

PENGUNAAN PERMAINAN *THROW CIRCLE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS V C DI SDLB YPLB BANJARMASIN

Galih Yogi Al Hakim^{1*}, Eviani Damastuti², Machmud Fauzi²

¹SDLB YPLB Banjarmasin

²Program Studi Pendidikan Khusus FKIP Universitas Lambung Mangkurat

*Corresponding Author: galihalhakim98@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan permainan *throw circle* dalam meningkatkan kemampuan tangan motorik kasar pada tunagrahita ringan. Pendekatan penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan *quasi eksperimen* dengan desain *time series design* yang dimana diberikan tindakan awal (*pretest*) yaitu dilakukan sebanyak empat kali sebelum diberikan *treatment*, selanjutnya pemberian *treatment* menggunakan permainan *throw circle* sebanyak empat kali *treatment*, dan setelah itu dilakukan tindakan akhir (*posttest*) sebanyak empat kali setelah diberikan *treatment*. Subjek pada penelitian ini adalah dua orang anak tunagrahita ringan kelas V C di SDLB YPLB Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tindakan dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini ditunjukkan dari hasil tindakan kemampuan akhir anak (*posttest*) lebih tinggi dibandingkan pada hasil tindakan sebelum diberikan *treatment* (*pretest*). Dengan data nilai rata yaitu, $O_1 = 44,45$, $O_2 = 48,15$, $O_3 = 50,00$, $O_4 = 59,26$ mengalami peningkatan menjadi $O_5 = 62,96$, $O_6 = 68,52$, $O_7 = 70,37$, $O_8 = 81,49$ Berdasarkan hasil penelitian selisih antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* yaitu 22,13 maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan permainan *throw circle* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. Serta dari hasil penelitian tadi bisa menjadi salah satu referensi dalam mempermudah kemampuan tangan motorik kasar yang berkaitan pada ketepatan melempar pada anak tunagrahita ringan.

Kata Kunci: permainan *throw circle*, motorik kasar, tunagrahita ringan

1. PENDAHULUAN

Anak yang mempunyai kekurangan atau keterbatasan dari segi mental intelektualnya, dibawah rata-rata normal, sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi, maupun sosial, dan karena memerlukan layanan pendidikan,,khusus yang dikemukakan oleh (Yuwono & Utomo, 2016: 62) disebut dengan anak tunagrahita. Kemampuan anak tunagrahita tidak sama satu dengan yang lainnya tergantung tingkat intelegensinya dan inilah yang menjadi persoalan pada proses belajar mengajar, hal ini akan mengakibatkan kebutuhan anak tunagrahita juga menjadi beragam atau heterogen. Artinya pendidikan pada setiap individu anak tunagrahita akan tidak sama, baik kedalam materi yang diperlukan maupun metode dalam penyampaiannya. Heterogenitas ini mengakibatkan adanya dampak dari suatu perbuatan kepada tindakan-tindakan guru didalam kegiatan belajar mengajar.

Proses belajar akan mengalami kesulitan bilamana kemampuan-kemampuan tersebut terdapat gangguan. Oleh karena itu, bukan hanya pada sekolah umum saja yang harus bisa mengembangkan kemampuan peserta didiknya, tetapi dalam sekolah khusus juga dituntut untuk bisa mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan kemampuan anak tersebut baik kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hampir semua jenis ketunaan anak luar biasa memiliki masalah dalam ranah psikomotor. Gerakan motorik kasar yaitu kemampuan yang memerlukan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak disampaikan oleh Sujiono (2007: 13). Motorik kasar adalah kemampuan yang memerlukan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.

Melempar dan menangkap merupakan salah satu gerakan motorik kasar. Gerakan ini membutuhkan kerja dari otot penegak tubuh yaitu otot punggung, otot lengan dan otot tangan. Hal ini sesuai dengan pandangan Sukanti (2007: 13-72) bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang memerlukan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot lengan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Aktivitas yang menggunakan otot-otot besar diantaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif.

Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat menimbulkan kemauan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan stimulant kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak didik dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2006: 15). Keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran, serta meningkatkan pemahaman peserta didik, menyajikan

data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan memahami data, dan memadatkan informasi sangat dibantu oleh penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik. Salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sehingga, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain dikemukakan oleh (Desmita, 2013:141) disebut dengan permainan. Bermain merupakan hak dan juga kegiatan pokok setiap anak. Pengetahuan dan pengalaman didapatkan oleh setiap anak dari permainan.

Permainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan gerakan motorik kasar pada anak tunagrahita berupa permainan ini bernama "*Throw Circle*". *Throw Circle* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan gerakan melempar *throw circle* dengan ukuran berdiameter 8,5 cm dengan pemain harus berdiri di atas titik yang sudah ditentukan, kemudian pemain melemparkan *throw circle* ke arah *throwing target* dengan jarak 3 meter. Penggunaan permainan *throw circle* untuk melatih kemampuan motorik kasar pada tangan anak tunagrahita ringan dan untuk melatih kesulitan motorik kasar pada ketepatan melempar. Manfaat *throw circle* meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak tunagrahita ringan dan meningkatkan motorik kasar pada ketepatan melempar pada anak tunagrahita ringan.

