

BINA PERSEPSI BUNYI DAN IRAMA (BPBI)

Oleh
Drs. Yuyus Suherman, M.Si

Profesionalisasi Guru PLB, sebagaimana diulas pada modul satu menuntut kompetensi yang harus dimiliki. Pekerjaan profesional adalah suatu pekerjaan yang perencanaan, proses dan hasilnya harus dapat dipertanggungjawabkan secara akademik, metodologik, praktik, dan evaluatif sesuai dengan standar normatif keilmuan maupun hukum yang berlaku. Jaminan mutu layanan (*Quality Assurance*) dan tanggung jawab pekerjaan (*Accountability*) merupakan dua syarat yang harus dipenuhi untuk dapat ditegakkannya suatu profesi agar diakui oleh masyarakat. Oleh karena itu pekerjaan suatu profesi (termasuk guru) hanya dapat dilakukan oleh orang-orang yang berhak, memenuhi persyaratan tertentu, memiliki kualifikasi dan kompetensi yang ditetapkan, serta mendapatkan lisensi untuk melaksanakan praktik pekerjaan tersebut. Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut di atas, maka fokus pendalaman pada modul ini adalah berkenaan dengan bina persepsi bunyi dan irama, persepsi, motorik, bina diri atau ADL, Bimbingan Prilaku adaptif, dan pengembangan kreativitas.

A. Bina Persepsi Bunyi dan Irama (BPBI)

1. Hakikat Persepsi Bunyi dan Irama

a. Persepsi Bunyi

Deskripsi tradisional tentang pendengaran menjelaskan persepsi bunyi ini mirip dengan melihat dalam penglihatan dan memberikan peranan aktif pada telinga sebatas dalam situasi-situasi khusus. Ketika terpapar bunyi yang sangat keras, telinga melindungi diri dengan bantuan dua otot kecil yang berlokasi di telinga bagian tengah. Otot-otot itu adalah otot martil, atau *tensor tympani*, dan otot sanggurdi, atau

stapedius. Apabila bebunyian sangat keras dan membahayakan, otot martil melunakan getaran gendang telinga, sementara otot sanggurdi beraksi di jendela oval untuk mengurangi intensitas getaran bebunyian tersebut. Peran otot-otot telinga tengah ini terbatas pada situasi yang sedemikian ekstrem. Tetapi, temuan terbaru menunjukkan peran mereka ternyata jauh lebih penting daripada diduga sebelumnya. Sebagian ahli audiologi menemukan otot sanggurdi memfasilitasi diskriminasi suara. Karena kebanyakan dari kita mementingkan visual, bahkan ketika berhadapan dengan auditori, mari kita gunakan "Zoom" sebagai perumpamaan dalam upaya memahami bagaimana telinga kita terfokuskan, atau secara harfiah menangkap bebunyian.

Listening (mendengar aktif) yaitu kemampuan dan hasrat untuk menggunakan telinga, membawa keselarasan, baik dalam diri kita maupun dalam hubungan kita dengan orang lain. Namun, ketika pendengaran tidak berkembang dengan baik, keselarasan ini terpecah dan komunikasi pun terputus. Akibatnya, dapat muncul berbagai masalah yang merentang mulai dari gangguan bahasa dan berbicara, hiperaktivitas, depresi, autisme, perasaan hancur, hingga tiadanya tujuan hidup.

Dalam penglihatan, terdapat dua mekanisme yang bekerja. Satu mekanisme memungkinkan adanya persepsi visual, yang memungkinkan kita untuk melihat. Mekanisme lainnya memungkinkan pandangan yang fokus, berkat gerakan bola mata dan adaptasi pupil. Ini dapat membuat kita melihat, atau tidak melihat pada objek tertentu. Fenomena auditori yang mengindikasikan sebuah kualitas "pemfokusan", misalnya proses auditori, diskriminasi auditori atau rentang perhatian, biasanya dijelaskan pada level otak. Diasumsikan bahwa telinga menghantarkan seluruh informasi ke otak dan otaklah yang menyeleksi. Tentu saja, memang otak yang mengambil keputusan akhir, namun mungkinkah otak "meminta" telinga untuk menjadi bagian dari proses seleksi tersebut, sebagaimana gerakan bola mata pada penglihatan. Dengan kata lain, mungkinkah otak secara aktif juga melibatkan telinga dalam memfokuskan atau lebih tepat lagi dalam menangkap bebunyian.

Gambaran baru tentang cara kerja telinga ini mengikuti model penglihatan. Bagian pertama proses tersebut persepsi bunyi adalah mendengar (pasif). Bagian

kedua penyelarasan bunyi adalah cara mendengar pasif (hearing) atau mendengar aktif (listening). Dengan demikian otot-otot pendengaran-aktif. Otot sanggurdi adalah satu-satunya bagian tubuh yang selalu tegang. Otot ini selalu bekerja, tidak pernah beristirahat. Otot sanggurdi tidak Cuma menyediakan perlindungan dari bunyi eksternal, tetapi juga dari bunyi internal. Tutuplah telinga dengan tangan, atau tempelkan telinga pada tubuh. Dengan melakukan ini, kita akan memahami adanya kegaduhan konstan yang dibuat tubuh. Walaupun demikian, kita dapat mengalami ketenangan. Otot telinga tengah bertindak bagai penjaga mereka melindungi tidur kita, namun juga membangunkan manakala perlu.

Mendengar aktif adalah fungsi pemfokusan dan perlindungan aktif telinga. Fungsi ini memungkinkan kita menerima yang kita inginkan dan menolak yang tidak kita kehendaki. Analogi peranan telinga dalam mendengarkan adalah katak yang menjulur lidahnya untuk menangkap sekor lalat. Baik manusia maupun binatang mengembangkan suatu dominasi untuk melakukan tindakan-tindakan sadar atau disengaja. Namun hanya manusia yang memperlihatkan kecenderungan tangan kanan yang luar biasa ini. Barangkali, fungsi bahasalah yang cenderung kanan. Bahasa sekadar memanfaatkan tubuh untuk mengekspresikan pikiran.

b. Hakikat Irama (*Rithme*)

Terjadinya *irama* disebabkan oleh suatu susunan peristiwa yang secara teratur terjadi berulang-kali, misalnya peristiwa suara atau bunyi yang datangnya dari sumber bunyi dengan sasarannya berupa waktu. Bunyi atau suara yang menimbulkan irama dapat muncul dari suara jam, jatuhnya titik-titik air hujan, ketukan-ketukan jari-jemari di meja kesemuanya berada dalam suatu ukuran waktu yang memerlukan interval tertentu. Kesadaran kita terhadap waktu dilandasi oleh pengamatan terhadap suara atau bunyi dalam bentuk yang berbeda-beda. Bunyi yang terdengar oleh telinga manusia, kemudian dapat diulang kembali, diamati sebagai suatu peristiwa masa lampau. Peristiwa selama kita mendengar bunyi itu disebut pengamatan yang berlangsung saat sekarang, peristiwa pada saat kita mengharapkan bunyi berikutnya

disebut masa yang datang. Sedangkan masa yang sunyi akan memberikan kesempatan kepada pendengaran kita untuk dapat mengamati masa yang akan datang.

Bunyi yang teratur dapat membantu seseorang untuk dapat membedakan antara waktu yang ada pada diri seseorang bersangkutan dengan waktu yang batasnya tidak terhingga. Kelanjutan dari perbedaan waktu itu memungkinkan seseorang dapat menggabungkan peristiwa-peristiwa yang datangnya saling berurutan ke dalam satuan-satuan atau unit. Unit semacam ini merupakan salah satu jenis dalam struktur irama yang tingkatannya lebih tinggi dari urutan peristiwa yang rentetannya kurang teratur. Maka sewajarnya jika seseorang ingin mengenal dan mengulang susunan peristiwa-peristiwa tertentu melalui aksentuasi. Aksentuasi dalam hal ini dapat mempermudah saat mengenali dan mengulangi struktur irama yang khusus tersebut.

Dari hasil pantauan pengamatan terhadap irama seperti yang telah dipaparkan di atas, maka kita mengenal irama sebagai berikut ini.

1. Struktur irama berkaitan dengan pendengaran manusia (*auditory*), dan susunan peristiwa mempunyai ukuran waktu yang disebut dengan bunyi atau suara.
2. Struktur irama yang berkaitan dengan penglihatan (*visually*) terdiri atas susunan peristiwa ruang.
3. Struktur irama berkaitan dengan pengamatan (*perceptive*) disebut susunan peristiwa yang berkaitan dengan gerak-tubuh manusia. Peristiwa-peristiwa yang terjadi akan meliputi penggunaan waktu dan ruang dimana aksentuasi akan memberikan susunan-irama terhadap gerakan-gerakan yang terjadi pada tubuh seseorang bersangkutan. Pada saat ini akan muncul bermacam-macam bentuk tenaga yang tingkatannya berjenjang selama seseorang melakukan pola gerak.

Dalam kehidupan ini, ternyata hubungan antara manusia dengan irama terdapat suatu bentuk yang saling tarik menarik sehingga menimbulkan ketegangan yang menjadikan tantangan bagi manusia untuk melakukan gerakan. Terjadinya gerakan bisa spontan, bisa juga secara penuh kesadaran atas perintah dari sistem syaraf pusat yang ada di otak. Gerakan seseorang dengan kemampuan tenaga yang

bersangkutan tersebut dapat dilakukan secara berulang dan tentunya sangat berkaitan dengan penggunaan waktu, ruang dan bentuk gerakan manusia yang berirama.

