

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dapat didefinisikan sebagai individu dengan ciri-ciri yang tidak sama dengan anak-anak umumnya karena adanya hambatan dalam aspek mental, emosional dan fisik (Heward, 2023). Menurut (Saputri, M. A., Widiyanti, N., Lestari, S. A., & Hasanah 2023), ABK merupakan individu yang mengalami kesulitan lebih signifikan dibandingkan anak-anak lainnya dalam beragam dimensi kehidupan, mencakup fisik, kemampuan intelektual, interaksi sosial, serta perkembangan emosional. Sementara itu, pakar anak Mulyono mendefinisikan ABK sebagai anak yang termasuk dalam kategori penyandang cacat atau ketunaan. Menurut *World Health Organization* (WHO) berkebutuhan khusus mengandung berbagai istilah diantaranya *impairment*, *disability* dan *handicaped*. Ketiganya memiliki pengertian yang berbeda diantaranya adalah sebagai berikut (Juliansyah 2019).

*Impairment* merujuk pada suatu keadaan di mana seseorang menghadapi kehilangan fungsi atau kelainan, baik secara psikologis, fisiologis, maupun struktural pada bagian tubuh tertentu yang terjadi pada tingkat organ (Situmorang and Mangunsong 2018). Sedangkan *Disability* mengacu pada kondisi keterbatasan kemampuan yang mungkin muncul sebagai konsekuensi dari adanya *impairment*, misalnya ketidakberfungsian normal pada organ-organ tubuh. (Mardi Fitri 2021) (Syahroni, Rofiqoh, and Latipah 2021).

Berdasarkan keterangan dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016, individu penyandang disabilitas diartikan sebagai seseorang yang memiliki batasan kemampuan fisik, kecerdasan, mental, dan/atau fungsi sensorik dalam periode waktu yang panjang. Adapun istilah *handicapped* merujuk pada kondisi ketidakberuntungan yang dialami seseorang akibat adanya *impairment* atau *disability* yang menimbulkan hambatan atau pembatasan dalam melaksanakan fungsi normal yang seharusnya dapat dijalankan oleh individu tersebut (Sholeh, 2015). Namun istilah *impairment* dan *disability* lebih sering digunakan karena berkaitan dengan model sosial yang mana keduanya mencakup kehilangan fungsi dan menjadi *handicap* akibat sikap sosial (Nugroho, 2019). Ketiga pengertian dari istilah tersebut yang sering digunakan dalam mendefinisikan berkebutuhan khusus.

Merujuk pada berbagai definisi kebutuhan khusus yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beraneka ragam kategori ABK, di antaranya: kategori pertama, tunagrahita (anak dengan keterbelakangan mental) yang merupakan anak dengan kapasitas intelektual atau kognisi serta keterampilan yang berada di bawah standar anak-anak seusianya (Arif Rohman Hakim, S.Or, 2018 Tiara Indriarti et al. 2022) Kategori kedua mencakup tunarungu, yaitu anak dengan hambatan pendengaran (Juherna and Erna 2020). Kategori ketiga meliputi tunadaksa, anak dengan keterbatasan fisik atau motorik. Kategori keempat adalah tunanetra, anak dengan keterbatasan penglihatan. Kategori kelima mencakup anak yang memiliki permasalahan pada perilaku dan emosi. Kategori keenam adalah anak dengan autisme. Kategori ketujuh meliputi anak yang

memiliki kecerdasan dan bakat istimewa (Gifted and Talented), sedangkan kategori kedelapan adalah anak dengan kesulitan belajar spesifik atau disleksia, yaitu gangguan pembelajaran yang berdampak pada kemampuan literasi dasar seperti membaca, ejaan, dan produksi tulisan.

Istilah disleksia berasal dari bahasa Yunani, yakni “dys” berarti tidak memadai, dan “lexis” berarti kata, sehingga apabila digabungkan maka secara bahasa disleksia mengandung arti tidak memadai atau kekurangan kata (Faizin, 2020 (Saputri, M. A., Widiarti, N., Lestari, S. A., & Hasanah 2023). Disleksia juga dikenal sebagai SPLD (Specific Learning Difficulty) atau kesulitan belajar. Bagi anak-anak, ketidakmampuan mengartikulasikan atau memahami bahasa lisan dengan baik adalah akar penyebab disleksia, suatu ketidakmampuan belajar (Syahroni, Rofiqoh, and Latipah 2021). Berbicara, membaca, mengeja, menulis, dan mendengarkan adalah area dimana anak-anak mengalami kesulitan akibat masalah ini (Sari, Vitara, and Putri 2019). Anak penderita disleksia tentunya akan mengalami kesulitan dalam kemampuan kognitifnya akibat hal tersebut.

