

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pendekatan *Behavior***

##### **1. Pengertian Pendekatan *Behavior***

*Behavioral* adalah merupakan salah satu aliran dalam psikologi. Pendekatan *Behavioral* adalah pendekatan yang menekankan pada dimensi pada kognitif individu dan menawarkan berbagai metode yang berorientasi pada tindakan (*action-oriented*) untuk membantumengambil langkah yang jelas dalam megubah tingkah laku (Komalasari 2011). Sedangkan menurut Baraja, Pendekatan Behavioral memandang bahwa masalah yang dihadapi individu dikarenakan individu salah dalam membuat keputusan atau mengambil sikap untuk melakukan suatu tindakan. Oleh karena itu pendekatan ini (pendekatan perilaku) di dalam konselingnya menekankan pada perilaku spesifik, yaitu perilaku yang memang berbenturan atau yang berlawanan dengan lingkungan dan diri klien sendiri (Baraja, 1996).<sup>34</sup>

*Behaviorisme* memandang perilaku manusia sangat ditentukan oleh kondisi lingkungan luar dan rekayasa atau conditioning terhadap manusia tersebut. Aliran ini menganggap bahwa manusia adalah netral, baik atau buruk perilakunya ditentukan oleh situasi dan perlakuan yang dialami oleh manusia tersebut. Behaviorisme memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmani, dan

---

<sup>34</sup> M Fatur Rizki, *Loc, Cit.*,

mengabaikan aspek-aspek mental. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleksi-refleksi sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

Pendekatan *Behavioristik* bersandar pada konsep stimulus dan respon dimana seorang individu akan berperilaku sesuai stimulus yang ia terima, mempelajarinya kemudian menentukan respon atas stimulus tersebut. *Behavioristik* merupakan orientasi teoretis yang didasarkan pada premis bahwa psikologi ilmiah harus berdasarkan studi tingkah laku yang teramati (observasi *behavior*).<sup>35</sup>

Teori kaum *behavioris* lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Belajar artinya perubahan perilaku organisme sebagai pengaruh lingkungan. *Behaviorisme* tidak mau mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional, atau emosional, *behaviorisme* hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan.

Pendekatan *behavioristik* tidak menguraikan asumsi-asumsi filosofis tertentu tentang manusia secara langsung. Setiap orang dipandang memiliki kecenderungan-kecenderungan positif dan negatif yang sama, manusia pada dasarnya dibentuk dan ditentukan oleh lingkungan sosial budayanya, Segenap tingkah laku manusia itu dipelajari.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup>Syamsu Yusuf, Juntika Nurihsan, *Teori Kepribadian*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 123

<sup>36</sup>Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling Dan Psikoterapi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2013), h. 195

Para ahli *behavioristik* memandang bahwa gangguan tingkah laku adalah akibat dari proses belajar yang salah, oleh karena itu perilaku tersebut dapat diubah dengan mengubah lingkungan lebih positif sehingga perilaku menjadi positif pula, perubahan tingkah laku inilah yang memberikan kemungkinan dilakukannya evaluasi atas kemajuan klien secara lebih jelas.<sup>37</sup>

## 2. Tokoh-Tokoh *Behavioristik*

Dalam teori *behavioristik* perilaku dapat didefinisikan secara operasional, diamati, dan diukur. Dari hal inilah membuktikan bahwa sesungguhnya perilaku yang sudah terbentuk didalam diri sejatinya dapat dirubah melalui beberapa teknik *behavioristik* yang telah terlebih dahulu digunakan oleh para tokoh *behavioristik*, yang diantaranya:

### a. Jhon B. Watson

Jhon B. Watson merupakan pendiri pendekatan psikologi yang dikenal dengan *Behaviorisme Klasik*. Beberapa penelitiannya berkaitan dengan peningkatan kompleksitas perilaku pada tikus dan perkembangan sistem saraf, dan yang diamati ialah perilaku. Watson berpendapat bahwa konsep belajar ialah memperbanyak reflek yang dibawa sejak lahir melalui kondisioning.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup>Namora Lumongga Lubis, *Memahami Dasar-Dasar Konseling Dalam Teori DanPratik*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 168

