

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tunanetra berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia terdiri dari dua kata yaitu tuna dan netra. Tuna mempunyai arti rusak, luka, kurang, dan tidak memiliki. Sedangkan netra artinya mata. Dapat diartikan tunanetra adalah rusak matanya, luka matanya, tidak memiliki mata atau kurang dalam penglihatannya. Tunanetra menurut Lowenfeld (dalam Sunanto, 2013 hlm. 45) “tunanetra memiliki tiga keterbatasan yaitu keterbatasan dalam hal luas dan variasi pengalaman, keterbatasan dalam bergerak dan mobilitas, dan keterbatasan berinteraksi dengan lingkungan.” Keterbatasan dalam bergerak atau mobilitas dikarenakan kurangnya pengalaman dalam bergerak dan hilangnya proses imitasi yang dilakukan dikarenakan hilangnya fungsi penglihatan.

Kemampuan motorik merupakan penunjang keseharian siswa tunanetra salahsatunya motorik kasar terutama dalam orientasi dan mobilitasnya. Motorik terbagi menjadi beberapa aspek, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Menurut Hurlock (1978, hlm. 150) “Motorik adalah perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak.” Motorik kasar berkembang lebih dulu daripada motorik halus, misalnya anak akan lebih memegang benda – benda dengan ukuran yang besar daripada benda yang kecil. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena dengan motorik kasar mereka bisa melakukan aktifitas sehari-hari. Tanpa mempunyai gerak yang bagus seperti berlari, melompat dan mendorong seseorang akan dihadapkan pada hambatan dalam mobilitasnya. Karena itu perlu adanya pelatihan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak karena anak erat kaitannya dengan dunia bermain.

Salah satu bentuk penanganan yang efektif dan menyenangkan dalam rangka peningkatan motorik kasar adalah melalui permainan. Menurut Misbach (dalam Haerani, 2013, hlm. 90) “permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian dapat dipahami bahwa dalam suatu permainan terdapat aktivitas yang dikait dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu Permainan yang dikenal saat ini terdiri dari permainan modern dan permainan tradisional. Menurut Seriati (dalam Lahay, 2012, hlm. 4) “permainan tradisional atau permainan rakyat adalah suatu bentuk permainan yang pada saat ini, sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak, bahkan dikatakan permainan ini sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak baik dipedesaan apalagi dipertanian. Anak lebih lekat dengan permainan import (elektronik)”.

Ada beberapa jenis permainan tradisional di antaranya adalah permainan enggrang batok, permainan bakiak, permainan egrang bambu, permainan gobak sodor, permainan gatrik dan lain-lain. Egrang menurut Achroni (dalam Siahaan 2012, hlm. 4) “merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer, permainan ini dikenal di berbagai wilayah di nusantara. Selain menggunakan bambu, enggrang dapat pula dibuat menggunakan batok kelapa”. Permainan enggrang batok dapat meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan dan tangan, sehingga dapat melatih keseimbangan serta kelenturan tubuh. Menurut Harsono (dalam Yusup 2013, hlm 2) bahwa “dalam memainkan permainan enggrang batok ada salah satu aspek yang berpengaruh dan mutlak dimiliki oleh seorang pemain yang akan memainkan permainan tradisional enggrang batok ini. Dimana aspek tersebut yaitu aspek keseimbangan”. Saat bermain enggrang batok, anak harus berjalan diatas tempurung kelapa yang memiliki luas permukaan dengan diameter sekitar kurang lebih 10 cm, sehingga keseimbangan sangat dibutuhkan dalam permainan ini

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mendapati peserta didik di SLBN-A Citeureup yang mengalami permasalahan dalam hal motorik kasar yaitu permasalahan dalam berjalan. Cara berjalan tersebut cenderung diseret dan posisi tubuhnya juga cenderung serong ke kiri ketika berjalan. Dari cara berjalan

tersebut, akan mengalami beberapa permasalahan di antaranya adalah hambatan mobilitas dan perkembangan motoriknya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis meyakini bahwa dengan diberikannya media egrang batok dapat mempengaruhi keterampilan motorik kasarnya terutama aspek gerak berjalan dan keseimbangannya. Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian terkait dengan motorik kasar. Penelitian ini berjudul **“Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Siswa Tunanetra Di SLBN-A Citeureup”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat teridentifikasi beberapa masalah di antaranya :

1. Kurangnya stimulus yang diberikan pada siswa terkait dengan peningkatan keterampilan motorik kasar
2. Permasalahan keterampilan motorik kasar akan menghambat mobilitas
3. Hambatan motorik kasar pada siswa tunanetra mempengaruhi gerak berjalan dan keseimbangan
4. Perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar peserta didik tunanetra

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah, maka pada penelitian ini penulis membatasi masalah dan fokus pada keterampilan motorik kasar terkait dengan gerakan berjalan dan keseimbangan pada siswa tunanetra dengan permainan tradisional egrang batok.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana pengaruh permainan tradisional egrang batok terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa tunanetra di SLBN-A Citeureup?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengukur pengaruh permainan tradisional egrang batok terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar pada siswa tunanetra di SLBN-A Citeureup.

F. Manfaat Penelitian

1. Dari Segi Teori

Penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan pendidikan khusus terutama dalam hal peningkatan keterampilan motorik kasar.

2. Dari Segi Kebijakan

Penelitian ini memberikan sumbangsih agar guru atau pendidik menggunakan banyak media pembelajaran dengan memanfaatkan suatu permainan tradisional dalam proses pengembangan motorik kasar siswa tunanetra.

3. Dari Segi Praktik

- a. Bagi Guru, diharapkan guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motorik kasar siswa tunanetra.
- b. Bagi orang tua, diharapkan orang tua memiliki wawasan yang lebih terkait perkembangan motorik kasar dan cara yang untuk meningkatkannya.
- c. Bagi siswa, siswa diharapkan memiliki motivasi untuk lebih meningkatkan motorik kasar yang sudah mereka kuasai.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi referensi dalam hal pembuatan karya ilmiah mengenai peningkatan motorik kasar pada siswa tunanetra

4. Dari Segi Isu Aksi Sosial

Dari segi aksi sosial, penelitian ini memberikan sumbangsih agar siswa tunanetra bisa menjalankan aktivitasnya secara mandiri dengan didukung oleh kemampuan mobilitas yang baik.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur Organisasi dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. **BAB I** : Membahas tentang latar belakang penelitian yaitu permasalahan dalam hal motorik kasar aspek gerak berjalan dan keseimbangan, sehingga membutuhkan sebuah media guna meningkatkan keterampilan motorik kasarnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pada bab I ini juga memaparkan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan skripsi.
2. **BAB II** : Merupakan kajian pustaka yang berisi landasan teoritis yang mendukung pelaksanaan yang dilakukan dan berlandaskan judul penelitian yang terdiri pengertian tunanetra, permainan dan permainan tradisional, permainan egrang batok, keterampilan motorik kasar, dan keterampilan motorik kasar tunanetra. Bab ini juga membahas tentang kerangka berpikir.
3. **BAB III** : Membahas mengenai desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes perbuatan. Bab III ini juga menjelaskan mengenai metode penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, subjek dan lokasi, validitas, dan reliabilitas serta analisis data.
4. **BAB IV** : Membahas mengenai hasil penelitian dan temuan lapangan dalam melaksanakan penelitian ini, kemudian analisis data hasil penelitian serta pembahasan yang terkait dengan pengaruh permainan tradisional egrang batok terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa tunanetra.
5. **BAB V** : Membahas tentang temuan penulis dalam melakukan penelitian yang dipaparkan dalam bentuk kesimpulan dan saran.