

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, pada pendidikan jasmani adaptif di sekolah luar biasa, guru memberikan aktivitas jasmani dengan materi yang sama pada anak berkebutuhan khusus tanpa melihat jenis kecacatan siswa. Kemudian guru hanya menyampaikan pembelajaran dengan materi yang hanya itu-itu saja, maksudnya guru tidak mengemas materi pembelajaran agar dapat menarik minat anak untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada siswa berkebutuhan khusus dengan keterbelakangan mental. Anak dengan keterbelakangan mental biasanya sulit dalam hal pemusatan perhatian. Disamping itu, tingkat perhatian anak dengan keterbelakangan mental tergolong rendah, perhatian mereka pun terkadang tertuju pada objek atau benda yang salah. Anak dengan keterbelakangan mental sendiri akan cepat merasa bosan dan jenuh bila pembelajaran pendidikan jasmani hanya dengan materi yang itu-itu saja. Hal tersebut akan membuat anak dengan keterbelakangan mental malas dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani.

Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani adaptif haruslah menarik bagi anak. Permainan dan irama merupakan materi pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan perhatian anak dengan keterbelakangan mental. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mahar (2011, hlm. 564) bahwa *“Evidence is moderate to the good that physical activity incorporated into the school day can improve attention-to-task and teachers can be trained in a relatively short amount of time to effectively lead such activities.”* Pada dasarnya materi permainan dan irama sangat inovatif terhadap pembelajaran penjas di sekolah luar biasa. Anak yang mengalami keterbatasan perhatian akan merespon pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik dan aktif melalui permainan dan irama.

Anak dengan keterbelakangan mental atau yang biasa kita sebut dengan tuna grahita memiliki beberapa jenis, salah satunya *down syndrome*. Mengutip dari Sherman dkk. (2007, hlm. 221) bahwa *“Down syndrome (DS) is the most*

commonly identified genetic form of mental retardation and the leading cause of specific birth defects and medical conditions”.

Jadi, merujuk pada pengertian di atas mengenai siswa keterbelakangan mental tipe *down syndrome* biasanya ditandai dengan ciri-ciri fisik yang sama atau biasa dikenal dengan seribu wajah. Anak dengan gangguan *down syndrome* kurang fokus ketika guru atau instruktur menjelaskan pembelajaran. Kemudian, siswa dengan gejala *down syndrome* juga mudah cepat lupa. Tak hanya itu, anak *down syndrome* pun memiliki gerakan atau motorik yang kurang bagus.

Permainan merupakan materi pembelajaran pendidikan jasmani yang digemari oleh siswa, karena permainan dapat membuat seseorang merasa senang. Caillois (dalam Garris dkk. 2002 hlm. 442) berpendapat bahwa “*Describing a game as an activity that is voluntary and enjoy-able, separate from the real world, uncertain, unproductive in that the activity does not produce any goods of external value, and governed by rules.*” Aktivitas jasmani melalui permainan dan irama sangat beragam diantaranya ada model pendidikan gerak. Mahendra (2017, hlm. 3) menjelaskan bahwa “Pendidikan gerak (*movement education*) adalah sebuah model pembelajaran dalam Penjas yang menekankan pada pengajaran konsep dan komponen gerak.”

Berdasarkan penjelasan mengenai permainan, dapat diketahui bahwa permainan memberikan dampak yang positif bagi seseorang. Materi permainan dapat membuat menarik minat belajar anak *down syndrome*. Ketika dirasa materi tersebut menarik, maka secara tidak langsung perhatian anak *down syndrome* akan tertuju pada materi pembelajaran. Materi permainan pun disesuaikan dengan kemampuan anak *down syndrome* sendiri yang merujuk pada model pendidikan gerak. Pendidikan gerak lebih menekankan kepada konsep gerakan itu sendiri. Konsep gerak itu sendiri bisa dikombinasikan dengan aktivitas permainan yang di dalamnya terdapat gerakan dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

Irama merupakan bagian dari aktivitas ritmik. Dalam pendidikan jasmani yang terdapat dalam Kurikulum 2013 sekarang terdapat materi baru yang salah satunya yaitu aktivitas ritmik. Mahendra (2015, hlm. 2) mengemukakan bahwa:

Aktivitas ritmik adalah rangkaian gerak manusia yang dilakukan dalam ikatan pola irama, disesuaikan dengan perubahan tempo, atau semata-mata gerak ekspresi tubuh mengiringi iringan musik atau ketukan di luar musik. Dengan pengertian tersebut, aktivitas ritmik tentu saja bermakniah luas dari senam irama yang selama ini dikenal, bahkan dapat juga dikatakan bersifat merangkum tarian atau dansa.