Perkembangan berikutnya, adanya rangsangan untuk melakukan gerak yang menggebu terhadap diri perorangan untuk mengungkapkan gerakan berirama semakin menipis disebabkan oleh adanya pengaruh etika kehidupan. Mendengarkan irama dari sebuah lagu atau sebuah simfoni-melodi yang dimainkan seorang pianis yang benar-benar sempurna sehingga terdengarnya sangat merdu-merayu menyentuh kalbu, akan terlihat berbeda jika mendengarkan bunyi yang dihasilkan oleh suara gendang yang bertalu-talu. Pengaruh gendang dapat segera menggerakkan hati seseorang sehingga ia terangsang untuk melakukan gerakan mengikuti irama gendang. Berbeda dengan suara piano yang digerakkan oleh seorang pianis yang piawai, maka suara yang indah yang terselubung dalam bunyi-bunyi khusus piano tersebut memerlukan penghayatan tersendiri bagi para pendengarnya.

Menurut teori musik, melodi atau lagu terdiri atas sederetan nada-nada yang tersusun dan berirama. Irama yang lebih dinamis terdiri atas bunyi yang berturut-turut. Melodi merupakan sederetan tangga-nada dari masa lampau dan nada-nada yang akan datang, sehingga coraknya bisa terlihat dengan jelas. Dalam sebuah melodi yang kita dengar akan dapat membawa batin seseorang untuk mengikutinya dan menuju ke arah gerakan seirama dengan lagu yang didengarnya. Suara yang memiliki suatu rangkaian yang terdiri atas nada-nada disebut sebagai sebuah melodi. Fungsi melodi pada sebuah musik amat memegang peranan penting karena melodi akan meliputi dan memelihara irama, sehingga terciptalah suatu keharmonisan. Selanjutnya fungsi melodi adalah memperkuat irama sehingga akan terbentuk tangga-tangga nada yang akan dapat menimbulkan aktivitas gerak seseorang sebagai luapan perasaan sesuai dengan tinggi dan rendahnya tangga nada dalam irama lagu.

Dalam dunia pendidikan, lingkungan sekolah yang memungkinkan terwujudnya banyak gerakan dengan teratur dan berirama, sangat berarti sekali bagi kelancaran proses pendidikan di sekolah yang bersangkutan. Lingkungan semacam ini bagi guru-kelas sangat membantu dalam melakukan intervensi pembelajarannya,

karena lingkungan tersebut dapat dipakai sebagai “penyejuk hati” atau dapat menurunkan gejala-gejala perasaan yang tidak menentu dari setiap peserta didik. Dalam konteks semacam ini, irama bekerja secara sugestif terhadap gerak manusia yang ada di dalam lingkungan tersebut. Kita menyadari bahwa setiap orang sangat mudah terpengaruh terhadap irama, karenanya bentuk gerak dan tari sering diiringi dengan irama. Dalam hal ini gerak tari yang berirama sering dipakai sebagai alat untuk mengekspresikan perasaan seseorang.

2. Bina Persepsi Bunyi dan Irama

Secara harfiah Bina persepsi bunyi dan irama (BPBI) berarti latihan berbicara. BPBI dapat dipandang sebagai suatu seri latihan yang berstruktur yang ditata dari tahap yang sederhana sampai yang kompleks meliputi latihan deteksi, diskriminasi, pengenalan dan pemahaman wicara/ungkapan lisan. Tujuan program BPBI adalah membantu anak “tunarungu” belajar mendengar, menafsirkan rangsangan bunyi yang sampai ketelinganya. Anak Tunarungu mendengar melalui dua sarana atau persyaratan yaitu dengan alat bantu dengar dan dengan latihan (*earobics*). Program/latihan BPBI dikembangkan sesuai daya dengar anak dan matriks lingkup pembinaan BPBI. Cakupan programnya adalah latihan deteksi/kesadaran bunyi, membedakan berbagai bunyi, mengenal bunyi, memahami bunyi, ikhtisar tubuh, menemukan sumber bunyi, membilang jumlah bunyi. Berdasarkan pendekatan Tomatis, program latihan (*earobics*) atau BPBI dilakukan melalui; 1) fase pasif dan 2) fase aktif:

1). Fase Pasif

Pada fase pasif dilakukan melalui head-phone, anak mendengar suara-suara yang dimodifikasi oleh perangkat pelatihan mendengar yang diciptakan Dr. Tomatis (telinga elektronik). Tujuan utama fase pasif ini adalah menciptakan kembali lingkungan pralahir melalui bebunyian yang kaya akan frekuensi tinggi. Selain itu, gunanya adalah memberi anak hasrat dan energi agar menggunakan pendengarannya untuk berkomunikasi, serta untuk menghadapi perubahan-perubahan yang akan datang. Fase ini juga menyusun tahapan untuk fase program berikutnya,

yaitu fase pelatihan. Di katakan pasif karena anak tidak perlu secara sadar menaruh perhatian pada bebunyian dari headphone atau melakukan pelatihan suara. Mereka dapat melakukannya sambil melukis, menggambar, bermain, berbicara, bahkan tidur..

Stimulasi bunyi sepanjang fase pasif biasanya merupakan kombinasi rekaman suara ibu dengan musik Mozart. Rekaman suara ibu yang sedang membaca keras-keras dimodifikasi oleh filter-filter elektronik untuk menonjolkan frekuensi-frekuensi tinggi suara itu. Sebenarnya, hasil akhir modifikasi ini jarang sekali menyerupai suara aslinya. Bunyi bising seperti peluit yang mendecit inibagaikan bebunyian dari dunia lain. Suara ibu membawa si pendengar kembali ke dalam rahim, membangun sebuah jembatan antara dunia di dalam kandungan ibu dan dunia lain sesudah kelahiran. Seperti kembali ke akar terdalam dari telinga yang mendengar. Fase pasif diakhiri dengan suatu proses yang disebut kelahiran sonic. Proses ini merupakan suatu defiltering atau pelepasan kembali secara progresif suara yang terasing tadi, yang mereproduksi penghubung antara mode mendengar pralahir dan mode sesudah lahir. Metode serupa dilakukan dengan musik Mozart.

2) Fase Aktif

Fase kedua disebut aktif karena mengandung pelatihan. Anak menggunakan suara mereka sendiri untuk memberi makan telinga sekaligus merangsang pendengaran mereka, yang pada gilirannya akan mengontrol produksi suara. Selama fase pasif pendengaran dibangun. Berikutnya menerapkannya pada suara melalui pelatihan-pelatihan. Anak mendengar bunyi rekaman melalui headphone dan mengulangnya melalui mikrofon. Baik bunyi asli maupun suara asli dimodifikasi oleh Telinga Elektronik untuk memproduksi pendengaran akurat. Kemudian dikirim kembali ketelinga melalui *headphone*. Pada fase aktif ini, produksi suara pertamakali disentuh lewat pelatihan menyanyi dan bersenandung. Kemudian, melalui pengulangan kata dan kalimat diperkenalkan bahasa tulisan. Setiap sesi aktif memakan waktu satu setengah jam dan diikuti oleh setengah jam berikutnya untuk

mendengar musik. Proses ini memungkinkan anak untuk beristirahat dan santai antara pelatihan, sembari tetap merangsang telinga.

Tahap fase aktif berikutnya terdiri dari pengulangan kata dan kalimat yang penuh dengan bunyi bahasa siulan, seperti s,f,ch dan j. Huruf-huruf tersebut menghasilkan bebunyian berfrekuensi tinggi. Untuk memberikan bobot lebih pada pelatihan dalam rentang frekuensi tinggi tersebut, frekuensi stimulasi suara yang rendah secara progresif disaring. Sikap tubuh, teknik pernafasan, dan produksi suara yang dipelajari saat berlatih menyanyi masih dipertahankan. Bebunyian diartikulasikan se jelas mungkin dengan bibir yang disorongkan ke depan. Dengan tahapan program ini, anak akan menyadari bahwa aktivitas membaca mereka akan menjadi lebih cepat, lebih menyenangkan dan tidak melelahkan. Pada titik ini, anak diminta untuk membaca keras-keras buku yang mereka pilih sendiri, sementara suara mereka dipantau oleh Telinga Elektronik. Karena dalam pelatihan ini penekanannya terletak pada kualitas suara, mereka harus membaca dengan relatif lambat dan dengan ekspresi yang baik.

Activity of Daily Living (ADL) Bagi ABK

Oleh

Drs. Yuyus Suherman, M.Si

A. Hakikat Activity of Daily Living (ADL) .

Istilah *Activity of Daily Living* (ADL) atau aktivitas kegiatan harian yang lebih familiar dalam dunia Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dikenal dengan istilah “Bina Diri”. Bina Diri mengacu pada suatu kegiatan yang bersifat pribadi, tetapi memiliki dampak dan berkaitan dengan human relationship. Disebut pribadi karena mengandung pengertian bahwa keterampilan-keterampilan yang diajarkan atau dilatihkan menyangkut kebutuhan individu yang harus dilakukan sendiri tanpa dibantu oleh orang lain bila kondisinya memungkinkan. Beberapa istilah yang biasa digunakan untuk menggantikan istilah Bina Diri yaitu “*Self Care*”, “*Self Help Skill*”, atau “*Personal Management*”. Istilah-istilah tersebut memiliki esensi sama yaitu membahas tentang mengurus diri sendiri berkaitan dengan kegiatan rutin harian.

Pembelajaran Bina Diri diajarkan atau dilatihkan pada ABK mengingat dua aspek yang melatar belakangnya. Latar belakang yang utama yaitu aspek kemandirian yang berkaitan dengan aspek kesehatan, dan latar belakang lainnya yaitu berkaitan dengan kematangan sosial budaya. Beberapa kegiatan rutin harian yang perlu diajarkan meliputi kegiatan atau keterampilan mandi, makan, menggosok gigi, dan ke kamar kecil (toilet); merupakan kegiatan yang sangat erat kaitannya dengan aspek kesehatan seseorang. Kegiatan atau keterampilan bermobilisasi (mobilitas), berpakaian dan merias diri (grooming) selain berkaitan dengan aspek kesehatan juga berkaitan dengan aspek social budaya, hal ini sejalan dengan Arifah A. Riyanto (1979 : 93) yang menyatakan, ditinjau dari sudut social budaya maka pakaian merupakan

salah satu alat untuk berkomunikasi dengan manusia lain. Dengan demikian jelaslah bahwa pakaian ini bukan saja untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat biologis material, tetapi juga akan berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan social psikologis. Berpakaian yang cocok atau serasi baik dengan dirinya ataupun keadaan sekelilingnya akan dapat memberikan kepercayaan pada diri sendiri...

