

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Di dalam kehidupan nyata, manusia yang memiliki cacat fisik atau biasa disebut dengan *Penyandang Cacat* dipandang sebagai seseorang yang memiliki ketergantungan terhadap orang lain, manusia yang tidak produktif, tidak efisien, lemah, dan bermobilitas rendah. Ditinjau dari bidang pembangunan kesejahteraan sosial, penyandang cacat selalu diposisikan sebagai objek dari program pembangunan yang dianggap harus memperoleh pembinaan dan bimbingan. Dengan pemikiran seperti itu, akan sulit bagi manusia penyandang cacat untuk memperoleh kepercayaan untuk dapat berperan aktif sebagai subyek dalam proses pembangunan.

Selain pandangan di atas, terdapat pula kultur yang menempatkan para penyandang cacat sebagai orang yang tidak beruntung, lemah, memalukan, bahkan sebagai aib bagi individunya sendiri maupun keluarga. Dalam anggota keluarga penyandang cacat mendapat perlakuan diskriminatif yang bisa merintangikan pertumbuhan fisik, perkembangan jiwa dan sosialisasi yang kemudian melemahkan segala potensi dan kemampuan penyandang cacat yang menjadi anggota keluarga tersebut. Akibatnya penyandang cacat akan tetap tergantung kehidupannya pada anggota keluarga yang lain serta menjadi beban keluarga, masyarakat dan negara.

Cacat mengacu pada keterbatasan satu atau lebih dari fisik yang dimilikinya. Menurut Jenvey (2013. hlm, 1) dijelaskan bahwa “*Disabilities refer to impairments, limitations or restrictions to one or more of children’s physical, cognitive, sensory, language, speech, communication, behavioural and/or social functions*”. Cacat merupakan kekurangan yg menyebabkan nilai atau mutunya kurang baik atau kurang sempurna (pada badan, batin, atau akhlak).

Salah satu penderita cacat adalah Tunarungu, menurut Murni Winarsih (2007. hlm, 22) mengemukakan bahwa tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Seseorang yang memiliki gangguan tunarungu adalah akan mengalami penurunan fungsi pendengaran, baik sebagian maupun seluruhnya yang berdampak kompleks dalam kehidupannya. Cacat pendengaran yang terjadi dapat mempengaruhi aktivitasnya dan karena kecacatannya pula mereka menyangang masalah kesejahteraan sosial diberbagai aspek kehidupan baik kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Keadaan seperti ini sebenarnya justru akan lebih mempermudah proses penyisihan terhadap penyandang cacat dalam tatanan kehidupan bermasyarakat.

Anak tunarungu merupakan anak yang notabene adalah individu yang mengalami hambatan dalam mengakses informasi melalui indra pendengarannya sehingga hal ini berpengaruh pada kemampuan bahasanya. *Disabilities in language, speech and communication disorders are the most common types of disabilities in early childhood. This is not surprising given that language, speech and communication delays are often cormorbid with other disabilities* (Jenvey, (2013. hlm, 1). Anak-anak yang memiliki keterbatasan khususnya keterbatasan pendengaran (tunarungu), mereka cenderung untuk menjauh dari orang banyak. Tidak memiliki keberanian untuk bergabung bersama orang lain karena tidak percaya diri, serta tidak bisa bekerjasama dengan orang lain. Hal tersebut di atas berdasarkan pengamatan yang peneliti amati disebabkan karena kurangnya komunikasi yang dialami peserta didik tunarungu yang menyebabkan mereka sulit mengembangkan keterampilan sosialnya melalui interaksi sosial. Terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan tentang partisipasi anak dengan cacat fisik memiliki keterbatasan dalam kegiatan sosial, sehingga perkembangan sosialnya terhambat (e.g., Law et al., 2006; Law, Petrenchik, King, & Hurley, 2007).

Kepercayaan diri dan kerja sama bukan merupakan suatu sifat yang telah menetap dari lahir, akan tetapi nilai yang tumbuh sejalan dengan pengalaman hidup, hingga anak kelak akan memandang positif dan cenderung memiliki