Perencanaan, berpikir abstrak, belajar cepat, dan pemecahan masalah merupakan contoh bakat mental yang membentuk kemampuan kognitif seseorang (Izzuddin 2021). Kegiatan belajar, seperti berpikir dan menganalisis, sangat penting bagi perkembangan kapasitas kognitif anak. Khususnya bagi anak penderita disleksia, pelatihan dengan stimulus khusus diperlukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif (Filasofa and Miswati 2021). Hasil terbaik dapat dicapai dengan memenuhi fase perkembangan anak dengan stimulus yang sesuai dengan usianya. Stimulus

yang diberikan dapat berupa terapi dan permainan seperti *chromotherapy psycho game*.

*Chromotherapy psycho game* memiliki pengertian yang berbeda. *Chromotherapy* atau terapi warna adalah metode pengobatan alternatif yang menggunakan warna dan cahaya untuk membantu meningkatkan kesehatan fisik dan emosional seseorang (Indah Permatasari and Nurapipah 2023). Terapi warna, dapat menimbulkan respons gejala emosional sebagai respons terhadap rangsangan tertentu. Menurut Hamdi (2022), terapi warna berpotensi menjadi alat penyembuhan dan terapi. Selain itu, penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa terapi warna juga diterapkan pada lansia, hasilnya terapi warna efektif meningkatkan kemampuan kognitif lansia. Secara spesifik lampu merah dan hijau, khususnya, lebih efektif dibandingkan lampu putih dalam meningkatkan fungsi kognitif pada lansia. Pendekatan ini tidak hanya merujuk pada manfaat terapi warna dalam konteks kejiwaan dan kognitif, tetapi juga mengakomodasi aspek keberlanjutan lingkungan dalam intervensi mereka. Terapi warna bukan semata-mata sebagai stimulus visual yang menyenangkan, melainkan sebagai sarana untuk memfasilitasi ekspresi diri dan pengembangan kognitif anak disleksia yang kemudian dipadukan dengan *psycho game*.

*Psycho Game* atau psikologi bermain adalah metode yang menggunakan permainan sebagai alat untuk memahami, mengeksplorasi, dan mengembangkan aspek psikologis serta menguatkan kepribadian dan mental seseorang melalui permainan (Santioso 2024). Aktivitas bermain berfungsi sebagai media eksplorasi dan pembelajaran tentang lingkungan di

sekitar anak. Di samping itu, kegiatan bermain memegang fungsi vital dalam pengembangan aspek fisik, kemampuan berpikir, keterampilan berbahasa, dan kompetensi sosial anak. Bermain juga memberikan berbagai manfaat seperti menstimulasi daya kreativitas, mengoptimalkan fungsi kognitif, membantu penyelesaian konflik, mengembangkan kemampuan berempati, mempertajam fungsi sensorik, berfungsi sebagai sarana terapi, serta mendorong kemampuan penemuan baru (Wiwik Pratiwi 2017). Konsep ini menggabungkan elemen psikologi dengan permainan untuk tujuan terapeutik, edukatif, atau pengembangan pribadi. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, *psycho game* memotivasi individu untuk lebih terlibat dalam proses belajar atau terapi yang dikemas dalam bentuk permainan.

*Chomoteraphy psycho game* sendiri adalah metode terapi yang menggabungkan antara teknik terapi warna dan permainan, *chromotherapy psycho game* sendiri bertujuan untuk membuat proses terapi atau pembelajaran yang menyenangkan dan menarik (Halik, Sintani, and Viera 2023). Pendekatan ini dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk terapi anak-anak, pengembangan keterampilan sosial, atau peningkatan kemampuan kognitif khususnya pada anak penyandang disleksia (Indah Permatasari and Nurapipah 2023).

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilaksanakan pada 10 Oktober 2024 di SD Muhammadiyah 9, salah satu institusi pendidikan dasar di Kota Malang, diperoleh informasi bahwa terdapat dua peserta didik dengan kondisi disleksia yang tersebar di tingkat kelas 3 dan 4. Meskipun kedua

