

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Setiap manusia memiliki persepsi terhadap stimulus-stimulus yang ada di sekitarnya. Persepsi tersebut terdiri dari persepsi visual, persepsi auditif, persepsi taktil, serta persepsi kinestetik. Seperti yang sering dijelaskan oleh para ahli, bahwa ternyata ada hubungan antara persepsi-persepsi yang dimiliki oleh manusia, diantaranya adalah kemampuan koordinasi visual motorik dimana persepsi visual dan gerak motorik seseorang saling mempengaruhi satu sama lainnya saat melakukan suatu aktivitas bermakna.

Tidak menutup kemungkinan setiap manusia memiliki hambatan pada komponen-komponen yang disebutkan tadi, termasuk siswa yang mengalami hambatan pada fisik dan motoriknya atau tunadaksa. Saat siswa tunadaksa mempersepsikan apa yang dilihat oleh matanya dan ingin merespon dengan menggerakkan anggota tubuhnya tidak sedikit gerakan yang muncul akhirnya kurang sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini diakibatkan oleh kondisi fisik dan kemampuan bergerak dari siswa tunadaksa itu sendiri. Perlu kita ketahui bahwa ketika seseorang ingin mencapai atau memiliki suatu hal termasuk keterampilan tertentu, maka hal tersebut tidak akan muncul begitu saja, perlu usaha untuk mendapatkannya. Salah satu caranya adalah dengan melakukan kegiatan secara rutin atau latihan. Bagi siswa tunadaksa pada koordinasi visual motorik dapat ditingkatkan dengan cara memberikan pembelajaran secara rutin.

Seperti yang sudah kita ketahui bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan atau disingkat KTSP memiliki konsep dasar yang berbeda dengan kurikulum-kurikulum terdahulu. Kurikulum berbasis kompetensi ini salah satu yang diharapkannya adalah semua komponen di sekolah mampu melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar yang berbeda. Sesuai dengan apa yang dijelaskan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2007, kegiatan belajar mengajar haruslah

memenuhi beberapa kriteria diantaranya adalah berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas, menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, kontekstual, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar melalui berbuat.

Perlu kita sadari yang diharapkan pada bentuk kegiatan belajar mengajar yang disebutkan tadi tidaklah mudah, perlu berbagai kiat khusus yang menuntut kreativitas guru untuk mencari dan mencoba berbagai strategi yang tepat. Tentu berbagai kendala yang muncul baik dari pribadi siswa, guru, atau lingkungan sekitar pun sangat mempengaruhi semua itu.

Perhatian khusus peneliti pada salah satu kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang disingkat SBK bagi siswa Tunadaksa. Sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SDLB-D Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, disebutkan bahwa salah satu standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa pada pelajaran SBK adalah mengetahui seni pakai/hias dimana salah satu kompetensi dasarnya adalah membuat benda seni pakai/hias dari kertas. Pada beberapa sekolah, untuk memenuhi standar kompetensi ini para guru lebih sering memberikan pembelajaran mengenai origami (seni melipat), kolase (seni menempel) dan menggunting secara terpisah. Alasannya karena pengajar memiliki sedikit informasi mengenai jenis keterampilan dari kertas dan cenderung mengambil cara yang lebih mudah saat mengajar. Berangkat darisanalah peneliti ingin mengenalkan dan memberikan pembelajaran baru yang memanfaatkan tiga kegiatan yang sering diajarkan tadi, yaitu dengan memberikan pembelajaran keterampilan *3D papercraft* pada siswa.

Fokus subjek penelitian yang diambil peneliti adalah siswa tunadaksa yang bersekolah di SDLB dengan hambatan skoliosis yang mengalami distropi otot pada keempat organ geraknya dan siswa di SD umum yang mengalami amputee pada jari tangannya. Kedua siswa tersebut mengalami kesulitan saat mengikuti kegiatan akademik yang menuntut kemampuan koordinasi visual motorik seperti menulis, saat menulis siswa terlihat kesulitan dan hasil tulisannya tidak rapi.

Dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa kedua siswa tadi membutuhkan latihan koordinasi visual motorik yang lebih untuk memperbaiki kekurangannya. Pembelajaran keterampilan *3D papercraft* menjadi salah satu strategi untuk memanfaatkan kegiatan menggunting, melipat dan menempel serta memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam membuat sebuah produk atau hasil karya tiga dimensi. Paling utama melalui tahapan-tahapan yang akan dilalui oleh siswa saat membuat karya *3D papercraft* inilah diharapkan koordinasi antara visual dengan motorik anggota gerak atas siswa meningkat. Setiap rangkaian kegiatan saat membuat karya *3D papercraft*, siswa harus menggerakkan setiap komponen anggota gerak atas secara aktif mulai dari memfungsikan tulang, otot, dan sendi dari ujung lengan sampai ujung jari serta memanfaatkan potensi visual mereka untuk menghasilkan pola gerakan yang lebih baik saat menggunting, melipat dan menempel desain. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa peneliti memilih karya *3D papercraft* untuk meningkatkan koordinasi visual motorik siswa.

Beberapa keuntungan yang bisa didapatkan jika penelitian ini dilaksanakan adalah dengan *3D papercraft* anak bisa lebih kreatif dan tidak segan dalam menuangkan apa yang ada dalam pikirannya menjadi sebuah karya, dalam proses kegiatannya pun setiap detil penyelesaian karya *3D papercraft* tentu melatih kemampuan motorik halus siswa dari mulai menggunting, melipat, dan menempel kertas. Melalui contoh dan penjelasan dari peneliti terkait hasil akhir yang akan didapatkan oleh siswa yakni sebuah patung dari kertas, tentu siswa akan lebih semangat saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tidak lupa bahwa dengan karya *3D papercraft* yang dibuat siswa dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran lain. Pada akhirnya pembelajaran yang diberikan pada penelitian ini akan memberikan manfaat dan kemudahan yang lebih bagi siswa dan harapan dari kurikulum satuan pendidikan terkait kriteria proses belajar mengajar dapat terpenuhi.

## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan berkaitan dengan variabel yang akan diteliti yaitu variabel terikat.

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Koordinasi visual motorik seseorang dipengaruhi oleh kondisi otak, penglihatan serta organ motoriknya. Koordinasi visual motorik seseorang akan terganggu apabila secara jelas orang tersebut mengalami hambatan pada fisiknya. Hal ini dikarenakan ketika fisik tidak sempurna maka secara otomatis anggota tubuh tersebut tidak berfungsi sebagaimana mestinya.
2. Koordinasi visual motorik seseorang erat kaitannya dengan kematangan pada proses perkembangan fungsi visual dan anggota gerak atas maupun bawah. Jika salah satu komponen pembentuk koordinasi visual motorik ini mengalami keterlambatan dalam kematangannya, maka hal ini akan sangat berpengaruh pada komponen lainnya yang terkait. Keterlambatan ini akan menyebabkan seseorang tidak cukup baik melakukan rangkaian gerakan yang diharapkan. Misalnya terlambatnya kemampuan motorik seseorang dalam memegang kunci, untuk memegangnya saja sulit apalagi ketika ingin memanfaatkan kunci tersebut untuk membuka pintu (memasukan lubang kunci dan menggerakannya). Keterkaitan antar komponen ini tidak bisa diabaikan begitu saja, karena beberapa kemampuan yang sering dianggap remeh ternyata merupakan modal dasar untuk melakukan rangkaian kegiatan rumit selanjutnya.
3. Koordinasi visual motorik yang baik sangat dibutuhkan oleh semua orang, karena kemampuan ini pada dasarnya dijadikan salah satu modal untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari. Hal ini ini dapat kita rasakan secara langsung, ketika seseorang ingin mengambil sebuah gelas dengan tangannya maka secara tidak sadar dia sudah memanfaatkan kemampuan koordinasi visual dan motorik yang dia miliki dengan cara melihat posisi gelas dan memperkirakan gerakan tangan saat mengambil gelas tersebut.

4. Koordinasi visual motorik seseorang akan lebih baik kualitasnya jika sering dilatih dengan mengerjakan kegiatan-kegiatan yang melibatkan pergerakan anggota tubuh dan konsentrasi pada penglihatan.
5. Kondisi lingkungan yang tidak mendukung adanya aktivitas yang memerlukan koordinasi visual motorik akan mempengaruhi kualitas kemampuan koordinasi visual motorik seseorang itu sendiri.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melenceng, maka peneliti terfokus kepada permasalahan mengenai koordinasi visual motorik anggota gerak atas siswa yang tidak matang sesuai perkembangannya dikarenakan kondisi lingkungan yang kurang mendukung adanya aktivitas latihan yang memanfaatkan koordinasi visual motorik secara khusus. Maka dari itu peneliti akan munculkan kondisi pembelajaran bagi siswa yang didalamnya memuat latihan koordinasi visual motorik, yakni keterampilan *3D papercraft*. Diharapkan pengkondisian pembelajaran ini mampu melatih kordinasi visual motorik siswa ke arah yang lebih baik. Aspek koordinasi visual motorik yang ditekankan pada penelitian ini adalah peningkatan aspek ketepatan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan pada bagian sebelumnya, maka penulis mencoba merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

