

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa perkembangan akan dilalui oleh setiap anak, beberapa ada yang perkembangannya sesuai dengan tahapan perkembangan anak pada umumnya dan beberapa diantaranya memiliki masa perkembangan yang terlambat dibandingkan dengan anak pada umumnya. Siswa tunagrahita memiliki kondisi intelegensi yang lebih rendah dibandingkan siswa pada umumnya sehingga aspek perkembangannya mengalami keterlambatan. Perkembangan memiliki pengaruh penting dan memiliki dampak besar bagi manusia dalam keberlangsungan hidup. Menurut Papalia, D. & Feldman, R. (diterjemahkan Herarti, F. W, 2014, hlm. 4), “Bidang perkembangan manusia berfokus pada studi ilmiah dari proses perubahan yang sistematis dan berkesinambungan pada individu”. Papalia, D. & Feldman, R. (diterjemahkan Herarti, F. W, 2014) menyebutkan bahwa para ilmuwan perkembangan secara umum mempelajari tiga domain utama perkembangan pada manusia yaitu perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan psikososial. Aspek perkembangan fisik meliputi pertumbuhan badan dan otak; kapasitas sensoris; keterampilan motorik; dan kesehatan, aspek perkembangan kognitif mencakup atensi; memori; bahasa; berpikir; nalar; dan kreativitas, serta pada aspek perkembangan psikososial meliputi emosi; kepribadian; dan hubungan sosial.

Aspek perkembangan fisik salah satunya meliputi perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Menurut Meggitt, C (diterjemahkan Theodora, A dkk., 2013, hlm. 3), “Perkembangan fisik adalah situasi dimana kemampuan tubuh seseorang mengalami peningkatan dan performanya menjadi lebih kompleks, dan meliputi dua bidang utama yaitu motorik kasar dan motorik halus”. Motorik halus menurut Williams, H. G (1983, hlm. 10)

Fine motor control may be defined as the dimension of behavior that involves the use of individual body parts, especially the hands and fingers, in manipulating and/or controlling small objects in precision acts. Fine motor control behaviors are frequently referred to as eye-hand coordination or visuo-motor integration behaviors and include such skills as cutting, coloring, writing, pasting, etc.

Diterjemahkan secara bebas menjadi “Motorik halus dapat di definisikan sebagai dimensi perilaku yang melibatkan penggunaan bagian tubuh individu, khususnya tangan dan jari-jari, dalam memanipulasi dan/atau mengendalikan benda-benda kecil. Perilaku motorik halus sering disebut dengan koordinasi mata-tangan atau integrasi perilaku visul-motorik yang didalamnya termasuk keterampilan memotong, mewarnai, menulis, memindahkan, dan sebagainya”.

Kemampuan motorik halus yang umumnya telah dikuasai oleh anak usia lima sampai tujuh tahun menurut Meggitt, C. (diterjemahkan Theodora, A dkk., 2013) beberapa diantaranya adalah telah mampu menggambar orang dengan utuh tanpa meninggalkan detail bagian tubuh seperti telinga dan alis, memiliki kontrol yang baik dalam menggunakan alat tulis, mulai dapat menggambar bermacam-macam bentuk, telah mampu menyusun menara yang tinggi dan kokoh menggunakan balok-balok dengan memakai lebih dari tujuh balok, mampu menulis huruf alfabet secara lengkap, dan dapat menuliskan nama depan dengan benar.

Kemampuan motorik halus yang telah dikuasai oleh anak usia lima sampai tujuh tahun yang dikemukakan oleh Meggitt, C kemungkinan besar tidak dimiliki oleh siswa tunagrahita pada usia lima sampai tujuh tahun. Hal demikian terjadi disebabkan perkembangan motorik menjadi salah satu masalah tersendiri bagi siswa tunagrahita, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Herdman & Drew (dalam Rochyadi, E, 2005, hlm. 113), yang mengemukakan bahwa “adanya korelasi positif antara derajat ketunagrahitaan dengan masalah-masalah fisik”, sehingga jika ketunagrahitaan semakin berat maka kemungkinan memiliki masalah yang berkenanan dengan fisik semakin besar, dan sebaliknya jika ketunagrahitaan semakin rendah maka kemungkinan untuk memiliki masalah motorik semakin rendah. Perkembangan motorik yang bermasalah pada siswa tunagrahita salah satunya dikarenakan mereka memiliki kemampuan intelegensi lebih rendah dibanding siswa pada umumnya, hal tersebut sesuai dengan definisi dari *American Assosiation of Intellectual Developmental Disability* (AAIDD) yang mengemukakan bahwa “[*Intellectual Disability*] is a disability characterized by significant limitations both in intellectual functioning and in adaptive behavior as expressed in conceptual, social and practical adaptive skills. This disability originates before age 18”. (AAMR Ad Hoc Committee on