Dari contoh-contoh di atas, maka tepatlah bahwa mata pelajaran Bina Diri merupakan kegiatan pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus, mengingat anak-anak berkebutuhan khusus tertentu ada yang belum atau tidak bisa mandiri dalam hal berpakaian, mandi, menggosok gigi, makan, dan ke toilet. Hal-hal tersebut merupakan kebutuhan dasar manusia yang paling mendasar. Spektrum Bina Diri bagi ABK mempunyai ruang garap yang cukup luas dalam arti bahwa setiap anak berkebutuhan khusus membutuhkan ADL yang berbeda. Untuk setiap anak perbedaan-perbedaan itu berkaitan dengan hambatan yang dimiliki anak yang menyebabkan keragaman cara, alat, ataupun metoda yang dipergunakan oleh individu-individu dalam berlatih.

Prinsip dasar kegiatan Bina Diri meliputi dua hal, yaitu: 1) berkaitan dengan peristilahan yang dipergunakan seperti dijelaskan sebelumnya. Perbedaan istilah di atas bila ditinjau dari sudut kepentingan masyarakat tidaklah berbeda, secara esensi sama yaitu membahas tentang aktivitas yang dilakukan seseorang dalam memenuhi kebutuhan hariannya dalam hal perawatan atau pemeliharaan diri, 2) berkaitan dengan fungsi dari kegiatan Bina Diri, yaitu: (a) mengembangkan keterampilan-keterampilan pokok/penting untuk memelihara (maintenance) dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan personal. (b) Untuk melengkapi tugas-tugas pokok secara efisien dalam kontak social sehingga dapat diterima di lingkungan kehidupannya, (c) Meningkatkan kemandirian.

Prinsip umum pelaksanaan Bina Diri yaitu: 1) Assesmen: Observasi secara alamiah., Menemukan hal-hal yang sudah dan belum dimiliki anak dalam berbagai haldan Menemukan kebutuhan anak, 2) Keselamatan (safety), 3) kehati-hatian (poise), 4) Kemandirian (independent), 5) Percaya diri (confident), 6) Tradisi yang

berlaku disekitar anak berada (traditional manner), 7) Sesuai dengan usia (in appropriate), 8) Modifikasi; alat dan cara dan 9) Analisa tugas (task analysis).

2. ADL atau Bina Diri bagi ABK.

Keragaman individu dari anak berkebutuhan khusus membawa dampak pada kebutuhan anak secara beragam pula. Salah satu kebutuhan ABK yaitu ADL atau Bina Diri. Berdasarkan fakta lapangan tidak semua ABK memerlukan pembelajaran atau pelatihan Bina Diri, misalnya anak tunarungu wicara dan anak tunalaras karena baik secara fisik, intelektual, juga sensomotorik tidak terganggu sehingga tidak ada hambatan bagi mereka untuk melakukan kegiatan rutin harian kecuali hambatan berkomunikasi bagi ATR dan hambatan penyesuaian sosial-emosi bagi anak tunalaras.

Bagi anak tunagrahita, tunanetra, dan tunadaksa keterampilan Bina Diri menjadi suatu keharusan.

1) Bina Diri bagi Anak Tunanetra.

a) Community survival skill

Aspek ini menyangkut bagaimana seorang tunanetra dapat mempertahankan kehidupannya di tengah-tengah masyarakat. Untuk tujuan di atas maka ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki, yaitu: (1) social Academic, meliputi kemampuan baca, tulis, angka, waktu, dan ukuran. (2) . Economic Management: memegang dan mengatur uang; berbelanja; budgeting; banking (3). Kewarganegaraan: aturan-aturan yang berlaku di masyarakat; hak dan kewajiban sebagai anggota masyarakat, penggunaan sumber-sumber dan layanan umum di masyarakat, seperti: layanan telepon, kantor Pos, rumah sakit, dan lain-lain.

b) Personal Care Skill

Aspek ini mencakup; (1) Kebiasaan Pribadi seperti makan, ke toilet, mandi, menggosok gigi, menggunakan deodorant, memotong kuku, mencukur jenggot, merawat rambut, berhias (grooming), merawat anak dan bayi. (2) Mengatur Rumah Tangga, seperti mengatur, membersihkan, memelihara rumah dan halaman, serta membeli, memelihara dan menyimpan pakaian (mencuci, menjemur, menyetrika, melipat, dan menggantung), termasuk memelihara sepatu, (memakai, menyemir, dan menyimpan), berikutnya termasuk memilih baju yang tepat (keserasian berkaitan dengan waktu)

d) Interpersonal Competance Skill

Aspek ini mencakup keterampilan memperkenalkan diri, keterampilan berteman (relationship), keterampilan berkomunikasi (berekspresi, berbicara wajar dalam arti jelas dan tidak terlalu keras), dan tanggung jawab (responsibility).

e) Keterampilan yang berhubungan dengan pekerjaan

Aspek ini mencakup kebiasaan dalam menerima kritik, kemandirian bekerja, kebiasaan mengikuti aturan, kemampuan mengambil keputusan, kemampuan mempergunakan dan memelihara peralatan, keterampilan dalam berperilaku dalam bekerja (berhubungan dengan individu sebagai pekerja dan kemampuan menilai arti kerja apakah kerja bakti atau kerja professional

Anak dengan *Physically Handicapped* berbeda dengan Anak Berkebutuhan Khusus lainnya, mengingat kemampuan gerakanya yang terbatas. Mereka yang cerebral palsy misalnya, ada yang mampu bermobilisasi dengan bantuan alat (*support aids*) dan ada yang mampu bermobilisasi tanpa support aids. Bagi anak tunadaksa keterampilan bina diri tidak bias lepas dari keterampilan gerak sehingga istilah *Activities of Daily Living* (ADL) disebut Bina Diri dan Bina Gerak

Ada beberapa alat yang dipakai oleh anak tunadaksa dalam bermobilisasi seperti brace (*long and short brace*), crutch, dan wheel chairs. Disamping penggunaan alat Bantu yang bervariasi, hal lain yang perlu dipertimbangkan yaitu berat ringannya hambatan yang dialami anak, sehingga latihan bagi pengguna kursi

roda yang satu dengan yang lain bias berbeda, dengan kata lain variasi hambatan sangat menentukan jenis latihan walaupun hanya menyangkut latihan bergerak.

Bina Diri dan Bina Gerak bagi anak Tunadaksa pelaksanaannya meliputi *ADL in bed dan ADL out bed*, mengingat cakupan bahasan materi terlampau luas maka akan dibatasi pada ADL yang bersifat umum (*Activities of Daily Living General Classification*) yang meliputi: 1) *Self Care*: a. Toilet Activities yang meliputi hygiene dalam mandi, menggosok gigi, dan cebok setelah buang air besar (b-a-b) dan buang air kecil (b-a-k) serta appearance berupa merawat rambut, grooming, dan mencukur jenggot; b. *Dreassing Activities*; c. *Eating Activities*. 2) Ambulation, yaitu berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kursi roda baik di dalam rumah (in door) maupun di luar rumah (out door). 3) Hand Activities yang mencakup : a. berkomunikasi (Communication), baik signal light, pressing bell button (memijit tombol), maupun writing and using telephone (menulis dan mempergunakan telepon). b. management of button, zippers, and shoelaces (memasang kancing, resleting dan menggunakan rak sepatu), c. Handling of furniture and gadgets, kegiatannya meliputi: menarik dan menutup, mengunci, memutar dan menutup kran

STRATEGI PENGEMBANGAN PERSEPSI

Oleg

Drs. Yuyus Suherman, M.Si

A. Hakikat Persepsi

Persepsi, adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Melalui persepsi ini manusia akan terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Manusia mengenal dunia nyata, baik dirinya sendiri maupun dunia sekitarnya dimana dia berada, dengan melihatnya, mendengarnya, membaunya, atau mengecapnya. Cara individu mengenal objek yang demikian itu disebut persepsi. Sedangkan melihat, mendengar, membau dan mengecap itu disebut modalitas persepsi. Individu menangkap berbagai gejala diluar dirinya melalui indra yang dimilikinya. Proses penerimaan rangsang-rangsang ini disebut pengindraan. Akan tetapi pengertian terhadap lingkungan bukan sekedar hasil pengindraan, sebab dalam persepsi ada unsur interpretasi terhadap rangsang yang diterima tersebut. Interpretasi inilah yang menyebabkan individu menjadi subjek dari pengalamannya.

Persepsi visual memainkan peranan sangat penting dalam belajar disekolah, terutama dalam membaca. Anak dengan gangguan persepsi visual akan mengalami kesulitan membedakan bentuk geometri, huruf-huruf atau kata-kata. Ada lima jenis persepsi visual, yaitu : 1) hubungan keruangan (*spatial relation*), 2) diskriminasi visual (*visual discrimination*), 3) diskriminasi bentuk dan latar belakang (*figure-ground discrimination*), 4) *Visual closure*, dan 5) mengenal objek (*object recognition*). Demikian juga persepsi auditoris memegang peran sangat penting dalam belajar. Seperti dikemukakan Lerner (1988:285) berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak anak mengalami kesulitan auditoris, linguistik, dan fonologis. Anak-anak tersebut tidak memiliki masalah dalam ketajaman pendengaran,

tetapi memiliki ketidak mampuan dalam persepsi auditoris, yaitu kemampuan untuk memahami atau menginterpretasikan segala sesuatu yang didengar.

