3. Mengetahui besarnya pengaruh penggunaan permainan *puzzle* terhadap pengurangan mengepakkan kedua lengan secara bersamaan

1.5.2 Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis ataupun secara praktis

1.5.2.1 Kegunaan Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru terhadap literatur ilmiah dalam bidang pendidikan khusus dan psikologi perkembangan, terutama dalam konteks intervensi untuk mengelola perilaku repetitif pada anak-anak dengan autisme.

1.5.2.2 Kegunaan Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan salah satu acuan atau pedoman dalam mengurangi gerakan *flapping* pada anak autis.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi mencakup bagian yang merinci susunan dan penataan skripsi dengan menjelaskan isi setiap bab, prosedur penulisannya, serta hubungan antar bab untuk membentuk sebuah keseluruhan skripsi yang komprehensif. Struktur ini penting dalam memastikan bahwa penyusunan skripsi

berjalan secara sistematis, terarah, dan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca.

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan skripsi ini, penulis akan menjelaskan bagian-bagian utama yang akan dibahas dalam skripsi tersebut. Bagian pertama, yaitu Bab 1 : Pendahuluan yang mencakup uraian mengenai latar belakang permasalahan pengidentifikasian masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur keseluruhan dokumen skripsi. Selanjutnya, Bab II : Kajian Pustaka, yang berisi konsep mengenai dasar ketunaan, konsep dasar pembicaraan, konsep penggabungan metode, pelaksanaan gabungan metode, dan kerangka berfikir yang digunakan. Bab III : Metode Penelitian menjelaskan metodologi dan rancangan peneliti, partipan dan lokasi penelitian, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, alat ukur penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data. Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan meliputi pembahasan hasil penelitian yang berupa pemaparan data analisis data yang ditemukan. Terakhir, Bab V : Kesimpulan dan Rekomendasi menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian serta rekomendasi yang diberikan peneliti berdasarkan analisis yang telah dilakukan.