Aktivitas ritmik sendiri pada dasarnya merupakan aktivitas yang menggunakan irama, ketukan, dan kordinasi antara mata, tangan dan kaki. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aktivitas ritmik dalam pembelajaran pendidikan jasmani adaptif di sekolah luar biasa karena anak *down syndrome* biasanya menyukai hal-hal yang berkenaan dengan suara atau gerakan. Ketika mereka mendengar musik, secara spontan mereka akan mengeskpresikan perasaan mereka dengan menggerakkan tubuhnya.

Berdasarkan pengertian di atas mengenai pendidikan gerak, aktivitas ritmik, dan anak *down syndrome*, maka penulis berpendapat bahwa melalui pembelajaran Penjas yang di dalamnya terdapat pendidikan gerak dan aktivitas ritmik melalui permainan dapat menjadi solusi agar anak berkebutuhan khusus yang mengalami keterbatasan perhatian dapat merespon pembelajaran dengan baik dan aktif selain itu pun pembelajaran menjadi inovatif dan tidak monoton. Materi permainan dan irama dapat mempermudah dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran jadi kondusif, secara tidak langsung anak memperhatikan instruksi dari guru dan tentunya tingkat perhatian mereka pun meningkat.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rina Rokhimah dan Ira Darmawanti, yang berjudul “Pengaruh Permainan *Lasy* terhadap Peningkatan Konsentrasi pada Anak Autis” Rokhimah dan Darmawanti (2013, hlm.54) menyatakan bahwa “ Permainan *lasy* ini berdampak positif pada peningkatan konsentrasi anak autis, dapat terlihat pada subjek yang diberi perlakuan cenderung lebih cepat dalam memfokuskan perhatian daripada siswa yang lain.”

Penelitian di atas meneliti mengenai pengaruh permainan *lasy* terhadap konsentrasi anak autis dan hasil penelitian tersebut ternyata permainan *lasy* berpengaruh terhadap konsentrasi anak autis. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai tingkat konsentrasi anak berkebutuhan khusus, hanya saja subjek penelitian yang digunakan bukan anak autis, melainkan anak *down*

syndrome. Kemudian peneliti menambah materi aktivitas ritmik didalamnya. Dari penjelasan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan dan Irama dalam Mengatasi Keterbatasan Perhatian Anak Berkebutuhan Khusus.”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah “Apakah permainan dan irama berpengaruh dalam mengatasi keterbatasan perhatian anak berkebutuhan khusus?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini diantaranya yaitu:

1.3.1 Tujuan Umum : Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan bagi penulis dan pembaca mengenai pengaruh permainan dan irama dalam mengatasi keterbatasan perhatian anak berkebutuhan khusus.

1.3.2 Tujuan Khusus : Untuk mengetahui apakah permainan dan irama berpengaruh dalam mengatasi keterbatasan perhatian anak berkebutuhan khusus.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diantaranya yaitu dari segi teori, segi kebijakan, segi praktik dan segi isu atau aksi sosial yaitu:

1.4.1 Dilihat dari segi teori

Penjas di sekolah luar biasa masih menggunakan pembelajaran yang kolot dan monoton. Hal tersebut membuat siswa tidak antusias dalam pembelajaran Penjas sendiri. Aktivitas jasmani adaptif dengan permainan dan irama merupakan solusi yang baik untuk digunakan guru pendidikan jasmani di sekolah luar biasa, karena melalui permainan dan irama, anak berkebutuhan khusus dengan keterbatasan perhatian dapat merespon pembelajaran karena pada dasarnya permainan dan irama merupakan aktivitas jasmani yang disenangi anak-anak tak terkecuali

anak-anak berkebutuhan khusus. Maka dari itu, penelitian ini menjadi bahan untuk mengisi kekurangan atau kekosongan penelitian sebelumnya kemudian penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani mengenai pengaruh permainan dan irama dalam mengatasi keterbatasan perhatian anak berkebutuhan khusus.

1.4.2 Dilihat dari Segi Kebijakan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah luar biasa khususnya dalam materi yang disampaikan guru agar menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran Penjas di sekolah luar biasa.

1.4.3 Dilihat dari Segi Praktik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan ajar di sekolah luar biasa oleh guru pendidikan jasmani untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah luar biasa yang memungkinkan dapat membantu memecahkan masalah saat di lapangan.

1.4.4 Dilihat dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang. Memperkuat teori maupun pendapat mengenai pengaruh permainan dan irama dalam mengatasi keterbatasan perhatian siswa berkebutuhan khusus.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

1.5.5 BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

1.5.2 BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan mengemukakan landasan teori yang mendukung dan relevan dalam pembahasan yang ada pada penelitian

ini yang tersusun dari kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

1.5.3 BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini mengemukakan tentang tujuan operasional penelitian, tempat penelitian, focus penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, data penelitian ,dan teknik analisa data penelitian.

1.5.4 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mengemukakan pembahasan hasil diperoleh dalam penelitian, terdiri atas deskripsi latar penelitian, pelaksanaan tindakan penelitian, hasil tindakan penelitian, diskusi penelitian dan kelemahan penelitian.

1.5.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diberikan.