2. METODE

Pendekatan pada penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana data-data yang dikumpulkan kemudian menghasilkan angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Metode pada penelitian ini yaitu dengan *Quasi Experimental Design* dimana desain eksperimen ini adalah pengembangan dari *true experimental design* (Sugiyono, 2017). Desain yang digunakan peneliti dalam *Quasi Experimental* adalah *time series design*. Dalam *time series design* kelompok yang ada dalam penelitian tidak dapat dipilih secara random dan kelompok diberi *pretest* sebanyak empat kali (O_1, O_2, O_3, O_4) dan *posttest* sebanyak empat kali (O_5, O_6, O_7, O_8).

Subjek pada penelitian ini yaitu dua orang anak tunagrahita ringan yang kemampuan motorik kasar pada ketepatan melempar yang lemah. Eksperimen merupakan salah satu metode penelitian yang dapat menguji hipotesis, dalam metode eksperimen peneliti memanipulasi suatu kegiatan *treatment*, karena penelitian ini bermaksud untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) permainan *throw circle* terhadap variabel terikat (Y) kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan.

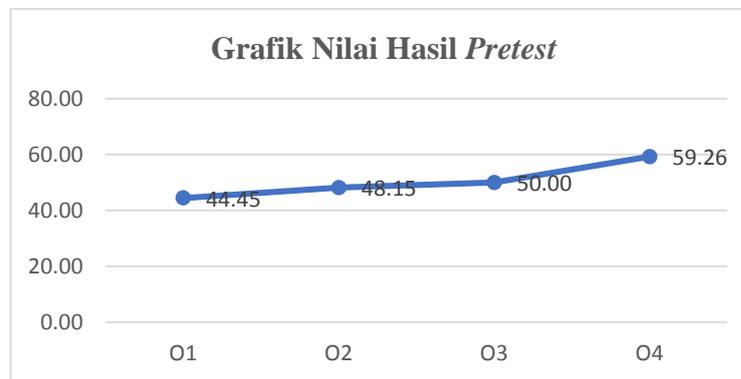
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dilakukan peneliti di SDLB YPLB Banjarmasin pada tanggal 2 hingga 6 September 2019, peneliti menemukan 2 anak tunagrahita ringan yang saat ini sudah duduk di kelas 5 namun masih mengalami kesulitan motorik kasar pada ketepatan melempar, contohnya pada saat olahraga disekolah dalam gerakan melempar dan menangkap tampak kurang terkoordinasi dan kekuatan dalam melempar terlihat lemah. Kemudian juga pada saat setiap minggu pada hari jumat dikegiatan ekstrakurikuler dalam rangka pengembangan bakat anak selama peneliti melakukan pengamatan, anak belum mampu tepat dalam melempar *bocce*, padahal anak ini secara potensial mampu memahami berbagai macam instruksi, sehingga potensi yang sudah dimiliki anak bisa dikembangkan dengan baik. Maka dari itu, pada pembahasan kali ini peneliti merancang sebuah permainan yang membantu meningkatkan motorik kasar pada ketepatan melempar. Permainan ini bernama "*Throw Circle*". *Throw Circle* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan gerakan melempar *throw circle* dengan ukuran berdiameter 8,5 cm dengan pemain harus berdiri di atas titik yang sudah ditentukan, kemudian pemain melemparkan *throw circle* ke arah *throwing target* dengan jarak 1 meter, 2 meter, dan 3 meter. Metode yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan *quasi eksperimen* dengan desain *time series design* yang dimana diberikan tindakan awal (*pretest*) yaitu dilakukan sebanyak empat kali sebelum diberikan *treatment*, selanjutnya pemberian *treatment* menggunakan permainan *throw circle* sebanyak empat kali *treatment*, dan setelah itu dilakukan tindakan akhir (*posttest*) sebanyak empat kali setelah diberikan *treatment*. Hasil akhir ini akan menentukan bahwa penggunaan permainan *throw circle* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan.

Pada tahap *pretest* anak tunagrahita ringan akan terlebih dahulu diberikan materi tanpa menggunakan permainan *throw circle* dan anak diperintahkan untuk mengenali ketepatan melempar. Hal pertama yang dilakukan adalah mengkondisikan anak agar dapat mendengarkan arahan yang diberikan peneliti. Kemudian anak diminta untuk melempar bola kasti sesuai warna bendera yang jaraknya sudah ditentukan oleh peneliti dalam keadaan

berdiri menggunakan tangan terbaiknya (tangan kanan atau kiri) dengan cara mengayun tangan ke arah keranjang warna yang sama dengan bendera, tanpa menggunakan permainan *throw circle*.

Hasil data yang pada saat pretest yaitu menunjukkan kemampuan awal anak dalam kemampuan tangan motorik kasar rendah, anak hanya mampu ketepatan melempar pada jarak 1 meter dan 2 meter. Kemampuan tersebut terlihat pada hasil nilai rata-rata yang dilakukan pada saat $O_1 = 44,45$, $O_2 = 48,15$, $O_3 = 50,00$ dan $O_4 = 59,26$. Hasil tersebut bisa dilihat pada grafik 1.



