

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunagrahita membutuhkan pelayanan yang khusus, baik dalam pendidikan maupun dalam bidang keterampilan. Pendidikan berkaitan dengan akademik dan keterampilan berkaitan dengan kemandirian, agar mereka mampu melakukan kegiatan sehari-hari tanpa bantuan orang lain. Keterampilan mengurus diri sendiri adalah salah satu keterampilan yang harus diajarkan pada anak tunagrahita.

Ada beberapa layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunagrahita yaitu Sekolah Penyelenggara Pendidikan Inklusif dan Sekolah Luar Biasa. Anak tunagrahita yang bersekolah di sekolah penyelenggara pendidikan inklusif pada dasarnya kurang mendapat layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak karena masih berfokus pada akademik. Sedangkan anak tunagrahita perlu dibantu dalam hal kemandirian, terutama mengurus dirinya sendiri.

Di Sekolah Luar Biasa (SLB) diberikan pembelajaran khusus yaitu Keterampilan pengembangan diri yang bertujuan agar anak mampu mengurus dirinya sendiri. Beberapa materi pengembangan diri yang diberikan di SLB antara lain *toilet training*, memakai pakaian,

berhias, makan, minum, dan mandi. Hal tersebut diberikan agar melatih anak tunagrahita menjadi pribadi yang mandiri.

Memakai pakaian luar merupakan salah satu materi dalam program pengembangan diri yang cukup penting agar anak tunagrahita dapat memakai pakaian sendiri. Saat memberikan materi mengenai memakai pakaian, maka salah satu materi yang cukup sulit untuk diajarkan kepada anak tunagrahita adalah materi mengancingkan baju. Mengancingkan baju adalah salah satu contoh kegiatan yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi kebutuhan yang utama untuk anak-anak. Keterampilan mengancingkan baju bagi anak pada umumnya adalah hal yang wajar, tetapi tidak bagi anak tunagrahita. Beberapa anak tunagrahita membutuhkan waktu yang sangat lama untuk mengancingkan baju karena anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam motorik halus.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di kelas III di SLB B & C Flora Indonesia terdapat seorang anak tunagrahita yang belum mampu mengurus dirinya sendiri terutama dalam hal mengancingkan baju. Dalam pengamatan peneliti, ketika kancing baju sekolah anak lepas, peneliti langsung meminta anak agar mengancingkan bajunya dengan benar. Lalu anak tersebut belum mampu mengancingkan baju kemeja sekolahnya secara mandiri,

kemudian peneliti sendiri yang mengancingkan baju tersebut. Pada tes yang peneliti lakukan dengan menggunakan kancing berukuran besar, sedang dan kecil, anak tersebut mampu mengancingkan baju berukuran besar dengan bantuan peneliti. Pada kancing berukuran sedang anak membutuhkan banyak bantuan terlebih lagi ketika memasukkan kancing ke lubang kancing anak perlu arahan dari peneliti, lalu ketika menarik kancing agar keluar dari lubang kancing anak sulit menariknya karena motorik halus anak yang kurang. Pada tes mengancingkan baju berukuran kecil (kemeja sekolah) sama halnya dengan kancing berukuran sedang dan anak membutuhkan waktu yang lama untuk memasukkan kancing ke lubang kancing karena ukuran kancing yang kecil. Pada hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti anak kurang dalam konsentrasi, hal tersebut dilihat pada saat tes, anak salah memasukkan kancing ke dalam lubang kancing yang seharusnya. Anak sudah mampu mengenal bentuk kancing dari yang besar hingga yang kecil dan anak sudah mampu mengenal berbagai macam warna. Cara anak memegang kancing sama dengan anak pada umumnya tetapi ketika anak memasukkan kancing ke lubang kancing anak menggunakan caranya sendiri, yaitu dengan mendekatkan kancing pada lubang kancing tanpa memegang kancing tersebut, sehingga kancing sulit keluar dari lubang kancing karena terhalang oleh kain. Hasil ini juga diperkuat

oleh keterangan dari guru, bahwa guru sudah memberi pembelajaran tentang pengenalan konsep baju dan pengembangan diri mengancingkan baju tetapi anak tersebut belum mampu mengancingkan baju sekolahnya secara mandiri dan memiliki kemampuan motorik halus yang sangat kurang seperti cara memegang pensil yang belum baik, meremas kertas, dan memegang benda kecil.

Peserta didik di kelas III terdiri dari lima anak, yaitu 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Empat anak sudah mampu mengancingkan baju dengan ukuran yang kecil (kemeja sekolah), tetapi satu diantara dua anak perempuan belum mampu mengancingkan baju. Peneliti sangat tertarik untuk memberikan keterampilan mengancingkan baju kepada anak tersebut. Peneliti menilai keterampilan mengancingkan baju sangat penting diberikan kepada anak tersebut, karena dapat meningkatkan kemandirian anak.