Persepsi taktil dan kinestetik disebut juga persepsi heptik (*heptik perception*). Persepsi heptik menunjuk pada kemampuan mengenal berbagai objek media berbagai objek melalui meraba, mengidentifikasi angka yang ditulis dipunggung, membedakan permukaan kasar dari yang halus, mengidentifikasi jari mana yang digunakan untuk meraba. Persepsi kinestetik diperoleh melalui gerak tubuh dan rasa otot. Kesadaran posisi, rasa tubuh tentang kontraksi otot, tegangan, dan relaksasi. Kedua dimensi dari sistem heptik merupakan hal penting untuk memperoleh informasi tentang kualitas objek, gerak tubuh dan saling hubungan antar mereka. Sebagian tugas sekolah dan tugas kehidupan sehari-hari, menuntut kemampuan persepsi taktil dan kinestetik atau persepsi heptik.

2. Strategi Pengembangan persepsi

a. Strategi Pengembangan Persepsi Visual

Dalam studi tentang tugas-tugas diskriminasi visual sebagai suatu prediktor prestasi belajar membaca di kelas satu SD, Barret seperti dikemukakan oleh Lerner (1988:302) menyimpulkan bahwa ada tiga tugas diskriminasi visual yang memberikan sumbangan terbesar dalam memprediksi kemampuan membaca huruf dan angka, kemampuan menyalin bentuk-bentuk geometrik, dan kemampuan memasang kata-kata tertulis. Implikasi dari hasil studi tersebut adalah perlunya pembelajaran langsung untuk mengembangkan persepsi visual yang dapat meningkatkan kemampuan belajar akademik anak.

Berikut ini adalah beberapa strategi yang dirancang untuk mengembangkan persepsi visual. 1) Papan pasak (*pegboard designs*) ; Suruh anak membuat pola-pola geometrik berwarna di atas papan dengan pasak-pasak berwarna. 2) Papan bentuk (*block designs*); Suruh anak memasang bentuk-bentuk geometrik di atas papan bentuk atau menyalin bentuk-bentuk tersebut di atas kertas. 3) Menemukan

gambar-gambar bentuk yang sama ; Suruh anak menemukan bentuk-bentuk yang sama, misalnya menemukan semua gambar yang berbentuk bulat, segitiga, dan sebagainya. 4) Puzzle; Berikan kepada anak puzzle yang dibuat oleh guru atau yang dibuat secara komersial. Puzzle dapat berbentuk orang, binatang, bentuk-bentuk geometri, angka, atau huruf yang dapat dipotongpotong. 5) Klasifikasi : Berikan kepada anak bentuk-bentuk geometri dalam berbagai ukuran dan warna, kemudian anak diminta untuk mengklasifikasikan bentuk-bentuk tersebut menurut ukuran atau warna mereka. 6) Domino; Ajak anak bermain domino dengan memasang bentuk bentuk yang sama atau jumlah titik yang sama. Permainan kartu Permainan kartu merupakan sarana pengajaran yang baik untuk memasang pasanganpasangan gambar, angka, dan jumlah, huruf dan angka;

Persepsi visual dan diskriminasi berbagai huruf merupakan keterampilan persiapan membaca yang sangat penting. Berbagai permainan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memasang, mengelompokkan, atau mewarnai bentuk bentuk dapat diadaptasikan pada huruf atau angka. Menemukan bagian bagian yang hilang Gunakan gambar-gambar dari majalah dan potong bagian fungsional dari gambar-gambar tersebut dan suruh anak menemukan dan mengisi bagian gambar yang hilang. Persepsi visual kata : Ajak anak memilih, mengelompokkan, atau mewarnai kata kata tertulis.

b. Strategi Pengembangan Persepsi Auditoris

Meskipun penekanan yang agak berlebihan telah diberikan pada persepsi visual dalam mengembangkan keterampilan prasyarat belajar akademik, peran penting persepsi auditoris telah semakin disadari. Berikut ini adalah beberapa strategi yang dirancang untuk mengembangkan persepsi auditoris, mencakup sensitivitas auditoris terhadap bunyi, mengikuti pola bunyi, diskriminasi bunyi, dan kesadaran fonem atau bunyi huruf. Sensitivitas auditoris terhadap bunyi dapat dikembangkan melalui aktivitas mendengarkan bunyi dan mengidentifikasi bunyi. Aktivitas mendengarkan bunyi dapat dilakukan dengan cara menyuruh anak menutup mata

dan memusatkan pendengaran mereka ke berbagai bunyi yang ada di sekitar mereka seperti bunyi pesawat terbang, mobil, binatang, atau suara yang berada di ruang lain. Identifikasi bunyi dapat dilakukan melalui aktivitas mengidentifikasi bunyi-bunyi yang direkam; bunyi makanan yang dipotong, diiris, atau dimakan; mendengarkan bunyi kerikil, kapur, atau kacang yang dijatuhkan ke dalam kotak, dan sebagainya. Mengikuti pola bunyi dapat dikembangkan dengan cara anak ditutup matanya dan diminta mengikuti pola bunyi yang dibuat oleh guru dari jauh. Bunyi dapat dibuat dari tepukan tangan, drum, atau dengan melambungkan bola di lantai. Pola bunyi dapat dibuat seperti lambat, cepat, cepat; lambat, lambat, cepat; cepat, cepat, lambat; dan sebagainya. Diskriminasi bunyi mencakup membedakan bunyi jauh atau dekat, keras atau lemah, tinggi atau rendah, dan menemukan bunyi. Kemampuan membedakan bunyi jauh atau dekat dapat dilakukan dengan melatih anak membedakan bunyi-bunyi jauh dan dekat dengan mata tertutup. Kemampuan membedakan bunyi keras atau lemah dapat dilakukan dengan cara memperdengarkan kepada anak berbagai bunyi keras dan lemah, dan anak diminta untuk membedakan mereka. Kemampuan membedakan tinggi atau rendah bunyi dapat digunakan piano atau organ, dan anak diminta untuk menirukan atau membedakan nada-nada yang keluar dari alat musik tersebut. Kemampuan menemukan bunyi dapat dilakukan dengan cara menyembunyikan rekaman musik dan meminta anak untuk menemukan rekaman musik yang sedang diputar tersebut. Kemampuan mengikuti suara dapat dilatih dengan seorang anak disuruh meniup peluit sambil berjalan keliling ruangan dan anak lain mengikuti bunyi peluit tersebut. Kemampuan *auditory figure-background* dapat dikembangkan dengan cara menyuruh anak memperhatikan bunyi figure ground di antara kegaduhan lingkungan yang tidak relevan secara simultan, dan sebagainya.

c. Strategi Pengembangan Persepsi Heptik (Taktil dan Kinestetik)

Persepsi heptik dapat dikembangkan dengan berbagai cara seperti merasakan macam-macam tekstur, papan raba (*touch boards*), merasakan bentuk, merasakan temperature merasakan bobot, mencium, atau menjiplak pola. Kemampuan

merasakan macam-macam tekstur dapat dilatih melalui meraba kayu yang licin, metal, ampelas, buku, dan karet busa. Papan raba dibuat dari potongan-potongan kecil kayu yang permukaannya berbeda-beda. Anak diminta untuk membedakan dan memasangkan potongan-potongan kayu tersebut sesuai dengan permukaan mereka. Kemampuan untuk merasakan bentuk dapat dilatih dengan membedakan berbagai bentuk geometri yang terbuat dari kayu atau plastik melalui meraba. Kemampuan merasakan temperatur dapat dilakukan dengan cara menyuruh anak membedakan suhu botol-botol kecil yang diisi air dari yang dingin, hangat, dan panas. Penciuman dapat dilatih dengan cara menyuruh anak membedakan atau mengidentifikasi berbagai jenis bau-bauan seperti cengkeh, cuka, kayumanis, dan sebagainya. Menjiplak bentruk angka atau huruf juga merupakan latihan untuk meningkatkan persepsi heptik. Kemampuan untuk memahami bentuk geometri dapat dilatih dengan cara menyuruh anak menyusun bentuk-bentuk sesuai dengan ukuran mereka sambil mata tertutup.

PENGAJARAN BINA GERAK BAGI ANAK DENGAN GANGGUAN MOTORIK

Oleh

Drs. Yuyus Suherman,M.Si

A. Hambatan Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya. Akan tetapi, kondisi ketidakberdayaan tersebut berubah secara cepat. Selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pascalahir, anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Setelah berumur 5 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat.

Gangguan perkembangan motorik sering diperlihatkan dalam bentuk adanya gerakan melimpah (*over flow movement*), seperti ketika anak ingin menggerakkan tangan kanan. Maka tangan kiri ikut bergerak tanpa sengaja. Hal lain misalnya kurang koordinasi dalam aktivitas motorik, kesulitan dalam koordinasi motorik halus (*fine-motor*), kurang dalam penghayatan tubuh (*body image*), kurang pemahaman dalam hubungan ruang dan arah, dan bingung lateralitas atau *confused laterality* (Lerner, 1981). Gejala tersebut sering terlihat pada saat anak berolah raga, menari atau belajar menulis. Di kelas anak tersebut sering menabrak, jatuh dari kursi, dan menunjukkan kecanggungan.