harapan realistis terhadap dirinya. Menurut Goel & Aggarwal (2012. hlm, 1) “*Self Confidence is one of the personality trait which is a composite of a person’s thoughts and feelings, strivings and hopes, fears and fantasies, his view of what he is, what he has been, what he might become, and his attitudes pertaining to his worth*”. Dijelaskan oleh Goel bahwa Percaya diri adalah salah satu ciri kepribadian yang merupakan gabungan dari pikiran dan perasaan, perjuangan dan harapan, ketakutan dan fantasi, pandangannya tentang dirinya, apa yang telah dilakukannya, apa yang akan menjadi, dan sikapnya yang berkaitan dengan dirinya sudah sesuai atau belum. Berhubungan dengan kepercayaan diri pada anak tunarungu menurut Dwi (Somantri, 2006. hlm, 99) dan Syahwandri (2013. hlm, 2) dijelaskan “Kepercayaan diri bagi anak dan khususnya bagi anak tunarungu sangat penting karena ada hubungan yang kuat antara perasaan seseorang terutama anak tunarungu terhadap dirinya sendiri dan bagaimana dia berperilaku”. Sedangkan kerjasama adalah adanya keterlibatan secara pribadi diantara kedua belah pihak demi tercapainya penyelesaian masalah yang dihadapi secara optimal. Interaksi antar individu dengan perannya masing-masing dalam tim sesuai dengan keahlian dan keterampilan yang dimiliki dimana mereka saling mendukung atau saling percaya dalam upaya pencapaian tujuan bersama. Sedangkan menurut Baron Robert A. & Donn Byrne (2000. hlm, 1) dijelaskan bahwa “Kerjasama (*cooperation*) adalah suatu usaha atau bekerja untuk mencapai suatu hasil”.

Sebagai unsur kepribadian, percaya diri dan kerjasama merupakan sikap positif individu yang dapat meyakinkan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungannya, yaitu pada situasi yang dihadapinya dan dapat menentukan penyesuaian diri. Orang yang percaya diri cenderung tidak tergantung atau terpengaruh orang lain dan memiliki kemampuan penyesuaian diri yang tinggi, sedangkan orang yang tidak percaya diri cenderung tergantung atau mudah terpengaruh oleh orang lain dan kurang mampu menyesuaikan diri secara emosional. Begitupula dengan peserta didik yang mampu bekerjasama dengan orang lain secara baik, akan menjadikannya diterima dilingkungan sosial tempatnya berada.

Berdasarkan pada alasan di atas perlu adanya usaha untuk menumbuhkan, memulihkan serta mengembangkan kemampuan mental (kepercayaan diri) dan sosial (kerjasama) yang dimiliki oleh penderita tunarungu agar mampu melaksanakan fungsi sosialnya dalam kehidupan bermasyarakat dan menjadi warga masyarakat yang mandiri tanpa ada perbedaaan antara manusia yang sempurna fisiknya dan dengan manusia yang kurang sempurna secara fisik dalam hal ini penderita tunarungu. Oleh karena itu untuk menjadikan anak-anak yang memiliki keterbelakangan mental khususnya bagi anak tunarungu menjadi lebih percaya diri dan mampu bekerjasama dengan orang lain perlu adanya sebuah cara yang dapat membangkitkan rasa kepercayaan diri dan meningkatkan kemampuan bekerja sama peserta didik tunarungu tersebut. Cara yang bisa dilakukan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Craven, Blauwert, & Farkas, (2006); Hellison, (2003); Sherrill, (2004), disebutkan bahwa *“Participation in physical activity and sports has been strongly encouraged in young people with disabilities for developing their psychosocial skills, performance, and competence”* (Hutzler, Guber, Reiter, 2013). Dijelaskan bahwa partisipasi dalam aktivitas fisik dan olahraga telah sangat dianjurkan pada orang muda penyandang cacat untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam psikososial, kinerja, dan kompetensi. Menurut Larry Stevhan (2010) yang diakses pada alamat <http://www.deafparenting.com/tag/build-childs-confidence/> dijelaskan bahwa *“One of the easiest ways to build your child’s self-confidence is to support his or her passion. For example if your child loves soccer, music, swimming, gymnastics or another activity, use this activity to build their confidence”*. Dijelaskan bahwa salah satu cara yang mudah untuk meningkatkan kepercayaan diri anak adalah dengan mendukungnya untuk bergairah. Salah satu cara yang bisa digunakan dalam melakukan aktifitas fisik dan olahraga serta membuat mereka untuk bergairah adalah melalui permainan.

Penggunaan permainan didasarkan pada alasan bahwa dalam permainan anak bergairah karena sifat permainan yang menyenangkan. Dijelaskan oleh Gleave & Hamilton (2012. hlm, 4) bahwa *“Play is an innate childhood instinct,*

*that is not only enjoyable but also crucial to the processes of learning and development. Play is varied and flexible and there is no 'right' or 'wrong' way to play; encompassing an endless range of play types, which could be active or subdued, imaginative or exploratory, involve others or carried out alone".*

Bermain merupakan naluri dari seorang anak, bersifat menyenangkan, flexibel, dan tidak terikat apakah yang dilakukan dalam permainan itu benar atau salah. Dengan kata lain, bermain melibatkan aktivitas bebas untuk melakukan seperti yang anak-anak inginkan dengan cara mereka sendiri, dan itu adalah komponen bermain yang merupakan kunci untuk memahami hasil positif dari bermain.

