

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak tunagrahita memiliki beberapa keterbatasan, termasuk kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak dan pembelajaran yang bersifat teoritis. Menurut (Yosefa, 2021), anak tunagrahita adalah anak yang mengalami keterbatasan dalam kemampuan intelektual dan adaptasi perilaku, yang memengaruhi berbagai aspek perkembangan, termasuk kemampuan motorik halus. Anak tunagrahita sering menghadapi gangguan pada kemampuan motorik, sehingga membutuhkan pendidikan dan layanan yang sesuai dengan kondisi mereka. Kemampuan motorik halus memiliki peran penting dalam aktivitas sehari-hari, seperti menulis, memegang alat makan, dan menyelesaikan tugas-tugas praktis. Pada anak tunagrahita sedang, kemampuan ini menjadi sangat krusial (Melliana et al., 2019). Namun, banyak anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan tersebut, yang pada akhirnya berdampak pada tingkat kemandirian dan kualitas hidup mereka.

Fenomena yang ditemukan di salah satu SLBN Cinta Asih Soreang menunjukkan bahwa banyak guru mengalami kesulitan dalam memberikan pembelajaran yang efektif karena keterbatasan alat bantu edukatif yang mendukung pengembangan keterampilan motorik halus siswa. Keterampilan motorik sangat penting bagi anak, terutama dalam konteks pendidikan inklusif, di mana mereka harus mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan terlibat dalam aktivitas sehari-hari (Piek, JP, Dawson, L., Smith, LM, & Gasson, 2019). Anak berkebutuhan khusus memerlukan pendekatan yang terstruktur dan praktis untuk meningkatkan keterampilan motoriknya, anak berkebutuhan khusus memerlukan pendekatan yang lebih terstruktur dan praktis untuk meningkatkan keterampilan motoriknya. Pendekatan pembelajaran yang lebih konvensional yang menekankan pada teori sering kali gagal memenuhi bertemukebutuhan tersebut kebutuhan ini (Kwon, YJ, Kim, JH, & Lee, 2020). Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak tunagrahita di sekolah tersebut belum mampu menggunakan

alat tulis dengan benar, mengancingkan baju, atau melakukan aktivitas lain yang memerlukan koordinasi mata dan tangan secara optimal. Pendekatan pembelajaran konvensional yang lebih menekankan pada teori dibandingkan praktik kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus siswa, sehingga anak-anak sering merasa frustrasi dan kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar.

Permainan edukatif telah terbukti menjadi metode yang efektif untuk membantu anak tunagrahita mengembangkan kemampuan motorik halus mereka. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *buzz wire*, sebuah permainan yang melatih ketangkasan tangan dengan menggerakkan cincin pada jalur kawat tanpa menyentuhnya. Permainan ini membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata, ketangkasan, kontrol gerakan halus, konsentrasi, dan kesabaran (Krismon & Irdamurni, 2023). Namun, desain awal permainan ini memiliki kendala, seperti kesulitan menilai kesalahan secara akurat (Kaschub, 2016). Dengan pengembangan desain yang sesuai dan penggunaan dalam lingkungan pembelajaran, permainan *buzz wire* dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak tunagrahita fase B, yang memiliki keterbatasan intelektual namun membutuhkan dukungan untuk meningkatkan kemandirian dan kualitas hidup mereka.

Kemampuan motorik halus merupakan keterampilan yang sangat penting dalam menunjang berbagai aspek pembelajaran. Motorik adalah salah satu faktor yang sangat memengaruhi potensi gerak, keterampilan olah tubuh, dan mobilitas seseorang (Sekarwati & Riyanto, 2023). Keterampilan motorik halus mengacu pada kemampuan untuk mengoordinasikan otot-otot kecil di tangan dan jari guna melakukan tugas-tugas yang memerlukan ketelitian, seperti memegang alat tulis, mengancingkan baju, atau menggunakan gunting. Perkembangan motorik halus pada anak tunagrahita cenderung mengalami keterlambatan yang bervariasi pada setiap individu. Hal ini dipengaruhi oleh kebiasaan yang dilakukan anak di rumah, sekolah, maupun lingkungan bermainnya (Setiyati, 2018). Anak tunagrahita sering kali menghadapi hambatan dalam mengembangkan keterampilan tersebut, yang pada akhirnya dapat berdampak pada kemampuan belajar dan interaksi sosial

mereka. Oleh karena itu, intervensi yang tepat dan efektif sangat diperlukan untuk membantu mereka mengatasi hambatan ini.

