

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan khusus merupakan pendidikan yang diperuntukan secara khusus untuk anak yang berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak pada umumnya (anak normal) baik secara emosional, fisik, dan mental. Menurut peraturan perundang-undangan No.17 Tahun 2010 Pasal 129 ayat (3) menetapkan bahwa peserta didik berkelainan terdiri atas tunanetra, tunarungu, tunawicara, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, autisme dll.

Menurut Somantri dalam (Wati, 2018) tunagrahita adalah siswa yang memiliki kemampuan intelektual dibawah rata-rata. Tunagrahita dalam bahasa asingnya adalah: *mental retardation*, *mentally retarded*, *mental deficiency*, *mental defective*. Istilah tersebut memiliki arti menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya dibawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial. Menurut E.Kosasih dalam (Wiwit, 2019) anak tunagrahita adalah suatu kondisi anak yang kecerdasannya di bawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan terhadap komunikasi sosial.

Siswa tunagrahita ringan (*mental retarded*), secara umum hambatan belajar yang dialami siswa tunagrahita ringan mencakup hambatan yang berkebutuhan dengan hambatan perkembangan yaitu kognitif, motorik dan perilaku adaptif. Siswa tunagrahita ringan biasanya menunjukkan ketidaksempurnaan dalam koordinasi motorik, termasuk hambatan dalam respon gerak dan otot dalam respon gerak yang tidak bervariasi. Anak tunagrahita ringan adalah anak yang tingkat kecerdasannya (IQ) berkisar antara 50 sampai dengan 70. Sehingga layanan pendidikan khusus untuk anak tunagrahita memberikan pelayanan yang mampu meningkatkan peningkatan motorik (kasar atau halus) agar bisa melihat perubahan mental siswa.

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak pada setiap periode (berdasarkan umur) yang sedang atau sudah dilalui oleh anak tersebut. Perkembangan motorik ini sangat penting untuk diukur melalui berbagai kegiatan yang bisa melatih saraf otak, urat saraf ataupun otot agar saling terkoordinasi secara maksimal. Perubahan dapat diukur melalui tinggi dan berat badan, lingkar kepala, dan pertumbuhan gigi. Sedangkan perkembangan adalah perubahan kualitatif yaitu menjadi lebih baik, lebih kompleks, dan lebih terkoordinasi (Muryan, 2018).

Perkembangan motorik menjadi dua bagian yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar otot (tubuh) anak. Merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, berlari, berjinjit berjalan dan kegiatan lainnya yang melibatkan gerak otot anak (Iswanti Ningtyas & Wijaya, 2015). Aktivitas fisik motorik yang rendah akan berdampak terhadap perkembangan kemampuan motorik anak yang ikut tidak stabil.

Guru perlu melakukan pendekatan, agar anak dapat aktif dan percaya diri terhadap gerakan, sehingga anak memiliki partisipasi yang lebih tinggi (Muryan, 2018). Pendekatan yang dimaksud adalah dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang bisa melatih dan mengembangkan motorik kasar anak salah satunya dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran).

Berdasarkan hasil survei siswa tunagrahita ringan kelas dua di SMPLB Bhakti Luhur Malang diketahui bahwa siswa mengalami perkembangan motorik kasar yang kurang baik, sehingga mengakibatkan anak jatuh pada saat memperagakan beberapa gerakan. Melihat permasalahan tersebut maka diperlukan model *role playing* atau bermain peran yang akan membantu perkembangan motorik kasar anak tunagrahita ringan tersebut.

Secara umum model *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk memainkan peran yang berhubungan dengan pokok masalah yang diberikan, mendramatisasikan tingkah laku dalam kaitannya dengan masalah sosial, Shaiful Bhari Djamarah dan Aswan Zain dalam (Kliwon & Nurhidayah, 2019). Teknik *role playing* dikelompokkan dalam model belajar, dalam model mengajar yang berumpun kepada model perilaku yang diterapkan dalam pengajaran.

Karakteristik model *Role playing* adalah kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang urut, konkrit dan mudah dilihat. Model *role playing* mendramatisasikan tingkah laku dalam kaitannya dengan sesama, menekankan kenyataan siswa dituntut sertakan dalam memainkan peranan untuk mengembangkan imajinasi Indriyani (Gontina, 2019).

Berdasarkan pengertian dan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian sebagai berikut: “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tentang variabel motorik kasar dan model *role playing* yang akan dilakukan siswa melalui praktek beberapa permainan. Guru sebagai pengamat menilai kemampuan siswa dalam menyelesaikan permainan tersebut. Kemampuan siswa yang dinilai dalam penelitian ini adalah kemampuan berlari berkelok-kelok melewati rintangan, keterampilan keseimbangan tubuh dan keterampilan jongkok.

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan yang nilai IQ berkisar antara 50-70. Selain itu, data yang digunakan adalah data observasi atau pengamatan. Kemampuan siswa diamati, lalu dinilai.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan motorik kasar anak tunagrahita ringan di Kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan motorik kasar anak tunagrahita ringan di Kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan Variabel yang digunakan dalam penelitian ini menjadi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) dengan penjelasan berikut ini

1. Variabel Independen (X)
Variabel independen (X) adalah variabel stimulus atau variabel bebas yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Y) (Sugiyono, 2016). Variabel bebas (X) pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah *role playing*.
2. Variabel Dependen (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (X). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motorik kasar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**
Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber bacaan dan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, terlebih khusus kalangan yang sedang menekuni pendidikan luar biasa dalam membantu anak tunagrahita dalam melatih dan mengembangkan motorik kasar anak.
2. **Manfaat Praktis**
 - a. **Bagi peneliti**
Menambah wawasan yang lebih luas akan teori tunagrahita ringan, motorik kasar dan model *Role Playing* baik secara umum maupun secara khusus baik dari mengidentifikasi hingga mengambil kesimpulan.
 - b. **Bagi guru**
Menjadikan model *Role Playing* sebagai model yang tepat dan selalu digunakan dalam meningkatkan motorik kasar siswa tunagrahita pada umumnya, ataupun tunagrahita ringan pada khususnya.
 - c. **Bagi peneliti selanjutnya**
Menjadikan penelitian ini sebagai bahan acuan atau referensi untuk menggali lebih lanjut tentang kasus motorik kasar, tunagrahita ringan dan model *role playing*.