Beberapa kebutuhan yang perlu dikembangkan berkaitan dengan motorik halus dapat diidentifikasi sbb: perkembangan ketrampilan koordinasi antara sensoris dan motoris seperti; gerakan dalam menulis, mengancingkan baju, menalikan tali sepatu, menggosok gigi dll. Dalam melakukan aktivitas diatas terjadi koordinasi antara sensori visual dengan motorik halus jari tangan. Contoh lain dapat dilihat dalam aktivitas menedang bola. Aktivitas ini menggambarkan koordinasi antara gerak kasar dengan sensori penglihatan. Perkembangan koordinasi antara gerak kasar dan halus, seperti gerakan makan. Aktivitas seperti ini menggambarkan kontinuitas gerak kasar, dengan gerak halus.

2. Bina Gerak Bagi Anak Dengan Gangguan Motorik

a. Konsep Dasar Gerak

Gerak adalah proses perpindahan dari satu tempat ke tempat lain untuk mencapai tujuan. Menurut Bergson, gerak memerlukan waktu yang dinamis. Karena itu, gerak tidak terlepas dari tujuan yang hendak dicapai. Gerak tidak bersifat materiil tetapi merupakan suatu bagan atau skema yang dapat dimengerti oleh akal budi kita. Gerak manusia adalah suatu proses yang melibatkan sebagian atau seluruh bagian tubuh dalam satu kesatuan yang menghasilkan suatu gerak statis di tempat dan dinamis berpindah tempat. Proses terjadinya gerakan pada manusia dimulai dari adanya stimulus (S) yang diterima oleh receptor (R) yang terdiri dari panca indera. Dibawa oleh syaraf-syaraf sensorik menuju ke otak (O). Stimulus tersebut diolah di otak, lalu memberikan balikan melalui syaraf motorik ke alat-alat gerak atau efektor (E) seperti otot, tulang, dan sendi. Sehingga manusia dapat bergerak.

Ada dua macam gerak manusia, yaitu gerak yang disadari dan gerakan yang tidak disadari atau gerak refleks. Gerak yang disadari prosesnya melalui otak, sedangkan gerak yang tidak disadari prosesnya tidak melalui otak melainkan melalui sumsum tulang belakang. Dimulai dari adanya stimulus, diterima oleh receptor, diteruskan ke sumsum tulang belakang, menuju ke receptor, terjadilah gerakan yang

tidak disadari (*gerak refleks*). Gerak dasar tubuh dimulai dari gerakan telentang, miring, tengkurep, berguling, merayap, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, dan berlari. Adapun jenis-jenis gerakan menurut pergerakan sendi meliputi:

- a. Fleksi, yaitu memperkecil sudut diantara dua bagian rangka dalam bidang sagital.
- b. Ekstensi, yaitu memperbesar sudut diantara dua bagian rangka dalam bidang sagital.
- c. Adduksi, yaitu mendekatkan bagian rangka ke bidang tengah badan.
- d. Abduksi, yaitu menjauhkan bagian rangka dari bidang tengah badan.
- e. Rotasi, yaitu gerakan sekeliling sumbu panjang suatu bagian rangka (berputar pada porosnya).
- f. Sirkumduksi, yaitu gerak melingkar kombinasi dari semua gerak tersebut diatas.

Sedangkan jenis gerakan menurut jumlah otot yang bergerak pada garis besarnya terdiri dari dua, yaitu: (1) Gerakan kasar (Gross motor), ahila gerakan yang dilakukan oleh banyak otot. Misalnya gerakan berjalan, berlari, meloncat, melompat.

(2) Gerakan halus (Fine motor), ahila gerakan yang dilakukan oleh sedikit otot. Misalnya gerakan menulis, menggambar, makan, minum..

b. Tujuan dan lingkup Bina Gerak

Bina gerak merupakan suatu upaya pendidikan dalam bentuk kegiatan, pengembangan dan latihan dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap bagi anak yang mengalami gangguan motorik untuk membina gerakannya dalam melakukan aktivitas hidup sehari-hari. Tujuan dari Bina Gerak adalah agar anak: (1) Mampu menggerakkan ototnya dengan serasi, sehat dan kuat sehingga mampu melakukan gerakan sesuai dengan fungsinya; (2) Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mampu mengatasi kesulitan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun fungsi dari pengajaran bina gerak bagi anak yang mengalami gangguan motorik adalah sebagai berikut: (1). Mengembangkan kemampuan anggota badan

yang mengalami kesulitan bergerak agar dapat berfungsi secara optimal. (2). Mengembangkan dan melatih siswa secara berkesinambungan agar mampu mengatasi kebutuhan hidupnya. (3). Membina siswa agar memahami dan menyadari hubungan antara pelatih atau guru dengan pribadinya agar terjalin kontak secara harmonis.

Ruang lingkup materi kajian bina gerak disusun menjadi beberapa pokok bahasan, yaitu: Gerak kontrol kepala, Gerak anggota tubuh, Pindah diri, Gerak koordinasi, Alat-alat bantu, Permainan, Mobilitas, dan latihan menggunakan alat bantu. Pokok bahasan ini telah disusun sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa serta dasar kebutuhannya. Namun guru masih diberi kesempatan untuk mengadakan pemilihan materi dan menata ulang karena kondisi dan kemampuan siswa yang bervariasi.

Pelaksanaannya, siswa yang sama jenis kelainannya secara klasikal (kelompok), sedangkan yang berbeda secara individual. Adapun langkah-langkah kegiatannya meliputi: 1). Semua gerak sendi diajarkan sesuai dengan gerakan normal, 2). Urutan gerakannya dijadikan analisis tugas, 3). Menggunakan alat bantu modifikasi. Evaluasinya berupa tes perbuatan berdasarkan kemampuan yang akan dikembangkan. Prosedur kegiatan bina gerak dimulai dari kegiatan assesmen gerak. Hasilnya akan digunakan sebagai dasar pembuatan program yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan. Setelah program bina gerak disusun, selanjutnya dilaksanakan dengan bantuan alat-alat yang dimodifikasi, dan akhirnya di evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilannya.

c. Assesmen Gerak

Assesmen gerak adalah proses pengumpulan informasi atau data tentang penampilan gerakan yang relevan untuk pembuatan keputusan baik yang dilakukan oleh guru maupun terapist. Secara umum assesmen gerak bertujuan untuk memperoleh data/informasi tentang kemampuan dan ketidakmampuan gerak dalam melakukan kegiatan hidup sehari-hari. Sedangkan secara khusus bertujuan untuk: (1)

Mengetahui kekuatan otot-otot, (2).Mengetahui luas daerah gerak sendi (Range of Motion), (3).Mengetahui kemampuan dan ketidakmampuan gerakan anggota tubuh sesuai dengan perkembangan gerak, (4).Mengetahui kemampuan gerak dasar tubuh, (5).Mengetahui gerak koordinasi dan keseimbangan. (6) Mengetahui gerakan melakukan aktivitas hidup sehari-hari.(7) Merancang program BDBG yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing anak.

Ada beberapa cara dalam melaksanakan assesmen gerak, yaitu: (1) Observasi (Pengamatan). Digunakan untuk mengetahui kemampuan dan ketidakmampuan gerakan setiap anggota tubuh, untuk mengetahui kemampuan gerak dasar tubuh, untuk mengetahui kemampuan gerak koordinasi dan keseimbangan. (2) Metode Tes:Digunakan untuk mengetahui kekuatan otot-otot, untuk mengetahui luas daerah gerak sendi, untuk mengetahui pola gerak yang benar dalam melakukan aktivitas hidup sehari-hari.

Prosedur assesmen meliputi tiga tahap, yaitu: 1). Tahap Persiapan, terdiri dari: perumusan program assesmen, persiapan instrumen, persiapan alat-alat dan sasaran. 2). Tahap Pelaksanaan, terdiri dari: pelaksanaan observasi dan tes kemampuan gerak sesuai dengan program. 3). Tahap Penentuan dan Tindak Lanjut, terdiri dari: penentuan-penentuan atau perumusan hasil observasi dan tes, tindak lanjut hasil assesmen untuk menyusun program intervensi.

Penafsiran hasil assesmen menggunakan kriteria tertentu. Adapun ruang lingkup assesmen gerak meliputi: a). Data tentang kekuatan otot-otot, yaitu: otot-otot leher, bahu dan lengan, otot perut, punggung dan pinggang, otot panggul dan tungkai. b) Data tentang luas daerah gerak sendi atau range of motion (ROM), yaitu: ROM sendi bahu, siku, pergelangan tangan dan jari-jari tangan, ROM sendi paha, lutut, pergelangan kaki dan jari-jari kaki. c). Data tentang kemampuan dan ketidakmampuan gerakan setiap anggota tubuh sesuai dengan perkembangan gerak, yaitu: kemampuan gerakan kepala, anggota gerak atas (AGA), gerakan perut,

punggung dan pinggang, anggota gerak bawah (AGB). d) Data tentang kemampuan gerak dasar tubuh, yaitu: kemampuan dari telentang ke posisi miring, dari posisi miring ke tengkurep, kemampuan berguling, merayap, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, dan berlari.

e) Data tentang kemampuan gerak koordinasi dan keseimbangan, yaitu: kemampuan koordinasi motorik kasar, motorik halus, koordinasi mata dan anggota tubuh, keseimbangan dalam duduk, berdiri, dan berjalan. f). Data tentang kemampuan gerak dalam melakukan aktivitas hidup sehari-hari, yaitu: gerakan membersihkan diri, berpakaian, rias diri, makan dan minum, memakai alat bantu, menyelamatkan diri dari bahaya, dan gerakan bermain.

