



Pengaruh Modifikasi Bermain Terhadap Gerak Langkah Siswa Tunagrahita SLB Negeri Jombang

Bagus Lukvi Susetyo¹, Mecca Puspitaningsari²

STKIP PGRI JOMBANG, Prodi Pendidikan Jasmani, Alamat, Jombang, Indonesia

*E-mail Penulis: mecca27.stkipjb@gmail.com

Abstrak- Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi bermain terhadap gerak langkah siswa tunagrahita SLB Negeri Jombang. Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian dengan subjek tunggal atau Single Subject Research (SSR) dengan desain A1-B-A2. Subjek penelitian ini merupakan siswa tunagrahita ringan kelas kecil di SLB Negeri Jombang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar berjalan di atas garis lurus dalam memperbaiki gerak langkah siswa tunagrahita ringan, sedangkan observasi di gunakan pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti melihat situasi penelitian. Data persentase yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif lalu disajikan dalam bentuk tabel dan grafik garis. Komponen yang dianalisis adalah analisis dalam kondisi dan analisis antarkondisi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh modifikasi bermain terhadap gerak langkah siswa tunagrahita SLB Negeri Jombang. Mengalami peningkatan persentase dalam berjalan di atas garis lurus untuk memperbaiki gerak langkah siswa tunagrahita. Adanya peningkatan nilai persentase kemampuan subjek berjalan di atas garis lurus yang terlihat dari hasil tes sebelum dan setelah diberikan perlakuan, dengan perbandingan nilai rata-rata pada tes awal 31% dan tes akhir 84%. Terjadi peningkatan jumlah persentase dari fase baseline ke fase intervensi yang mengindikasikan penurunan sedentary behavior tahap baseline A1 ke tahap intervensi B peningkatan jumlah langkah sebesar (+68%) dan terjadi 0% overlapping data. Dan terjadi penurunan jumlah persentase tahap baseline B intervensi ke tahap baseline A2 sebesar (0%) dan terjadi 0% overlapping data.

Kata kunci: Gerak Langkah, Modifikasi Bermain.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui aktivitas jasmani (Paramitha & Anggara, 2018). Pendidikan merupakan kunci utama dalam mengembangkan sumber daya manusia dan masyarakat suatu bangsa.

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 di nyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selanjutnya tentang hak peserta didik di sebutkan dalam Bab 5 Pasal 12 Ayat 1B, dimana setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya, sehingga peserta didik dapat menjalankan kewajibannya.

Berdasarkan isi undang-undang tersebut artinya pelayanan pendidikan tidak berpihak, pelayanan pendidikan tidak hanya di berikan kepada anak didik normal, tetapi diberikan juga untuk anak didik berkebutuhan khusus yang di bawah naungan pendidikan luar biasa. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 32 ayat (1) adalah pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.

Pendidikan luar biasa ialah pendidikan yang diberikan kepada mereka yang termasuk luar biasa yaitu anak luar biasa atau orang dewasa yang luar biasa. Pendidikan bagi anak-anak luar biasa itu memerlukan bentuk pelayanan tersendiri yaitu suatu jenis pelayanan yang di sesuaikan dengan jenis-jenis ke luarbiasaan yang di sandangnya. Manusia normal tidak banyak menemui hambatan dan kesulitan melakukan kegiatan gerak mobilitas dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat bergerak pergi dari satu tempat ke tempat lainnya dengan mudah untuk mencari dan memenuhi kebutuhan keberlangsungan hidupnya.

Selain itu manusia normal sangat mudah untuk berolahraga dengan nyaman karena tidak memiliki kekurangan panca indera. Orang yang memiliki kekurangan panca indera salah satunya adalah tunagrahita. Kekurangan dalam tunagrahita memerlukan penanganan khusus karena

adanya gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami pada anak. Oleh sebab itu sebagai guru pendidikan jasmani harus bisa memperbaiki anak tunagrahita dalam mengembangkan kemampuannya.