<sup>38</sup>Lawrence A. Pervin, Daniel Carvone, at all, *Psikologi Kepribadian Teori & Penelitian*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004), h. 362

b. Ivan PetroVich Pavlov

Ivan PetroVich Pavlov adalah seorang psikologi Rusia, yang mengembangkan prosedur untuk mempelajari perilaku dan prinsip pembelajaran yang sangat mempengaruhi bidang psikologi. Sekitar abad ke-20, Pavlov terlibat dalam studi sekresi gastrik pada anjing. Sebagai bagian dari risetnya, dia menempatkan tepung makanan dalam mulut anjing dan mengukur jumlah liur yang dihasilkan. Dia menemukan bahwa setelah sejumlah percobaan tersebut, si anjing mulai berliur terhadap stimuli tertentu, yaitu: kemunculan piring makanan – bahkan sebelum makanan diletakkan dalam mulutnya, mendekati orang yang membawa makanan, dan sebagainya. Stimuli yang sebelumnya tidak menimbulkan liur (disebut stimuli netral) sekarang dapat menimbulkan respons berliur karena asosiasinya dengan bubuk makanan yang secara otomatis menyebabkan anjing berliur. Hal tersebut mengarahkan Pavlov untuk melakukan riset penting terhadap proses yang dikenal sebagai (pengondisian klasik) *Classical Conditioning*.<sup>39</sup>

Karakteristik esensial pengondisian klasik stimuli netral adalah bahwa stimulus yang sebelumnya netral kemudian mampu menimbulkan respons karena asosiasinya yang sama atau senada.

c. Harvard, B. F. Skinner

---

<sup>39</sup>*Ibid*, h. 363

Harvard, B. F. Skinner merupakan psikolog yang terkenal dari Amerika. Skinner melakukan penelitian pada binatang. Dalam pendekatannya Skinner membedakan antara respons yang dibangkitkan oleh stimulus. Konsep yang digunakan Skinner dikenal dengan (Pengondisian Operan) *Operant Conditioning*.

Dalam penelitiannya, Skinner menggunakan seekor tikus sebagai subyek penelitiannya. Seekor tikus percobaan yang ditaruh dalam sebuah kurungan. Kurungan khusus ini (yang kemudian terkenal dengan sebutan "kotak Skinner") dilengkapi dengan sebuah palang kecil di salah satu dindingnya. Jika palang itu tersentuh, secara otomatis ada biji makanan yang terlontar ke dalam kotak. Tentu tidak ada yang akan dilakukan tikus tadi selain berputar-putar kesana-kemari, namun ketika tidak sengaja tubuhnya menyentuh palang tadi, biji makanan masuk ke dalam kotak, yang jadi "cara kerjanya" adalah perilaku yang mendahului penggugah, yang dalam hal ini adalah terlemparnya biji makanan. Selain kejadian ini, dengan penuh harapan berulang kali tikus menyentuh palang tadi, berharap ada biji yang masuk ke dalam kotak.

Beberapa proses yang dipandang teori Skinner sebagai perilaku dasar, adalah penting untuk mencermati *reinforcer* (penguat). Skinner mengartikan penguat sebagai *event* (stimulus) yang mengikuti raspons dan meningkatkan

manifestasinya. Penguat didefinisikan berdasarkan efeknya terhadap perilaku dan peningkatan respons.<sup>40</sup>

Pada dasarnya pengodisian Operan menekankan penggunaan penguat positif seperti makanan, uang, atau pujian, Skinner juga menekankan nilai penting penguatan yang didasarkan kepada pelepasan organisme atau penghindaran dari stimulus yang disukai. Dalam hal ini berarti respons dikuatkan dengan menghilangkan atau menyingkirkan stimulus yang tidak menyenangkan. Efeknya adalah untuk menguatkan atau meningkatkan kekuatan respons. Stimulus yang tidak nyaman mengikuti respons menurunkan probabilitas respons tersebut untuk kembali muncul, akan tetapi efek tersebut bersifat temporer dan hal tersebut menjadi tidak berarti dalam penghapusan perilaku. Untuk alasan ini, Skinner telah menekankan penggunaan penguatan positif dalam membentuk perilaku.