Dari hasil assesmen ditemukan kemampuan berbagai gerak anak yang nyata-nyata dimiliki pada saat ini. Berdasarkan kemampuan tersebut, maka disusunlah program pengembangan gerak untuk melakukan kegiatan hidup sehari-hari dengan berbagai cara atau latihan-latihan. Dalam menyusun program individual berdasarkan pada kemampuan gerak masing-masing anak, sedangkan untuk menyusun program klasikal perlu ditentukan terlebih dahulu kriteria kelompok yang kecacatannya ringan, sedang dan berat.

d. Program Pengajaran Bina Gerak

Program pengajaran bina gerak merupakan sebuah rancangan atau persiapan yang dibuat oleh guru tentang pembelajaran bina gerak. Program pengajaran mempunyai empat komponen utama, yaitu komponen tujuan, materi, metode atau strategi, dan penilaian atau evaluasi. Sebelum penyusunan program pengajaran bina gerak perlu diadakan assesmen tentang kemampuan gerak pada masing-masing siswa untuk menemukan kemampuan geraknya pada saat ini. Berdasarkan kemampuan awal tersebut, maka disusunlah program pengembangan geraknya yang dapat dirancang secara individual maupun klasikal.

Perumusan program assesmen meliputi: perumusan tujuan, perumusan

sasaran, perumusan aspek assesmen, pelaksana, tempat, dan waktu/jadwal pelaksanaan. Pada proses belajar mengajar perlu diusahakan adanya tahap orientasi, tahap pengenalan dan tahap kegiatan, sehingga hasil belajar mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam pelaksanaannya, siswa yang sama jenis kelainannya dapat dikelompokkan dalam satu kegiatan.

Proses belajar mengajar yang sifatnya terapi (penyembuhan), dilakukan oleh tenaga fisioterapist dan tenaga okupational therapist. Namun apabila tidak ada, pelaksanaan program bina gerak dapat dilakukan oleh guru yang telah ditatar. Pada intinya, semua gerak sendi dan urutan gerak dalam melakukan kegiatan hidup sehari-hari harus diajarkan dengan benar dan dilakukan dengan serasi sesuai dengan gerakan yang normal. Urutan gerakannya dapat dilakukan berupa analisis tugas agar anak mudah melakukannya dengan bantuan alat-alat yang dimodifikasi.

Agar tujuan dapat tercapai perlu dilakukan penilaian secara periodik sebagai umpan balik mengenai: a). Ketepatan pokok bahasan dengan kemampuan anak, b). Ketepatan dalam melaksanakan latihan atau pengajaran., c). Ketepatan dalam memilih strategi pendekatan,d). Ketepatan dalam menggunakan sarana dan alat bantu latihan dan e). Daya serap siswa atau kemampuan yang diharapkan/yang akan dicapai. Dalam penilaian perlu dijelaskan bentuk penilaiannya, alat penilaian, kemampuan yang akan dinilai, kriteria penilaian dan catatan hasil penilaian, serta tindak lanjutnya.

Alat-alat bantu yang digunakan dalam pengajaran bina gerak terdiri atas alat-alat yang digunakan untuk latihan gerak dan alat-alat yang dipakai anak untuk bergerak, serta alat-alat modifikasi untuk memudahkan anak dalam melakukan aktivitas hidup sehari-hari. Alat-alat yang digunakan untuk latihan gerak meliputi: a). Exercise Mat, ialah matras untuk latihan gerakan berguling-guling dan gerak setiap sendi.b). Incline Mat, ialah matras untuk latihan tengkurep dan gerakan merayap.c) Guling yang besar atau tong, alat untuk latihan bergerak maju mundur dalam posisi merangkak.d) Crawler, ialah alat untuk latihan gerakan merangkak. e) Wallbars,

adalah alat untuk latihan berdiri berpegangan, latihan gerakan jongkok berdiri, dan gerakan memanjat.f) Parallel Bars, ialah alat untuk latihan berdiri, gerakan melangkah dan berjalan sambil berpegangan.g) Walker, ialah alat untuk latihan gerakan berjalan.h) Crutch dan atau tongkat, ialah alat untuk latihan berjalan. i) Straight, ialah alat untuk gerakan menaiki dan menuruni tangga.j) Papan titian, ialah alat untuk latihan keseimbangan dalam berjalan. k) Dynamic Body exercise, ialah alat untuk latihan gerakan meloncat-loncat di tempat. l) Foot placement leader, ialah alat untuk latihan melangkah dan menempatkan kaki agar tidak menumpuk.m) Treadmill, ialah alat untuk latihan berlari di tempat.

Sedangkan alat-alat yang dipakai anak untuk bergerak meliputi:1). Brace ialah sepatu besi untuk menopang atau mengoreksi kaki agar anak dapat berjalan dengan serasi. 2). Splint atau spalk, ialah alat untuk mengoreksi atau meluruskan kaki atau tangan yang bengkok agar anak dapat berjalan dan menggerakkan tangannya dengan benar. 3). Prothese tangan atau kaki ialah alat palsu untuk membantu gerakan tangan atau kaki yang telah hilang.

Disamping alat-alat tersebut juga ada alat-alat yang dimodifikasi, seperti: a). Alat-alat tulis modifikasi, terdiri dari pulpen atau pensil yang gagangnya diperbesar dan alas untuk menulis yang menggunakan penjepit kertas.b). Alat-alat makan modifikasi, terdiri dari sendok garpu yang gagangnya diperbesar, dan piring yang pinggirnya diberi pembatas untuk menahan nasi agar tidak berceceran, serta cangkir yang pegangannya diperpanjang. c). Head pointer, ialah alat tulis yang dipasang di kepala untuk anak yang tidak punya tangan atau tidak dapat menggerakkan tangannya.d). Meja dan kursi belajar yang dimodifikasi, yaitu meja belajar dengan pinggirannya diberi pembatas agar buku tidak merosot dan kursi belajar yang dapat di stel-stel sesuai dengan kebutuhan serta menggunakan sabuk pengaman dan sandaran yang tegak lurus. e). Papan tulis yang dimodifikasi, terdiri dari white board yang dapat dirubah-rubah posisinya sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak dalam menulis apakah posisinya duduk, berdiri, atau berbaring.

BIMBINGAN PERILAKU ADAPTIF

Oleh

Drs. Yuyus Suherman, M.Si

A. Hakikat Perilaku Adaptif

Istilah perilaku adaptif (*adaptive behavior*) disadari mengundang banyak persepsi. Hal ini dimungkinkan karena banyaknya kalangan yang menggunakan terminologi ini. Meskipun tujuannya sama namun istilahnya bermacam-macam. Beberapa istilah tersebut diantaranya adalah kompetensi sosial (*social competency*), perkembangan sosial (*social maturity*), kapasitas adaptif (*adaptive capacity*), ketepatan menyesuaikan diri (*adaptive fitting*) dan sebagainya. Jika mengacu pada *American Association on Mental Deficiency* (1983:157) maka perilaku adaptif berarti keefektifan atau tingkat kemampuan seseorang dalam memenuhi norma kebebasan pribadi sesuai umur dan kelompok budayanya. Reynolds (1987:34) menyatakan perilaku adaptif merupakan kematangan diri dan sosial seseorang dalam melakukan kegiatan sehari-hari sesuai dengan keadaan umur dan berkaitan dengan budaya kelompok. Sedangkan Kelly (1978:5) menyatakan komposisi dari beberapa aspek perilaku dan kemampuan melakukan penyesuaian diri, melibatkan keputusan seseorang untuk melakukan tindakan terhadap lingkungan. Melalui penyesuaian menyeluruh dari faktor yang berkaitan dengan fisik, gerak, motivasi, sosial dan sensori dengan berbagai kombinasi akan memberikan andil terhadap proses penyesuaian perilaku adaptif secara menyeluruh.

Untuk melihat kemampuan perilaku adaptif, Browing dan Herbert (1974) meneliti hubungan antara perkembangan fungsi intelektual dengan perilaku adaptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara perilaku adaptif dengan inteligensi. Semakin tinggi perkembangan fungsi intelektual seseorang anak, makin tinggi pula kemampuan perilaku adaptif. Kesulitan dalam perilaku adaptif

terkait dengan kesulitan yang berhubungan dengan bahasa, persepsi, perhatian dan konsentrasi, motorik dan memori. Pengertian perilaku adaptif dapat diartikan sebagai kemampuan di dalam mengimplementasikan ketrampilan dasar yang telah dipelajari sebelumnya, baik ketrampilan yang diperoleh di sekolah maupun di rumah untuk dimanifestasikan ke dalam kegiatan sehari-hari. Payne dan Patton (1981) menjelaskan perilaku adaptif sebagai keefektifan seseorang individu dalam memenuhi norma-norma lingkungan masyarakat tertentu sejalan dengan usia perkembangannya.

Berkenaan dengan hambatan dalam perilaku adaptif yang dialami anak berkebutuhan khusus Drew et al (1990) mengemukakan sebagai berikut:

- Hambatan perilaku adaptif di sekolah
Proses pembelajaran di sekolah sering terkait dengan masalah-masalah; pemusatan perhatian, menyelesaikan tugas-tugas, mengatur tindakan (disiplin), kesulitan dalam mengikuti perintah, kesulitan dalam mengajukan pertanyaan, kesulitan dalam memelihara barang-barang dan kesulitan dalam mengatur waktu.
- Hambatan perilaku adaptif dalam ketrampilan sosial
Hambatan dalam ketrampilan sosial yang dialami anak berkebutuhan khusus sering tampak dalam kesulitan melakukan hubungan kooperatif dengan teman sebaya, pemahaman terhadap situasi, dan kesulitan dalam melakukan komunikasi yang sosial dapat diterima.
- Hambatan dalam berkomunikasi
Keterampilan berkomunikasi berkaitan dengan kemampuan untuk memahami perintah, mengemukakan keinginan menyatakan ide, menyimak pembicaraan orang lain dengan penuh perhatian dan mengatur intonasi suara ketika sedang berbicara. Anak berkebutuhan khusus banyak mengalami kesulitan dalam hal seperti itu, sehingga dalam banyak pembicaraan mereka menjadi sulit dipahami orang dan sering menimbulkan bahan tertawaan.

