

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan penanganan khusus karena adanya gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak. Berkaitan dengan istilah *disability*, maka anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki keterbatasan di salah satu atau beberapa kemampuan baik itu bersifat fisik seperti tunanetra dan tunarungu, maupun bersifat psikologis seperti *autism* dan ADHD (Dinie, 2016:1).

Hasil analisis dari *Global Burden Of Disesase* tahun 2004 bahwa 15,3% populasi dunia (sekitar 978 juta orang) mengalami disabilitas sedang atau parah dan 2,9% atau sekitar 185 juta mengalami disabilitas parah. Sementara dari data Susenas 2012 bahwa mendapatkan penduduk Indonesia yang menyandang disabilitas sebesar 2,45% ($\pm 3.000.0000$ jiwa). Berdasarkan dari Susenas bahwa pada tahun 2012 penyandang disabilitas adalah penyandang yang mengalami lebih dari 1 jenis keterbatasan (Sumber Pusat Data dan Informasi Kesehatan RI Tahun 2014).

Badan kesehatan dunia (WHO) pada tahun 20012 memperkirakan bahwa penyandang disabilitas anak-anak di Indonesia sekitar 7-10% dari jumlah penduduk Indonesia. Sebagian besar anak penyandang disabilitas atau sekitar ± 295.000 jiwa masih berada didalam pengawasan masyarakat dan keluarga. Pada umumnya mereka belum menerima pelayanan kesehatan dan pendidikan secara maksimal.

Kelainan khusus terhadap fisik atau mental pada anak dengan kebutuhan khusus yang mempunyai *hendaya* perkembangan (tuna grahita) menghendaki layanan pendidikan khusus sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 2 Tahun 1989 (dalam pasal 11 ayat 4 dan pasal 38) dan dipertegas kembali dalam UU RI tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dalam pasal 3 ayat 1 bahwa : pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial dan atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa (Bandi, 2006:55). Pendidikan khusus yang dimaksud dalam UU RI di atas adalah mempertimbangkan bahwa setiap siswa berbeda-beda dalam tingkat pencapaian kemampuan belajarnya.

Tunagrahita menurut *American Asociation on Mental Deficiency/AAMD* dalam B3PTKSM, (p.20) meliputi fungsi intelektual umum di bawah rata-rata (Sub-average), yaitu IQ 84 ke bawah berdasarkan tes; yang muncul sebelum usia 16 tahun; yang menunjukkan hambatan dalam perilaku adaptif. Anak berkelainan mental atau tunagrahita, yaitu “anak yang diidentifikasi memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendah atau di bawah rata-rata, sehingga untuk mengerjakan tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara khusus, termasuk kebutuhan program pendidikan dan bimbingan (Mohammad Efendi, 2006:9).

Anak-anak tuna grahita mendambakan hidup yang layak, menginginkan pertumbuhan dan perkembangan yang harmonis. Oleh Karena itu merekapun membutuhkan pendidikan dan bimbingan agar menjadi manusia dewasa dan menjadi

warga Negara yang dapat berpartisipasi bagi pembangunan bangsa dan negaranya. Pendidikan untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus membutuhkan suatu pola layanan tersendiri, khususnya bagi anak dengan hendaya perkembangan fungsional (*children with developmental impairment*), hendaya perkembangan mengacu kepada suatu kondisi tertentu dengan adanya hendaya intelegensi dan fungsi adaptif, dengan menunjukan berbagai masalah dengan kasus-kasus yang berbeda (Bandi, 2006:145). Pendidikan bagi anak penyandang cacat bisa dilakukan di keluarga, masyarakat (non formal), dan di sekolah (formal). Pendidikan formal bagi anak cacat biasanya diberikan oleh yayasan-yayasan atau sekolah luar biasa (SLB). Setiap SLB mempunyai program kurikulum pendidikan dalam merehabilitasi, melatih, dan mendidik anak cacat, termasuk didalamnya program pendidikan jasmani bagi anak cacat (pendidikan jasmani adaptif).

Tujuan pendidikan anak tunagrahita menurut Dinie (2016:21) adalah, sebagai berikut:

- 1) Tujuan pendidikan anak tunagrahita ringan adalah agar anak dapat mengurus dan membina diri, serta dapat bergaul di masyarakat.
- 2) Tujuan pendidikan anak tunagrahita sedang adalah agar anak dapat mengurus diri; seperti makan minum, dan dapat bergaul dengan anggota keluarga dan tetangga.
- 3) Tujuan pendidikan anak tunagrahita berat dan sangat berat adalah agar dapat mengurus diri secara sederhana seperti memberi tanda atau kata-kata ketika menginginkan sesuatu, seperti makan dan buang air.

