

BAB I

P E N D A H U L U A N

1.1 Latar Belakang Penelitian

Tunanetra adalah sekelompok anak yang memerlukan layanan pendidikan khusus karena ada masalah pada penglihatannya. Alimin (2013: 38) dalam penelitiannya membedakan kelompok anak tunanetra menjadi tiga kategori, yaitu buta (*blind*), kurang lihat (*low vision*) dan penglihatan terbatas (*visually limited*). Dampak ketunanetraan dapat terjadi pada beberapa aspek, seperti aspek psikologis, aspek fisik atau aspek emosi dan sosial. Rogow dalam Hadi (2005) mengemukakan bahwa anak tunanetra memiliki kesulitan gerak berupa: (1) *Spasticity* yang ditunjukkan oleh lambatnya bergerak, kesulitan, dan koordinasi gerak yang buruk, (2) *Dyskinesia* yaitu adanya aktivitas gerak yang tak disengaja, gerak athetoid, gerak tak terkontrol, tak beraturan, gerakan patah-patah, dan berliku-liku, (3) *Ataxia* yaitu koordinasi yang buruk pada keseimbangan postur tubuh, orientasi terbatas, oleh akibat kekakuan atau ketidakmampuan dalam menjaga keseimbangan, (4) *Mixed Types* merupakan kombinasi pola-pola gerak dyskitenik, spastic, dan ataxic, dan (5) *Hypotonia* ditunjukkan oleh kondisi lemahnya otot-otot dalam merespon stimulus dan hilangnya gerak refleks.

Jan et al. dalam Kingsley (1999) mengemukakan bahwa anak-anak yang mengalami ketunanetraan yang parah dengan sistem saraf yang sehat, yang belum pernah diberi kesempatan cukup memadai untuk belajar keterampilan motorik, sering mengalami keterlambatan dalam perkembangannya. Sering kali mereka lemah, daya koordinasinya buruk, berjalannya goyah, dan kedua belah kakinya senantiasa "bertukar tempat", apabila berjalan kakinya diseret dan tangannya menjulur ke depan.

Ahmad (2010) mengemukakan bahwa dampak lain dari ketunanetraan juga dapat dilihat pada postur tubuh dan gaya penyanggah tunanetra dalam berjalan biasanya ia berjalan dengan kaki diseret karena ingin mendeteksi jalan yang berlubang maupun ada bebatuan, tangan menjulur ke depan sambil meraba-raba yang ada di depannya walaupun benda atau apapun tidak ada dihadapannya ia tetap

meraba-raba hal ini terjadi apabila ia menabrak sesuatu lebih baik tangan dulu yang menabrak daripada kepala. Kondisi seperti ini akan membentuk gaya jalan dan postur tubuh yang sangat tidak baik bagi ia sendiri karena akan berakibat pada keadaan fisik baik itu punggung yang membungkuk, kaki yang kaku karena sering terseret-seret hingga bahu menyempit, postur tubuh bungkuk, dll. Kondisi seperti ini tentu tidak dapat dibiarkan begitu saja karena hal ini dapat mengganggu perkembangan motorik anak, Oleh sebab itu perlu dilakukannya penanganan yang tepat dan profesional untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut agar anak tunanetra dapat memiliki mobilitas yang baik.

Gaya berjalan anak tunanetra tentu sangat berpengaruh terhadap keseimbangan gerak yang membutuhkan motorik untuk dapat berpindah dari satu titik ke titik yang lainnya, hal ini tentu sangat dibutuhkannya pelatihan motorik yang baik pada anak tunanetra agar cara berjalan dan postur tubuh anak tunanetra tidak terlihat kaku, salah satu solusi yang dapat ditempuh untuk mengurangi motorik tunanetra yang terlihat kaku ialah dengan melakukan permainan tradisional kucing-kucingan, melalui permainan Kucing-kucingan diharapkan anak mampu bermain secara ekspresif dan leluasa dalam bergerak, melatih motorik kasar khususnya pada gerak berjalan dan gerak keseimbangannya, setelah diberikannya permainan tradisional ini diharapkan anak juga mampu menjaga keseimbangan dalam berjalan maupun berlari tanpa perlu menarik-narik baju temannya. Menurut Wahyudin dan Agustin (2012, hlm. 34-35) Motorik kasar adalah gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri sejalan dengan Suyanto (2005, hlm. 51) motorik kasar merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot besar seperti berjalan, berlari dan melompat.