Quay (dalam Schloss, 1984:45) mengemukakan empat kelompok perilaku sosial yang tergolong bermasalah yaitu:

- Perilaku yang dikarakteristikan sebagai perilaku suka melawan (*defiance*), tidak suka mematuhi perintah (*disobedience*), sifat lekas marah (*irritability*), suka mencari perhatian (*attention seeking*), bersikap negatif (*negatism*), suka menggertak atau mengganggu orang yang lebih lemah (*bullying*), tidak mau bekerja sama (*incooperativeness*). Keseluruhan sikap ini dijuluki sebagai *perilaku psikopatik*.
- Perilaku suka menghindari dari keramaian karena perasaan takut berlebihan (*anxiety withdrawal behavior*). Perilaku semacam ini dapat dikelompokkan ke dalam bentuk: sifat terlalu sensitif (*hypersensitivity*), pemalu (*shyness*), rendah-diri (*inferiority*), tidak percaya diri (*lack of self-confidence*), sikap berhati-hati (*self-consciousness*), berkecenderungan mudah marah (*tendency to be easily upset*), takut berlebihan (*fear fulness*), rasa takut yang tidak tentu sebab-akibatnya (*anxiety*). Perilaku semacam ini dapat dikatakan sebagai perilaku yang terlalu menggantungkan diri kepada orang lain (*overdependent*), perasaan malu berlebihan (*overinhibited*), dan adanya gangguan emosi (*neurotic*)
- Ketidak dewasaan, mengacu kepada anak yang bersifat kurang perhatian (*inattentive*), suka bermalas-malasan (*sluggish*), tidak suka menaruh perhatian terhadap sesuatu (*disinterested*), selalu asik dengan dunianya sendiri (*preoccupied*), pendiam (*reticent*), suka mengantuk (*drowsy*).
- Perilaku agresif yang berkelompok, termasuk didalamnya adalah: perilaku-perilaku dari kegiatan-kegiatan kelompok tertentu dari anak-anak nakal *atau delinquent group*

2. Program Bimbingan perilaku Adaptif

Inti program bimbingan perkembangan perilaku adaptif adalah mengembangkan lingkungan belajar terpadu peserta didik sehingga individu dapat berinteraksi secara efektif dengan lingkungannya. Lingkungan belajar semacam ini dimaksudkan agar setiap peserta didik dapat mengembangkan kompetensi diri

seoptimal mungkin melalui penyediaan kegiatan yang memanfaatkan permainan. Program layanan bimbingan pengembangan perilaku adaptif di SLB merupakan bagian integral dari pendidikan itu sendiri dan sebagai pengembangan kompetensi individu. Pola bimbingannya merupakan aplikasi fungsi dan peran bimbingan secara terpadu kedalam program pembelajaran. Aplikasi fungsi dan peran bimbingan perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, yaitu adanya deviasi pada aspek mental/sosial, emosional, fisik, dan intelektual (Hadis, 2000:293).

Pendekatan system merupakan suatu cara menganalisis komponen-komponen system untuk membuat situasi yang mantap dan saling berhubungan antara komponen dan menghimpun pandangan baru agar memberikan hasil optimal dari sistem. Pendekatan sistem dalam bimbingan perkembangan perilaku adaptif memanfaatkan analisis ilmiah pada pengelolaan proses bimbingan perkembangan perilaku adaptif yang ditekankan pada hubungan timbal balik antar komponen. Efektivitas sistem terletak pada keberhasilan menghubungkan komponen atau fungsi satu dengan yang lain dalam keseluruhan sistem. Komponen dasar utama dalam bimbingan perkembangan perilaku adaptif terdiri atas: masukan (*input*), proses (*process*), keluaran (*output*), monitoring dan evaluasi (*monitoring and evaluation*), serta balikan (*feed back*). Masukan merupakan komponen awal bimbingan perkembangan perilaku adaptif meliputi: 1) masukan mentah atau raw input, 2) masukan instrumental atau instrumental input, dan 3) masukan lingkungan atau environmental input.

Masukan mentah bimbingan perkembangan perilaku adaptif yaitu siswa yang mempunyai permasalahan berkaitan dengan perilaku non-adaptif yang membutuhkan layanan bimbingan pribadi-sosial. Keberadaan diri siswa menunjukkan adanya hambatan yang berkaitan erat dengan cara berfikir dan menelaah sesuatu berkaitan dengan daya nalarnya, disamping tuntutan untuk mampu berinteraksi sosial. Hambatan yang berkaitan dengan cara berfikir berkaitan erat dengan komponen-komponen fungsi: (a) fungsi persepsi dan keterampilan gerak fisik, (b) fungsi sosial, (c) fungsi emosional, dan (d) fungsi kognitif-intelektual. Berdasarkan hal tersebut maka pertimbangan utama dalam merencanakan program layanan bimbingan

perkembangan perilaku adaptif yang diintegrasikan kedalam pembelajaran adalah ketepatan memilih perangkat permainan terapeutik sebagai media intervensi dalam pencapaian tujuan bimbingan.

Program, dalam bimbingan perkembangan perilaku adaptif merupakan komponen masukan instrumental, selayaknya dikembangkan selaras dengan program pendidikan di sekolah, perkembangan dan kebutuhan siswa, kondisi obyektif sekolah, perkembangan di masyarakat, serta kemampuan dan keterampilan pembimbing. Berdasarkan hal ini, maka pembimbing perlu memiliki ketrampilan mengembangkan program. Program disini merupakan seperangkat kegiatan bimbingan yang terencana, terorganisasi, terkoordinasi. Selama periode waktu tertentu dan dilakukan secara kait mengait untuk mencapai tujuan. Kejelasan dan ketepatan penyusunan program memegang peranan penting dalam rangka keberhasilan pelaksanaan bimbingan yang diintegrasikan kedalam pembelajaran.

PENGEMBANGAN KREATIVITAS

Oleh

Drs.Yuyus Suherman,M.Si

A. Hakikat Kreativitas

a. Kreastivitas dan Aktualisasi Diri

Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog Humanistik seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers, aktualisasi diri ialah apabila seseorang menggunakan semua bakat dan telentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi - mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya. Pribadi yang dapat mengaktualisasikan dirinya adalah seseorang yang sehat mental, dapat menerima dirinya, selalu tumbuh, berfungsi sepenuhnya, berpikiran demokratis, dan sebagainya. Menurut Maslow (1968) aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, akan tetapi yang sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan. Rogers (1962) menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Clark Moustakis (1967), menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Maslow membedakan antara 'kreativitas aktualisasi diri' dan "Kreativitas talenta khusus'. Orang-orang dengan kreativitas talenta khusus memiliki bakat atau talenta kreatif yang luar biasa dalam bidang seni, sastra, musik, teater, sains, bisnis, atau bidang lainnya. Orang-orang ini bisa saja menunjukkan penyesuaian diri

dan aktualisasi diri yang baik, tetapi mungkin juga tidak. Sejarah cukup banyak menunjukkan adanya orang-orang yang unggul kreatif, tetapi neurotis, seperti Vincent van Gogh, Edgar Allan Poe, dan mungkin juga Beethoven dan Mozart. Sedangkan orang-orang kreatif yang mampu mengaktualisasikan diri adalah sehat mental, hidup sepenuhnya dan produktif, dan cenderung menghadapi semua aspek dari kehidupannya secara fleksibel dan kreatif. Tetapi belum tentu mereka memiliki talenta kreatif yang menonjol dalam salah satu bidang khusus, misalnya seni atau sains. Sayangnya istilah 'kreativitas' terlalu sering diartikan sebagai talenta khusus yang luar biasa.

Implikasi dari perbedaan antara kreativitas aktualisasi diri dan kreativitas talenta khusus adalah penekanan pada pentingnya ciri-ciri afektif dari kreativitas - ciri-ciri kepribadian, sikap, motivasi dan predisposisi untuk berpikir kreatif. Kreativitas adalah suatu gaya hidup, suatu cara dalam mempersepsi dunia. Hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal; menjajaki gagasan baru, tempat baru, aktivitas-aktivitas baru; mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain dan masalah kemanusiaan.

Banyak orang menganggap bahwa kreativitas hanya dapat diajarkan jika dikaitkan dengan bidang subyek (mata ajaran) tertentu. Hal ini tidak benar. Kreativitas dapat diajarkan dalam konteks yang "*content free*", lepas dari bidang materi tertentu; atau dapat dilekatkan dengan konten atau bidang subyek khusus. Kreativitas aktualisasi diri adalah kekreatifan yang umum dan "*content free*". Banyak program kreativitas yang berhasil bertujuan a) meningkatkan kesadaran kreativitas, b) memperkokoh sikap kreatif, seperti menghargai gagasan baru, c) mengajarkan teknik menemukan gagasan dan memecahkan masalah secara kreatif, dan d) melatih kemampuan kreatif secara umum. Program seperti ini membantu siswa memahami kreativitas dan menggunakan pendekatan yang kreatif terhadap masalah-masalah pribadi, akademis dan profesional. Di lain pihak ada proyek-proyek yang bertujuan melatih pemikiran dan ketrampilan memecahkan masalah secara kreatif

dikaitkan secara langsung dengan subyek khusus seperti botani, astronomi, teater, fotografi, atau menulis kreatif (keaktivitas talenta khusus).

b. Konsep kreativitas : Empat P

Rhodes (dalam Isaksen, 1987) menganalisis lebih dari 40 definisi tentang kreativitas, menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah Pribadi (*Person*), Proses, dan Produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*Press*) individu ke perilaku kreatif. Rhodes menyebut ke empat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai "*Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product*". Kebanyakan definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P ini atau kombinasinya. Ke empat P ini saling berkaitan: Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam Proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*Press*) dari lingkungan, menghasilkan Produk kreatif. Torrance (1988) yang memilih definisi proses tentang kreativitas, menjelaskan hubungan antara ke empat P tersebut sebagai berikut: dengan berfokus pada proses kreatif, dapat ditanyakan jenis Pribadi yang bagaimanakah akan berhasil dalam proses tersebut, macam lingkungan yang bagaimanakah akan memudahkan proses kreatif, dan produk yang bagaimanakah yang dihasilkan dari proses kreatif?

