

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam tubuhnya setidaknya memiliki lima indera atau seringkali disebut panca indera yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan (kulit), dan perasa (lidah). Indera-endera tersebut merupakan beberapa organ sensori beserta fungsinya. Selain indera-endera di atas, manusia memiliki sedikitnya 10 indera dalam tubuhnya selain panca indera yaitu, organ vestibular untuk keseimbangan, rasa sakit, kesadaran tubuh, temperatur, dan pemikiran (Fakta Sulawesi, 2016). Indera dan organ yang disebutkan di atas bekerja dengan bersamaan ataupun saling menopang satu dan lainnya. Pada beberapa kegiatan ada yang mengharuskan seseorang untuk menggunakan lebih dari satu indera secara bersamaan, dalam melakukan kegiatan sehari-hari pasti indera ini dipergunakan dalam setiap hal yang dilakukan.

Organ sensori atau indera yang ada pada tubuh manusia dapat bekerja secara bersamaan membentuk persepsi. Bower, 1977 (dalam Barraga, 1986) menyatakan bahwa indera-endera telah dikoordinasikan sejak lahir namun belum dibedakan; dia menyebutnya “*primitive unity*” dari indera, seperti stimulus auditori merupakan sesuatu untuk dilihat dan diraba, signal-signal stimulus visual merupakan sesuatu untuk diraba, dan stimulus taktil menunjukkan sesuatu untuk dilihat. Sehingga indera-endera dapat berkembang seiring berjalannya waktu dan pengalaman-pengalaman yang diperoleh seseorang selama waktu pertumbuhan itu berlangsung.

Anak dengan hambatan penglihatan yang terjadi sejak kecil akan memiliki pengetahuan konsep yang lebih sedikit dibandingkan dengan anak yang bisa melihat sejak lahir. Organ mata yang berfungsi sebagai indera penglihatan pada peserta didik *totally blind* tidak berfungsi sehingga anak tersebut mengoptimalkan indera lain untuk memperoleh informasi. Kehilangan penglihatan menuntut optimalisasi fungsi indera-endera lain untuk menggantikan fungsi indera penglihatan. Secara gradual, indera-endera lain akan menggantikan fungsi indera penglihatan yang hilang itu (Tarsidi, 2011). Contoh dalam optimalisasi fungsi indera adalah melatih pendengaran anak dengan hambatan penglihatan agar lebih tajam

Firda Aini Fadzrin, 2019

PENERAPAN KETERAMPILAN ORIGAMI UNTUK MENINGKATKAN KETEPATAN TAKTIL PESERTA DIDIK TOTALLY BLIND DI SLB N A KOTA BANDUNG

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

sehingga sesuatu yang dapat dia dengar menjadi petunjuk sehingga optimalisasi fungsi pendengaran ini dapat membantu anak untuk mendapatkan petunjuk jika dia sedang berjalan. Contoh lainnya adalah optimalisasi indera perabaan atau taktil. Pada anak dengan hambatan *totally blind*, melatih optimalisasi taktil sangatlah wajib dilakukan. Karena organ penglihatan yang tidak berfungsi sehingga informasi-informasi yang didapat akan berkurang. Sama seperti pendengaran, taktil pun digunakan sebagai optimalisasi indera untuk mendapatkan informasi dari hal-hal yang ada di sekitar.