Sekolah Luar Biasa (SLB) yang telah di kembangkan di Indonesia seperti di SLB NEGERI JOMBANG terdapat anak tunagrahita yang di hadapkan permasalahan, antara lain keterbatasan daya serap anak tunagrahita dalam menerima materi pelajaran di pengaruhi keterbatasan fisik juga di pengaruhi oleh tingkat kemampuan intelektualnya di bawah rata-rata dan tidak fokus. Keadaan seperti ini yang menyebabkan mereka mengalami kesukaran dalam mengikuti pelajaran jadi perlu adanya strategi pembelajaran yang nantinya berdampak pada hasil belajar anak tunagrahita. Mengingat kemampuan anak tunagrahita dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai tolak ukur keberhasilan belajar, maka sangat penting menuntaskan hambatan keterampilan dan keterbatasan kecerdasan intelektual. Menyikapi hal ini peran guru sangat penting dalam memperbaiki khususnya pada keterampilan siswa tunagrahita terhadap gerak langkah.

Salah satu pembelajaran pendidikan jasmani yang di pilih untuk tunagrahita adalah modifikasi bermain. Dalam kemampuan bergerak siswa tunagrahita masih bisa melakukan gerakan yang diperintah oleh guru karena siswa tunagrahita tidak mempunyai cacat otot atau tulang. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang menarik bagi siswa adalah bermain. Tidak terkecuali dengan anak tunagrahita dalam melakukan kegiatan bermainlah siswa bisa mencapai perkembangan fisik. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik,

kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup (Putro, 2016).

Usaha yang akan dilakukan untuk mengatasi hambatan siswa tunagrahita dalam memperbaiki gerak langkahnya yaitu melalui bermain. Bermain adalah salah satu pendekatan yang paling mudah diperkenalkan dan diajarkan kepada anak-anak karena sesuai dengan karakteristik dunia anak, yakni dunia bermain. Menurut Hurlock (1978) bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Putro, 2016). Bermain dilakukan secara suka rela tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Mengingat bermain adalah kegiatan yang sangat disenangi oleh anak-anak dan salah satu pembelajaran yang dapat membantu perkembangan anak dalam memperbaiki gerak langkahnya adalah bermain yang telah di modifikasi. Peneliti menggunakan cetakan banner lapangan bermain yang sudah dimodifikasi menyerupai ular tangga menjadi tempat bermain. Banner yang telah di gambar ini di dalamnya berjumlah 9 kotak dan di dalam kotak terdapat beberapa tempat bermain. Permainannya terdiri dari berjalan menyamping mengambil bola kasti melempar mengenai sasaran, kempit balon, sendok kertas dan berjalan jinjit sambil membawa balon.

Berdasarkan hasil dari permasalahan diatas peneliti tertarik untuk meneliti yaitu “Pengaruh modifikasi bermain terhadap gerak langkah siswa tunagrahita”

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)* dengan desain A1-B-A2. Subjek penelitian ini merupakan siswa tunagrahita ringan kelas kecil di SLB Negeri Jombang.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Tes digunakan untuk

memperoleh data hasil belajar berjalan di atas garis lurus dalam memperbaiki gerak langkah siswa tunagrahita ringan, sedangkan observasi di gunakan pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti melihat situasi penelitian. Data persentase yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif lalu disajikan dalam bentuk tabel dan grafik garis. Komponen yang dianalisis adalah analisis dalam kondisi dan analisis antarkondisi.

TEMUAN ATAU HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan adalah kesamaan kondisi antara baseline A1 dengan baseline B intervensi, dengan kata lain semakin kecil presentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior. Dan dari penelitian yang dilakukan terhadap variabel sedentary behavior tidak ditemukan data yang overlap atau 0% data yang overlap. Terjadi peningkatan kemampuan subjek berjalan di atas garis lurus dari fase baseline ke fase intervensi yang mengindikasikan penurunan sedentary behavior tahap baseline A1 ke tahap baseline B intervensi peningkatan (+68%) dan terjadi 0% overlapping data. Dan terjadi penurunan berjalan diatas garis lurus tahap baseline B intervensi ke tahap baseline A2 sebesar (0%) dan terjadi 0% overlapping data.

Maka hasil penelitian Pengaruh Modifikasi Bermain Terhadap Gerak Langkah Siswa Tunagrahita SLB Negeri Jombang memiliki pengaruh dan terjadi peningkatan sehingga hipotesis diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan yaitu kegiatan modifikasi bermain yang meliputi berjalan menyamping mengambil bola kasti melempar mengenai sasaran, sendok kertas, kempit balon, dan berjalan jinjit dengan membawa balon pada siswa tunagrahita ringan.