Pembelajaran olahraga adaptif melalui permainan dapat meningkatkan kompetensi gerak dasar manipulatif pada anak tunagrahita. Salah satu metode efektif dalam pembelajaran ini adalah penggunaan permainan edukatif, yang memungkinkan anak bermain sambil mengembangkan kreativitas dan keterampilan yang dimilikinya. Bermain memberikan dampak positif terhadap perkembangan fisik, motorik, psikologi, dan intelektual anak, termasuk anak-anak tunagrahita (Melliana et al., 2019). Keterampilan tangan, yang melibatkan pengaturan otot-otot kecil untuk melakukan gerakan mata dan tangan secara efisien dan adaptif, serta keterampilan intelektual, yang mencakup kemampuan mempresentasikan konsep dan simbol, sangat penting untuk dikembangkan (Adiatama et al., 2023). Permainan yang dirancang khusus, seperti *buzz wire*, yang melatih anak menggerakkan alat melalui jalur kawat tanpa menyentuhnya, dapat membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata, ketangkasan, kontrol gerakan halus, konsentrasi, dan kesabaran. Oleh karena itu, pendekatan bermain ini menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita (Krismon, A. dan Irdamurni, 2023).

Mengingat rumitnya permasalahan motorik halus yang dihadapi anak tunagrahita dan pentingnya keterampilan tersebut dalam tugas menulis, pendidik harus berupaya membantu siswa tunagrahita dalam mengembangkan kemampuan motorik halus mereka. Perkembangan motorik halus sangat penting bagi setiap individu, karena bakat dan potensi seseorang akan dipengaruhi oleh pertumbuhan motorik halus yang optimal (Reni, 2015). Perkembangan fisik dan mental siswa di sekolah juga dapat dipengaruhi oleh perkembangan motorik halusnya (Arsanti & Kuncoro, 2022). Pada usia prasekolah, kemampuan motorik halus anak mulai berkembang, seperti kemampuan menggunakan jari untuk menulis dan menggambar. Meskipun tahapan perkembangan setiap anak sama, proses pencapaiannya berbeda-beda, tergantung pada kecepatan masing-masing anak dalam mencapai kematangan organ motoriknya (Mohammad heri, Ni MadePada et al., 2020) . Selain meningkatkan keterampilan motorik halus, permainan yang

melibatkan aktivitas fisik dan keterampilan kognitif juga membantu anak mengembangkan strategi penyelesaian masalah, yang dapat memengaruhi semua aspek perkembangan, termasuk motorik halus. Anak tunagrahita dengan motorik halus yang rendah sering kesulitan melakukan kegiatan yang memerlukan koordinasi mata dan tangan, seperti menulis, memegang, mengancing, atau melempar (Susanti, n.d.). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sangat penting untuk memotivasi anak tunagrahita dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, keterampilan motorik halus sangat penting bagi anak tunagrahita fase B, karena keterbatasan kemampuan intelektual mereka dapat mempengaruhi kemampuan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan media permainan *buzz wire* yang dirancang khusus untuk melatih komponen motorik halus pada anak-anak tunagrahita fase B di sekolah dasar. Salah satu komponen utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah keterampilan motorik halus. Media bermain atau alat permainan edukatif dapat digunakan sebagai sarana untuk mendorong perkembangan motorik halus anak (Melliana et al., 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan program penerapan model permainan *buzz wire* dalam melatih keterampilan motorik halus guna meningkatkan kemandirian dan kualitas hidup anak tunagrahita fase B secara optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka di temukan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Apakah permainan *buzz wire* berpengaruh dalam meningkatkan motorik halus pada anak tunagrahita fase B di SLBN Cinta Asih Soreang?
2. Seberapa besar pengaruh permainan *buzz wire* dalam meningkatkan motorik halus pada anak tunagrahita fase B di SLBN Cinta Asih Soreang?