Dijelaskan oleh Carlsson-Paige (2008) dalam Tomlinson & Masuhara (2009. hlm, 647) bahwa *"Acknowledges that child development theorists, researchers, and educators have long known that play is one of the most valuable resources of children, vital to their social, emotional, and cognitive growth. She then emphasizes the importance of educators creating an environment in which play gives children a strong foundation for learning, the emotional and mental readiness to learn, and the social and emotional skills they need for success in school and in life"*. Bermain merupakan hal berharga untuk anak-anak. Bermain penting untuk pertumbuhan sosial, kognitif, emosional sehingga anak-anak bisa sukses di sekolah dan di kehidupannya nanti.

Selain dari itu dengan permainan memberikan kesempatan kepada anak tunarungu untuk mengeksplor dirinya, mendidik anak tunarungu tersebut untuk lebih berani bermain dengan teman sebayanya. Seperti dijelaskan oleh Setiadarma P. Monty (2001. hlm, 31) bahwa:

Mengajarkan anak untuk bisa lebih percaya diri sebaiknya menyertai berbagai hal seperti: memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi terhadap kegiatan yang diinginkan, memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih yang diinginkan, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi perasaan dan memberikan dorongan moral kepada anak untuk menjadi lebih berani untuk menjalankan kegiatan dan bermain dengan teman sebayanya.

Permainan dalam penelitian ini adalah permainan menggunakan parasut. Parasut sebagai media pembelajaran digunakan untuk membuat suatu permainan yang menyenangkan, menarik dan bisa dimainkan oleh segala usia. Permainan yang dilakukan tidak mengandung unsur kompetisi apalagi berbahaya, namun dikemas semenarik mungkin. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi peserta didik, dalam hal ini anak tunarungu untuk lebih berani dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, untuk lebih mendorong peserta didik dalam kerja tim, fair play dan mengembangkan keterampilan seperti berlari, melempar dan menangkap. Hal tersebut dijelaskan dalam Educational Experience (2005.hlm, 1) yang dapat diakses pada alamat [www.educationalexperience.co.nz](http://www.educationalexperience.co.nz) bahwa *“The basic concept of parachute play is that it involves a large group of children in an activity, which is non-competitive, where everyone works towards a common goal and has fun”*. Konsep dasar parasut bermain adalah bahwa hal itu melibatkan sekelompok besar anak-anak dalam suatu kegiatan, yang non-kompetitif, di mana setiap orang bekerja mencapai tujuan bersama dan menyenangkan.

Urgensi dari penelitian ini adalah berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan di SLB Negeri Citeureup dengan fokus pengamatan pada peserta didik tunarungu, menunjukkan bahwa peserta didik tunarungu yang peneliti amati mereka cenderung pasif dalam melakukan interaksi sosial dengan orang di sekitarnya, minim aktifitas, dan kurangnya waktu mereka untuk bermain sehingga membuatnya menjadi seorang yang individualistis dan tidak mempunyai keberanian dalam bergaul dengan orang disekitarnya karena merasa takut ditertawakan disebabkan kurangnya komunikasi yang dilakukannya, sehingga timbulah rasa tidak percaya diri. Termasuk kurangnya waktu anak tunarungu tersebut untuk melakukan aktifitas bermain.

Hasil pengamatan awal ini menunjukkan bahwa kepasifan peserta didik dalam berinteraksi sosial ini disebabkan karena keterlambatan mereka yang disebabkan ketunarunguan tersebut. Menurut De Graaf & Bijl, 2002; Punch, Hyde, & Power, 2007, dalam Jacobs (2010. hlm, 289) dijelaskan *Deafness is not a learning disability. Deafness, however, can significantly impact on the*

*individual's spoken expression and listening comprehension, and by Learning Disabilities extension their social learning, development, and interaction. Deaf people appear to be more prone to social isolation or exclusion than the general population.*

Peserta didik yang mengalami tunarungu sebenarnya bisa melakukan aktifitas seperti orang biasanya, karena tunarungu bukanlah ketidakmampuan untuk belajar. Namun karena ketulian yang dialaminya, secara signifikan berdampak terhadap ekspresi lisannya dan juga proses pendengarannya, serta dalam proses belajar dan interaksinya. Sehingga peserta didik yang mengalami tunarungu ini akan tersisihkan/ terisolasi dari kelompoknya yang mengakibatkan kepasifan dalam berinteraksi.