Penekanan pada perilaku tertentu yang berhubungan dengan karakteristik situasional yang didefinisikan akan membentuk dasar bagi apa yang kemudian dikenal dengan *behavioral assessment* (penilaian perilaku). Pendekatan behavioral terhadap penilaian yang dipengaruhi oleh Skinner ini menekankan tiga hal: 1) identifikasi perilaku tertentu, sering disebut perilaku sasaran atau respons sasaran; 2) identifikasi faktor lingkungan tertentu yang menghilangkan, mengisyaratkan, atau menguatkan perilaku sasaran; dan 3) identifikasi faktor lingkungan tertentu yang dapat dimanipulasi untuk

---

<sup>40</sup>*Ibid*, h. 377

mengubah perilaku.<sup>41</sup> Salah satu cabang dari strategi modifikasi perilaku adalah dengan menggunakan *b-mod* ekonomi tanda (*token economy*).

Untuk mengubah perilaku *blindism* pada siswa di SLB-A PRPCN dibutuhkan teknik khusus yang digunakan. Dalam kesempatan kali ini penulis akan menggunakan teknik *token economy*.

## **B. *Token Economy***

### **1. Pengertian *Token Economy***

*Token economy* adalah sebuah teknik yang berasal dari hal karya teoretisi perilaku *operant*, B.F. Skinner. Skinner memiliki bahwa konsekuensi mempertahankan perilaku. *Token economy* adalah suatu bentuk *reinforcement* positif dimana klien menerima suatu token ketika mereka memperlihatkan perilaku yang diinginkan. Setelah klien mengakumulasikan token dalam jumlah tertentu, mereka dapat menukarkannya dengan *reinforcer*. Token berfungsi untuk memberikan *rainforcement* pada perilaku dengan memberi *reward* pada perilaku-perilaku yang dipilih. Penerimaan token *contingent* dengan ditunjukkannya perilaku yang baik.<sup>42</sup>

*Token economy* atau disebut juga dengan tabungan keping, merupakan salah satu bentuk aplikasi dari pendekatan *behavior*, yang mana pendekatan *behavior* sangat erat dengan hubungannya dengan modifikasi perilaku. *Token economy* adalah penerapan *operant conditioning* dengan mengganti hadiah langsung

---

<sup>41</sup>*Ibid*, h.382

<sup>42</sup>Bradley T. Erford, *40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 395

dengan sesuatu yang dapat ditukarkan kemudian. Disebut *operant* karena memberikan perlakuan terhadap lingkungan yaitu berupa hadiah terhadap perubahan perilaku. Dengan adanya perubahan tersebut akan mengurangi perubahan yang muncul.<sup>43</sup>

*Token economy* adalah strategi menghindari pemberian *reinforcement* secara langsung, token merupakan penghargaan yang dapat ditukar kemudian dengan berbagai barang yang diinginkan oleh konseli. *Token economy* bertujuan untuk mengembangkan perilaku adaptif melalui pemberian *reinforcement* dengan token. Ketika tingkah laku yang diinginkan telah cenderung menetap, pemberian token dikurangi secara bertahap.

*Token economy* adalah penerapan dari *operant conditioning* yaitu dengan mengganti hadiah langsung dengan sesuatu yang dapat ditukarkan kemudian. Disebut operan, karena memberikan perlakuan terhadap lingkungan yaitu berupa hadiah kepada tingkah laku. *Token economy* adalah pemberian penguatan langsung terhadap perilaku yang sesuai dengan yang telah ditentukan. Tujuan dari penguatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak.<sup>44</sup>

*Token economy* merepresentasikan aplikasi paling jelas dari prinsip pengkondisian operan untuk masalah perubahan perilaku. Perilaku sasaran dipilih dan penguatan dibuat berdasarkan performa dari respons yang diinginkan. Hal ini

