

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Motorik anak diharapkan dapat berkembang secara optimal karena secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-harinya. Secara langsung, perkembangan motorik anak akan mempengaruhi ketrampilan dalam bergerak anak (Utami, 2016, 52). Kemampuan motorik yang baik membantu anak dalam menjalani aktivitas sehari-hari seperti bermain, belajar, dan berinteraksi sosial dengan lebih lancar. Hal ini berpotensi untuk meningkatkan tingkat kepercayaan diri dan rasa percaya diri anak, karena mereka merasa mampu mengatasi tantangan fisik yang dihadapi (Agustina, 2018: 25). Selain itu, perkembangan motorik yang optimal juga memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif anak, dengan kemampuan motorik yang baik dikaitkan dengan kemampuan belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi orangtua dan pendidik untuk memberikan perhatian yang cukup terhadap stimulasi motorik anak guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan holistik mereka.

Perkembangan, menurut Siswanto & Wahida (2022: 1), adalah rangkaian perubahan yang dimulai dari awal kehidupan hingga akhirnya. Dalam konsep ini, perkembangan mencakup baik proses mental maupun aspek fisik, sedangkan pertumbuhan lebih terfokus pada peningkatan ukuran dan struktur. Perbedaan antara perkembangan dan pertumbuhan terletak pada fokusnya: pertumbuhan berkaitan dengan perubahan fisik, seperti peningkatan ukuran dan struktur sel, sedangkan perkembangan melibatkan kedewasaan struktur dan fungsi organisme secara keseluruhan. Perkembangan juga mencakup perubahan kualitatif dan kuantitatif, dan dapat terjadi secara independen dari pertumbuhan (Masganti, 2015: 3).

Menurut Endang Rini Sukanti, perkembangan motorik merupakan proses di mana otot-otot tubuh bergerak melalui koordinasi yang melibatkan otot, saraf, dan rangka, yang memungkinkan seseorang untuk menggerakkan tubuhnya.

Proses motorik ini melibatkan koordinasi kompleks antara otak, saraf, otot, dan rangka, yang dikenal sebagai proses cipta gerak. Keempat elemen tersebut bekerja secara terintegrasi; gangguan pada salah satu elemen dapat mengganggu gerakan secara keseluruhan (Nurwita, 2019: 805).

Dalam studi perkembangan yang dikutip oleh Khoerunnisa et al. (2023: 50), Beaty menjelaskan bahwa perkembangan motorik terbagi menjadi dua bagian, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar mengacu pada pengembangan koordinasi otot-otot besar yang memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Sementara itu, motorik halus melibatkan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

Kenyataannya, masih ditemukan masalah perkembangan pada anak, menurut Tama & Handayani dalam Harmila, (2023: 582), menyatakan bahwa masih ditemukan adanya keterlambatan perkembangan pada anak, khususnya pada perkembangan motorik. Berdasarkan data dari World Health Organization (WHO) tahun 2018, sekitar 200 juta anak di bawah usia 5 tahun belum mencapai tahapan perkembangan yang diharapkan (Harmila, 2023: 582).

Di Indonesia, menurut penelitian yang dilakukan oleh Sriwahyuni, Sulastri, & Patabang yang dikutip dalam penelitian oleh Harmila (2023: 582), terdapat sekitar 85.779 anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan. Dari jumlah tersebut, sekitar 15% mengalami gangguan motorik halus, yang meliputi kesulitan dalam aktivitas seperti menggambar, menulis, dan memegang benda. Selain itu, sekitar 44% anak mengalami gangguan bicara, dan 16% mengalami gangguan dalam sosialisasi dan kemandirian. Di Jawa Tengah jumlah anak yang dideteksi dini tumbuh kembangnya sebesar 79,71% tahun 2018, dan persentase memperlihatkan bahwa anak di Jawa Tengah dengan gangguan perkembangan yang mengalami gangguan motorik halus adalah sebanyak 57% (Widyastuti, 2022: 4).

Keterlambatan perkembangan anak, salah satunya dialami oleh anak tunagrahita. Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental intelektual yang signifikan, sehingga mereka memiliki keterampilan intelektual yang jauh di bawah rata-rata dan mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi, dan interaksi sosial (Desiningrum, 2016: 8). Secara etimologis, "tuna" berarti kurang atau terbatas, sedangkan "grahita" merujuk pada pikiran (Damastuti, 2020: 11). Menurut Kustawan (dalam Damastuti, 2020: 13), anak tunagrahita merupakan anak dengan hambatan intelektual memiliki tingkat kecerdasan yang secara signifikan di bawah rata-rata, serta kesulitan dalam menyesuaikan perilaku mereka dengan lingkungan selama masa perkembangan.

