BAB 1

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan wawancara dengan Aziza (2014), pada dasarnya anak autis memiliki kelainan serius pada otak kecil (motorik sensoris integrasi), yang menyebabkan anak autis memiliki sikap tidak sewajarnya, contohnya seperti tingkah laku menutup diri dari hidup bersosialisasi. Pada umumnya anak autis memiliki dua kategori yang berlawanan yaitu kategori *High Function* dan *Low Function*. Dari kedua kategori tersebut anak dapat ditentukan dari letak kelebihan dan letak kekurangan anak tersebut.

Anak autis memiliki kekurangan terhadap penyerapan informasi, khususnya dalam hal kemandirian, yang meliputi keterbatasan berkomunikasi, berinteraksi serta perilaku anak sehari-hari yang berbeda dengan anak normal lainnya. Permasalahan yang dimiliki anak autis, dapat menghambat proses perkembangan potensi maupun keterampilannya sehingga sangat berpengaruh dalam hal akademik maupun *non* akademik anak tersebut.

Terhambatnya perkembangan anak, dapat disebabkan akibat kurangnya perhatian orangtua dalam hal mendidik dan membimbing aktivitas sehari-hari. Keterhambatan anak juga, dapat disebabkan akibat pemahaman orangtua terhadap pembelajaran yang kebanyakan hanya mengandalkan pendidikan disekolah saja, sehingga dapat menyebabkan beberapa orangtua tidak memahami karakter serta metode yang harus diterapkan kepada anak di dalam pembelajarannya. Kurangnya pemahaman orangtua mengenai metode serta karakteristik yang harus diterapkan, dapat mengakibatkan perkembangan anak tidak berjalan dengan maksimal terutama terhadap kemandirian anak, keterampilan serta perkembangan motorik yang tidak berkembang dengan baik.

Pembelajaran yang diberikan disekolah, dapat mendukung orangtua dalam memberikan pembelajaran yang khususnya dilakukan dirumah, karena pembelajaran yang dilakukan dirumah dapat memacu potensi anak lebih

berkembang secara bertahap dan secara optimal, terutama dalam meningkatkan kemandirian anak, contohnya seperti melakukan kegiatan sehari-hari yang dapat meningkatkan pola berinteraksi anak dalam perkembangan motoriknya. Pembelajaran ini dapat disebut pembelajaran generalisasi, generalisasi yaitu mentransfer kegiatan yang di pelajari di sekolah ke tempat lain misalnya rumah.

Motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak, yang pada dasarnya perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Di setiap gerakan yang anak lakukan, merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian serta sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak anak itu sendiri. Perkembangan motorik anak dapat terhambat pada saat anak baru saja dilahirkan, keterhambatan motorik anak dapat berpengaruh terhadap beberapa aspek yang dapat memicu hambatan perkembangan anak tidak normal, contohnya pada perkembangan anak yang tidak melalui tahapan-tahapan awal seperti merangkak, atau dapat disebut kurangnya stimulasi yang diberikan oleh orangtuanya sendiri
www.papierppeint.wordpress.com

Menurut Aziza (2014), dalam meningkatkan perkembangan anak dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti memberi pengajaran melalui Multi Metode yang dilakukan di SLB PUSPPA Suryakanti. Pengajaran melalui Multi Metode khususnya untuk anak autis, dapat berpengaruh dalam meningkatkan proses perkembangan motorik halus anak serta meningkatan potensi anak dalam hal akademik maupun *non* akademik, seperti meningkatkan sistem syaraf, keterampilan, kepekaan, potensi serta interaksi terhadap orang disekitarnya.

Selain dibutuhkan peran dan pembelajaran, anak autis sangat membutuhkan strategi belajar yang dapat memicu respon anak terhadap media dan pembelajaran yang akan digunakan, contohnya melalui terapi kreatif yang merupakan penggabungan beberapa media maupun visual dalam hal mendukung pembelajaran, dimana media tersebut dapat membantu meningkatan proses kembang koordinasi motorik halus dan visual anak tersebut.

Pada jaman sekarang komputer dapat menjadi salah satu alat pembelajaran yang baru untuk anak autis, dimana orangtua dapat menggunakannya sebagai prasarana baru dalam pembelajaran yang menjadikan terobosan baru dan inovatif. Didalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah Multi Metode juga dapat dikembangkan melalui dukungan visual yang dibuat melalui multimedia interaktif, contohnya seperti teknologi yang telah diuji coba di sekolah dasar Topcliffe di Birmingham yang dapat membantu penyandang autis dalam pembelajarannya.Teknologi tersebut telah berhasil digunakan bagi penyandang penyakit autis melalui media interaktif.

Akan tetapi di Indonesia masih belum banyak yang menggunakannya, sehingga banyak sekolah ataupun orang tua yang kurang mengetahui pembelajaran tersebut tersebut. Jika dilihat dari jaman yang semakin modern dan canggih, pembelajaran melalui multimedia interaktif tersebut dapat menjadi wawasan baru dalam pembelajaran khususnya untuk anak autis, yang dapat meningkatkan perkembangan mororik halus anak dapat berkembang dengan baik. www.dw.de.com

I.2 Identifikasi masalah

1. Orangtua murid penderita anak autis kurang memahami metode yang diterapkan disekolah
2. Banyak orangtua murid penderita anak autis kurang memberi pembelajaran khususnya untuk dirumah.
3. Belum adanya pembelajaran multimedia interaktif khusus untuk anak autis

I.3 Rumusan masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu : Media seperti apa yang dapat membantu orangtua dalam memberi pembelajaran, khususnya untuk dilakukan dirumah bagi anak penderita autis.

I.4 Batasan masalah

1. Target ditujukan kepada anak autis kategori *high function* berumur 7-11 tahun.
2. Program ini hanya berisikan mengenai pembelajaran pengenalan objek melalui multi metode yang akan dilakukan di rumah.
3. Materi didalam perangkat lunak ini hanya berisikan mengenai pembelajaran yang disesuaikan dengan anak autis kategori *high function* berserta dukungan yang terkait dengan metode seperti pengenalan objek

I.5 Tujuan Perancangan

1. Meningkatkan Koordinasi Motorik Halus dan Visual Anak Autis.
2. Meningkatkan Keterampilan dan kemampuan mengingat suatu objek.
3. Menambah wawasan baru dalam pembelajaran yang khususnya untuk anak autis kategori *high function*.
4. Dibuatnya pembelajaran ini bertujuan agar orangtua dapat lebih memperhatikan bahwa pentingnya pembelajaran yang dilakukan dirumah

I.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang akan diperoleh :

1. Bagi perancang perancangan Media ini akan mendukung perancangan dalam mempelajari, menganalisisi dan mengembangkan pembelajaran yang diperoleh untuk diterapkan pada anak Autis dalam dunia nyata.
2. Bagi dunia industri perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak penyandang autis, sehingga dapat dipertimbangkan secara luas dalam dunia Industri.
3. Bagi dunia akademis perancangan ini dapat memberikan informasi bagi calon peneliti lain untuk dapat lebih mengembangkan media ini secara luas dan kompleks, ataupun untuk menyempurnakan media lebih baik lagi .