---

<sup>43</sup>Icun Suhaidi, et al, *Loc, Cit.*,

<sup>44</sup>Wahdani Susanti Devi, *Loc, Cit.*,



konsisten dengan penekanan *behavioral* pada cara lingkungan bekerja terhadap individu, sebagai lawan dari cara individu bertindak terhadap lingkungan. Para *behavioris* yang meneliti perubahan perilaku manusia, pada intinya adalah insinyur sosial.<sup>45</sup>

Jadi dapat diartikan bahwa *token economy* adalah sistem yang dilakukan untuk memberikan penghargaan atau penguatan kepada siswa berupa token yang dikumpulkan atau ditukarkan dengan sesuatu yang bermanfaat, setelah siswa mampu membentuk perilaku yang diharapkan dan menghilangkan perilaku yang tidak diharapkan, yakni perilaku *blindism*. Pada kesempatan kali ini peneliti menggunakan teknik *token economy*.

## **2. Cara Mengimplementasikan Teknik *Token Economy***

Reid (1999) menyediakan langkah-langkah untuk melaksanakan *token economy*, karena tujuan utama *token economy* adalah untuk memodifikasi perilaku, langkah yang pertama seharusnya adalah mengidentifikasi perilaku-perilaku yang perlu diubah. Reid mengusulkan untuk menyebutkan secara spesifik perilaku-perilaku dan mendeskripsikan standar untuk kinerja yang dianggap memuaskan.

Langkah kedua adalah membuat dan men-*display* aturan. Sangat penting untuk memastikan bahwa semua partisipan memahami aturan untuk memberikan *token*, kuantitas *token* yang dianugerahkan untuk perilaku-perilaku yang berbeda, dan kapan klien dapat menukarkan token untuk mendapatkan *reward*. Selanjutnya,

---

<sup>45</sup>Lawrence A. Pervin, Daniel Carvone, at all, *Op.Cit*, h. 385

konselor profesional perlu memilih apa yang akan digunakan sebagai *token*. *Token* seharusnya aman, kuat, mudah diberikan dan sulit untuk direplikasi.

Langkah berikutnya adalah menetapkan harga dengan memilih beberapa banyak token yang harus dimiliki partisipan sebelum menukarkannya untuk *back-up reinforcer*. Sebelum menerapkan sistemnya, memastikan bahwa harganya akurat. Jika seorang partisipan tidak mampu mengumpulkan cukup token untuk pembelian, mereka akan kehilangan motivasi untuk terlibat dalam perilaku yang diinginkan (Reid 1999). Praktik yang baik untuk menyusun suatu menu *reward* dengan nilai-nilai token yang sangat beragam, yang disyaratkan untuk berbagai opsi *reward*. Hal ini mendorong klien untuk menabung *token* untuk barang-barang bertiket besar.<sup>46</sup>

*Token economy* merupakan salah satu teknik dari modifikasi perilaku yang dikemukakan oleh Skinner. Kegiatan memodifikasi perilaku merupakan usaha untuk mengubah perilaku yang tidak diinginkan menjadi perilaku yang diinginkan. Kegiatan memodifikasi perilaku secara umum mendasarkan kegiatannya pada pemikiran psikologi *behaviorisme*, Psikologi *behaviorisme* memandang bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungannya dan atau akibat perilaku itu sendiri, psikologi *behaviorisme* ini juga memandang bahwa perilaku seseorang dapat diubah atau dimodifikasi dengan memberikan stimulus dalam lingkungannya. Dengan menggunakan beberapa teknik yang ada dalam modifikasi perilaku, Dari beberapa teknik diantaranya teknik asertivitas, aversi,

---

<sup>46</sup>*Ibid*, h. 296

hukuman, *extinction*, *modeling*, *time out*, *token economy*, *behavior contract*, *shaping*, *chaining*, *prompting*, *fading*, dsb.<sup>47</sup>

Sebagaimana dikatakan juga oleh Hadi bahwa *token economy* merupakan prosedur kombinasi untuk meningkatkan, mengajar, mengurangi dan memelihara berbagai perilaku.<sup>48</sup>

