

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tunagrahita adalah anak yang memiliki intelegensi yang berada di bawah rata-rata, dan disertai dengan ketidakmampuan dalam penyesuaian perilaku yang muncul dalam masa perkembangan (Maria Agustin Ambarsari, 2022). Menurut *American Association on Mental Deficiency* (AAMD) tunagrahita sebagai kelainan yang meliputi fungsi intelektual umum di bawah rata-rata, yaitu IQ 84 ke bawah berdasarkan tes dan muncul sebelum usia 16 tahun (Switri, 2022). Oleh karena itu anak tunagrahita harus memerlukan perhatian dan bimbingan yang lebih sehingga anak diharuskan untuk mengikuti pendidikan di sekolah yang khusus yang kita kenal dengan sekolah luar biasa (SLB).

Menurut *World Health Organization* (2019) diperkirakan lebih dari 450 juta orang anak yang mengalami gangguan mental atau tunagrahita. Beban penyakit global sebanyak 12%, retardasi mental diperkirakan meningkat sebesar 15% pada tahun 2020 (Panzilion, 2021). Menurut data dari Data Pokok Pendidikan (Dapodik) mengenai statistik SLB tahun 2023/2024, Indonesia memiliki total 158.729 siswa di SLB negeri dan swasta. Lebih dari 50% siswa berada di Pulau Jawa (89.404) dan sisanya (69.388) tersebar di berbagai pulau dan daerah di Indonesia.

Provinsi Jawa Barat menjadi provinsi dengan jumlah SLB terbanyak dengan total 28.475 siswa. Siswa tunagrahita menjadi siswa yang terbanyak dengan total 17.014 siswa. Oleh karena itu, dibandingkan dengan total populasi siswa SLB di Indonesia, maka terhitung 17,9% ABK bersekolah di Provinsi Jawa Barat. Jawa Timur menjadi provinsi setelah Jawa Barat dengan dengan total 22.055 siswa. Jumlah ini mencakup 13,8% dari total populasi siswa SLB di Indonesia. Selanjutnya diikuti oleh Provinsi Jawa Tengah dengan total 20.972 siswa, Banten 6.672 siswa, DKI Jakarta 6.201 siswa, dan DI Yogyakarta 5.029 siswa.

Anak tunagrahita kurang cakap dalam memikirkan hal-hal abstrak yang sulit, dan berbelit-belit, anak tunagrahita kurang atau terbelakang atau tidak berhasil bukan untuk sehari dua hari atau sebulan atau dua bulan, tetapi untuk selama-lamanya, dan bukan hanya dalam satu dua hal tetapi hampir segalanya, lebih-lebih dalam motorik halusnya seperti menulis, menggunting, meronce ataupun memegang benda yang lebih kecil (Tisnawati, 2020). Untuk itu, mengembangkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita dapat dilakukan dengan cara melakukan latihan secara berulang-ulang bervariasi dan dalam keadaan yang menyenangkan salah satu satunya melakukan aktivitas yang melibatkan gerak jari dan tangan.

Aspek fisik motorik merupakan proses dimana seseorang berkembang melalui respon yang menghasilkan suatu gerak yang saling berkoordinasi, terorganisir dan terpadu. Adapun aspek fisik motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar merupakan perkembangan anak yang

menghasilkan gerak-gerak seperti berjalan, berlari, merangkak, melompat dan lain - lain, sedangkan motorik halus merupakan gerakan-gerakan yang hanya memanfaatkan otot - otot halus dan membutuhkan koordinasi mata seperti menulis, menggunting, melipat, meremas dan lain-lain (Agustina dkk., 2022; Panzilion et al., 2020) dalam (Padila dkk., 2023).

Bermain bagi anak merupakan kegiatan atau aktivitas untuk bersenang – senang. Bermain bukan hanya sekedar bersenang – senang tetapi sebagai media pembelajaran. Seperti yang dikatakan Sigmund Freud (1958) dalam (Widiyono dkk., 2022) bermain juga dapat digunakan sebagai terapi. *Association for play therapy* mendefinisikan terapi bermain merupakan salah satu model yang teoritis untuk membangun proses interpersonal, di mana perawat dapat menggunakan kemampuan atau kompetensinya untuk membantu klien dalam mencegah atau menyelesaikan kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan serta perkembangan yang optimal pada anak (VanFleet et al., 2010) dalam (Ns. Ni Luh Kompyang Sulisnadewi dkk., 2022). Menurut konsep *edutainment* belajar tidak akan berhasil dalam arti sesungguhnya bila dilakukan dalam keadaan yang menegangkan dan menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati angka berada dalam kondisi yang menyenangkan. Manfaat bermain bagi anak dapat mengembangkan motorik, kognitif, afektif, bahasa, dan sosial. Oleh karena itu, upaya untuk membantu anak sekolah dalam mengembangkan kemampuan motorik halusnya dapat dilakukan *finger painting* atau metode mewarnai dengan jari. Permainan *finger painting*