anak ini memiliki konteks personal yang berbeda, mereka menghadapi tantangan pembelajaran serupa. Peserta didik dengan disleksia atau kesulitan belajar spesifik memerlukan bentuk pendampingan yang disesuaikan, sehingga dapat diberikan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan individual mereka. Pendekatan pembelajaran bagi anak-anak dengan disleksia tidak dapat disetarakan dengan metode yang diterapkan pada peserta didik pada umumnya. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat dibutuhkan dengan latar belakang keterbatasan mengingat dan mengenal huruf. Selain itu pembelajaran yang bermakna seperti terapi warna dan permainan tentu sangat membantu kemampuan kognitif anak disleksia.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru ABK pada tanggal 10 Oktober 2024 dan pada tanggal 9 November 2024 di SD Muhammadiyah 9 Malang diketahui bahwa guru menemui beberapa permasalahan yang berkaitan dengan anak disleksia serta penanganannya. Permasalahan dan kebutuhan anak disleksia yaitu meliputi kemampuan kognitif yaitu sulit mengingat dan menghafal huruf dan pengulangan huruf yang hampir sama (b,d,p,m,n,ny,ng) dan huruf paten, selain itu yang menjadi tantangan bagi guru adalah anak-anak dengan disleksia belajar *by mood*. Permasalahan tersebut berkaitan erat dengan kognitif anak dan cara belajar khususnya pengentasan masalah mengenali huruf dan metode membaca yang efektif dan menarik. Berdasarkan penggalan data yang telah dilakukan *chromotherapy psycho game* merupakan terapi yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak disleksia, sehingga dapat dikatakan penanganan

anak disleksia baik dan menunjukkan hasil yang signifikan. Sehingga perlu upaya yang lebih mendalam untuk mengetahui sejauh mana *chromotherapy* diterapkan di SD Muhammadiyah 9 dalam mempengaruhi kognitif anak disleksia dan menjadi dasar upaya peneliti melakukan penggalian data tentang penerapannya di SD Muhammadiyah 9 Malang.

Beberapa penelitian yang mengungkap upaya dalam peningkatan kemampuan kognitif dan penggunaan *psycho game* pada anak disleksia adalah penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif pada Anak Disleksia Melalui *Treatment* Kemampuan Mengeja, Membaca, dan Menulis” (2024) yang membuah hasil *Treatment* kemampuan mengeja, Investigasi eksperimental pada membaca dan menulis menunjukkan penurunan jumlah skor kesalahan sebelum dan sesudah terapi. Menurut (Martha and Raharjo 2024) anak-anak penderita disleksia mungkin mendapat manfaat kognitif dari terapi yang berfokus pada penguatan kemampuan mengeja, membaca, dan menulis. Terkait prestasi akademis anak penderita disleksia, pendekatan komunikasi interpersonal dan keterlibatan orang tua merupakan indikasi utamanya. Studi “Analisis Penggunaan Media Gambar Serial untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Disleksia di Sekolah Dasar” (2021) merupakan penelitian bagus lainnya. Media gambar berseri dapat membantu mereka menjadi pembaca yang lebih baik, menurut penulis penelitian (Fitria Fyanda, Israwati, and Ruslan 2018). Penelitian ini memberikan bukti lebih lanjut bahwa media gambar serial dapat membantu anak-anak penderita disleksia dengan ingatan jangka pendek mereka. Berdasarkan temuan ini, kemampuan

membaca anak penderita disleksia mengalami peningkatan, terutama dalam merangkai huruf menjadi kata. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat bantu visual dapat membantu anak-anak penderita disleksia meningkatkan pemahaman membaca dan mengingat informasi, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam membaca dan keinginan mereka untuk belajar (Arif and Dyah 2020). Termasuk penelitian terkait lebih lanjut yang diberi nama “Efektivitas Terapi Warna dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Disleksia” Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa terapi warna membantu anak-anak penderita disleksia membaca lebih baik (Sujiantoro 2019). *Treatment* berupa *colour therapy* dapat meningkatkan skor kemampuan membaca pada anak disleksia. Berbeda dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* berupa *colour therapy* menunjukkan skor kemampuan membacanya mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa *colour therapy* berpengaruh terhadap kemampuan membaca pada anak dengan gangguan membaca spesifik atau disleksia. Penelitian relevan diatas menunjukkan bahwa media gambar dan terapi warna cocok menunjukkan peningkatan pada kemampuan kognitif anak disleksia karna disajikan dalam bentuk yang menarik. Sesuatu yang menarik dan menyenangkan dapat merangsang minat belajar anak disleksia seperti menggunakan terapi warna yang digabungkan dengan pgrmainan seperti *chromotherapy psycho game*. *Chromotherapy psycho game* ini dapat membantu kemampuan kognitif anak disleksia.