Dalam kehidupan sehari-hari optimalisasi indera perabaan atau taktil sering digunakan untuk membedakan ukuran, bentuk, serta tekstur. Bagi anak dengan hambatan *totally blind*, indera peraba atau taktil selalu digunakan untuk membaca tulisan Braille yang ada pada kertas, karena Braille ditulis dengan titik-titik yang timbul sehingga anak meraba kertas yang memiliki titik timbul untuk membaca. Selain untuk membantu dalam hal akademik, optimalisasi fungsi indera pun dilakukan agar anak dengan hambatan *totally blind* dapat hidup mandiri tanpa bantuan orang lain. Minimalnya, optimalisasi taktil dapat membantu anak untuk melakukan kegiatan sehari-hari secara mandiri seperti membedakan jenis kain dari baju yang akan dipakai. Sehingga meskipun tidak bisa membedakan warna, namun anak dapat membedakan jenis kain yang akan digunakan untuk sekolah atau bermain. Selain membedakan jenis kain baju yang dipakai, anak dapat mengoptimalkan kemampuan koordinasi taktil dan kinestetik untuk melipat baju sehingga anak dapat belajar untuk melipat baju sendiri. Ini adalah salah satu cara melatih kemandirian anak.

Sejalan dengan beberapa kegiatan optimalisasi taktil, kurangnya perhatian kecil pada setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak sering menghasilkan output yang kurang optimal. Contohnya ketika anak akan menulis Braille pada selembar kertas HVS, anak akan melipat kertas menjadi dua bagian agar lebih tebal. Pada saat akan melipat, anak meraba setiap sudut lalu melipatnya menjadi dua bagian tanpa merasakan apakah sudut kertas menempel dengan sudut lainnya secara simetris atau tidak. Sehingga seringkali kertas-kertas tersebut tidak beraturan lipatannya. Hal di atas adalah salah satu contoh bahwa anak dengan hambatan *totally blind* memiliki potensi dalam aspek kemampuan taktil yang baik, sehingga perlu dilatih agar output yang dihasilkan lebih rapi dan lebih estetik.

Firda Aini Fadzrin, 2019

PENERAPAN KETERAMPILAN ORIGAMI UNTUK MENINGKATKAN KETEPATAN TAKTIL PESERTA DIDIK TOTALLY BLIND DI SLB N A KOTA BANDUNG

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

Berdasarkan pendapat menurut Tomoko Fuse sebagai pencipta origami (dalam Pinho, T. M. M., Delou, C. M. C., & Lima, N. R. W., 2016, hlm.2661) menyatakan bahwa, “*Every origami begins when we put the hands in motion. Therefore, there is a big difference between knowing something through the mind and know the same thing by touch*”. Ini berarti bahwa origami dimulai dengan menaruh tangan kita di lipatan. Bagaimanapun juga akan ada perbedaan antara mengenal sesuatu dengan berpikir dan mengenal sesuatu dengan sentuhan. Dalam jurnal tersebut pun disebutkan bahwa orang dengan hambatan penglihatan menggunakan sentuhan atau taktil untuk membangun pengetahuannya. Pada jurnal tersebut memuat mengenai origami sebagai salah satu cara untuk mempelajari bangun ruang. Sehingga keterampilan origami bukan hanya digunakan untuk meningkatkan ketepatan taktil, namun didalamnya terdapat beberapa pelajaran yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan anak dengan hambatan *totally blind*.

Permasalahan taktil pada ketidakmampuan melipat menjadi kekhawatiran bersama dalam hal kemandirian anak dalam melakukan beberapa hal kecil. Berdasarkan fakta yang ada, maka perlu dikembangkan pembelajaran untuk melatih taktil anak dalam aspek kemampuan melipat menggunakan media pembelajaran tertentu. Peneliti mengembangkan media Origami sebagai salah satu media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan harapan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan taktil. Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari jepang. Umumnya kertas yang digunakan berbentuk persegi. Untuk membentuk kertas menjadi bentukan yang diinginkan, anak harus melipat kertas secara rapi dan benar sesuai potongan garis yang ada sehingga bentuk yang dihasilkan terlihat indah dan dapat menjadi miniatur untuk mewakili suatu bentuk. Pada pelaksanaannya keterampilan origami dilakukan dengan beberapa koordinasi indera yang dimiliki manusia. Ketika melakukan lipatan kertas, organ tubuh yang terlibat bukan hanya satu melainkan koordinasi dari organ gerak dan indera reseptif. Beberapa aspek yang dibutuhkan saat melakukan keterampilan origami adalah motorik halus, taktil, dan visual. Dari pengertian di atas didapatkan bahwa untuk membentuk sehelai kertas menjadi sebuah bentukan diperlukan kemampuan melipat (kinestetik) dan taktil terutama bagi anak dengan hambatan *totally blind*.

