

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran yang tidak hanya mentransformasi ilmu pengetahuan saja, melainkan proses transformasi nilai, sikap, keterampilan, norma dan proses pewarisan budaya pada generasi yang akan datang, sehingga dalam pendidikan diharapkan menghasilkan sosok manusia cerdas, terampil, beretika, serta menghargai nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31, menjelaskan bahwa pendidikan adalah hak segala bangsa tanpa terkecuali dan pemerintah wajib menyelenggarakan pengajaran, maka siswa yang memiliki hambatan, baik pada fisik, sosial, intelektual, maupun mental dan emosi mempunyai hak yang sama untuk memanfaatkan pendidikan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan mereka. Pada prinsipnya, pembelajaran adalah usaha untuk meningkatkan kualitas subjek belajar sehingga dalam belajar dituntut adanya perubahan ke arah yang lebih baik. Dengan kata lain, dalam proses pembelajaran hendaknya memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik untuk mengeliminir kelemahan yang ada.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 disebutkan bahwa: “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial” (UU Sisdiknas, 2003, hlm. 21). Amanat Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tersebut bagi anak penyandang kelainan sangat berarti karena memberi landasan yang kuat bahwa anak berkelainan perlu memperoleh kesempatan yang sama sebagaimana yang diberikan kepada anak awas lainnya dalam hal pendidikan dan pengajaran.

Dengan memberikan kesempatan yang sama kepada siswa tunanetra untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran, berarti memperkecil kesenjangan angka partisipasi pendidikan siswa awas dengan siswa berkebutuhan khusus guna memberikan layanan pendidikan yang relevan dengan kebutuhannya, guru perlu memahami sosok siswa tunanetra etiologi dampak kelainan, dampak psikologis

Heru Herlangga, 2015

MODIFIKASI PERMAINAN SCRABBLE UNTUK MENAMBAH PERBENDAHARAAN PERMAINAN BAGI SISWA TUNANETRA DI SLB AYPLB MAJALENGKA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

serta prinsip-prinsip layanan pendidikan siswa tunanetra. Hal ini dimaksudkan agar guru memiliki wawasan yang tepat tentang keberadaan siswa tunanetra yang memiliki hambatan dalam penglihatan, dalam hal ini siswa tunanetra sebagai sosok individu masih berpotensi dapat terlayani secara maksimal. Siswa tunanetra juga perlu mendapatkan perhatian yang sama dengan masyarakat pada umumnya. Lingkup pendidikan meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Alat peraga memegang peranan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswatunanetra yang mengalami hambatan dalam penglihatan/tidak berfungsinya indera penglihatan. Heather and Stephen (1998, hlm. 45) mengemukakan bahwa siswa tunanetra memiliki keterbatasan dalam penglihatan antara lain: a) Tidak dapat melihat gerakan tangan pada jarak kurang dari 1 (satu) meter; b) Ketajaman penglihatan 20/200 kaki yaitu ketajaman yang mampu melihat suatu benda pada jarak 20 kaki; dan c) Bidang penglihatannya tidak lebih luas dari 20°.

Secara medis dikatakantunanetra jika terdapat satu atau lebih organ mata mengalami gangguan atau rusak, akibatnya organ tersebut tidak mampu menjelaskan fungsinya untuk menghantarkan dan mempersepsi cahaya yang ditangkap.

Konsekuensi dari kondisi diatas dalam pembelajaran siswa tunanetra adalah bahwa pihak pengelola sekolah khususnya guru dituntut memiliki kreatifitas dalam memilih strategi pembelajaran dan alat belajar dengan memperhatikan kondisi dan kebutuhan siswa tunanetra itu sendiri sehingga pembelajaran dapat maksimal dan menghasilkan perubahan yang positif.

Penciptaan dan modifikasi alat permainan untuk siswatunanetra menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting dalam menunjang kondusifitas dan efektifitas pembelajaran dalam lingkungan siswa tunanetra. Sebuah alat permainan bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan semangat belajar atau mendongkrak sukarela positif siswa tunanetra dalam belajar sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur yang pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan kemampuan, prestasi, dan apresiasi mereka terhadap ilmu pengetahuan dan keterampilan.

Terdapat banyak jenis alat permainan yang biasa digunakan dalam lingkup pembelajaran siswatunanetra. Alat permainan ini diciptakan sesuai dengan masing-masing tujuan atau hasil pembelajaran yang ingin dicapai dari masing-masing mata pelajaran yang ada. Namun secara umum alat tersebut diciptakan untuk mendukung dan meningkatkan mobilitas (psikomotor), pengetahuan (kognitif), dan gairah belajar (afektif), setiap peserta didik tunanetra. Misalnya untuk mendukung kebutuhan belajar siswa akan pengetahuan geografi, diciptakan 'Globe timbul' yang terbuat dari bahan fiber, menggambarkan relief permukaan bumi dilengkapi dengan huruf braille, keterangan garis lintang, katulistiwa, serta garis batas penanggalan. Untuk pelajaran yang sama terdapat pula alat lain seperti peta timbul, busur derajat Braille, penggaris Braille, kompas bicara, kalkulator bicara, papan geometri, meteran timbul dan lain sebagainya. Untuk mendukung kebutuhan pengetahuan religi khususnya membaca Al-Qur'an, terdapat alat Al-Qur'an Braille berisi 30 juz menggunakan huruf Braille. Untuk Matematika, misalnya, dikembangkan alat Blokis (Kubus Matematika) yang merupakan media hitung susun bawah untuk tunanetra yang papan alasnya terbuat dari plastik warna biru, memiliki sejumlah dadu dan box terbuat dari kayu dilengkapi penutup yang bisa digeser. Bahkan ada Abakus (Sempoa), sebagai alat bantu berhitung; didesain khusus sehingga memungkinkan untuk digunakan tunanetra. Dan untuk permainan, dikembangkan Catur Tunanetra, yaitu papan catur berlubang dengan bidak berkaki (untuk dimasukkan ke lubang) serta terdapat tonjolan untuk membedakan bidak hitam dan putih.

