DOI https://doi.org/10.21776/ub.caringjpm.2021.001.02.2
Harnadia, dkk
ISSN (Cetak): 2776-8643, ISSN (Online): 2776-8627

UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI TUNANETRA DENGAN PERMAINAN *BRAILLE DARE OR TRUTH CARD* DI SLB MUHAMMADIYAH JOMBANG

Rena Harnadia[1], Sovia Harvianti Eguweleira[2], Iklil Fairuza Diniyah Rumantyo[2], Andri Cahyani Ariniil Himmah[3], Mochamad Misbachussudur[4], Choirinnisa Meilia Ayu Putri[1], Mohammad Ali Hanafi[1], Elvira Sari Dewi[5]*

[1] Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Brawijaya
[2] Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya
[3] Program Studi Kebidanan, Fakultas Kedokteran, Universitas Brawijaya
[4] Program Studi Teknik Pengairan, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya
[5] Departemen Keperawatan Dasar, Fakultas Kedokteran, Universitas Brawijaya

***e-mail: ns.elvira@ub.ac.id**

Keywords:
B-DoT; Blind; Confident; Knowledge; Socialisation

Abstract
Blind people tend to feel insecure when socializing with other people because of their limitations. Braille Dare or Truth (B-DoT) Card is an innovation of playing cards for the visually impaired designed to increase self-confidence. The purpose of this activity is to find out the benefits of the B-DoT Card game in increasing the confidence of the blind at SLB Muhammadiyah Jombang. Beginning with making a B-DoT Card designed using Adobe Illustrator, printed, and added braille manually using a reglet and stylus. After the card was finished, it was continued by visiting SLB Muhammadiyah Jombang to interact directly with blind people in August 2021. Two blind people were found who were willing to participate in this activity. Blind people are taught, trained, and assisted in playing B-DoT Card games while observing the self-confidence shown by the blind. The observations included being more confident attitude towards self-ability, optimism is a positive view of hope in playing the game, objective is a view of the problem in accordance with the reality that occurs, rational is thinking that is accepted by sense and in accordance with reality. Before the game was played, the blind people showed an attitude lack of confidence. In contrast, after the game, the blind people showed an attitude of confidence. The B-DoT Card game can be recommended as an effort to increase self-confidence for blind people at SLB Muhammadiyah Jombang.

ISSN (Cetak): 2776-8643, ISSN (Online): 2776-8627

Kata Kunci:
B-DoT;
Pengetahuan;
Percaya diri;
Sosialisasi;
Tunanetra

Abstrak

Penyandang tunanetra cenderung merasa tidak percaya diri pada saat bersosialisasi dengan orang lain karena keterbatasan yang dimilikinya. Braille Dare or Truth (B-DoT) Card merupakan inovasi kartu bermain pada tunanetra yang dirancang untuk meningkatkan rasa percaya diri. Tujuan kegiatan ini untuk mengetahui manfaat permainan B-DoT Card dalam meningkatkan kepercayaan diri penyandang tunanetra di SLB Muhammadiyah Jombang. Diawali dengan pembuatan B-DoT Card yang didesain menggunakan Adobe Illustrator, dicetak, dan ditambahkan huruf braille secara manual menggunakan reglet dan stylus. Setelah kartu jadi dilanjutkan dengan mengunjungi SLB Muhammadiyah Jombang untuk berinteraksi langsung dengan penyandang tunanetra pada bulan Agustus 2021. Didapatkan dua penyandang tunanetra yang bersedia ikut serta dalam kegiatan ini. Para penyandang tunanetra diajarkan, dilatih, dan didampingi dalam melakukan permainan B-DoT Card sembari dilakukan observasi sikap kepercayaan diri yang ditunjukkan oleh tunanetra. Adapun yang diobservasi meliputi sikap lebih yakin terhadap kemampuan diri, optimis yaitu pandangan positif terhadap harapan dalam melakukan permainan, obyektif yaitu pandangan terhadap permasalahan sesuai dengan realita yang terjadi, rasional yaitu pemikiran yang diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan. Sebelum dilakukan permainan, penyandang tunanetra menunjukkan sikap kurang percaya diri. Sebaliknya, setelah dilakukan permainan, penyandang tunanetra menunjukkan sikap percaya diri. Permainan B-DoT Card dapat direkomendasikan sebagai upaya dalam meningkatkan kepercayaan diri pada penyandang tunanetra di SLB Muhammadiyah Jombang.