Dampak dari ketunarunguan adalah terhambatnya kemampuan berkomunikasi. Sedangkan komunikasi merupakan dasar bagi terjadinya interaksi sosial. Keterampilan sosial berkembang melalui interaksi dengan lingkungan sosial. Kurangnya berinteraksi juga mengakibatkan kurangnya waktu peserta didik tersebut untuk bermain. Menurut Whitebreade (2012. hlm, 28) dijelaskan *"Given the abundant nature of the research evidence that play in humans is adaptive and is fundamental in supporting a whole range of intellectual, emotional and social abilities, it seems self-evident that children who, for whatever reason, play very little or not at all will be disadvantaged in their development"*. Banyaknya bukti penelitian tentang bermain pada manusia yang mendukung kemampuan intelektual, emosional, dan sosial. Maka tampak jelas bahwa anak-anak yang kurang bermain, atau sangat sedikit sekali waktu untuk bermain, maka hal tersebut akan menimbulkan kerugian terhadap perkembangan mereka. Peserta didik tunarungu yang mengalami kepasifan dalam bermain. Hal tersebut akan berdampak pada perkembangannya. Sehingga peneliti mencoba untuk membantu peserta didik tunarungu tersebut dengan menjadikannya lebih aktif dalam melakukan aktifitas fisik berupa permainan.

Beberapa penelitian telah mengungkapkan bahwa permainan dapat berpengaruh pada perkembangan atau keterampilan motorik siswa. Penelitian

Ziaee, dkk (2009:123) mengungkapkan bahwa: *'Traditional game program is appropriate for a fundamental motor skill development'*. Permainan tradisional yang diberikan pada siswa cocok untuk mengembangkan kemampuan motorik dasar siswa. Mosley & Sonnet (2002:1-78) menyebutkan bahwa: 'Penyajian bentuk-bentuk permainan parasut cenderung lebih menekankan pada penguasaan kordinasi, gross motor skill, dan keterampilan motorik lainnya'. Penelitian Gholhaki (2013:1526) mengungkapkan bahwa, *'The School games is appropriate for development of motor proficiency'*. Penelitian ini mengungkap bahwa permainan yang diberikan di sekolah dapat mengembangkan keterampilan motorik siswa pada pembelajaran penjas. Penelitian Pasand (2014:1297) mengungkapkan bahwa, *'The traditionalexercises involves games can be used as an appropriate plan to improve motor skill development in elementary school'*. Penelitian ini mengungkap bahwa olahraga tradisional termasuk permainan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa SD.

Dari beberapa penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penyajian permainan berpengaruh terhadap penguasaan keterampilan motorik siswa. Jarangnya penelitian tentang pemberian permainan untuk mengembangkan afektif siswa menjadi sebuah tantangan bagi peneliti untuk menelitinya. Alasan peneliti memilih afektif sebagai variable terikat yang ingin diungkapkan adalah penelitian ini merupakan hal yang baru. Seperti dikatakan oleh Rahardjo (2011) menyebutkan bahwa, 'Kegiatan penelitian memerlukan hal-hal yang baru (*novelty*) yang tentu tidak akan diperoleh dari duplikasi dan replikasi'. Media permainan yang digunakan oleh peneliti untuk melihat dampaknya terhadap perkembangan afektif yaitu menggunakan parasut.

Alasan penggunaan parasut adalah karena parasut merupakan alat yang aman dan dapat menarik minat peserta didik. Selain itu, permainan parasut merupakan sebuah cara yang menarik untuk mengkoordinasikan keterampilan, kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, tanggap dalam emosional, dan juga menyenangkan. Hal ini diakibatkan dalam permainan parasut memberikan sebuah kesempatan pada anak-anak untuk bersenang-senang, berfikir positif, saling

berbagi dalam berbagai kegiatan, dan cocok sekali untuk program pembentukan tim. Mereka akan mensimulasikan perasaan, dapat menerima lingkungan yang berbeda baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan dan mengajarkan kemampuan-kemampuan baru.