*“ Adakah peningkatan koordinasi visual motorik siswa tunadaksa setelah diberikan pembelajaran keterampilan 3D papercraft? ”*

### **E. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian ini, maka penulis mencoba memaparkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh pembelajaran keterampilan *3D papercraft* terhadap kemampuan menggunting secara tepat 10 kelompok lingkaran yang terdiri

dari 3 lingkaran dengan ukuran diameter yang berbeda dalam waktu 30 menit bagi siswa tunadaksa?

2. Adakah pengaruh pembelajaran keterampilan *3D papercraft* terhadap kemampuan menempel secara tepat 10 kelompok lingkaran yang terdiri dari 3 lingkaran dengan ukuran diameter yang berbeda berbeda dalam waktu 30 menit bagi siswa tunadaksa?

## **F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Suatu kegiatan yang didasari dan direncanakan mempunyai tujuan-tujuan yang ingin diraih serta nilai kegunaan yang dipetik. Adapun tujuan dan kegunaan penulisan yang dimaksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Tujuan**

#### **a. Umum**

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tentang pengaruh pembelajaran keterampilan *3D papercraft* terhadap peningkatan koordinasi visual motorik siswa tunadaksa.

#### **b. Khusus**

Peneliti beranggapan bahwa peningkatan koordinasi visual motorik siswa dapat dilihat dari perubahan kualitas **ketepatan** penyelesaian tugas menggunting dan menempel lingkaran yang ada pada instrumen penelitian ini, maka secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui pengaruh pembelajaran keterampilan *3D papercraft* terhadap kemampuan menggunting 10 kelompok lingkaran yang terdiri dari 3 lingkaran dengan ukuran diameter yang berbeda dalam waktu 30 menit bagi siswa tunadaksa.
- 2) Mengetahui pengaruh pembelajaran keterampilan *3D papercraft* terhadap kemampuan menempel 10 kelompok lingkaran yang terdiri dari 3 lingkaran dengan ukuran diameter yang berbeda berbeda dalam waktu 30 menit bagi siswa tunadaksa.

## 2. Kegunaan Penelitian

Sebuah penelitian dikatakan baik ketika dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, dan peneliti berharap besar bahwa hasil dari penelitian ini dapat berguna pada ranah:

- a. Pendidikan Luar Biasa: Secara teoritis penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan bagi perkembangan Ilmu Pendidikan Luar Biasa, khususnya dalam meningkatkan kualitas koordinasi visual motorik siswa.
- b. Sekolah Luar Biasa, Klinik, Yayasan, dan berbagai instansi yang terkait: Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru, terapis, dan berbagai disiplin profesi yang terlibat didalamnya guna mengupayakan pelayanan secara maksimal terhadap anak berkebutuhan khusus. Setiap hasil karya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan latihan.
- c. Orang tua, keluarga, kerabat, dan lingkungan sekitar anak berkebutuhan khusus: sebagai bahan masukan bagi semua pihak yang berada disekitar kehidupan anak berkebutuhan khusus agar dapat membantu anak dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, berbagai keterampilan dan kemampuan akademik secara maksimal. Memberikan kesempatan seluas mungkin agar anak mampu menambah pengalaman-pengalaman yang bermanfaat dalam kehidupannya.
- d. Bagi para siswa: hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pemacu semangat untuk membuat sebuah karya nyata yang bisa mengekspresikan imajinasi dan daya kreativitas yang ada pada diri siswa. Tidak ada halangan saat seseorang mau berusaha dengan keras mencoba hal-hal baru walaupun dirinya penuh dengan kekurangan dan berbagai hambatan.
- e. Komunitas yang bergerak dibidang *3D papercraft* (PERI Paper Replika Indonesia cabang Bandung): hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi baru bagi para pembuat *3D papercraft*. Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan merangkai karya *3D papercraft* dapat memberikan manfaat untuk pendidikan bukan rutinitas hobi semata.