### C. Perilaku *Blindism*

#### 1. Pengertian Perilaku *Blindism*

Ada beberapa dampak dari penolakan sosial yang dialami anak tunanetra, menurut McGaha dan Farran bahwa anak tunanetra menjadi kaku dalam bergerak dan cenderung senang mengulang gerakan yang tidak perlu pada tubuhnya sendiri. Selain itu muncul perilaku lain yang khas dengan tunanetra yaitu perilaku *stereotipik* atau disebut juga perilaku *blindism*. Perilaku yang muncul ini terjadi karena kebiasaan yang membuat anak melakukannya secara tidak sadar.<sup>49</sup> Tarsidi mendefinisikan perilaku *blindism* sebagai “perilaku *blindism* adalah gerakan-gerakan khas yang menjadi kebiasaan yang sering tak disadari, seperti menggoyang-goyangkan tubuh, menekan-nekan bola mata, bertepuk-tepuk, dsb., yang dilakukan di luar konteks.”<sup>50</sup>

Perilaku anak tunanetra akan berkembang dipengaruhi oleh lingkungannya, anak-anak tunanetra tidak memiliki kesempatan untuk belajar melalui

---

<sup>47</sup>Juang Susanto, *Mengembangkan anak berkelainan penglihatan*, (Jakarta: Depdiknas Dikti, 2005), h. 3

<sup>48</sup>Purwaka Hadi, *Modifikasi Perilaku*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 177

<sup>49</sup>Kurnia Nurfitriani, Ehan, *Loc, Cit.*,

<sup>50</sup>*Ibid*

pengamatan visualnya termasuk dalam berperilaku baik dari lingkungan yang baik juga. Anak tunanetra tidak dapat mengadopsi perilaku baik yang diterima melalui interaksi sosial mereka. Hal ini berimplikasi terhadap munculnya fenomena sosial yang kurang wajar dan kurang normal pada diri anak tunanetra dan sulit untuk diterima secara sosial yang dengan menampilkan perilaku- yang tidak lazim dilakukan oleh orang awas. Perilaku-perilaku yang tidak lazim itu disebut dengan perilaku *blindism*. Perilaku *blindism* ini berdampak pada banyak hal termasuk pada akademik sehingga kegiatan belajar menjadi kurang optimal begitu pula hasil belajar yang didapatkan kurang memuaskan.<sup>51</sup>

*Blindism* adalah pengulangan tingkah laku motorik seperti menggoyangkan tubuh, menggelengkan kepala, dan menekan bola mata yang merupakan kegiatan yang hampir tidak dapat diterima secara sosial.<sup>52</sup> Jika perilaku *blindism* pada anak tunanetra tidak segera ditangani maka dapat menimbulkan dampak yang lebih besar pada perkembangan kegiatan belajarnya, kesehatan organ penglihatan dan kehidupan sosial anak tunanetra itu sendiri. Bimbingan, larangan, dan hukuman dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengurangi bahkan meniadakan perilaku *blindism* menemukan kegiatan yang lebih tepat.<sup>53</sup>

## **2. Macam-Macam Perilaku *Blindism***

Menurut Suparno, 2006 Perilaku *blindism* sering juga disebut pengulangan perilaku atau juga *stereotip*, pengulangan perilaku yang dilakukan anak tunanetra

---

<sup>51</sup>Tatum Tivani, *Loc, Cit.*,

<sup>52</sup> M Fatur Rizki, *Loc, Cit.*

<sup>53</sup>Tatum Tivani, *Loc, Cit.*,

biasanya melibatkan anggota tubuh mereka.<sup>54</sup> Perilaku *blindism* yang dilakukan anak tunanetra diantaranya, ialah:

- a. Menggoyang-goyangkan tubuh,
- b. Menekan-nekan bola mata,
- c. Menggeleng-geleng kepala,
- d. mengayun-ayunkan tangan,
- e. mengetuk-ngetuk jari tangan,
- f. menyenderkan badan, dsb.

Perilaku-perilaku tersebut dilakukan oleh anak tunanetra secara berulang-ulang tanpa mereka sadari dan terjadi begitu saja.