Dalam melaksanakan tujuan pendidikan bagi anak tuna grahita tidak semudah saat menjalankan proses pendidikan bagi anak normal pada umumnya. Seperti dalam fokus penelitian ini dimana, peneliti mengambil masalah pembelajaran pendidikan jasmani pada anak tunagrahita ringan. Secara fisik anak tunagrahita ringan tidak

berbeda dengan anak normal pada umumnya tetapi secara psikis berbeda. Namun didalam pembelajaran banyak yang tidak mampu menjalankannya dengan baik.

Selama ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SLB YPAC Medan dan SLB Negeri Pembina Medan, khususnya bagi anak penyandang tunagrahita ringan masih terbatas pada pembelajaran konvensional dengan bantuan Bapak/Ibu Guru yang intensif mendidik siswa. Kurikulum yang dirancang untuk siswa tidak semua diimplementasikan dalam bentuk konkrit atau fungsional, sebagian masih diterapkan dengan menggunakan konseptual. Hal ini berimplikasi pada motivasi belajar anak yang rendah, cepat bosan, dan cepat lupa karena penekanan materi pembelajaran hanya dilakukan melalui satu arah dari guru kepada murid, dan materi pembelajaran yang disampaikan tidak menarik.

Siswa tunagrahita di SLB Negeri Pembina Medan dan SLB YPAC Medan umumnya memiliki hambatan belajar yang mencakup hambatan yang berhubungan dengan masalah perkembangan : kognitif, motorik dan perilaku adaptif. Kesulitan belajar bagi anak tunagrahita terjadi karena respon motorik anak tidak berkembang ke dalam pola-pola motorik, akibatnya keterampilan motorik anak tunagrahita rendah dan sesekali kurang bervariasi. Setiap anak yang berkebutuhan lebih seperti tunagrahita memiliki kemampuan gerak yang berbeda-beda, tergantung pada kondisi tubuh.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di SLB Negeri Pembina Medan ditemukan beberapa masalah dimana :

1. Sangat dibutuhkan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam membuat pembelajaran yang merangsang perkembangan pengetahuan siswa serta motorik siswa. Karena anak tunagrahita ini secara fisik terlihat seperti normal namun problema belajar yang disebabkan adanya hambatan perkembangan bagian intelegensi, mental, emosi sosial dan fisik. Adapun karakteristik anak tuna grahita menurut Patton (Pandeiro, 2014,220) bahwa : memiliki pengetahuan umum yang sangat terbatas, sangat sulit memahami ide-ide yang abstrak, keterampilan membaca dan menulis rendah, sangat sulit menstransfer ide tertentu, keterampilan motorik berkembang sangat lambat dan keterampilan interpersonal sangat tidak matang.
2. Kemudian banyak ditemukan siswa yang masih belum berkembang dari proses pendidikannya seperti ada siswa yang belum bisa membaca, terlihat dari siswa yang sulit mengerjakan instruksi guru serta memahami perintah guru. Sehingga sulitnya mencapai tujuan pembelajaran.
3. Tujuan pendidikan anak tunagrahita ringan adalah agar anak dapat mengurus dan membina diri, serta dapat bergaul di masyarakat. Namun hal ini belum terealisasi dengan baik di lapangan. Kenyataan yang ditemukan peneliti, masih banyak hal yang perlu dibenahi dalam melaksanakan proses pendidikan yang diberikan pada anak tunagrahita ringan ini seperti misalnya penerapan permainan yang mengedukasi pemahaman siswa.

4. Kemudian guru tidak memiliki pendidikan latar belakang khusus sehingga menyulitkan guru dalam mengajarkan anak tuna grahita, dan seharusnya guru memiliki guru pembimbing khusus dalam melaksanakan pembelajaran.
5. Pemilihan aktivitas untuk pembelajaran pendidikan jasmani masih sulit ditentukan oleh guru pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan kondisi dan situasi anak-anak tuna grahita yang setiap harinya sulit untuk diprediksikan. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani harus memperhatikan tingklat intelektual, sosial dan emosional anak.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa tuna grahita yang disebar, maka dapat disimpulkan bahwa sekitar 15 siswa menjawab menyukai pendidikan jasmani, namun pembelajaran pendidikan jasmani membosankan. Kemudian anak tuna grahita sangat menyukai bermain karena menyenangkan bagi mereka. Namun dari analisis kebutuhan ini dijawab 14 siswa bahwa guru pendidikan jasmani jarang sekali melaksanakan permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga dari hasil analisis kebutuhan ini bahwa siswa sangat membutuhkan belajar dengan konsep permainan.

Pendidikan bagi anak tunagrahita sangat penting karena mereka mempunyai tingkat inteligensi dibawah rata-rata anak normal, dengan demikian pendidikan bagi anak tuna grahita memerlukan kurikulum, tenaga pendidik, dan sarana-prasarana yang khusus yang telah disesuaikan dengan tingkat keterbatasannya.