Permainan tradisional adalah suatu kegiatan bermain yang dilakukan oleh orang-orang tertentu secara bersama-sama dan tetap dilakukan dari generasi satu ke generasi berikutnya. Depdikbud (1998:1) mengungkapkan bahwa permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi pelaku. Selain itu permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan

rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial dan kecerdasan.

Setelah penulis melakukan observasi dan memperoleh data bahwa di salah satu Kota Cimahi yaitu SLBN A Citeureup mendapatkan salah satu siswa yang mengalami hambatan pada motorik kasarnya yaitu pada mobilitas gerak berjalan dan gerak keseimbangan dimana ia mengalami hambatan pada keseimbangan dalam berjalan, terlihat pada saat berdiri ia tidak mampu menopang beban tubuhnya dengan baik, menyeret-nyeret kakinya dalam bergerak, apabila permasalahan tersebut dibiarkan begitu saja maka akan sangat berdampak pada postur tubuhnya dalam berjalan, terlebih saat ini masih terbilang awal untuk peserta didik tunanetra dapat diberikan pengarahan dan bimbingan agar peserta didik tunanetra dapat menjalani aktivitasnya seperti peserta didik pada umumnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang menekankan perlu dilakukan penelitian yang berhubungan dengan peningkatan motoric kasar pada anak tunanetra, maka akan diidentifikasi beberapa factor yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan motoric kasar dan melatih keseimbangan antara lain:

- a. Permainan tradisional, permainan ini di Indonesia banyak jenisnya, salah satunya permainan kucing-kucingan.
- b. Media penunjang pembelajaran bagi tunanetra yang mengutamakan sumber suara, maka sumber suara digunakan dalam permainan tradisional kucing-kucingan
- c. Metode mengajar yang sesuai dengan kondisi anak tunanetra yang kehilangan indra penglihatan.

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan banyaknya factor yang dapat dipergunakan untuk mengajar motoric kasar pada anak tunanetra, maka peneliti hanya membatasi pada ranah keterampilan motorik kasar gerakan berjalan dan gerakan keseimbangan. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak sanggup untuk meneliti

seluruh factor yang diperkirakan dapat digunakan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak tunanetra

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan peneliti teliti ialah “Apakah Permainan Tradisional Kucing-kucingan Dapat Memberikan Peningkatan Pada Motorik Kasar gerak berjalan dan gerak keseimbangan Tunanetra di SLBN A Citeureup Cimahi?”.

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan

1.5.1.1 Tujuan Umum

Melalui penelitian ini, secara umum peneliti merumuskan satu tujuan yaitu untuk melihat seberapa besar peningkatan yang diberikan oleh permainan tradisional Kucing-kucingan terhadap motorik kasar pada anak tunanetra khususnya pada aspek gerak keseimbangan dan aspek gerak dalam berjalan pada anak tunanetra di SLBN A Citeureup

1.5.1.2 Tujuan Khusus

Sedangkan secara khusus tujuan dari penelitian ini ialah:

- 1) Untuk melihat peningkatan Keterampilan Motorik Kasar aspek gerak berjalan Pada Anak Tunanetra melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan
- 2) Untuk melihat peningkatan Keterampilan Motorik Kasar aspek gerak keseimbangan Pada Anak Tunanetra melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil yang didapat pada penelitian ini, diharapkan akan memberikan manfaat pada semua pihak yang berkaitan dengan masalah pendidikan yang dikaji oleh peneliti.

1.6.1 Secara teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bahwa permainan tradisional Kucing-kucingan dapat meningkatkan kinerja motorik kasar pada anak tunanetra khususnya pada aspek gerak keseimbangan dan aspek gerak dalam berjalan pada anak tunanetradi SLBN A Citeureup dan dapat dijadikan sebagai informasi tambahan atau referensi bagi Satuan pendidikan lain untuk dapat mengembangkan motorik kasar pada anak tunanetra khususnya pada aspek gerak keseimbangan dan aspek gerak dalam berjalan

1.6.2 Secara praktis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu informasi yang penting yang dapat dijadikan bahan masukan kepada semua pihak mengenai pengaruh permainan tradisional Kucing-kucingan terhadap motorik kasar pada anak tunanetra khususnya pada aspek gerak keseimbangan dan aspek gerak dalam berjalan.