Menurut penelitian yang dikutip oleh Harmila (2023: 582), salah satu cara penting untuk mengatasi masalah keterlambatan perkembangan pada anak adalah melalui aktivitas bermain. Johnson (dalam Nurwita, 2019: 804) menjelaskan bahwa bermain adalah cara di mana anak-anak belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka. Melalui bermain, anak-anak dapat mengalami situasi dengan cara yang akrab, dan mereka belajar untuk menguasai hal-hal baru, baik secara kognitif maupun emosional, serta secara fisik. Bermain pada usia dini memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan, eksplorasi dunia nyata, dan pengelolaan kecemasan.

Menurut Khoerunnisa et al. (2023: 51), salah satu alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah puzzle. Menurut Aprianti yang dikutip dalam penelitian oleh Harmila (2023: 582), penanganan faktor penyebab perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan salah satunya dengan menggunakan permainan puzzle. Puzzle merupakan permainan modern di mana anak menyusun bagian-bagian gambar yang terpisah menjadi satu gambar utuh yang sesuai. Permainan ini dianggap ramah anak dan memiliki banyak nilai edukatif. Tingkat kesulitan puzzle dapat disesuaikan dengan perkembangan psikologis dan kecerdasan anak sesuai dengan usia mereka. Kata "puzzle" berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, dan media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan

dengan menyusun dan memasang-masangkan bagian-bagian tersebut (Nurwita, 2019: 807).

Laporan penelitian yang ditemukan peneliti terkait dengan pemanfaatan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus yaitu penelitian dilakukan Fembi (2020) dengan judul ‘Permainan Edukatif Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Di TK St. Antonius Kewapante’, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan yang diakibatkan oleh intervensi permainan edukatif media puzzle. Diharapkan dengan diberikan permainan edukatif media puzzle yang optimal dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 3-5 tahun.

Pada penelitian dengan judul “Permainan Puzzle Untuk Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1-3 SDLB Negeri Slawi” yang dilakukan oleh Melliana (2019: 7) menyatakan hasil penelitian bahwa pengaruh pemberian permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan motorik halus tunagrahita. Diketahui bahwa permainan puzzle sangat efektif untuk kemampuan motorik halus anak tunagrahita dan juga memotivasi anak tunagrahita dalam belajar sambil bermain. Metode permainan puzzle untuk keterampilan, serta menambah daya ingat pada anak tunagrahita. Selain itu permainan puzzle juga dapat melatih otot-otot keciltangan dan jari-jari tangan untuk meningkatkan motorik halus anak tunagrahita.

Sebelumnya di SLB N Purwosari Kudus hanya menggunakan media angka yang ditempel di kertas sebagai media pembelajarannya, belum menggunakan media permainan puzzle. Namun hasil penggunaan media tersebut masih belum optimal untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita. Sehingga dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan permainan edukatif puzzle untuk kemampuan motorik halus anak tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus pada siswa kelas 2. Hal ini dilatar belakangi karena berdasarkan prasurvey yang telah dilakukan peneliti para guru di SLB N Purwosari Kudus menyatakan kemampuan motorik halus anak tunagrahita dengan tunagrahita ringan dan sedang masih rendah, hal ini terlihat dari masih kurangnya pengenalan anak-anak terhadap angka dan huruf. Peneliti

ingin mengembangkan dan memastikan bahwa pendidikan yang diberikan di sekolah tersebut sesuai dengan kebutuhan setiap siswa dan guru memberikan kesempatan yang sama bagi mereka untuk tumbuh kembangnya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran pada anak tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus pada siswa kelas 2?
2. Bagaimana desain dan kelayakan media pembelajaran permainan edukatif puzzle bagi anak tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus pada siswa kelas 2?
3. Bagaimana efektifitas permainan edukatif puzzle untuk kemampuan motorik halus anak tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus pada siswa kelas 2?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan penelitian iniyaitu:

1. Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran pada anak tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus pada siswa kelas 2.
2. Mengetahui dan menganalisis desain dan kelayakan media pembelajaran permainan edukatif puzzle bagi anak tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus pada siswa kelas 2
3. Untuk mendeskripsikan efektifitas penerapan media puzzle untuk motorik halus anak tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus pada siswa kelas 2.

1.4. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian yang dilakukan haruslah memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi yang berguna untuk penelitian lebih lanjut khususnya yang berkaitan tentang pengembangan permainan edukatif puzzle untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi mengenai perkembangan anak tunagrahita khususnya di SLB N Purwosari Kudus terkait dengan perkembangan motorik sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pengambilan keputusan dan antisipasi dari masalah yang menghadang terutama di bidang perkembangan anak di masa mendatang dan membantu guru mengajar dalam kemampuan motorik halus anak tunagrahita.