### 3. Penyebab Perilaku *Blindism*

Hallahan dan Kauffman (1991) dalam (Juang Sunanto, 2005, hlm 60) mengidentifikasi tiga teori umum tentang penyebab terjadinya perilaku *blindism*, yaitu:<sup>55</sup>

- a. Kurangnya rangsangan penginderaan, anak yang mengalami rangsangan indra yang rendah seperti anak tunanetra, berusaha mengatasi kekurangan ini dengan merangsang dirinya dengan cara lain, (Thurrell dan Rice dalam Hallahan dan Kauffman, 1991).

---

<sup>54</sup> M Fatur Rizki, *Loc, Cit*

<sup>55</sup> Hanipah Nurazizah, Skripsi, *Penggunaan Teknik Teguran Terhadap Perilaku Stereotype Pada Peserta Didik Totally Blind di SLB negeri A Kota Bandung*, [http://repository.upi.edu/2604/4/S\\_PLB\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/2604/4/S_PLB_Chapter1.pdf). Diakses 12 Januari 2019

- b. Kurangnya sosialisai, dengan rangsangan sensoris yang cukup pun, isolasi sosial dapat mengakibatkan individu mencari rangsangan tambahan melalui pengulangan perilaku, ( Warren dalam Hallahan dan Kauffman, 1991)
- c. Regresi kepola-pola perilaku yang pernah menjadi kebiasaannya bila mengalami stress, dengan berargumentasi bahwa anak-anak awas pun kadang-kadang kembali kepola perilaku yang kurang matang, sejumlah peneliti seperti Knight, Smith, chethik, dan Adelson ( Hallahan dan Kauffman, 1991).

#### **D. Tunanetra**

##### **1. Pengertian Tunanetra**

Dalam dunia pendidikan luar biasa, anak dengan gangguan penglihatan lebih akrab disebut anak tunanetra. Pengertian tunanetra tidak saja mereka yang buta, tetapi mencakup juga mereka yang melihat tetapi terbatas sekali dan kurang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup sehari-hari terutama dalam belajar. jadi, anak-anak dengan kondisi penglihatan yang termasuk “setengah melihat”, “*low vision*”, atau rabun adalah bagian dari kelompok anak tunanetra.

Dari uraian tersebut, dapat diartikan bahwa anak tunanetra adalah individu yang indera penglihatannya (kedua-duanya) tidak berfungsi sebagai saluran penerima informasi dalam kegiatan sehari-hari seperti halnya orang awas.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup>Sutjihati Somantri, *Op. Cit*, h. 65

Dilihat dari segi etimologi bahasa, tunanetra berasal dari kata “tuna” berarti rugi dan “netra” berarti mata atau cacat mata. Istilah tunanetra yang mulai populer didalam dunia pendidikan dirasa cukup tepat untuk menggambarkan keadaan penderita yang mengalami kelainan indera penglihatan, baik kelainan itu bersifat berat maupun ringan.<sup>57</sup>

Tunanetra adalah anak yang mengalami gangguan daya penglihatannya, berupa kebutaan menyeluruh atau sebagian, dan walaupun telah diberi pertolongan dengan alat-alat bantu khusus, mereka masih tetap memerlukan pelayanan pendidikan khusus. Perlu ditegaskan bahwa anak dikatakan tunanetra bila ketajaman penglihatannya kurang dari 6/21, artinya berdasarkan tes dengan *Snellen Card* anak hanya mampu membaca huruf pada arak 6 meter yang oleh orang awas dapat dibaca pada jarak 21 meter (Direktorat Pendidikan Luar Biasa, 2004: 6).

Dari beberapa pengertian mengenai tunanetra diatas, maka peneliti mengartikan bahwa tunanetra adalah seseorang yang mengalami gangguan atau kelainan pada indera penglihatan sehingga memerlukan cara tersendiri untuk beradaptasi pada lingkungannya.

## **2. Ciri-Ciri Tunanetra**

Anak-anak dengan gangguan penglihatan ini dapat diketahui dalam tiga kondisi berikut:

---

<sup>57</sup>Haydan Pramudita, *Loc, Cit.*,

- a. Ketajaman penglihatannya kurang dari ketajaman yang dimiliki orang awas,
- b. Terjadi kekeruhan pada lensa mata atau terdapat cairan tertentu,
- c. Posisi mata sulit dikendalikan oleh syaraf otak, dan
- d. Terjadi kerusakan susunan syaraf otak yang berhubungan dengan penglihatan.

Dari kondisi-kondisi diatas, pada umumnya yang digunakan sebagai patokan apakah seorang anak termasuk tunanetra atau tidak ialah berdasarkan pada tingkat ketajaman penglihatannya.<sup>58</sup>

Pada dasarnya, anak tunanetra dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu:

- a. Buta total, dikatakan buta total jika anak sama sekali tidak mampu menerima rangsangan cahaya dari luar.<sup>59</sup>
- b. *Low vision* (kurang penglihatan), bila anak masih mampu menerima rangsangan cahaya dari luar, tetapi mata harus didekatkan atau dijauhkan dari objek yang dilihatnya. Untuk mengatasi masalah penglihatannya, biasanya penderita *low vision* menggunakan kacamata.<sup>60</sup>

Anak tunanetra karakteristik kognitif, sosial, emosi, motorik, dan kepribadian yang sangat bervariasi. Hal ini sangat tergantung pada sejak kapan anak

---

<sup>58</sup>Sutjihati Somantri, *Op.Cit.*

<sup>59</sup>*Ibid*, h. 66

<sup>60</sup> Haydan Pramudita, *Loc,Cit.*,



mengalami ketunanetraan, bagaimana tingkat ketajaman penglihatannya, berapa usianya, serta bagaimana tingkat pendidikannya.

a. Buta total

Jika dilihat secara fisik anak tunanetra tidak berbeda dengan anak normal pada umumnya. Yang menjadi perbedaan nyata adalah pada organ penglihatannya meskipun terkadang ada anak tunanetra yang terlihat seperti anak normal. Berikut adalah beberapa gejala buta total yang dapat dilihat secara fisik;<sup>61</sup>

- 1) Mata juling,
- 2) Sering berkedip,
- 3) Menyipitkan mata,
- 4) Kelopak mata merah,
- 5) Mata infeksi,
- 6) Gerakan mata tak beraturan dan cepat,
- 7) Mata selalu berair (mengeluarkan air mata), dan
- 8) Pembengkakan pada kulit tempat tumbuh bulu mata.

Anak tunanetra biasanya menunjukkan perilaku tertentu yang cenderung berlebihan. Gangguan perilaku tersebut bisa dilihat pada tingkah laku anak sejak dini, seperti;

- 1) Menggosok mata secara berlebihan,

---

<sup>61</sup>*Ibid*

- 2) Menutupi atau melindungi mata sebelah,
- 3) Memiringkan kepala, atau mencondongkan kepala kedepan,
- 4) Sukar membaca atau dalam mengerjakan pekerjaan lain yang sangat memerlukan penggunaan mata,
- 5) Berkedip lebih banyak dari biasanya,
- 6) Membawa bukunya kedekat mata,
- 7) Tidak dapat melihat benda-benda yang agak jauh,
- 8) Menyipitkan mata atau mengkerutkan dahi,
- 9) Perhatiannya tidak tertarik pada objek penglihatan atau pekerjaan yang memerlukan penglihatan, dan
- 10) Janggal dalam beraktivitas yang memerlukan kerja sama antara tangan dan mata.

Biasanya terdapat beberapa keluhan yang dialami oleh anak tunanetra, seperti;

- 1) Mata gatal, panas, atau merasa ingin menggaruk karena gatal,
- 2) Banyak mengeluh tentang ketidakmampuan dalam melihat,
- 3) Merasa pusing atau sakit kepala, dan
- 4) Kabur atau penglihatan ganda.