Selama ini keterampilan pengembangan diri yang guru ajarkan khususnya mengancingkan baju dengan menggunakan metode demonstrasi dan menggunakan media realia. Penggunaan media realia yang tidak terlalu signifikan membuat efektivitas mengancingkan baju yang lama dan tidak menarik untuk anak sehingga memerlukan media lain untuk membantu anak menerapkan pemasangan kancing dengan meningkatkan motorik halus anak terlebih dahulu. Beragam

media dapat digunakan untuk membantu anak dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan fakta di atas, maka perlu adanya media yang menarik untuk meningkatkan keterampilan pengembangan diri mengancingkan baju karena pembelajaran di sekolah belum berhasil membuat anak mengancingkan baju. Maka peneliti tertarik untuk menggunakan salah satu media yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan anak yaitu *busy board*. Peneliti memodifikasi media dengan menggunakan 4 miniatur baju berkancing dari ukuran besar, sedang, standar dan kecil seukuran dengan baju kemeja sekolah. Media ini dapat melatih motorik halus anak dan koordinasi mata dengan tangan karena permainan *busy board* ini berisi aktivitas-aktivitas sederhana yang mampu melatih motorik halus dan koordinasi mata dengan tangan.

Media *busy board* terdapat banyak unsur edukasi yang dapat menstimulus keterampilan dasar anak. Stimulus ini sangat penting untuk proses tumbuh kembang anak, untuk stimulasi panca indera pada anak sehingga koordinasi mata dengan tangan anak bisa berkembang dengan cepat dan juga berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti mengikat tali sepatu, membaca jam, melepas dan mengancingkan baju, dan aktivitas lainnya, serta mampu mendorong rasa ingin tahu anak sekaligus mengasah keterampilan

mereka dalam merasakan tekstur benda yang ada dalam *busy board* tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widhyas Asyifa R, Riana Bagaskorowati dan Totok Bintoro tahun 2017 membuktikan bahwa pembelajaran berbantuan media *My Busy book* dapat mengurangi perilaku maladaptif pada anak autis. Kemudian dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Aninda Manuella S, 2018 dengan subjek sebanyak 7 anak dengan autis yang memerlukan pengembangan kemampuan dalam motorik halus, hasil tersebut menunjukkan bahwa dalam permainan *busy book* terhadap kemampuan motorik halus anak autis memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak tersebut.

Berdasarkan hasil dari kedua penelitian di atas dan kebutuhan di lapangan, maka peneliti tertarik untuk memodifikasi media yang digunakan yaitu dengan menggunakan media *busy board* untuk meningkatkan keterampilan mengancingkan baju anak tunagrahita kelas III SLB B&C Flora Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan motorik halus anak tunagrahita?

2. Bagaimana kemampuan anak tunagrahita dalam mengancingkan baju kemeja sekolah?
3. Bagaimana cara anak tunagrahita memegang kancing baju sekolah dan memasukkannya ke dalam lubang kancing?
4. Bagaimana konsentrasi anak tunagrahita dalam mengancingkan baju?
5. Apakah saat mengancingkan baju anak tunagrahita salah memasukkan kancing ke lubang kancing?
6. Bagaimana pengenalan tentang konsep baju pada anak tunagrahita?
7. Apakah media *busy board* dapat digunakan untuk keterampilan mengancingkan baju pada anak tunagrahita?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu dilakukan pembatasan masalah agar lebih spesifik. Maka masalah dibatasi, yaitu sebagai berikut :

1. Keterampilan pengembangan diri mengancingkan baju khususnya kancing berukuran kecil yang digunakan di baju kemeja sekolah.

2. Media *busy board* merupakan papan yang berisi aktivitas-aktivitas yang dapat meningkatkan motorik halus anak dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan anak
3. Memodifikasi media *busy board* berupa 4 miniatur baju berkancing dari ukuran besar, sedang, standar dan kecil seukuran dengan baju kemeja sekolah.
4. Penggunaan media *busy board* terhadap keterampilan pengembangan diri pada keterampilan mengancingkan baju.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan penelitian di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penggunaan media *busy board* dapat meningkatkan keterampilan mengancingkan baju anak tunagrahita kelas III di SLB B & C Flora Indonesia?”

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan serta bermanfaat untuk:

1. Anak

Dapat meningkatkan kemampuan memasang dan membuka kancing baju dalam berpakaian menggunakan media *busy board*

yang lebih menarik untuk meningkatkan kemampuan koordinasi anak tanpa bantuan orang lain, anak mengetahui aktivitas-aktivitas lain yang sering dilakukan di kehidupan sehari-hari.

2. Orang tua

Agar orang tua mampu memanfaatkan benda-benda di sekitar rumah yang sudah tidak terpakai untuk membuat media yang edukatif untuk keperluan anaknya dalam hal akademik ataupun keterampilannya dan melatih anak di rumah.

3. Pendidik

Dalam hal ini guru sebagai bahan masukan dalam melatih dan membimbing anak tunagrahita dalam memasang dan membuka kancing baju dalam berpakaian.

4. Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas sekolah dan kemampuan dalam belajar mengajar dengan penggunaan media *busy board* atau media lainnya untuk menunjang mutu pendidikan.

5. Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melaksanakan penelitian lebih jauh mengenai keterampilan pengembangan diri, anak tunagrahita, ataupun penerapan media *busy board* sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan pengetahuan dan penelitian lebih lanjut.