ISSN (Cetak): 2776-8643, ISSN (Online): 2776-8627

A. PENDAHULUAN

Percaya diri merupakan komponen utama bagi manusia untuk dapat bersosialisasi dengan orang lain (Walgito, 2002). Percaya diri merupakan bentuk perasaan yakin kepada diri sendiri untuk dapat melakukan suatu kegiatan yang dibutuhkan. Tanpa adanya kepercayaan diri maka manusia akan sulit untuk dapat bersosialisasi. Seperti halnya dengan penyandang tunanetra. Menurut Praptaningrum, (2020) tunanetra adalah orang yang mengalami gangguan penglihatan baik secara buta total maupun *low vision* (kurang awas). Karena keterbatasan yang mereka miliki, penyandang tunanetra cenderung tidak merasa percaya diri untuk dapat bersosialisasi dengan orang lain (Wulandari & Fauziah, 2020). Hal tersebut mempengaruhi potensi yang dimiliki tunanetra tidak optimal sehingga menyebabkan kebutuhan kognitif dan sosialnya kurang (Rakhmawati, 2018).

Dalam studi sebelumnya pernah dilakukan berbagai macam terapi untuk meningkatkan kepercayaan diri. Salah satu contohnya adalah melalui media pembelajaran *dreams book* yaitu mengungkapkan harapan yang ingin dicapai sesuai dengan tulisan dalam *dreams book*. Dan menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri. Namun, belum diterapkan dalam meningkatkan kepercayaan diri bagi penyandang tunanetra (Vita, 2016). Contoh terapi yang dapat meningkatkan kepercayaan diri tunanetra adalah Konseling *Client Centred*. Konseling *Client Centred* adalah bantuan konseling untuk mengarahkan klien agar dapat menemukan solusi untuk menyelesaikan sendiri masalah yang tengah dihadapi (Utami dkk., 2020).

Selain itu, aktivitas yang terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam aspek kognitif dan kepercayaan diri dalam bersosialisasi adalah dengan aktivitas bermain. Karena dengan bermain sesuatu yang disampaikan akan lebih dipahami dan disukai oleh anak. Bermain merupakan kegiatan mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang. Permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan yang dapat dilakukan oleh siapapun untuk memperoleh kesenangan. Ada tujuh manfaat bermain menurut Raisatun (2012), yaitu meningkatkan perkembangan aspek fisik, meningkatkan perkembangan untuk aspek motorik kasar dan motorik halus, meningkatkan perkembangan aspek sosial, meningkatkan perkembangan aspek emosi dan kepribadian, meningkatkan perkembangan aspek kognisi, mengasah ketajaman penginderaan, dan mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Salah satu aktivitas bermain yang dapat meningkatkan aspek kepercayaan diri dalam bersosialisasi adalah dengan menggunakan media "Truth or Dare Card" yaitu permainan kartu *Truth or Dare* (Rahayu & Martini, 2019).

Namun saat ini, *Truth or Dare Card* masih tersedia bagi orang normal. Dengan ini, kami berinovasi untuk menciptakan *Truth or Dare Card* yang ditujukan bagi penyandang tunanetra. Akan tetapi, permainan kartu ini tak hanya dapat digunakan oleh tunanetra. Orang normal juga dapat memainkannya. *Truth or Dare Card* ini ditulis dengan huruf braille dan huruf biasa sehingga baik penyandang tunanetra maupun orang normal dapat memahami isi kartu tersebut. *Braille Dare or Truth (B-DoT) Card* merupakan permainan kartu menggunakan huruf *braille* untuk meningkatkan rasa percaya diri tunanetra. *B-DoT Card* berisi kejujuran dan tantangan edukasi atau pengetahuan umum bagi para pemainnya. *B-DoT Card* diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan aspek fisik, motorik, emosi,

ISSN (Cetak): 2776-8643, ISSN (Online): 2776-8627

kepribadian, kognisi, ketajaman pengindraan, dan keterampilan serta mengembangkan hubungan sosial.