Sebagai contoh permainan parasut *Snap and Catch* (hentakan dan tangkap), dimana anak-anak berlutut di sekeliling parasut. Pilihlah tiga orang anak untuk berlutut di tengah-tengah parasut, menghadap ke arah luar parasut. Letakkan sebuah bola spons dekat tepian parasut dan perintahkan anak-anak yang berada di dekat bola itu untuk membuat bola melompat ke udara menggunakan gerakan hentakan pergelangan tangan. Anak yang berada di tengah parasut harus mencoba menangkap bola tersebut. Jika seseorang berhasil menangkapnya mereka bertukar posisi dengan anak yang berada di luar parasut. Jika tidak ada satupun yang mampu menangkap bola tersebut, biarkan anak yang berada dekat bola tersebut menghentakan lagi bola tersebut sehingga bola memantul lagi. Gantilah anak yang berada di tengah parasut jika dia tidak mampu menangkap bola dalam tiga kali kesempatan. Dilihat dari teknis melakukan permainan tersebut, jelas peserta didik dituntut kepercayaan dirinya untuk dapat melakukan tangkapan dan hentakan pergelangan tangan.

Contoh permainan parasut *Jumping Bean* (Kacang yang melompat), dimana anak memegang parasut erat-erat dengan pegangan ibu jari di atas parasut dan jari tangan di bawah parasut. Mereka menggunakan sebuah gerakan mengibaskan sebuah parasut ke atas atau ke bawah dengan pergelangan tangan mereka dan menarik kembali parasut untuk membuat hentakan pada parasut. Sebutkan atas bawah untuk membantu mereka mencapai gerakan yang serempak, jika merasa mereka telah siap letakkan bola di atas parasut. Dilihat dari teknis melakukan permainan tersebut, jelas peserta didik dituntut kerjasama untuk membuat hentakan bersama agar bola tersebut terbang ke atas.

Berdasarkan uraian di atas, penulis beranggapan bahwa dipandang perlu untuk memperoleh data tentang “Pengaruh metode permainan menggunakan

parasut dalam pembelajaran penjas terhadap peningkatan kepercayaan diri dan kerjasama peserta didik tunarungu di SLB Negeri Citeureup Kota Cimahi”.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah-masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan komunikasi yang dimiliki anak tunarungu yang menyebabkan mereka sulit mengembangkan keterampilan sosialnya melalui interaksi sosial.
2. Perasaan anak tunarungu yang terlalu sensitif mengakibatkan minimnya rasa kepercayaan diri.
3. Kurangnya interaksi sosial anak tunarungu menjadikannya sulit bekerjasama dengan anak lain di luar perkumpulannya.
4. Diperlukannya cara untuk membantu anak tunarungu dalam menumbuhkan rasa percaya diri dan kerjasama.
5. Penggunaan media yang masih kurang termasuk media parasut, dalam pengajaran merupakan penyebab kurang berkembangnya kemampuan anak tunarungu.
6. Pemanfaatan media dengan cara bermain digunakan untuk memberikan kesempatan kepada anak dalam mengeksplorasi perasaan dan memberikan dorongan moril kepada anak, dapat menjadikan peserta didik lebih berani untuk menjalankan kegiatan dan bermain dengan teman sebayanya.

## **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan masalah di atas, maka masalah penelitian tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada skor pretest dan posttest kepercayaan diri antara siswa tunarungu yang belajar dengan metode permainan menggunakan Parasut dan metode konvensional?

2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada skor pretest dan posttest kerjasama antara siswa tunarungu yang belajar dengan metode permainan menggunakan Parasut dan metode konvensional?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang perbedaan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kerjasama anak tunarungu melalui permainan menggunakan parasut. Secara khusus penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui perbedaan skor kepercayaan diri yang signifikan antara siswa tunarungu yang belajar dengan metode permainan menggunakan Parasut dan metode konvensional.
2. Untuk mengetahui perbedaan skor kerjasama yang signifikan antara siswa tunarungu yang belajar dengan metode permainan menggunakan Parasut dan metode konvensional.

#### **E. Manfaat/ Signifikansi Penelitian**

1. Kegunaan Teoritis

Manfaat penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian tambahan sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang pendidikan olahraga dan kesehatan.

2. Kegunaan Praktis

- Memberikan alternatif yang baik yaitu dengan menggunakan media dalam bentuk permainan untuk mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik tunarungu dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kerjasama.
- Memberikan informasi kepada pengajar tentang jenis-jenis permainan yang bisa digunakan menggunakan parasut, serta pengaruhnya dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri dan kerjasama anak tunarungu.
- Meningkatkan respon peserta didik tunarungu dalam melakukan aktifitas permainan dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri dan kerjasama.

- Memberikan pedoman dan juga wawasan yang lebih mendalam kepada para pengajar dalam mengajarkan bentuk-bentuk permainan menggunakan parasut yang bisa digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kerjasama peserta didik tunarungu.