

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap individu sejak lahir mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan, dimana masa pertumbuhan dan perkembangan perlu dioptimalkan melalui rangsangan-rangsangan terhadap aspek-aspek perkembangannya, salah satunya adalah perkembangan motorik. Motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan dan ditentukan oleh tiga unsur yaitu otot, saraf dan otak. Perkembangan motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar. Contoh motorik kasar adalah menendang, menangkap, berjalan atau berlari. Sedangkan, motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Contoh dari motorik halus adalah meremas, menggenggam, menulis, mewarnai, menggambar, menempel ataupun menggunting.

Perkembangan motorik setiap anak berbeda dalam hal kekuatan ataupun ketepatannya. Perbedaan ini dipengaruhi oleh bawaan anak dan stimulus yang didapatkannya. Peserta didik dengan autisme mengalami gangguan pada perkembangan motorik halusnya. Hal ini

dikarenakan adanya gangguan pada sensitivitas inderanya sehingga anak akan terlibat pada gerakan-gerakan repetitif yang biasanya ditunjukkan dengan menjentikkan jemari tangan, bertepuk tangan, mengepak-ngepakan kedua tangan kesamping atau berputar-putar. Gerakan tersebut akan mempengaruhi proses pembelajaran yang membutuhkan kemampuan motorik yang baik seperti untuk kegiatan menulis di sekolah.

Pada kegiatan menulis, kemampuan yang sangat dibutuhkan adalah kemampuan motorik halus yang baik. Tidak hanya dalam kegiatan menulis saja kemampuan motorik halus diperlukan dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti, memakai dan melepas pakaian, melepas dan memasang kancing baju, mengikat tali sepatu, menggunakan peralatan makan seperti menggenggam sendok, menggunakan peralatan mandi seperti menggenggam gayung dan sikat gigi serta untuk menggunakan gunting dan membuka bungkus makanan. Kemampuan motorik halus dapat di tingkatkan melalui pembelajaran, dimana pembelajaran harus dikemas dengan kegiatan yang menarik. Hal tersebut menjadi tantangan bagi para guru agar peserta didik dengan autisme dapat memusatkan perhatiannya pada pembelajaran yang guru berikan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Sekolah Keanna, dari 5 peserta didik dengan autisme terdapat 1 peserta didik yang

kemampuan motorik halus nya masih rendah. Peserta didik tersebut belum mampu menggenggam suatu benda dengan erat, belum mampu mewarnai gambar dengan baik, belum mampu menggunakan gunting untuk menggunting kertas, belum mampu menempel suatu objek tepat di tempatnya dan tidak mau tangannya terkena lem atau cat air. Hal tersebut terlihat ketika peserta didik belajar di kelas sentra motorik. Peserta didik tidak mau menggunakan cat air untuk melakukan *finger painting*.

Saat diinstruksikan untuk menempel bentuk bangun datar pada kertas, peserta didik tidak mau mengoleskan lem pada permukaan kertas HVS dan ketika guru membantu peserta didik membubuhkan lem, peserta didik belum mampu menempelkan gambar pada pola yang telah dibubuhi lem. Ketika guru menginstruksikan peserta didik untuk mengambil dan membawa kepingan *puzzle* serta harus memasang kepingan *puzzle* tersebut setelah melakukan aktivitas berjalan di papan titian, kepingan *puzzle* tersebut sering terlepas dari genggamannya. Bahkan gangguan motorik halus juga terlihat saat peserta didik belajar di kelas sentra kognitif. Peserta didik belum mampu memegang dan menggunakan *crayon* untuk mewarnai gambar bangun datar dan belum mampu menarik garis putus-putus vertikal, horizontal atau bentuk huruf atau angka dengan menggunakan pensil. Saat memegang pensil ataupun *crayon*, genggamannya lemas dan tidak bertahan dengan lama hanya 1-5 detik ia

mampu memegang pensil atau *crayon*. Sehingga, masih perlu bantuan dari guru untuk memegang tangan peserta didik mengarahkannya mewarnai gambar atau menulis garis putus-putus.

Sekolah Keanna telah berupaya untuk memberikan pembelajaran motorik halus dengan cara menerapkan kegiatan *finger painting*, meronce, menganyam atau membuat origami. Namun kegiatan tersebut belum mampu mengembangkan kemampuan motorik halus peserta didik tersebut, sehingga diperlukan kegiatan lain seperti menggunakan *silme* sebagai media bermain sekaligus untuk mengembangkan kemampuan motorik halus peserta didik. *Slime* adalah jenis mainan yang sangat di gemari oleh anak-anak yang bentuknya menyerupai lumpur, terasa agak dingin dan kenyal serta memiliki berberapa warna yang menarik.

Slime dapat menjadi mainan edukasi bagi anak, dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan anak seperti meningkatkan kreativitas anak karena bentuk *slime* dapat diubah sesuai imajinasi anak, mengenalkan warna karena dapat di buat dengan bermacam-macam warna ataupun meningkatkan kemampuan motorik anak karena berhubungan langsung dengan aktivitas tubuh. Bermain *slime* biasanya disenangi oleh anak-anak, sehingga kegiatan bermain ini akan menarik anak untuk belajar dan menciptakan rasa bahagia bagi anak. Tujuan utama bermain *slime* bagi peserta didik autisme adalah untuk melatih

kemampuan menggunakan jari tangan dan telapak tangan dengan kuat dan juga melatih koordinasi mata dan tangan, karena kemampuan menggunakan jari tangan dan telapak tangan serta koordinasi mata dan tangan adalah persyaratan utama dalam melatih kemampuan menulis yaitu untuk menggenggam pensil.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka bermain *slime* dapat digunakan bagi peserta didik dengan autisme untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Namun, untuk mengetahui apakah dengan bermain *slime* benar-benar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik dengan autisme, perlu diadakannya penelitian untuk memperoleh bukti.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik belum mampu memegang dan meremas benda dengan kuat.
2. Peserta didik belum mampu mengaduk dengan benar.
3. Peserta didik belum mampu memegang dan menggunakan alat tulis, gunting dan lem dengan baik.
4. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis dan mewarnai di Sekolah Keanna.

5. Peserta didik belum mampu menggunakan jari tangan dan telapak tangan dengan kuat.
6. Rendahnya kemampuan koordinasi mata dan tangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada:

1. Meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik dengan autisme melalui bermain *slime* di Sekolah Keanna.
2. Kemampuan motorik halus dibatasi pada penggunaan jari tangan dan telapak tangan serta koordinasi mata dan tangan.
3. Kegiatan bermain *slime* dibatasi pada:
 - a. Menggenggam *slime*
 - b. Meremas *slime*
 - c. Menarik *slime*
 - d. Menekan *slime* sehingga berbentuk pipih
 - e. Menggulung *slime*
 - f. Menggunting *slime*

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah dengan bermain *slime* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik dengan autisme di Sekolah Keanna?”

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan sumbangan pemikiran teori pada bidang motorik halus khususnya dalam penggunaan *slime*.
- b. Sebagai bahan untuk mengembangkan pembelajaran motorik halus untuk peserta didik autisme.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, memperoleh pengetahuan bagaimana cara meningkatkan motorik halus anak dengan kegiatan yang lebih menarik.
- b. Bagi anak, meningkatkan kemampuan motorik halus anak .
- c. Bagi sekolah, penelitian ini sebagai masukan bagi sekolah dalam upaya mengembangkan model pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus.