

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses tumbuh kembangnya mengalami perbedaan baik dari emosi, sosial, intelektual, penglihatan, pendengaran, motorik, fisik, dan mental sehingga hal ini, dapat berpengaruh pada aktivitas kehidupan sehari-hari (Setiawan, 2020).

Penyandang tunanetra dianggap sebagai individu yang mempunyai ketajaman visual tidak lebih dari 20/200 atau sekitar 20 derajat dengan berbagai upaya untuk mengembalikan visualnya (Hallahan & Kauffman, 1994). Penyebab individu terlahir sebagai penyandang tunanetra yaitu adanya faktor genetik dari kondisi ibu saat mengandung, seperti kekurangan gizi atau malnutrisi pada tahap embrio dan keracunan obat (Soemantri, 2012).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Herlina, Heryati & Chotijah (2008) membuktikan bahwa individu yang sejak lahir mengalami tunanetra tidak merasakan kehilangan bagian indra yang ada dalam dirinya, bahkan individu tersebut akan menerima keadaannya sebagai penyandang tunanetra. Sebaliknya, jika individu yang mengalami ketunanetraan tidak sejak lahir, individu tersebut tidak menerima keadaannya sebagai penyandang tunanetra. Cara belajar yang utama untuk dapat memaksimalkan penglihatannya dengan menggunakan sisa penglihatan yang dimiliki (visualnya).

Siswa dengan ketunanetraan belajar menggunakan sisa penglihatan atau visualnya, serta dibantu dengan indera yang lain seperti auditori, kinestetik, dan taktil. Artinya, media pembelajaran yang dipilih biasanya adalah yang dapat mengakomodasi kebutuhan tersebut. Salah satu prinsip pembelajaran bagi siswa tunanetra adalah konkret, sehingga media yang digunakan hendaknya adalah benda konkret yang dapat disentuh dan diraba langsung agar konsep pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Penggunaan media konkret untuk pembelajaran siswa tunanetra juga membantu mengembangkan pemahaman konsep yang abstrak menjadi utuh. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Dini, dkk. yang menyebutkan bahwa peran aktif indera sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, sehingga siswa

dengan ketunanetraan memerlukan media pembelajaran yang konkrit sehingga dapat ditelusuri melalui indera peraba (Riska, A. S., 2016).

Dalam pembelajaran yang sukses, siswa setidaknya sudah memiliki dasar pengetahuan atau konsep yang baik. Pengetahuan dasar atau konsep tersebut biasanya didapatkan dengan tugas perkembangan yang baik. Perkembangan konsep pada anak berkebutuhan khusus atau khususnya pada anak tunanetra dapat memiliki sedikit hambatan karena pengalaman visual yang sedikit atau tidak ada sama sekali. Oleh karena itu penting sekali mengembangkan dan meningkatkan konsep pada siswa tunanetra terutama sejak dini sehingga tugas perkembangannya dapat tercapai dengan baik. Salah satu pengetahuan atau konsep penting yang harus dikuasai siswa adalah pemahaman mengenai konsep ruang.

Konsep ruang adalah pemahaman konsep tentang keberadaan dan letak benda atau ruang yang ada di sekitarnya. Secara umum yang termasuk dari konsep ruang adalah hubungan/posisi antar benda seperti kanan-kiri, depan-belakang, dan sebagainya, kemudian ada konsep ukuran seperti besar-kecil, konsep bentuk yaitu bangun datar dan bangun ruang, serta konsep bergerak seperti maju mundur, berbelok, dan sebagainya. Konsep ruang merupakan salah satu pemahaman yang penting untuk diajarkan kepada siswa dengan ketunanetraan. Dengan keterampilan tersebut siswa dapat melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri dengan lancar, sehingga siswa tunanetra dapat menjalani aktivitas sehari-hari dengan mandiri dan aman.

Setiap individu mengalami masa perkembangan, tidak terkecuali pada anak tunanetra. Salah satu aspek perkembangan, ialah motorik. Motorik memegang peranan penting dalam setiap kegiatan, karena dengan motorik seseorang dapat melakukan semua kegiatan dengan baik. Apabila kemampuan motorik tersebut terganggu, maka akan menghambat kemampuan yang lain seperti kemampuan bersosialisasi dan kemampuan dalam melaksanakan tugas-tugas atau kegiatan sehari-hari (Suciati & Sumiharsono, 2018). Adapun perkembangan motorik, terdiri atas motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar, yaitu gerakan fisik yang menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Sedangkan motorik halus, yaitu gerakan fisik yang melibatkan otot-otot kecil.

Keterampilan motorik halus harus selalu distimulasi agar berbagai kegiatan anak yang melibatkan otot halus dapat dilakukan dengan baik. Hal ini dikarenakan stimulasi motorik halus dapat berdampak pada prestasi akademik anak. Keberhasilan prestasi akademik anak yang berkaitan dengan keterlibatan otot halus, sangat bergantung pada stimulasi yang diberikan oleh lingkungan kepada anak. Kegiatan yang berkaitan dengan prestasi akademik yang melibatkan otot halus, di antaranya adalah menggunting, menggambar, menulis, dll (Rohayanti, dkk, 2023).

