

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

(Febriani, 2018) mendefinisikan tuna daksa sebagai penyandang bentuk kelainan atau kecacatan pada sistem otot, tulang, dan persendian yang dapat mengakibatkan gangguan koordinasi, komunikasi, adaptasi, mobilisasi, dan gangguan perkembangan. Menurut (Somantri, 2010) bahwa tuna daksa adalah suatu keadaan rusak atau terganggu sebagai akibat gangguan bentuk atau hambatan pada tulang, otot dan sendi dalam fungsinya yang normal. (Karyana & Widati, 2013) menjelaskan, anak tunadaksa adalah anak yang memiliki anggota tubuh yang tidak sempurna. Dengan demikian, cacat ortopedi kelainannya terletak akibat adanya kelainan yang terletak pada pusat pengatur sistem otot, tulang dan persendian. Bentuk kegiatan pada anak tuna daksa itu dibedakan menjadi dua yaitu bina diri dan bina gerak. Bina diri berkaitan dengan kemampuan mengurus diri, sedangkan bina gerak berkaitan dengan mobilitas anak. Latihan dasar pada anak tuna daksa utamanya ditujukan untuk melatih bina diri agar anak tuna daksa dapat hidup secara mandiri tanpa harus bergantung pada orang lain. Kegiatan bina diri berhubungan dengan perilaku anak dalam kegiatan sehari-hari seperti aktivitas makan, minum, mandi, menggosok gigi, memakai baju dan sebagainya dimana aktivitas ini membutuhkan kemampuan motorik halus (Nurfadilah dkk., 2020).

Kegiatan untuk melatih motorik halus pada anak tuna daksa meliputi membuat kolase menggunakan media *loose parts* (Nurfadilah et al., 2020), menggunting kertas untuk membuat hiasan dan gambar (Nurjani, 2019), meremas koran menggunakan media koran bekas yang di celupkan ke dalam air lalu dibuat menjadi bubur koran (Lestarinigrum et al., 2020), membuat adonan mainan (*playdough*) dari bahan tepung (Sari & Rakimahwati, 2019). Dari kegiatan latihan motorik halus yang disebutkan dapat melatih gerakan meremas, menggunakan jari jemari tangan, melatih koordinasi antara gerakan tangan dan mata (visual).

Dari beberapa kegiatan melatih motorik halus diatas memiliki kesamaan yaitu dengan kegiatan meremas, menggunakan jari-jari untuk membuat adonan dan menggunting memiliki kegiatan yang diulang-ulang. Dikarenakan untuk

melatih motorik halus anak, mengharuskan untuk melakukan latihan tidak hanya satu kali tetapi berulang-ulang. Dengan kegiatan yang sama secara terus menerus ini akan mengakibatkan anak merasa bosan dan mengurangi antusiasme anak untuk melakukan terapi motorik halus. Dengan antusiasme anak yang menurun akan mempengaruhi perkembangan motorik halus anak yang memerlukan latihan secara rutin tersebut.

Dari beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan motorik halus anak kegiatan menggunting dapat mengembangkan motorik halus anak, karena dengan kegiatan menggunting anak dapat terlatih menggunakan jari jemarinya. Kegiatan menggunting adalah suatu kegiatan yang menggunakan alat yaitu gunting. Kegiatan lain yang dapat melatih motorik halus dan juga memerlukan alat adalah kegiatan bermain pasir. Dengan bermain pasir ini anak menggunakan jari jemarinya untuk bermain pasir yang dapat melatih motorik halus pada anak. Salah satu kegiatan yang dapat menggantikan latihan motorik halus diatas adalah dengan permainan pasir. Dari hasil penelitian tentang pembelajaran dengan aktivitas membentuk dan mencetak model benda diatas pasir dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A TK Yuniior Surabaya didapatkan peningkatan kemampuan motorik halus anak dari 65% pada percobaan pertama menjadi 81% pada percobaan kedua yang telah melampaui standar ketuntasan sebesar 75%, secara garis besar peningkatan pada setiap percobaan sebesar 18% (Rufaida, 2013). Tetapi untuk memberikan hasil optimal dalam meningkatkan motorik halus pada anak diperlukan modifikasi pada media permainan pasir (Rufaida, 2013).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, dalam skripsi ini akan dihasilkan prototipe media permainan pasir menggunakan realitas ditambah untuk melatih motorik halus pada anak tuna daksa. Lebih lanjut lagi, penulis ingin mengetahui sejauh mana tingkat keamanan, tingkat kelayakan yang diukur dari total kehadiran selama masa percobaan dan sejauh mana pengalaman pengguna dalam menggunakan prototipe, dan tingkat efektifitas perkembangan motorik halus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian yang dilakukan, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana signifikansi hasil dari pelatihan motorik halus menggunakan permainan pasir.
2. Bagaimana signifikansi hasil dari pelatihan motorik halus menggunakan permainan pasir dengan realitas tertambah.
3. Bagaimana perbandingan signifikansi dari kedua pelatihan motorik halus permainan pasir tanpa realitas tertambah dan menggunakan realitas tertambah.

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut Merupakan Tujuan dari Penelitian yang dilakukan, antara lain sebagai berikut:

1. Mampu mengetahui hasil signifikansi dari pelatihan motorik halus menggunakan permainan pasir.
2. Mampu mengetahui hasil signifikansi dari pelatihan motorik halus menggunakan permainan pasir dengan realitas tertambah.
4. Mampu mengetahui perbandingan signifikansi dari kedua pelatihan motorik halus permainan pasir tanpa realitas tertambah dan menggunakan realitas tertambah.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Membantu untuk meringankan motorik halus bagi anak penyandang tuna daksa di SLB Negeri Jember
2. Dapat menjadi inovasi dalam pengembangan metode permainan pasir untuk melatih motorik halus
3. dapat menjadi motivasi bagi praktisi pendidikan untuk modifikasi pengembangan media dan metode yang ada untuk memberikan hasil optimal untuk meningkatkan kemampuan motorik halus.

1.5 Batasan Masalah

Dalam Penerapan pelatihan motorik halus menggunakan sandbox dengan

realitas bertambah ini, dibatasi beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Dikarenakan sedikitnya siswa/siswi penderita motorik halus yang berada pada kelas tuna daksa ini maka pelatihan hanya dilakukan untuk beberapa anak saja.
2. Dikarenakan latihan ini diharuskan mengikuti arahan untuk aktivitas pelatihan, maka anak tuna daksa yang mengikuti pelatihan hanya dilakukan kepada anak yang dapat mengikuti arahan.