Marilah kita melihat beberapa definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P, menurut para pakar.

1). **Definisi Pribadi**

Definisi (teori) yang lebih baru tentang kreativitas diberikan dalam "*three facet model of creativity*" oleh Sternberg (1988), yaitu kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi. Bersamasama ke tiga segi dari "*mind*" ini membantu memahami apa yang ada di belakang individu yang kreatif.

Inteligensi meliputi terutama kemampuan verbal, pemikiran lancar, pengetahuan, perencanaan, perumusan masalah, penyusunan strategi, representasi mental, ketrampilan pengambilan keputusan, dan keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum. Gaya kognitif/intelektual dari pribadi yang kreatif

berkembang dari konvensionalitas yang rendah: menciptakan aturan sendiri, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, menyukai masalah yang tidak terlalu terstruktur, senang menulis, merancang, lebih tertarik pada jabatan yang kreatif, seperti pengarang, saintis, artis, atau arsitek. Dimensi kepribadian/motivasi meliputi ciri-ciri seperti fleksibilitas, toleransi terhadap kedwihartian, dorongan untuk berprestasi dan mendapat pengalcauan, keuletan dalam menghadapi rintangan, dan pengambilan risiko yang moderat.

b. Definisi Proses

Terkenal adalah definisi Torrance (1988) tentang kreativitas yang menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah. Definisi Torrance iuu meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Adapun langkah-langkah proses kreatif menurut Wallas (1926) yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas, meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

c. Definisi Produk

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan orisinalitas, seperti definisi dari Barron (1969) yang menyatakan bahwa 'kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru'. Begitu pula menurut Haeefe (1962) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial'. Definisi Haeefe ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi lkombinasinya. Unsur-unsurnya bisa saja sudah ada lama sebelumnya. Sebagai contoh, kursi dan roda sudah ada selama berabad-abad, tetapi gagasan pertama untuk menggabung kursi dan roda menjadi kursi roda merupakan gagasan yang kreatif. Definisi Haeefe menekankan pula bahwa suatu produk kreatif tidak hanya harus baru tetapi juga diakui sebagai bermakna.

d. Definisi "Press"

Kategori ke empat dari definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor "press" atau dorongan, baik dorongan internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Definisi Simpson (dalam Vernon, 1982) merujuk pada aspek dorongan internal. Mengenai "press" dari lingkungan, ada lingkungan yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi, dan menekan kreativitas dan inovasi. Kreativitas juga tidak didorong dalam kebudayaan yang terlalu menekankan konformitas dan tradisi, dan kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru. Masyarakatlah yang menentukan Apa dan Siapa yang dapat disebut kreatif. Sejarah dapat menyebutkan banyak contoh dari inventor, ilmuwan dan seniman yang dalam zamannya tidak dihargai sebagai kreatif, bahkan ada yang dianggap sebagai berbahaya. Mozart dan Van Gogh meninggal dalam keadaan miskin. Juga dalam matematika, fisika, dan kimia, pemberian atribut kreativitas merupakan proses sosial, yang seperti halnya dengan seni, bisa relatif, keliru, atau bahkan menjadi terbalik dengan perubahan zaman.

1. Membangkitkan Kreativitas di Sekolah

Guru mempunyai dampak besar tidak hanya pada Prestasi pendidikan anak, tetapi juga pada sikap anak terhadap sekolah dan terhadap belajar pada umumnya. Namun guru juga dapat merusak motivasi, harga diri dan sangat buruk, dapat mempengaruhi anak lebih kuat daripada orang tua. Hal ini dimungkinkan karena guru lebih banyak kesempatan untuk merangsang atau menghambat kreativitas anak daripada orang tua. Guru mempunyai tugas mengevaluasi pekerjaan, sikap dan perilaku anak. Pertanyaan yang Bering timbul ialah, dapatkah guru mengajar kreativitas ? Berbicara dalam istilah model Titik Pertemuan Kreativitas menurut Amabile (1989), guru dapat melatih keterampilan bidang- pengetahuan dan ketrampilan teknis dalam bidang khusus, seperti bahasa, matematika atau seni. Pada umumnya

orang melihat ini sebagai pekerjaan dan tugas guru. Sampai Batas tertentu, guru juga dapat mengajar ketrampilan kreatif - cara berpikir menghadapi masalah secara kreatif, atau teknik-teknik untuk memunculkan gagasan-gagasan orisinal. Keterampilan seperti ini dapat diajarkan secara langsung, tetapi paling baik disampaikan melalui contoh.

Tetapi bagaimana dengan komponen ketiga dari kreativitas - motivasi intrinsik ? Tidak mungkin untuk secara langsung mengajarkan motivasi, untuk mengatakan kepada anak agar bermotivasi intrinsik. tetapi guru dapat menjadi model dari motivasi intrinsik dengan mengungkapkan secara bebas minatnya, dan tantangan pribadi untuk memecahkan suatu masalah atau melakukan suatu tugas. Namun, cara yang paling penting untuk mendorong motivasi intrinsik di sekolah adalah dengan membangun lingkungan kelas yang bebas dari kendala-kendala yang merusak motivasi diri. Harus kita akui, bahwa dalam kenyataannya guru tidak dapat mengajarkan kreativitas, tetapi ia dapat memungkinkan kreativitas muncul, memupuknya dan merangsang pertumbuhannya.

Sikap Guru

Cara yang paling baik bagi guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, adalah dengan mendorong motivasi intrinsik. Semua anak harus belajar semua bidang ketrampilan di sekolah, dan banyak anak memperoleh ketrampilan kreatif melalui model-model berpikir dan bekerja kreatif, tetapi sedikit sekali anak yang dapat mempertahankan motivasi intrinsik di sekolah dengan sistim yang diterapkan. Motivasi intrinsik akan tumbuh, jika guru memungkinkan anak untuk bisa autonom sampai batas tertentu di kelas. Beberapa peneliti menugaskan anak membaca teks ilmu pengetahuan sosial dengan tiga cara instruksi yang berbeda : tidak diarahkan (*non-directed*), tidak diawasi tetapi diarahkan (*non-controlling but directed*) dan diawasi plus diarahkan (*controlling and directed*).

Instruksi yang tidak diarahkan dirancang untuk memberikan anak paling banyak autonomi dalam membaca teks tersebut .Setelah selesai saya akan mengajukan beberapa pertanyaan sama seperti yang sudah saya ajukan mengenai teks yang lain. Anak-anak baru saja membaca teks yang lain dan menjawab pertanyaan tentang

minat, kesenangan dan perasaan tertekan ketika membaca teks tersebut. Dengan kata lain, anak dalam kondisi tidak diarahkan tidak mengharapkan bahwa mereka akan diuji pada teks yang kedua. Instruksi yang tidak mengawasi tapi mengarahkan dirancang untuk memberikan anak autonomi tingkat tinggi digabung dengan instruksi khusus: Setelah selesai saya akan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai teks itu ; ini bukan test dan kau tidak akan dinilai. Saya hanya berminat mengetahui apa yang kau dapat ingat setelah membaca teks itu. Bacalah dengan cara yang paling baik untukmu. Terakhir, instruksi mengawasi dan mengarahkan betul-betul membatasi autonomi anak. Dalam kondisi ini, mereka diberitahu persis apa yang diharapkan guru dari mereka. Setelah selesai saya akan mengujimu. Saya ingin melihat seberapa banyak yang kau ingat. Kau harus bekerja sekeras mungkin karena saya akan menilaimu untuk melihat apakah kau belajar sungguh-sungguh.

Dalam ketiga kondisi yang berbeda itu anak-anak kemudian diuji sejauh mana mereka mengingat bahan yang diberikan (jumlah fakta khusus yang dapat diingat) dan sejauh mana mereka belajar konseptual mengenai gagasan-gagasan dalam teks (dapat menyatakan pokok-pokok yang penting). Disamping itu, anak-anak mengisi daftar pertanyaan yang mengukur minat mereka dalam membaca teks, perasaan tekanan dan ketegangan ketika membacanya, dan ketika membuat test. Hasil-hasilnya menakjubkan Anak-anak yang diberi autonomi menunjukkan lebih banyak motivasi internal, ketegangan kurang, dan belajar konseptual yang lebih baik. Ini tidak berarti bahwa anak tidak perlu diberi pengarahan sama sekali. Secara keseluruhan, anak-anak dalam kondisi tidak diawasi tapi diarahkan mencapai yang terbaik mereka menunjukkan minat, tetapi tidak merasa tertekan atau tegang, dan prestasi mereka baik pada "*rote learning*" dan pada belajar konseptual. Dalam studi yang lain, anak-anak yang melihat ruang kelas mereka pelajaran sekolah, melihat dirinya sebagai lebih kompeten di sekolah dan mempunyai rasa harga diri yang lebih tinggi.

E. Bacaan Lebih Lanjut

Ayres, Jean. A. (1980) *Sensory Integration and Learning Disorder*, USA ; Western Psychological Services

Bischofberger, Eva (1988) *Terapi Psikomotor*, alih bahasa Anna Alisyahbana (1988), Bandung; Surya Kanti

Lerner, Janet W (1988) *Learning Disabilities, Theories, Diagnosis, and Teaching Strategies*, Boston ; Houghton Mifflin Company

Wehman, Paul et al (1981), *Program development in Special Education: Design Individualized Education program*, New York Mc Graw Hill Book Company

Weswood, Peter (1993) *Commonsense methods for children with Special needs (Strategies for the regular classroom)* second edition, London and New York.