Firda Aini Fadzrin, 2019

PENERAPAN KETERAMPILAN ORIGAMI UNTUK MENINGKATKAN KETEPATAN TAKTIL PESERTA DIDIK TOTALLY BLIND DI SLB N A KOTA BANDUNG

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

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di SLB Negeri A Kota Bandung selama melaksanakan kegiatan PPL dengan durasi 3 bulan, ditemukan fakta bahwa beberapa peserta didik hambatan penglihatan khususnya peserta didik *totally blind* seringkali sulit untuk merapikan alat sholat yang digunakan setelah ibadah. Masalah yang ditemukan bukan hanya pada saat membereskan alat sholat, namun pada kegiatan yang di dalamnya diperlukan ketepatan atau tingkat presisi yang tinggi, contoh kegiatan tersebut adalah, melipat kertas ataupun menumpukkan kertas untuk menulis braille. Dalam melakukan kegiatan tersebut, peserta didik memiliki hambatan, terutama hambatan penglihatan yang membuat kegiatan mereka terbatas. Namun dari itu, karena peserta didik tersebut salah satu indera sensorinya tidak berfungsi, maka sudah dipastikan indera lain akan digunakan untuk menunjang apa yang tidak didapatkan oleh indera penglihatan. Salah satu indera yang digunakan untuk melakukan kegiatan di atas adalah indera perabaan atau taktil. Namun sayangnya kemampuan taktil yang sudah dimiliki peserta didik belum digunakan dengan baik pada saat melakukan kegiatan tersebut.

Kasus di atas menjadi latar belakang penelitian ini dengan fokus subjek kepada peserta didik dengan hambatan *totally blind* karena indera penglihatannya tidak berfungsi sepenuhnya. Salah satu peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik dengan hambatan *totally blind* sejak lahir. Menurut Rahardja (2008) tunanetra yang ketunanetraannya diperoleh sejak lahir akan menghadapi kesulitan ketika memperoleh konsep-konsep yang baru, seperti perkembangan teknologi, pakaian, dan perubahan dalam lingkungan. Sehingga konsep yang dimiliki subjek tersebut pun terbatas yang mengakibatkan pengetahuan yang diperoleh terbatas. Selain itu, kemampuan motorik peserta didik tersebut sedikit terhambat khususnya pada aspek kemampuan motorik halus. Karena peserta didik masih berada di kelas rendah, maka keterampilan ini cocok digunakan agar konsep yang dimiliki tertanam sejak dini. Meskipun memiliki keterhambatan visual dan motorik, peserta didik memiliki kemauan untuk mempelajari sesuatu

Melalui penerapan keterampilan origami diharapkan peserta didik *totally blind* dapat meningkatkan ketepatan taktil sehingga dapat menghasilkan output berupa produk atau lipatan yang rapih dengan menggunakan kemampuan meraba peserta didik tersebut.