merupakan permainan dengan menggambar menggunakan jari secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat apapun, bertujuan untuk mengembangkan fantasi, imajinasi, kreasi, melatih otot – otot jari, stimulasi koordinasi jari dan mata, dan mengkombinasikan warna (Saputri, 2021) dalam (Padila dkk., 2023). Mengingat bahwa dengan kegiatan ini anak dapat mengontrol gerakan jarinya, oleh karena itu latihan ini sangat penting (Padila dkk., 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Pramesti dkk., 2024) menyebutkan bahwa kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita di SLB Laniang Makassar. Setelah penelitian dilaksanakan diketahui bahwa kegiatan *finger painting* terhadap kemampuan motorik halus anak tunagrahita menunjukkan adanya peningkatan mean level. Hasil penelitian pada fase Baseline 1 menunjukkan pemerolehan skor dengan rata-rata 20 yang termasuk kategori kurang. Fase intervensi, memperoleh skor dengan rata-rata 56 yang termasuk kategori baik. Sedangkan fase Baseline 2, memperoleh skor dengan rata-rata 68,33 yang termasuk kategori baik.

Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh (Irma Zuhira, 2018), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan *finger painting* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang di SLB C Dharma Wanita Lebo Sidoarjo. Ditunjukkan dengan $Z_h = 2,22$ lebih besar dari pada nilai kritis $Z_{tabel 5\%}$ yaitu 1,96 (Z_h

> Zt) yang artinya ada pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang.

Menurut data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat, jumlah penyandang disabilitas mental/jiwa di kabupaten Majalengka pada tahun 2022 sebanyak 700 jiwa. Data dari Dinas Pendidikan Kabupaten Majalengka menyebutkan bahwa terdapat 13 SLB (Sekolah Luar Biasa) yang diperuntukkan bagi anak-anak berkebutuhan khusus di Majalengka. Di antaranya di Kecamatan Leuwimunding, Kecamatan Kasokandel, Kecamatan Cikijing, Kecamatan Jatiwangi, Kecamatan Sumberjaya, Kecamatan Talaga, Kecamatan Kadipaten, dan 4 SLB di Kecamatan Majalengka, serta Kecamatan Maja yang memiliki 2 SLB. Khususnya di SLB Welas Asih Kecamatan Maja memiliki jumlah anak tunagrahita sebanyak 59 siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada beberapa anak tunagrahita di SLB Welas Asih Kecamatan Maja bahwa pada anak usia sekolah kemampuan motorik halusnya belum dilakukan dengan baik seperti dalam memegang alat tulis masih sering tejatuh, pensil sering terbalik, saat menggoreskan tulisan menggunakan pensil untuk menulis masih dibantu guru. Anak SLB Welas Asih Kecamatan Maja mengeluhkan bosan saat pembelajaran menulis. Oleh karena itu cara mengatasi kebosanan pada anak, peneliti memilih untuk menggunakan media *finger painting* karena kegiatannya yang menarik dan dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Adapun bahan yang digunakan mudah didapatkan di lingkungan

sekolah dan harganya yang ekonomis, sehingga permainan *finger painting* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita.

Berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik untuk melakukan studi kasus tentang “Pengaruh Terapi Bermain *finger painting* Terhadap Motorik Halus Anak Tunagrahita Di SLB Welah Asih Kecamatan Maja Tahun 2025”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Terapi Bermain *Finger Painting* Terhadap Motorik Halus pada Anak Tunagrahita di SLB Welas Asih Kecamatan Maja Tahun 2025?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Terapi Bermain *Finger Painting* Terhadap Motorik Halus pada Anak Tunagrahita di SLB Welas Asih Kecamatan Maja Tahun 2025.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi kemampuan Motorik Halus sebelum dilakukannya Terapi Bermain *Finger Painting* pada Anak Tunagrahita di SLB Welas Asih Kecamatan Maja Tahun 2025.

2. Mengidentifikasi kemampuan Motorik Halus sesudah dilakukannya Terapi Bermain *Finger Painting* pada Anak Tunagrahita di SLB Welas Asih Kecamatan Maja Tahun 2025.
3. Menganalisa Pengaruh Terapi Bermain *Finger Painting* Terhadap Motorik Halus pada Anak Tunagrahita di SLB Welas Asih Kecamatan Maja Tahun 2025.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan pengkajian secara spesifik kepada anak Tunagrahita dan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang Pengaruh Terapi Bermain *Finger Painting* Terhadap Motorik Halus pada Anak Tunagrahita bagi mahasiswa maupun peneliti selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Institut Teknologi dan Kesehatan Mahardika Cirebon

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan diharapkan akan mengembangkan pembelajaran dalam penerapan intervensi serta mengembangkan metode praktikum pada Anak Tunagrahita dalam Mata Kuliah Keperawatan Anak.

2. Bagi SLB Welas Asih Kecamatan Maja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi tambahan dan akan menjadi bahan evaluasi kurikulum berbasis

bermain yang melibatkan labskill pada Anak Tunagrahita di SLB Welas Asih Kecamatan Maja.