Dengan meningkatkan rasa percaya diri tunanetra, maka kemampuan sosialisasi penyandang tunanetra akan meningkat karena mereka meyakini diri sendiri bahwa dengan melakukan hal tersebut akan memperoleh hasil seperti yang mereka harapkan. Sebagai contoh mendapat teman, pengalaman, dan ilmu pengetahuan baru, dan lain sebagainya. Sekolah Luar Biasa (SLB) Muhammadiyah Jombang merupakan sekolah bagi para penyandang tunanetra di Jombang, dengan peserta didik berusia 5-18 tahun. Tujuan kegiatan ini diharapkan dapat membantu para penyandang tunanetra di SLB Muhammadiyah Jombang untuk mengeksplorasi dan meningkatkan tingkat percaya diri menggunakan permainan *B-DoT Card*.

B. METODE

Kegiatan ini merupakan implementasi hasil pembuatan dan uji coba *B-DoT Card*. *B-DoT Card* merupakan hasil inovasi mahasiswa Universitas Brawijaya melalui Program Kreativitas Mahasiswa Karsa Cipta (PKM KC) (**Gambar 1**). Implementasi dilakukan dengan mengunjungi SLB Muhammadiyah Jombang untuk berinteraksi langsung dengan penyandang tunanetra pada bulan Agustus 2021.

Gambar 1. *Braille Dare or Truth (B-DoT) Card* hasil inovasi mahasiswa Universita Brawijaya melalui Program Kreativitas Mahasiswa Karsa Cipta (PKM KC).

Didapatkan dua penyandang tunanetra dengan usia 11 dan 13 tahun yang bersedia ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini. Para penyandang tunanetra diajarkan, dilatih, dan didampingi dalam melakukan permainan *B-DoT Card* sembari dilakukan observasi sikap kepercayaan diri yang ditunjukkan oleh tunanetra. Adapun yang diobservasi meliputi sikap lebih yakin terhadap kemampuan diri, optimis yaitu pandangan positif terhadap harapan dalam melakukan permainan, obyektif yaitu pandangan terhadap permasalahan sesuai dengan realita yang terjadi, rasional yaitu pemikiran yang diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan (Lauster, 2003 dalam Kadi, 2016). Hasil observasi dicatat dan didokumentasikan dalam bentuk narasi kemudian disimpulkan apakah kepercayaan diri penyandang tunanetra di SLB Muhammadiyah Jombang meningkat setelah diberikan

ISSN (Cetak): 2776-8643, ISSN (Online): 2776-8627

permainan *B-DoT Card.* Dasar penyimpulannya adalah perubahan capaian indikator sikap percaya diri sebelum diberikan permainan *B-DoT Card* dibandingkan setelah diberikan permainan *B-DoT Card.*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi yang dilakukan selama berinteraksi dengan penyandang tunanetra di SLB Muhammadiyah Jombang menunjukkan kesan pertama malu-malu pada penyandang tunanetra. Sebelum bermain para penyandang tunanetra perlu distimulasi untuk memperkenalkan diri oleh observer dan pendamping. Hal ini menunjukkan bahwa penyandang tunanetra di SLB Muhammadiyah Jombang belum menunjukkan sikap independen dan tidak yakin terhadap kemampuan diri sebelum dilakukan permainan. Pada saat bermain ternyata sikap tersebut berubah pada kedua tunanetra yakni menunjukkan semangat dan kegembiraan yang diwujudkan dengan mengambil kartu sendiri, menyebutkan perintah dan tantangan yang ada pada *B-DoT Card* sendiri, hingga melakukan tantangan dan perintah tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *B-DoT Card* mampu menstimulasi penyandang tunanetra untuk lebih independen dan yakin terhadap kemampuan diri (**Gambar 2**).

Gambar 2. Proses bermain *B-DoT Card* yang menstimulasi para penyandang tunanetra untuk lebih independen dan yakin terhadap kemamapuan diri.

Selama bermain para penyandang tunanetra menunjukkan sikap optimis, dalam melaksanakan setiap perintah dan tantangan dalam *B-DoT Card*. Kedua penyandang tunanetra menunjukkan rasa senang, tertawa bersama, dan mendorong pasangan bermain untuk sama-sama melakukan perintah dan tantangan sesuai dengan gilirannya dalam bermain. Tampak emosi yang lebih hidup dan stabil, komunikasi antar penyandang tunanetra dan pendamping, serta kemampuan dalam membantu pasangan bermainnya memenuhi perintah dan tantangan yang ada dalam permainan *B-DoT Card*. Selain itu, dapat mengungkapkan pendapat dengan obyektif dan rasional dan jika mengalami kesulitan dalam bermain, berani bertanya kepada pendamping.

Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa permainan *B-DoT Card* memiliki manfaat dalam meningkatkan rasa percaya diri tunanetra yang ditunjukkan dalam indikator sikap lebih yakin terhadap kemampuan diri, optimis yaitu pandangan positif terhadap harapan dalam

ISSN (Cetak): 2776-8643, ISSN (Online): 2776-8627

melakukan permainan, obyektif yaitu pandangan terhadap permasalahan sesuai dengan realita yang terjadi, rasional yaitu pemikiran yang diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan (Lauster, 2003 dalam Kadi, 2016). Hal ini dikaitkan dengan aktivitas bermain yang dapat mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang (Efriyanti & Sumaryanti, 2016). Lebih-lebih menurut penyandang tunanetra *B-DoT Card* adalah permainan yang seru dan menyenangkan. Dengan melakukan permainan mennggunakan media *B-DoT Card* penyandang tunanetra dapat melatih cara berkomunikasi serta bersosialisasi dengan orang lain. Memupuk rasa percaya diri meyakini bahwa diri sendiri memiliki kemampuan untuk dapat melakukan sosialisasi dengan orang lain terlepas dari keterbatasan yang dimiliki (Komara, 2016).

D. KESIMPULAN

Hasil identifikasi tingkat kepercayaan diri tunanetra di SLB Muhammadiyah Jombang menunjukkan bahwa sebelum dilakukan permainan, penyandang tunanetra menunjukkan sikap kurang percaya diri. Sebaliknya, setelah dilakukan permainan, penyandang tunanetra menunjukkan sikap percaya diri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *B-DoT Card* dapat meningkatkan rasa percaya diri penyandang tunanetra. Hasil kegiatan ini terutama memberikan upaya alternatif permainan untuk dapat meningkatkan kepercayaan diri penyandang tunanetra. Pemberian motivasi dan bimbingan terkait rasa percaya diri bagi penyandang tunanetra dapat dimulai dalam lingkup terkecil yaitu keluarga, serta dalam lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada partisipan dan semua pihak di SLB Muhammadiyah Jombang; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia; dan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. Kegiatan ini didukung oleh Pendanaan PKM KC Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia dan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya.

REFERENSI

Efriyanti, R., & Sumaryanti, S. (2016). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran kinestetik pada anak tunanetra. *Jurnal Keolahragaan*, *4*(1), 74. https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.8134

Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1. https://doi.org/10.29210/02017182

Kadi, A. P. U. (2016). Hubungan Kepercayaan Diri dan Self Regulated Learning Pada Mahasiswa Psikologi 2013. *Jurnal Psikologi*, 4(4), 461.

Komara, I. B. (2016). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa SMP. PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 5(1), 33. https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v5i1.4474

ISSN (Cetak): 2776-8643, ISSN (Online): 2776-8627

Praptaningrum, A. (2020). Penerapan Bahan Ajar Audio Untuk Anak Tunanetra Tingkat SMP di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *5*(1), 1–19. http://139.59.120.216/index.php/jtp/article/view/2849/1978

Rahayu, W. & Martini. (2019). Penggunaan Media Permainan Truth Or Dare pada Materi Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 279-283.

Rahmawati, H. K. (2018). Kegiatan Pengembangan Diri Dalam Menggali Potensi Anak Tunanetra Di Panti Tunanetra Aisyiyah Ponorogo. KONSELING EDUKASI *"Journal of Guidance and Counseling,"* 2(1), 98–116. https://doi.org/10.21043/konseling.v2i1.4463

Vita, Y. (2016). Penguatan Sikap Percaya Diri melalui Dreams Book bagi Siswa Kelas I SDN Tegalombo I Kalijambe Sragen. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, *1*(2), 123. https://doi.org/10.22515/attarbawi.v1i2.169

Wulandari, R. P. & Fauziah, K. (2020). Transfer Pengetahuan Pengajar Tunanetra. *Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 42 (2), 227–242. DOI:https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i2.543

Zainar, W., Utami, S., Garnika, E., & Najwa, L. (2020). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Tuna Netra Melalui Konseling Client Centred Di Sekolah Inklusi Sman 6 Mataram. Seminar Nasional Pendidikan Inklusif PGSD UNRAM 2020. 88–95.