

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian.

Banyak para ahli mengemukakan pendapat mereka mengenai istilah Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Menurut Alimin (dalam Astiti, Hidayat, Sunanto, Juhanaini, Tjasmini, Sutisna, Sugjarmin, Hernawati, dan Alimin 2013, hlm. 25) Anak Berkebutuhan Khusus dapat diartikan sebagai “seorang anak yang memerlukan pendidikan yang disesuaikan dengan hambatan belajar dan kebutuhan masing-masing anak secara individual”.

Tahapan perkembangan setiap anak akan berbeda-beda. Ada sebagian anak menunjukkan tahapan perkembangan yang cepat, dan ada sebagian anak menunjukkan tahapan perkembangan yang lambat. Banyak faktor yang menyebabkan lambannya perkembangan dari setiap anak. Faktor penghambat setiap anak berbeda-beda, ada yang berasal dari faktor internal (dalam diri anak), ada pula yang berasal dari faktor eksternal (dari luar diri anak).

Anak yang mengalami hambatan perkembangan akan mengalami gangguan pada setiap fase perkembangannya pula. Anak yang mengalami gangguan tersebut memerlukan penanganan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Salah satu hambatan dari segi fisik yaitu tunanetra (anak dengan hambatan penglihatan).

Anak yang mengalami hambatan penglihatan akan mengalami beberapa gangguan dalam beberapa aspek perilaku, sehingga memerlukan penanganan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Perilaku itu sendiri dapat diartikan sebagai “semua tindakan atau kelakuan seseorang yang dapat dilihat, didengar atau dirasakan oleh orang lain atau diri sendiri” (Sunanto, Takeuchi, dan Nakata 2006, hlm. 4). Adapun menurut Sunardi dan Sunaryo (2014, hlm. 36) menyatakan pendapat mengenai perilaku, yaitu “semua aktivitas yang merupakan reaksi terhadap lingkungan, apakah reaksi itu bersifat motorik, fisiologis, kognitif, ataupun afektif”. Perilaku yang dilihat mungkin akan sulit ditiru oleh anak tunanetra (*blind*), karena keterbatasan yang mereka miliki, terkadang mereka berperilaku tidak sesuai dengan lingkungannya. Salah satu contohnya anak akan cenderung melakukan perilaku *blindsism* (melakukan gerakan yang diulang-ulang). Anak yang

mengalami hambatan penglihatan (tunanetra) mereka sering bersikap kaku ketika sedang berjalan (terkadang ada sebagian anak yang berjalan seperti robot), bahkan tidak sedikit orang yang mengalami hambatan penglihatan (tunanetra) merasa ketakutan dengan hal-hal yang ada di sekitar lingkungan mereka. Mereka akan merasa curiga terhadap benda dan atau manusia yang ada di sekeliling mereka.

Peneliti menemukan masalah di lapangan yang dihadapi oleh seorang anak *low vision* kelas V SDLB berumur 11 tahun, yaitu anak kurang mampu untuk mengontrol perilaku dirinya untuk tetap diam di bangkunya dan tetap fokus terhadap instruksi yang diberikan oleh guru di kelas, mencubit teman di kelas, mengetuk-ngetuk meja, keluar dari bangku, mengacak-acak buku di rak, menyobek-nyobek kertas, sering meminta izin untuk keluar dari kelas, perhatian anak mudah terganggu oleh rangsangan dari luar kelas. Perilaku seperti ini merupakan perilaku yang tidak diharapkan (*off-task behavior*) oleh guru di kelas. Menurut Baker (dalam Fatimah dan Setiwati, 2013, hlm. 260) mengemukakan bahwa “suatu jenis perilaku yang memengaruhi pembelajaran siswa adalah *off-task*, dimana siswa melepaskan diri sepenuhnya dari lingkungan belajar dan melibatkan diri pada hal-hal yang berkaitan dengan belajar”. Anak memiliki kecenderungan lebih tertarik dalam aktivitas gerak di luar kelas di antaranya sering berkeliling di lingkungan sekolah dan lingkungan asrama, memungut dedaunan, dan berlari-lari di lapangan sekolah.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dikatakan bahwa *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) adalah tidak fokusnya konsentrasi anak ketika diberikan instruksi untuk melakukan sesuatu, atau tidak dilakukannya instruksi atau tugas-tugas yang diberikan guru. Pada kenyataannya, anak yang akan diteliti memiliki *off-task behavior* yang lebih, sehingga mengakibatkan kurangnya konsentrasi pada diri anak tersebut. Perilaku seperti ini berdampak pada tugas-tugas yang diberikan guru kepada anak menjadi terbengkalai atau dengan kata lain anak sering mengabaikan tugas-tugas tersebut.

Perilaku yang ditunjukkan anak tentu saja memiliki dampak negatif yang berakibat tidak hanya pada diri anak, melainkan pada lingkungan kelas anak menjadi terganggu. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran sering mengalami kendala. Kendala yang dihadapi di kelas misalnya pada saat pembelajaran anak

sering teriak-teriak di dalam kelas, sehingga hal tersebut dapat mengganggu konsentrasi teman-teman sekelasnya. Perlunya program pembelajaran yang diindividualkan kepada anak tersebut, sehingga metode dan penanganan yang diberikan guru akan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan anak.