1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui pengaruh permainan *buzz wire* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita fase B di SLBN Cinta Asih Soreang.
2. untuk mengetahui besaran pengaruh permainan *buzz wire* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita fase B di SLBN Cinta Asih Soreang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis, praktis, sosial dan kebijakan berdasarkan temuan yang dikumpulkan. Berikut ini adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan pemahaman tentang bagaimana permainan *buzz wire* dapat menjadi salah satu metode efektif dalam pengembangan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita fase B.
2. Membantu dalam pengembangan dan penyesuaian metode pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan anak tunagrahita dalam meningkatkan kemampuan motorik halus mereka.
3. Memberikan kontribusi pada teori pendidikan khusus dengan mengeksplorasi strategi permainan yang inovatif untuk mendukung perkembangan motorik halus pada anak dengan kebutuhan khusus.
4. Menyumbangkan pengetahuan baru terhadap teori pembelajaran motorik, khususnya terkait pengaruh aktivitas berbasis permainan terhadap respons anak tunagrahita dalam proses pembelajaran.
5. Membantu pemahaman tentang bagaimana permainan sederhana seperti permainan *buzz wire* dapat digunakan sebagai alat intervensi yang terstruktur untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak berkebutuhan khusus.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Dengan menerapkan permainan *buzz wire*, anak tunagrahita fase B di SLBN Cinta Asih Soreang dapat mengalami peningkatan kemampuan motorik halus yang signifikan.
2. Membantu guru atau terapis dalam merancang program pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan terstruktur untuk anak tunagrahita.
3. Memotivasi anak untuk lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan selama latihan.
4. Anak menjadi lebih sadar akan pentingnya keterampilan motorik halus untuk mendukung aktivitas sehari-hari dan meningkatkan kemandirian mereka.
5. Membantu anak-anak terlibat dalam pembelajaran kolaboratif dengan teman sebayanya, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.
6. Menjadi panduan praktis bagi sekolah, guru, atau lembaga pendidikan lain yang ingin mengadopsi permainan *buzz wire* dalam program intervensi mereka.

1.4.3 Manfaat Sosial

1. Bagi sekolah, anak-anak tunagrahita dengan kemampuan motorik halus yang lebih baik dapat menunjukkan kemajuan signifikan dalam berbagai aktivitas. Hal ini dapat meningkatkan reputasi sekolah dalam memberikan pendidikan berkualitas untuk anak berkebutuhan khusus.
2. Bagi guru, penelitian ini memberikan wawasan tentang efektivitas permainan *buzz wire* sebagai metode yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita. Ini dapat meningkatkan kompetensi guru dalam merancang kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Bagi anak, permainan *buzz wire* memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kemampuan motorik halus mereka, sehingga mereka menjadi lebih terampil dan percaya diri dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini memperkaya literatur ilmiah tentang pengembangan motorik halus pada anak tunagrahita melalui aktivitas berbasis permainan .

1.1.4 Manfaat Kebijakan

1. Pengembangan kurikulum pendidikan khusus, temuan ini dapat menjadi masukan untuk mengintegrasikan permainan seperti permainan *buzz wire* dalam kurikulum pendidikan khusus untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak tunagrahita.
2. Peningkatan kualitas program pembelajaran, sekolah dan lembaga pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk meningkatkan kualitas program pembelajaran berbasis aktivitas untuk anak berkebutuhan khusus.
3. Pengembangan pelatihan untuk guru dan terapis, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk merancang pelatihan bagi guru dan terapis dalam memanfaatkan permainan *buzz wire* sebagai alat intervensi motorik halus.
4. Penyediaan sumber daya dan fasilitas yang diperlukan, hasil penelitian ini dapat mendorong penyediaan alat permainan seperti permainan *buzz wire* dan fasilitas yang mendukung pembelajaran anak tunagrahita di sekolah.
5. Peningkatan kesehatan dan kesejahteraan siswa, implementasi permainan *buzz wire* dapat mendukung kesejahteraan siswa dengan meningkatkan keterampilan mereka yang relevan untuk kehidupan sehari-hari.
6. Pengakuan dan dukungan untuk pendidikan inklusif, penelitian ini dapat mendorong kebijakan yang mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif dalam pendidikan khusus untuk meningkatkan pengalaman belajar anak berkebutuhan khusus.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengaruh permainan *buzz wire* terhadap kemampuan motorik halus anak tunagrahita fase B SLBN Cinta Asih Soreang. Variabel yang di kaji meliputi permainan *buzz wire* sebagai variabel independen dan kemampuan motorik halus anak tunagrahita fase B sebagai variabel dependen.

Penelitian ini tidak membahas faktor-faktor eksternal lain seperti lingkungan belajar di rumah atau dukungan orang tua. Ruang lingkup wilayah penelitian mencakup satu kelas yaitu anak tunagrahita fase B di SLBN Cinta Asih Soreang. Penelitian ini dilaksanakan 16 pertemuan yang dimana 1 kali *pretest* 14 Treatment dan 1 kali *posttest*. Subjek penelitian ini terdiri atas 6 siswa yang dimana semua anak tunagrahita fase B SLBN Cinta Asih Soreang.