Kebutuhan standar alat penunjang pembelajaran untuk siswa tunanetr secara umum telah terpenuhi, namun masih jauh dari yang diharapkan mengingat tuntutan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM) yang diamanatkan dalam Sistem Pendidikan Nasional masih perlu ide-ide dan langkah-langkah kreatif terutama dalam mencipta sebuah alat bantu pembelajaran yang cenderung lebih bersifat menghibur atau permainan. Seandainya siswa awas dalam pembelajaran bisa menggunakan alat kartu bicara, maka siswa tunanetra pun harus berkesempatan merasakan betapa menyenangkan belajar dengan alat tersebut dengan diciptakannya secara khusus alat permainan serupa yang didesain khusus untuk siswa tunanetra, begitu juga halnya dengan alat-alat

permainan lainnya yang mungkin bisa dimodifikasi menjadi layak guna bagi siswa tunanetra, misalnya, catur, ular tangga, *scrabble* dan lain-lain, untuk memberikan kesempatan yang sebanyak-banyaknya kepada siswa tunanetra bereksplorasi secara menyenangkan layaknya siswa awas.

SLB A YPLB Majalengka merupakan salah satu satuan pendidikan yang menyelenggarakan layanan pendidikan bagi siswa tunanetra. Sekolah ini memiliki beragam inovasi dalam permainan yang dapat menunjang PAIKEM, salah satu permainan yang menarik yaitu permainan *scrabble* yang telah dimodifikasi. Secara umum permainan *scrabble* merupakan permainan menyusun kata dengan mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang tertulis dari tiap huruf. Permainan ini tentunya akan membantu pemainnya untuk menambah pembendaharaan kata.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis dalam penelitian ini tertarik untuk mengamati apakah modifikasi permainan *scrabble* (permainan *scrabble* yang didesain untuk tunanetra) terbukti dapat dimainkan oleh siswa tunanetra sesuai dengan aturan permainan yang berlaku, dan apakah mereka dapat menikmati permainan ini. Selanjutnya Penulis menetapkan penelitiannya dengan judul **“Modifikasi Permainan *Scrabble* untuk Menambah Perbendaharaan Permainan bagi Siswa Tunanetra di SLB A YPLB Majalengka”**

B. Fokus Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada bagaimana siswa tunanetra mampu memainkan permainan *Scrabble* yang telah dimodifikasi, dijabarkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana modifikasi alat permainan *scrabble* bagi siswa tunanetra?
2. Bagaimana pengetahuan siswa tentang bentuk, bagian-bagian dan fungsi dari masing-masing bagian alat permainan *scrabble* modifikasi?
3. Bagaimana pemahaman siswa tunanetra tentang cara dan aturan main permainan *scrabble*?
4. Bagaimana kemampuan siswa tunanetra dalam memainkan permainan *scrabble*?
5. Bagaimana penilaian siswa tunanetra terhadap permainan *scrabble*?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah modifikasi permainan *scrabble* dapat menambah perbendaharaan permainan bagi siswa tunanetra di SLB A YPLB Majalengka.
- b. Tujuan khusus penelitian ini yaitu untuk memperoleh data tentang:
 - 1) Menggambarkan tentang alat permainan *scrabble* hasil modifikasi bagi siswa tunanetra.
 - 2) Menjelaskan bagian-bagian dan fungsi masing-masing bagian alat permainan *scrabble* bagi siswa tunanetra.
 - 3) Menggambarkan pemahaman siswa tunanetra tentang cara dan aturan permainan *scrabble*.
 - 4) Menjelaskan kemampuan siswa tunanetra dalam memainkan permainan *scrabble*.
 - 5) Menjelaskan penilaian siswa tunanetra terhadap permainan *scrabble*.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi secara teoritis dan praktis.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai cara memodifikasi permainan *scrabble* agar dapat dimainkan oleh siswa tunanetra sehingga menambah perbendaharaan permainan bagi siswa tunanetra di SLB A YPLB Majalengka.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru sebagai sumber untuk menambah pengetahuan, wawasan dan pemahaman mengenai manfaat modifikasi permainan *scrabble* dan sebagai referensi menambah perbendaharaan permainan bagi siswa tunanetra di SLB A YPLB Majalengka.
- 2) Bagi Sekolah sebagai pertimbangan untuk memperhatikan pelayanan dan penunjang fasilitas dalam kegiatan pembelajaran maupun bermain bagi siswa tunanetra di SLB A YPLB.