3. Dinas Pendidikan Kecamatan Majalengka

Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan pengembangan kolaboratif yaitu kesehatan, edukasi dan labskill. Serta penerapan terapi untuk meningkatkan kesehatan Anak Tunagrahita.

4. Bagi Perawat

Hasil penelitian ini diharapkan akan mengembangkan pelayanan kesehatan serta pemeriksaan perkembangan motorik rutin pada Anak Tunagrahita.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan akan menambah ilmu pengetahuan dan mengembangkan *intervensi* terapi bermain *finger painting* pada Anak Tunagrahita.

6. Bagi Orang Tua dan Keluarga Anak Tunagrahita

Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan evaluasi terhadap pola asuh orang tua serta keluarga pada Anak Tunagrahita.

1.5 Keaslian Penelitian

Adapun penelitian yang berkaitan dengan penulisan judul Pengaruh Terapi Bermain *Finger Painting* Terhadap Motorik Halus Anak Tunagrahita di SLB Welas Asih Kecamatan Maja.

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Pramesti dkk., 2024). *Elementary Education Journal*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita kelas III. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *Single Subject Research (SSR)* dengan desai A-B-A. Subjek penelitian ini adalah satu orang anak tunagrahita kelas III. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes pembuatan. Adapun persamaan pada penelitian ini yaitu variabel dependen dan independen, memiliki persamaan dalam fokus intervensi, yaitu menggunakan *Finger Painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita. Adapun perbedaan signifikan dalam desain penelitian, populasi dan sampel, serta metode analisis.
2. (Padila dkk., 2023). “Apakah Bermain Lego dan *Finger Painting* Efektif Mengukur Perkembangan Motorik Halus Anak Berkebutuhan Khusus?”. *Jurnal Keperawatan Silampari*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan efektivitas bermain lego dengan *finger painting* terhadap perkembangan motorik halus anak berkebutuhan khusus. Jenis penelitian ini menggunakan rancangan *quasi eksperiment, two group pre-post test equivalent without control group design*. Sampel

penelitian ini berjumlah 30 orang, dibagi dalam 2 kelompok intervensi yaitu kelompok bermain lego dan kelompok bermain *finger painting*, sampel diambil dengan Teknik *purposive sampling*. Analisis penelitian dilakukan secara univariat dan bivariat, univariat untuk melihat distribusi frekuensi skor masing – masing kelompok, dan secara bivariat untuk melihat perbedaan rata – rata skor kategori perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah intervensi pada kedua kelompok menggunakan uji *Wilcoxon*, dan untuk mengetahui perbandingan perbedaan efektifitas kedua kelompok intervensi menggunakan uji *mann withney*. Pada penelitian memiliki kesamaan pada variabel independen dan dalam fokus dan tujuan umum, yaitu mengevaluasi efektivitas *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak berkebutuhan khusus. Namun, terdapat beberapa perbedaan penting dalam desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen, dan metode analisis data yang digunakan.

3. (Irma Zuhira, 2018). Penelitian ini berjudul "Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang di SLB C Dharma Wanita Lebo Sidoarjo". Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah kegiatan *Finger Painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang di SLB C Dharma Wanita Lebo Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen pre-experimental, one group pre-test - post-test design. Penelitian ini akan melibatkan semua anak

tunagrahita sedang kelas rendah di SLB C Dharma Wanita Lebo Sidoarjo sebagai populasi. Pengambilan sampel dilakukan secara non-random sampling. Untuk mengukur kemampuan motorik halus anak-anak, penelitian ini menggunakan lembar observasi awal dan akhir, serta tes perbuatan *pre-test* dan *post-test*. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan analisis data statistik non-parametrik jenis *Wilcoxon Match Pairs Test* mengingat jumlah sampel kurang dari 10 anak. Pada penelitian ini memiliki persamaan pada variabel independen serta dependen dan dalam fokus dan tujuan umum, yaitu mengevaluasi efektivitas *finger painting* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita. Adapun perbedaannya yaitu dalam desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen, dan metode analisis data yang digunakan.

4. (Febrilina dkk., 2022). “Pengaruh *Art Therapy Finger Painting* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Autis di SLB Suryo Bimo Kresno Semarang”. Prosiding Seminar Nasional STIKES Telogorejo Semarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan motorik halus pada anak autis sebelum dan sesudah diberikan *art therapy finger painting*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre eksperiment dengan rancangan penelitian one group pre and post test design*. Populasi dari penelitian ini sebanyak 32 responden, dan sampel yang digunakan adalah total sampling. Alat pengumpulan data yang digunakan terdiri dari kuesioner

kemampuan motorik halus anak autis. Pada penelitian ini memiliki kesamaan dalam fokus dan metode penelitian, variable independent dan dependen. Mereka sama-sama berfokus pada pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kemampuan motorik halus pada anak berkebutuhan khusus, dan keduanya menggunakan metode kuantitatif untuk menganalisis data. Namun, terdapat perbedaan penting dalam beberapa aspek penelitian. Perbedaan pada penelitian ini yaitu desain penelitian, instrumen pengukuran, teknik analisis data.