terminology and Classification, 2010, p. 1) (Hallahan, dkk, 2012, hlm. 104). Kondisi intelegensi yang dibawah rata-rata berpengaruh pada perkembangan karena menurut Williams, H. G (1983) bahwa pengalaman persepsi motorik awal dan perkembangan kognitif atau intelektual memiliki keterkaitan yang erat.

Masalah perkembangan motorik halus yang dimiliki oleh siswa tunagrahita dikarenakan mereka memiliki kesulitan dalam mengordinasikan pikiran dengan otot-otot kecil sehingga untuk menirukan gerakan jari jemari akan menjadi sangat sulit bagi mereka, sekalipun mampu bisa jadi dengan cara yang kurang tepat dan tekanan atau tenaga yang kurang maksimal atau bahkan berlebih. Hasil observasi yang dilakukan di SLB C Sumbersari Bandung, ada seorang siswa tunagrahita yang memiliki hambatan motorik halus berinisial HRS kelas satu SDLB berusia 12 tahun. Hasil wawancara kepada guru diketahui HRS memiliki masalah dengan motorik halus salah satunya ditunjukkan dengan ketidakmampuan menggerakkan alat tulis dengan tepat, selain dari ketunagrahitaan yang dimiliki HRS kemampuan motoriknya yang bermasalah pun belum diberikan penanganan secara khusus dari guru kelas dikarenakan siswa merupakan peserta didik baru di persekolahan. Pengamatan terhadap HRS juga menunjukkan bahwa HRS belum mampu menyusun balok lebih dari empat balok, menggunting mengikuti garis lurus dan garis pola sederhana, belum mampu menggambar bangun datar sederhana meliputi lingkaran; segitiga; dan persegi, belum mampu menggerakkan alat tulis ke atas; ke bawah; ke kanan; diagonal; melingkar; elips; ke kiri; melengkung; zig-zag runcing; zig-zag tegak datar; dan bergelombang naik turun, belum mampu menebalkan, serta tidak memiliki kontrol yang baik dalam memegang alat tulis.

Permasalahan di atas perlu diatasi, adapun strategi untuk meningkatkan motorik halus menurut Abdurahman, M (1995, hlm. 160) mencakup (1) melempar, (2) menangkap, (3) bermainan bola, (4) bermainan ban dalam, (5) bermain bola dari kain, (6) aktivitas koordinasi mata dan tangan, (7) menjiplak, (8) menggunting, (9) menempel, dan (10) melipat. Strategi bermain ban dalam dan bermainan bola dari kain merupakan strategi yang diminati oleh peneliti sehingga peneliti mencari media yang dapat digunakan dengan cara yang sama dengan strategi yang sebelumnya disebutkan, maka peneliti menawarkan media slime yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan motorik

halus agar fungsi otot dapat dilatih secara optimal. Latihan yang diberikan menggunakan media slime tersebut berupa meremas, memilin, membuat bola, menarik, dan menusuk-nusuk dengan jari.