Pendidikan jasmani adaptif pada anak tunagrahita melibatkan guru pendidikan jasmani yang telah mendapatkan pelatihan khusus pendidikan jasmani adaptif dan

dapat menyusun program pengajaran sehingga dapat disesuaikan dengan keadaan anak dengan keterbatasan yang dimilikinya, jadi anak tuna grahita harus diberikan pelakuan yang lebih khusus. Selain itu guru juga harus memperhatikan faktor-faktor pertumbuhan dan perkembangan anak, kemampuan guru, terbatasnya sarana dan prasarana serta pengembangan cabang olahraga, masalah-masalah kesehatan sesuai situasi dan kondisi setempat sehingga bisa memupuk bakat serta minat yang dimiliki anak tunagrahita.

Untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab, guru memiliki peran yang sangat penting pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Keberadaan anak berkebutuhan khusus tunagrahita biasanya selalu tertinggal dengan anak normal pada umumnya. Tugas tambahan seorang guru pendidikan jasmani harus mampu merangsang perkembangan intelegensi, mental, emosi sosial dan fisik anak tunagrahita.

Permainan Edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

Dalam penelitian ini, berdasarkan masalah yang ada maka peneliti melakukan pengembangan *edugame* model *circuit*. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009:23). *Game* Edukasi

adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan. Kemudian dikombinasikan dengan model *circuit* dimana di adopsi dari teori *circuit training* dimana latihan yang dilakukan dengan gerakan beruntun, dan materi latihan dilakukan di setiap pos-pos.

Penelitian terdahulu menjadi acuan peneliti dalam menentukan *edugame* yang dikembangkan dalam pendidikan jasmani adaptif, seperti penelitian dari Dwi (2016) abstrak penelitiannya adalah : *edugame* interaktif merupakan media pendidikan yang banyak digunakan di jaman sekarang, dengan visualisasi yang menarik, sehingga masyarakat luas dengan mudah mengetahui informasi yang disampaikan. *Edugame* interaktif pengenalan pakaian adat nasional indonesia diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan berkreatifitas, sehingga mempermudah pengguna dalam memahami Pakaian Adat Nasional. *Edugame* interaktif ini dikembangkan dengan memakai Adobe Flash dan bahasa pemrograman *action script*. Hasil yang sudah diperoleh dari pengujian menggunakan kuisioner adalah 77,13%, dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi *edugame* interaktif pengenalan pakaian adat Nasional Indonesia masuk ke kriteria “baik”.

Penelitian terdahulu diterapkan pada mata pelajaran selain pendidikan jasmani, sehingga diperlukan pengembangan lanjut pada pendidikan jasmani adaptif. Prinsip-prinsip model pengembangan pembelajaran dalam kegiatan olahraga yang merupakan salah satu pendidikan jasmani yang memerlukan banyak aktivitas olah

tubuh seperti *close skill*, maupun *open skill*, kombinasi *skill* dimana belum tentu semua anak siap untuk menerima aktivitas tersebut. Oleh sebab itu diperlukan pengembangandan permainan dan merubah aturan dalam permainan agar dapat membantu anak dalam menerima materi yang diberikan terutama pada anak tunagrahita.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti melakukan sebuah pengembangan permainan edukasi pada anak tunagrahita ringan, berikut judul penelitiannya adalah “Pengembangan Permainan *Edugame* Model *Circuit* Untuk Anak Tunagrahita Ringan Di SLB-C Kota Medan”.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah terdapat beberapa permasalahan anak tunagrahita ringan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru pendidikan jasmani tidak mampu menciptakan suatu hal yang menarik dan sesuai dengan keterbatasan anak.
2. Permainan bersifat edukasi memberikan warna tersendiri bagi pertumbuhan dan perkembangan anak tunagrahita.
3. Anak tunagrahita ini secara fisik terlihat seperti normal namun problema belajar yang disebabkan adanya hambatan perkembangan bagian intelegensi, mental, emosi sosial dan fisik sehingga perlu penanganan khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di kemukakan di atas dan menghindari pembatasan yang terlalu luas, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah : Pengembangan Permainan *Edugame Model Circuit* Untuk Anak Tunagrahita Ringan Di SLB-C Kota Medan.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimanakah Pengembangan Permainan *Edugame Model Circuit* Untuk Anak Tunagrahita Ringan Di SLB-C Kota Medan?.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan sebuah permainan edukasi model *circuit* dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dirancang sesuai kebutuhan anak tuna grahita ringan di SLB Kota Medan 2018.

1.6. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka kegunaan hasil penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan permainan *edugame model circuit* yang dapat memberikan masukan materi pembelajaran kepada guru pendidikan jasmani SLB.

- 2) Permainan *edugame* model *circuit* ini dapat menjadi masukan kepada kurikulum dinas pendidikan setempat agar menerapkan permainan ini pada anak berkebutuhan khusus.
- 3) Permainan *edugame* model *circuit* dapat memberikan kontribusi kemajuan pada perkembangan pertumbuhan anak tunagrahita.
- 4) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi ilmuwan maupun peneliti lainnya untuk mengembangkan permainan yang lebih spesifik dan menarik.