SD Muhammadiyah 9 Malang merupakan salah satu dari sekolah dasar yang terdapat siswa dengan ragam disleksia yang sudah menerapkan

*chromotherapy psycho game* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Berdasarkan uraian diatas, dan hasil observasi serta wawancara yang sudah dilakukan, perlu dilakukan penelitian dengan judul implementasi *chromotherapy psycho game* untuk kemampuan kognitif anak disleksia di SD Muhammadiyah 9 Malang.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka perlu dirumuskan masalah yaitu bagaimana implementasi *chromotherapy psycho game* untuk kemampuan kognitif anak disleksia SD Muhammadiyah 9 Malang?

### **C. Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi *chromotherapy psycho game* untuk kemampuan kognitif anak disleksia SD Muhammadiyah 9 Malang.

### **D. Manfaat**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis:

#### 1. Manfaat Teoritis

Pemahaman Mendalam tentang Potensi: *chromotherapy psycho game* memberikan pengetahuan kognitif yang lebih dalam untuk siswa disleksia. Dengan memahami anak disleksia memiliki kekurangan dalam belajar, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pendidikan inklusif yang lebih holistik dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Sekolah

Riset ini diproyeksikan dapat menghasilkan temuan yang berkontribusi sebagai sumber acuan dan bahan evaluasi untuk pengembangan kapasitas kognitif siswa dengan disleksia di SD Muhammadiyah 9 Malang. Diharapkan hasil kajian ini mampu menyajikan deskripsi komprehensif mengenai penerapan *chromotherapy psycho game* dalam meningkatkan fungsi kognitif anak-anak dengan disleksia, serta dapat dijadikan pertimbangan dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif baik dari segi kualitas maupun kuantitas.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan wawasan tentang upaya mendukung dan meningkatkan kemampuan kognitif anak disleksia. Pendidik dapat menerapkan teknik-teknik terapi warna melalui *psycho game* untuk meningkatkan ketertarikan minat belajar siswa.

c. Bagi Anak Disleksia

Dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan minat belajar.

d. Bagi peneliti

Di bidang yang penulisnya tidak mempunyai latar belakang penelitian sama sekali, penelitian ini dapat mengajari mereka berbagai hal, mengasah kemampuan mereka, dan memberi mereka perspektif baru.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini tidak hanya dapat berfungsi sebagai landasan bagi para ilmuwan untuk mengembangkan hal ini, namun juga dapat memberikan informasi bagi upaya yang sedang berlangsung untuk

mengantisipasi dan beradaptasi dengan keadaan baru.

### **E. Batasan Penelitian**

Tujuan dan arah penelitian mungkin lebih mudah dipahami jika peneliti tidak mengemukakan terlalu banyak persoalan. Agar penelitian tetap terfokus pada pokok bahasan dan menghindari penyimpangan, hal ini dilakukan. Batasan masalah penelitian dengan judul implementasi *chromotherapy psycho game* untuk kemampuan kognitif anak disleksia SD Muhammadiyah 9 Malang adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terfokus pada anak disleksia: subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III dan IV SD Muhammadiyah 9 Malang sebanyak 2 anak,
2. Penelitian hanya terfokus pada hal-hal yang menyangkut *chromotherapy psycho game*,
3. Penelitian *chromoteraphy psycho game* untuk kemampuan kognitif anak disleksia.

### **F. Definisi Operasional**

1. Anak Berkebutuhan Khusus

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan individu yang menghadapi tantangan lebih besar dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya dalam berbagai aspek, termasuk fisik, intelektual, sosial, dan emosional.

2. Disleksia

Gangguan belajar yang ditandai dengan masalah membaca dan menulis dikenal sebagai disleksia. Gangguan otak dalam memproses informasi

yang masuk merupakan akar penyebab disleksia, bukan masalah pada penglihatan, pendengaran, IQ, atau kemampuan linguistik.

3. *Chromotherapy m*

*Chromotherapy* atau terapi warna adalah metode pengobatan alternatif yang menggunakan warna.

4. *Psycho Game*

*Psycho game* adalah metode yang menggunakan permainan sebagai alat untuk memahami, mengeksplorasi, dan mengembangkan aspek psikologis serta menguatkan mental dan kepribadian seseorang.

5. *Chromotherapy Psycho Game*

*Chromotherapy psycho game* adalah metode terapi yang menggabungkan antara teknik terapi dan psikologi bermain.

6. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah kemampuan mental yang meliputi proses berpikir, memahami, belajar, mengingat, dan memecahkan masalah. Ini mencakup berbagai fungsi otak, seperti perhatian, pemahaman bahasa, persepsi, logika, dan penalaran. Kemampuan kognitif membantu seseorang dalam mengolah informasi, membuat keputusan, dan beradaptasi dengan situasi yang berbeda dalam dirinya.