Anak tunanetra mengalami kesulitan dalam melakukan aktifitas sehari-hari seperti makan, minum, kebersihan dan sebagainya. Salah satu penyebab kesulitan yang dihadapi oleh anak tunanetra karena kurang baiknya perkembangan motorik yang dimiliki, hal ini karena anak tunanetra cenderung diam (Dariyati, dkk., 2015). Untuk itu mereka perlu diberikan latihan secara rutin dan terprogram dikarenakan apa yang oleh anak normal pada umumnya dapat dipelajari melalui pengamatan tetapi oleh anak tunanetra harus dipelajari dengan usaha yang keras. Semua permasalahan tersebut perlu diantisipasi dengan memberikan layanan pendidikan, arahan, bimbingan, latihan, dan kesempatan yang luas bagi anak tunanetra sehingga permasalahan-permasalahan yang mungkin timbul dalam berbagai aspek tersebut dapat ditanggulangi sedini mungkin. Artinya, perlu dilakukan upaya-upaya khusus secara terpadu dan multidisipliner untuk mencegah jangan sampai permasalahan tersebut merugikan perkembangan anak tunanetra tersebut.

Permasalah tersebut perlu diatasi dengan salah satu media yang dapat melatih kemampuan motorik halus peserta didik tunanetra. Salah satu media yang dapat digunakan adalah dengan latihan menggunakan media *squishy* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus agar fungsi otot-otot jari jemari peserta didik dapat dilatih secara optimal.

Media *squishy* memiliki tekstur yang sangat lembut, elastis, dan ringan. Ketika ditekan, media *squishy* akan memampatkan dan menyusut, kemudian kembali ke bentuk aslinya setelah tekanan dihilangkan. Sebagian besar media *squishy* terbuat dari bahan yang berpori, seperti foam atau gel sehingga memberikan rasa lembut dan nyaman saat dipegang. Media *squishy* cukup kuat dan

tahan lama, meskipun sering digenggam dan dimanipulasi. Kualitas bahan media *squishy* memastikan agar tidak mudah sobek atau rusak. Latihan yang diberikan menggunakan media *squishy* tersebut berupa meremas, menekan dan memilin ke arah kiri maupun arah kanan.

Salah satu manfaat utama dari media *squishy* adalah meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Saat mereka menekan benda-benda tersebut, mereka akan menggunakan otot-otot tangan dan jari-jari mereka, yang pada gilirannya dapat mengembangkan kekuatan otot dan koordinasi motorik halus (Ridwan, Nurul, & Faniati, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama menjalani P3K di SLBN A Pajajaran Kota Bandung, terdapat seorang peserta didik yang memiliki hambatan pada motorik halusnya, subjek berinisial A merupakan peserta didik kelas I SDLB. Rendahnya kemampuan motorik halus peserta didik tersebut menyebabkan ia tidak dapat membuka dan menutup tutup botol serta tidak dapat mengoyak bungkus makanan. Hal tersebut dilihat dari hasil pengamatan dan wawancara kepada guru kelasnya.

Kolb (2014) mengatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika pembelajaran lebih banyak terlibat langsung daripada hanya pasif menerima dari pengajar. Kolb dengan teori *experiential learning*-nya menjabarkan ide-ide dari pengalaman dan refleksi. Kolb mendefinisikan empat modus belajar yaitu: *Concret experience* (pengalaman nyata), *reflective observation* (merefleksikan observasi), *abstract conceptualization* (konsep yang abstrak), dan *active experimentation* (eksperimen aktif). Wallace mengatakan bahwa ada dua sumber pengetahuan yaitu pengetahuan yang diterima/diperoleh melalui belajar baik secara formal maupun informal (*received knowledge*) dan pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman (*experiential knowledge*). Wallace berasumsi bahwa masing-masing peserta didik membawa pengetahuan dan pengalaman ketika memasuki pembelajaran baru.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul, sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik halus peserta didik rendah, sehingga belum bisa membuka dan menutup tutup botol minum, serta mengoyak bungkus makanan
2. Peserta didik belum diberikan penanganan dalam berlatih motorik halus
3. Peserta didik memerlukan latihan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan meremas, menekan, memilin dan mengoyak menggunakan media *squishy*

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan penelitian ini adalah pengaruh media *squishy* terhadap kemampuan motorik halus peserta didik tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian ini adalah “Seberapa besar pengaruh penggunaan media *squishy* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus peserta didik tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan motorik halus terhadap peningkatan kemampuan membuka dan menutup tutup botol minum serta mengoyak bungkus makanan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran pada perkembangan ilmu pendidikan khusus mengenai penggunaan *squishy* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus peserta didik tunanetra.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan media *squishy* terhadap peningkatan kemampuan membuka dan menutup botol minum serta mengoyak bungkus ciki peserta didik tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan bagian yang memuat sistematika penulisan skripsi dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, urusan penulisannya, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab yang lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Dalam penyusunan skripsi terdapat struktur organisasi skripsi agar penyusunan skripsi menjadi lebih sistematis, terarah, dan mudah dipahami oleh pembaca. Untuk mempermudah dalam penyusunan dan pembahasan skripsi ini, penulis akan memaparkan bagian-bagian yang menjadi pokok bahasan skripsi. Sistematika isi penulisan skripsi antara lain:

BAB 1 : Berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : Berisi tentang konsep anak tunanetra, konsep dasar motorik halus, dan media *squishy*. Pada bab ini membahas pula mengenai penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka berpikir serta hipotesis penelitian.

BAB III : Berisi tentang metode dan desain penelitian, subjek dan tempat penelitian, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV : Berisi tentang pembahasan hasil penelitian yang berupa pemaparan data dan pembahasan data yang ditemukan.

BAB V : Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi dari peneliti terhadap hasil analisis penelitian yang telah dilakukan.