Media *slime* merupakan salah satu jenis *clay* buatan, seperti halnya plastisin dan playdough yang bersifat lunak dan mudah dimainkan sehingga dapat merangsang kinestetik siswa terutama pada bagian tangan dan jari, adapun pada penelitian ini tidak menggunakan plastisin dan *playdough* adalah karena kedua clay tersebut sangat lengket pada tangan setelah digunakan dan cukup berbahaya jika sengaja termakan. Dengan media *slime* ini, mereka yang memiliki kontrol yang kurang baik pada tangan dan jari jemarinya dapat dilatih dengan memainkan *slime* tersebut agar otot-otot pada jari menjadi lebih *luwes* sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus. Kegiatan menggunakan media *slime* ini berupa meremas, memilin, membuat bola, menarik, dan menusuk slime dengan jari. Ketika otot jemari telah luwes, kegiatan motorik halus seperti menggenggam yang sebelumnya dengan kontrol yang kurang baik menjadi lebih baik, serta yang sebelumnya kesulitan menggerakkan alat tulis menjadi lebih baik dalam menggerakkan alat tulis. Latihan dengan media slime ini mampu meminimalisir tekanan yang berlebih pada tangan dan jari serta mampu melatih jari tangan siswa menjadi lebih *luwes* sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan motorik halus. Kumparan (17 Mei 2017) menjelaskan bahwa slime pertama kali dipelajari pada awal abad 20 saat ilmu polimer sintesis ditetapkan dan kemudian banyak pabrik yang memproduksi polimer seperti slime yang pada awalnya mainan ini hanya seperti tanah liat yang bisa dibentuk, seiring berjalannya waktu wujud mainan terus berubah dan dimodifikasi. Bermain *slime* “Ada beberapa manfaat untuk anak-anak salah satunya melatih motorik halus, mengurangi stres anak, dan melatih kreativitas imajinasi mereka” (Ariani, A. S (dalam Kumparan, 17 Mei 2017))

Permasalahan dan pernyataan yang telah disampaikan di atas, mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian mengenai “Penggunaan Media *Slime* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Sedang Kelas Satu SDLB di SLB C Sumbersari Bandung”. Pada penelitian ini diharapkan

menjadi salah satu solusi dalam hal pengembangan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita sedang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Siswa memiliki masalah dalam motorik halus
2. Siswa belum mampu menggerakkan alat tulis ke atas, ke bawah, ke kanan, diagonal, melingkar, elips serta tidak memiliki kontrol yang baik dalam memegang alat tulis.
3. Belum adanya media khusus untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa.
4. Media *clay* lain seperti *playdough* dan plastisin memiliki tekstur yang lengket pada tangan dan berbahaya jika tidak sengaja termakan
5. Media *slime* merupakan salah satu *clay* yang memiliki tekstur lunak dan sedang digandrungi

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini menitikberatkan pada meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita sedang. Kemampuan motorik halus yang akan diteliti terfokus pada kemampuan menggerakkan alat tulis ke atas, ke bawah, ke kanan, diagonal, melingkar, elips dan memegang alat tulis dengan kontrol yang baik dengan menggunakan media *slime*.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :
“Sejauhmana penggunaan media *slime* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa tunagrahita sedang kelas satu SDLB di SLB C Sumbersari Bandung ?”.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan secara umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *slime* terhadap kemampuan motorik siswa tunagrahita sedang kelas satu SDLB di SLB C Sumbersari Bandung.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui kemampuan motorik halus siswa tunagrahita sedang kelas satu SDLB sebelum dilakukan intervensi.
- b. Untuk mengetahui kemampuan motorik halus siswa tunagrahita sedang kelas satu SDLB setelah diberi intervensi dengan menggunakan media *slime*.
- c. Untuk mengetahui pengaruh media *slime* terhadap kemampuan motorik halus siswa tunagrahita sedang kelas satu SDLB.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai karya ilmiah untuk pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan untuk pengembangan ilmu pengetahuan bagi lembaga pendidikan anak berkebutuhan khusus pada khususnya.
- b. Sebagai salah satu referensi dalam penggunaan media *slime* terhadap kemampuan motorik halus siswa tunagrahita.

2. Manfaat Praktis :

a. Bagi Siswa

Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita sedang.

b. Bagi Guru

Sebagai referensi bahan ajar guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita.

c. Bagi Orang tua

Sebagai referensi untuk melatih anak yang memiliki masalah dalam motorik halus siswa tunagrahita di rumahnya.

d. Bagi Sekolah

Sebagai pertimbangan untuk menggunakan teknik lain sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik halus dalam kegiatan belajar mengajar siswa tunagrahita sedang.

G. Stuktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat diuraikan dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang dilakukannya penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan stuktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka dan Kerangka Berpikir

Bagian landasan teori ini membahas tentang teori yang menjadi landasan dalam penelitian, penelitian yang relevan serta kerangka pemikiran.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas variabel penelitian, komponen dari metode penelitian seperti subjek penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, validitas, teknik pengumpulan data, dan pengolahan data.

4. Bab IV Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini membahas mengenai hasil temuan dilapangan terkait pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V Simpulan

Bagian ini membahas mengenai kesimpulan dan implikasi.