Anak memiliki *off-task behavior* yang lebih dibandingkan beberapa teman di kelasnya, seperti anak kurang cepat untuk menangkap instruksi yang diberikan oleh guru, anak sering keluar dari bangku, dan lain sebagainya. Menurut Sparzo & Poteet (dalam Sukiman, 2005) yang dikutip ulang oleh Shofihah (2016, hlm. 260) menggambarkan perilaku-perilaku siswa yang tidak dikehendaki (*off task behavior*) di antaranya

Perilaku-perilaku yang termasuk dalam *off task behavior* antara lain tingkah laku impulsiv (*impulsiveness*), tidak memperhatikan (*in attention*), tidak menyelesaikan tugas (*non-completion of task*), meninggalkan tempat duduk (*out of seat*), berbicara tanpa permissi (*talking without permission*), tidak ada motivasi untuk belajar (*unmotivated to learn*), tidak siap mengikuti kegiatan di kelas (*un prepared for class*), mengganggu (*disruptive*).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan menggunakan *exploratory play* (permainan eksplorasi) untuk menurunkan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak *low vision*. Menurut Watterson (2012) mengemukakan pendapat mengenai *exploratory play* (permainan eksplorasi) yaitu

*The children in exploratory play finding out about object, their properties, what happens when their are manipulated, what their represent, and how they can use creatively. Babies and children explore the psycical environment around them with smell, sight, sound, touch, and taste.*

Maksud dari definisi di atas, yaitu anak-anak dalam menggunakan permainan eksplorasi mencari tahu tentang suatu objek, sifat-sifat mereka, apa yang akan terjadi ketika mereka memanipulasi, dan bagaimana mereka dapat menggunakan kreativitas yang mereka miliki. Untuk bayi dan anak-anak mereka mengeksplor lingkungan sekitar mereka dengan cara penciuman, penglihatan, suara, sentuhan, dan rasa.

Alasan peneliti menggunakan *exploratory play* (permainan eksplorasi) yaitu bahwa *eksploratory play* (permainan eksplorasi) ini menggunakan hampir dari keseluruhan alat indera yang ada pada manusia. Indera yang digunakan dapat

disesuaikan dengan kondisi anak. Berdasarkan alasan tersebut peneliti ingin mengaplikasikan *eksploratory play* (permainan eksplorasi) ini kepada anak *low vision* yang memiliki *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) lebih dominan dari teman-teman di kelasnya. *Eksploratory play* (permainan eksplorasi) ini mengajarkan anak untuk memahami dan mengetahui pengalaman baru yang ada di lingkungan hidup mereka. *Exploratory play* (permainan eksplorasi) dapat digunakan untuk mengurangi *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak, terutama pada saat pembelajaran dengan menggunakan beberapa modifikasi, seperti penggunaan media yang disesuaikan, pemilihan materi yang disesuaikan dengan kemampuan anak, dan program individualisasi anak.

## **B. Identifikasi Analisis Masalah.**

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti di antaranya:

1. Anak tunanetra (*low vision*) SLB Negeri A Kota Bandung di kelas V ditemukan memiliki *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan). Adapun *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) yang ditunjukkan anak, di antaranya: sering teriak di kelas, mencubit teman di kelas, mengetuk-ngetuk meja, keluar dari bangku, mengacak-acak buku di rak, menyobek-nyobek kertas, sering meminta izin untuk keluar dari kelas, perhatian anak mudah terganggu perhatiannya oleh rangsangan dari luar kelas;
2. Anak tunanetra (*low vision*) SLB Negeri A Kota Bandung di kelas V ditemukan memiliki kecenderungan lebih tertarik dalam aktivitas gerak di luar kelas di antaranya sering berkeliling di lingkungan sekolah dan lingkungan asrama, memungut dedaunan, dan berlari-lari di lapangan sekolah;
3. Keaktifan anak saat *off-task* merupakan suatu potensi yang dapat di arahkan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksplorasi. Kegiatan eksplorasi salah satunya dapat berupa rangsangan dalam kegiatan permainan, yaitu permainan eksplorasi (*exploratory play*). *Exploratory play* (permainan eksplorasi) merupakan suatu permainan yang menggunakan indera pada anak, dimana indera tersebut disesuaikan dengan kondisi anak. *Exploratory play*

(permainan eksplorasi) mengajarkan anak untuk memahami dan mengetahui pengalaman baru yang ada di lingkungan hidup mereka. *Exploratory play* (permainan eksplorasi) dapat digunakan untuk mengurangi *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak, terutama pada saat pembelajaran dengan menggunakan beberapa modifikasi, seperti penggunaan media yang disesuaikan, pemilihan materi yang disesuaikan dengan kemampuan anak, dan program individualisasi anak.