Firda Aini Fadzrin, 2019

PENERAPAN KETERAMPILAN ORIGAMI UNTUK MENINGKATKAN KETEPATAN TAKTIL PESERTA DIDIK TOTALLY BLIND DI SLB N A KOTA BANDUNG

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

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Anak dengan hambatan *totally blind* kehilangan salah satu fungsi organ sensorinya sehingga memerlukan optimalisasi indera lain
2. Anak dengan hambatan *totally blind* dapat menggunakan kemampuan taktilnya namun output yang dihasilkan sering kurang rapi/kurang tepat.
3. Media yang digunakan kurang efisien sesuai kemampuan peserta didik.
4. Kurangnya perhatian lingkungan sekitar mengenai hal kecil contohnya melipat kertas untuk menulis braille atau lipatan pakaian yang tidak rapi.
5. Pembelajaran di kelas tidak menuntut *detail oriented*.
6. Anak dengan hambatan *totally blind* menggunakan taktil atau perabaan sebagai salah satu optimalisasi fungsi indera.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti memperkirakan bahwa kemampuan taktil peserta didik *totally blind* dapat ditingkatkan dengan menggunakan keterampilan origami sebagai media. Agar tidak meluas, penulis membatasi masalah dan fokus pada keterampilan origami dasar untuk meningkatkan ketepatan taktil peserta didik *totally blind* di SLB N A Kota Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Seberapa signifikan pengaruh keterampilan origami terhadap peningkatan ketepatan taktil anak dengan hambatan *totally blind* di SLB N A Kota Bandung?”

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media origami untuk meningkatkan ketepatan taktil

Firda Aini Fadzrin, 2019

PENERAPAN KETERAMPILAN ORIGAMI UNTUK MENINGKATKAN KETEPATAN TAKTIL PESERTA DIDIK TOTALLY BLIND DI SLB N A KOTA BANDUNG

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

peserta didik dengan hambatan *totally blind* di SLB Negeri A Kota Bandung.

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, serta rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh keterampilan origami terhadap kemampuan ketepatan taktil peserta didik *totally blind*. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui kemampuan ketepatan taktil peserta didik sebelum diberikan perlakuan.
- b. Mengetahui kemampuan ketepatan taktil peserta didik pada saat menggunakan keterampilan origami.
- c. Mengetahui ketepatan taktil peserta didik setelah diberikan perlakuan.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk mengembangkan salah satu indera yang dimiliki oleh anak dengan hambatan *totally blind* terutam dalam mengembangkan kemampuan ketepatan taktil.

a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai salah satu cara mengembangkan kemampuan ketepatan taktil dengan hambatan *totally blind* dengan menggunakan media yang mudah yakni kertas origami.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi sekolah dan asrama, sebagai informasi dan pengingat agar memperhatikan hal-hal kecil dalam kegiatan peserta didik baik di dalam kelas maupun di rumah.
- 2) Bagi peserta didik sebagai pembelajaran untuk melatih ketepatan taktil agar dalam kegiatan lain lebih diperhatikan kembali hal-hal kecilnya.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Berikut adalah susunan struktur organisasi skripsi yang disusun dalam penelitian ini.

Firda Aini Fadzrin, 2019

PENERAPAN KETERAMPILAN ORIGAMI UNTUK MENINGKATKAN KETEPATAN TAKTIL PESERTA DIDIK TOTALLY BLIND DI SLB N A KOTA BANDUNG

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

1. BAB I : Berisi latar belakang penelitian bahwa peserta didik dengan hambatan totally blind memiliki kemampuan taktil yang harus lebih dikembangkan dan cara yang digunakan penulis untuk meningkatkan itu adalah dengan keterampilan origami. Selain berisi hal-hal di atas, bab ini berisi juga mengenai identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
2. BAB II : Berisi mengenai kajian teori terkait variabel yang diteliti pada penelitian ini yaitu mengenai keterampilan origami, ketepatan taktil, dan peserta didik totally blind
3. BAB III : Bab ini berisi mengenai metodologi penelitian. Metode yang digunakan adalah metode SSR (*Single Subject Research*) dengan desain penelitian ABA. Dalam bab ini pula terdapat penjelasan mengenai subjek penelitian, lokasi, variabel dan instrumen penelitian.
4. BAB IV : Bab ini berisi perhitungan analisis data dan pembahasan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data antar kondisi dan analisis data dalam kondisi.
5. BAB V : Bab ini berisi mengenai hasil penelitian dan temuan lapangan. Selain itu terdapat rekomendasi bagi pihak-pihak terkait mengenai penelitian ini. [