Pada saat melakukan berjalan di atas garis lurus sebelum diberikan perlakuan

dengan hasil pada prettest hari pertama dengan nilai baseline A1 25% dan pretest hari kedua nilai baseline 37%. Sedangkan pada saat diberikan perlakuan Baseline B pada hari ketiga dengan nilai baseline 50%, hari keempat nilai baseline 81%, hari kelima nilai baseline 87%, dan hari keenam nilai baseline 93%. Setelah siswa diberikan perlakuan maka hari berikutnya dilakukan posttest pada baseline A2 dengan hasil pada hari ketujuh nilai baseline 75% dan hari kedelapan nilai baseline 93%. Dengan hasil yang sudah diperoleh saat sebelum diberikan perlakuan pada baseline A1 ke baseline B mengalami peningkatan, namun saat setelah diberikan perlakuan baseline B ke baseline A2 mengalami penurunan pada hari ketujuh disebabkan saat siswa di lapangan bermain saat pengambilan data posttest tidak diberikan penghargaan namun pada posstes hari kedelapan mengalami peningkatan di karenakan siswa diberikan penghargaan. Menurut Mulyasa penghargaan adalah sesuatu yang sangat penting untuk meningkatkan kegiatan yang produktif dan mengurangi kegiatan yang kurang produktif. Maka perbandingan pada baseline A1 ke baseline A2 mengalami peningkatan yang signifikan sebab selama proses penelitian siswa tunagrahita harus di berikan penghargaan agar saat proses bermain siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian SSR (*Single Subjek Reseach*) yang telah dilaksanakan di SLB Negeri Jombang dengan menggunakan pembelajaran modifikasi bermain terhadap gerak langkah siswa tunagrahita ringan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Adanya peningkatan nilai persentase kemampuan subjek berjalan di atas garis lurus yang terlihat dari hasil tes sebelum dan setelah diberikan perlakuan, dengan perbandingan nilai rata-rata pada tes awal 31% dan tes akhir 84%. Terjadi peningkatan jumlah

persentase dari fase baseline ke fase intervensi yang mengindikasikan penurunan sedentary behavior tahap baseline A1 ke tahap intervensi B peningkatan jumlah langkah sebesar (+68%) dan terjadi 0% overlapping data. Dan terjadi penurunan jumlah persentase tahap baseline B intervensi ke tahap baseline A2 sebesar (0%) dan terjadi 0% overlapping data.

REFERENSI

- Anggraeni, I. (2016). *Professional Judgement*.
- Diah Nuratin. (2013). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Edo Rizky Wiyono, 2015. (2013). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Erna Wati, 2015. (2016). *Keefektifan Metode Pembelajaran Eksperimen Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Gerak Benda Pada Siswa Tunanetra Kelas III Tingkat Dasar Di SLB Sekar Melati Muhammadiyah imogiri, Bantul, Yogyakarta*.
- Hanief Yulingga Nanda, Hendra Mashuri, dan T. B. A. S. (2010). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 3(76), 161–166.
- Igak Wardani, 2014. *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*.
- JUNAEDI, A. (2016). *Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri Se-Kabupaten Gresik. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3), 834–842.
- Lasmaida, R. (2016). *Meningkatkan Keseimbangan Dinamis Berjalan Di Atas Garis Lurus Di TK A ABA Krajan Yogyakarta*.
- Mulyani, E. T. (2019). *PENGARUH PERMAINAN ENKLEK TERHADAP MOTORIK*. 2(2), 49–58.
- Padangsidimpuan, I. (2017). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane*



- Muhammad Darwis Dasopang. 03(2), 333–352.
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19.
- Ratnaningsih, 2014. (2014). *Pengunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN NOGOPURO, SLEMAN*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development* (S. Y. Suryandari (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian Subyek Tunggal*.
- Sunhaji, S. (1970). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30–46.
- Susanto, N. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 99–104.
- Wijanarko, D. R. (2017). PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN SEPAKBOLA TERHADAP MOTIVASI SISWA (STUDI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 CANDI SIDOARJO) Dwi Rizki Wijanarko Nanang Indriarsa Abstrak. *Dwi Rizki Wijanarko*, 591–594.