### **C. Batasan Masalah.**

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan *exploratory play* (permainan eksplorasi) untuk menurunkan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak *low vision* di dalam kelas khususnya pada saat proses belajar mengajar berlangsung, yang akan dilakukan di kelas V jenjang Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) Negeri A Kota Bandung.

### **D. Rumusan Masalah.**

Permasalahan dalam penelitian ini dapat terarah dan sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diutarakan di atas, maka penelitian ini akan menjabarkan dan menjawab beberapa masalah yang dipertanyakan oleh peneliti, yaitu “seberapa besar pengaruh penggunaan *exploratory play* (permainan eksplorasi) terhadap penurunan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak *low vision* di Sekolah Luar Biasa Negeri A Kota Bandung jenjang Sekolah Dasar?”

## **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian.**

Tujuan penelitian dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut penjelasan mengenai tujuan umum dan tujuan khusus pada penelitian ini.

#### **a. Tujuan Umum.**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan pada rumusan masalah, tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *exploratory play* (permainan eksplorasi) terhadap penurunan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak *low vision*.

#### **b. Tujuan Khusus**

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut::

- 1) Untuk menurunkan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak *low vision* di SLB Negeri A Kota Bandung;
- 2) Mengetahui dampak dari *exploratory play* (permainan eksplorasi) terhadap penurunan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak *low vision* di SLB Negeri A Kota Bandung;

### **2. Kegunaan Penelitian.**

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan bagi pembaca. Ada beberapa kegunaan yang peneliti jabarkan, di antaranya:

#### **a. Kegunaan Penelitian secara Teoritis.**

Penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan bagi perkembangan ilmu pendidikan khusus, terutama untuk pendidik yang memiliki anak didik dengan *off-task behavior* yang tinggi.

#### **b. Kegunaan Penelitian secara Praktis.**

- 1) Sebagai gambaran penggunaan *exploratory play* (permainan eksplorasi) dalam menurunkan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak *low vision*;
- 2) Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk guru sekolah luar biasa dalam menangani anak dengan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) yang tinggi pada saat pembelajaran di dalam kelas;

- 3) Sebagai bahan kajian ulang untuk peneliti selanjutnya mengenai penggunaan *exploratory play* (permainan eksplorasi) untuk mengurangi *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak *low vision*.

#### **F. Struktur Organisasi Skripsi.**

Sebuah skripsi atau karya tulis ilmiah perlu memiliki suatu sistematika penulisan yang tepat dan benar, sehingga pembaca dapat memahami isi dari skripsi yang dibuat oleh penulis. Untuk mempermudah dalam pembahasana dan penyusunan skripsi ini, di bawah ini akan dijelaskn bagian-bagian yang akan menjadi pokok bahasan, di antaranya:

**Bab I** merupakan bab pendahuluan atau kerangka awal dari penelitian yang akan dilakukan. Bab ini membahas tentang latar belakang masalah mengenai kasus yang akan diteliti, yaitu mengenai perilaku *on-task* anak pada saat pembelajaran di kelas berlangsung dan mengenai masalah apa saja yang ditemukan peneliti di lapangan, sehingga menjadi penyebab dari masalah yang dialami oleh anak. Pada bab ini juga, membahas mengenai identifikasi analisis masalah yang ditemukan di lapangan. Batasan masalah yang akan menjadi tolak ukur masalah yang akan diteliti oleh peneliti di lapangan. Rumusan masalah, tujuan dan kegunaan masalah, serta struktur organisasi skripsi.

**Bab II** merupakan bab yang membahas tentang Kajian Pustaka, yaitu deskripsi teori yang melandasi penelitian atau konsep dasar dari judul penelitian. Kajian Teori yang akan dibahas pada bab ini di antaranya: deskripsi dari *low vision* (yang terdiri dari definisi *low vision*, klasifikasi *low vision*, dan dampak *low vision*); Deskripsi dari *on-task behavior* (yang terdiri dari definisi *on-task behavior*, faktor-faktor *on-task behavior*, dan manfaat *on-task behavior*) ; Deskripsi dari *exploratory play* (permainan eksplorasi) (yang terdiri dari pengertian *exploratory play* (permainan eksplorasi), jenis *exploratory play* (permainan eksplorasi), dan kelebihan *exploratory play* (permainan eksplorasi)). Bab ini menjelaskna tentang Penelitian Terdahulu yang Relevan dan Kerangka Berpikir.

**Bab III** merupakan bab yang menjelaskan tentang metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode ini menggunakan *Single Subject Research (SSR)* dengan disain A-B-A. Pada bab ini selain membahas tentang metode yang digunakan, bab ini membahas tentang variabel penelitian, *anak* dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, uji coba instrumen, serta teknik pengumpulan dan pengolahan data penelitian

**Bab IV** merupakan bab yang membahas tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan, berdasarkan pengolahan analisis data antar kondisi dan dalam kondisi pada anak.

**Bab V** merupakan bab penutup dari skripsi. Pada bab ini dibahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan dengan mengacu pada rumusan masalah dan tujuan dari penelitian ini, yang disajikan dalam bentuk simpulan dan saran.