Biasanya yang menjadi ciri-ciri anak tunanetra bukan hanya perilaku yang berlebihan saja. Dalam mengembangkan kepribadiannya, anak

tunanetra juga memiliki hambatan, ada beberapa ciri psikis anak tunanetra, yaitu;

- 1) Perasaan mudah tersinggung, perasaan mudah tersinggung yang dirasakan anak tunanetra disebabkan oleh kurangnya rangsangan visual yang diterimanya sehingga dia merasa emosional ketika seseorang membicarakan hal-hal yang tidak bisa dia lakukan. Selain itu, pengalaman kegagalan yang kerap dirasakannya juga membuat emosinya semakin tidak stabil.
- 2) Mudah curiga; sebenarnya setiap orang memiliki rasa curiga terhadap orang lain. Namun, pada anak tunanetra rasa kecurigaannya melebihi anak pada umumnya. Kadang, dia selalu curiga terhadap orang yang ingin membantunya. Untuk menghilangkan rasa curiganya, seseorang harus melakukan pendekatan lebih dulu kepadanya agar dia juga mengenal dan mengerti bahwa tidak semua orang itu jahat.
- 3) Ketergantungan yang berlebihan, anak tunanetra memang harus dibantu dalam melakukan suatu hal, namun tidak semuanya harus dibantu, seperti; makan, minum, mandi, dan sebagainya itu dia lakukan sendiri. Mungkin yang perlu kita lakukan ialah mengawasi saat dia hal itu agar tidak terjadi hal yang membahayakan dirinya. Misal jatuh dari kamar mandi.

b. *Low vision* (kurang penglihatan)

Ciri-ciri *low vision* diantaranya;

- 1) Menulis dan membaca dengan jarak yang sangat dekat,
- 2) Hanya dapat membaca dengan huruf-huruf yang berukuran besar,
- 3) Mata tampak lain, terlihat putih ditengah mata (katarak), atau kornea (bagian bening didepan mata) terlihat berkabut,
- 4) Terlihat tidak menatap lurus kedepan,
- 5) Memicingkan mata atau mengerutkan kening, terutama dicahaya terang atau saat mencoba melihat sesuatu,
- 6) Lebih sulit melihat pada malam hari daripada siang hari, dan
- 7) Pernah menjalani operasi mata dan memakai kacamata yang sangat tebal, tetapi masih tidak dapat melihat dengan jelas.

### **3. Faktor-Faktor Penyebab Ketunanetraan**

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sekarang sudah jarang atau bahkan tidak lagi ditemukan anggapan bahwa ketunanetraan itu disebabkan oleh kutukan dari Tuhan.

Secara ilmiah ketunanetraan anak dapat disebabkan oleh berbagai faktor, bisa jadi itu faktor dari dalam diri anak (internal) atau bisa juga faktor dari luar diri anak (eksternal). Hal-hal yang termasuk faktor internal yaitu faktor-faktor yang erat hubungannya dengan keadaan bayi selama masih dalam kandungan. Kemungkinannya karena faktor gen (sifat pembawa keturunan), kondisi psikis ibu, kekurangan gizi, keracunan obat, dan sebagainya. Sedangkan hal-hal yang

termasuk faktor eksternal diantaranya faktor-faktor yang terjadi pada saat atau sesudah bayi dilahirkan. Misalnya kecelakaan, terkena penyakit *shipilis* yang mengenai matanya saat dilahirkan, pengaruh alat bantu medis (tang) saat melahirkan sehingga sistem persyarafannya rusak, kurang gizi atau vitamin, terkena racun, virus *trachoma*, panas badan yang terlalu tinggi, serta peradangan mata karena penyakit, bakteri, ataupun virus.<sup>62</sup>

Menurut Sitohang (2009: 74) rusaknya fungsi netra sebagai indera penglihatan dapat disebabkan oleh virus *Rubella*, yang biasanya mengiringi seseorang yang menderita campak pada tingkat akut. Penyakit campak ditandai dengan kondisi panas yang meninggi akibat penyerangan virus tersebut sehingga lama-kelamaan syaraf penglihatan seseorang yang terjangkit akan rusak, dan sejak kerusakan syaraf netra tersebut hilanglah fungsi indra orang yang terjangkit dan ini berlangsung secara permanen. Kasus ketunanetraan juga dapat disebabkan oleh faktor degenerasi atau perapuhan pada lensa mata sehingga pandangan mata menjadi mengeruh yang apabila terakumulasi secara menahun dapat mengakibatkan tunanetra karena penglihatannya terhalang oleh lensa mata yang keruh (katarak).<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup>Sutjihati Somantri, *Op. Cit*, h. 66

<sup>63</sup>*Ibid*