Grafik 1. Hasil Pretest Kemampuan Tangan Motorik Kasar

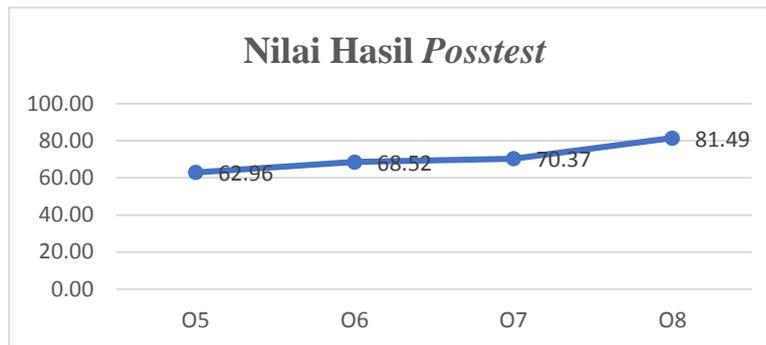
Hasil data pada saat pretest yaitu menunjukkan kemampuan awal anak dalam kemampuan tangan motorik kasar rendah, anak hanya mampu ketepatan melempar pada jarak 1 meter dan 2 meter. Hal ini disebabkan karena anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan tangan motorik kasar pada ketepatan melempar. Sejalan dengan teori, yaitu Anak tunagrahita ringan memiliki masalah dalam keterampilan gerak dasar/motorik kasar (lokomotor, non lokomotor, manipulatif) (Delphie, 1996; Saputra, Y., 2005; Sunardi dan Sunaryo, 2006). Lokomotor adalah keterampilan berpindah tempat, yang termasuk ke dalam keterampilan ini di antaranya, berjalan, berlari, melompat, berjingkat, dan memanjat. Pada intinya kesemua keterampilan ini memungkinkan adanya perpindahan lokasi dari tubuh, terutama didorong oleh adanya pengerahan daya internal melalui pengkontraksian otot-otot. Non lokomotor adalah keterampilan yang memanfaatkan ruas-ruas tubuh sebagai porosnya, dan karenanya tidak menyebabkan tubuh tidak berpindah tempat. Yang termasuk ke dalam keterampilan ini adalah gerak menekuk dan meregang tubuh, menggerakkan anggota tubuh ke berbagai arah, melenting dan memilin. Keterampilan jenis ini banyak dipakai dalam gerak-gerak pembentukan dan kelenturan, termasuk pada pengembangan kekuatan. Manipulatif adalah gerakan yang mengandalkan kemampuan anggota tubuh seperti tangan, kaki, kepala, lutut, paha, maupun dada, untuk memanipulasi objek luar seperti bola dan benda lainnya. Gerak seperti ini adalah menangkap, melempar, memukul, memukul dengan alat, atau menendang, menggiring dan memantulkan bola (Nurhasan, 2003:28; Saputra, Y., 2005:18).

Ketika anak tunagrahita melakukan gerak dasar tertentu, gerakannya tampak tidak harmonis atau tidak indah dipandang (Amin, 1995) itu diakibatkan oleh adanya gangguan dalam keseimbangan, koordinasi, konsentrasi, dan persepsi (Delphie, 1996:3). Aktivitas manusia sepanjang waktu akan melibatkan mental sebagai pengendali motorik tubuh dalam beraktivitas. Jika kualitas mental terhambat, maka motorik dapat terhambat dan kegiatan yang dilakukan pun tidak optimal. Hal ini lah akan menyebabkan peneliti memberikan tahap *treatment* dengan menggunakan permainan *throw circle* supaya mengetahui pengaruh permainan tersebut terhadap kemampuan motorik kasar anak pada ketepatan melempar.

Tahap *treatment* yang dilakukan peneliti pada anak yaitu menggunakan permainan *throw circle* dimana awalnya peneliti memberikan empat kali *treatment* pada anak, kemudian mengenalkan dan menjelaskan konsep permainan yang digunakan kepada anak dan anak diminta untuk pemanasan sebelum memulai permainan. Setelah peneliti mengenalkan permainan kepada anak, peneliti memberikan penjelasan tentang cara melempar yang baik dan benar, agar *throw circle* jatuh tepat ke *throwing target*. Pada pemberian *treatment* ini anak terlihat sangat antusias ketika diperkenalkan pada permainan yang diberikan peneliti, anak langsung mengidentifikasi permainan tersebut. Hasil ini sejalan dengan pendapat Tedjasaputra (2001: 30-45) bahwa bermain merupakan "pengalaman yang berguna bagi perkembangan, yang bermanfaat untuk perkembangan aspek motorik. Permainan *throw circle* yang telah diberikan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita ringan. Dalam permainan *throw circle* memiliki kelebihan yaitu: meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak tunagrahita ringan dan meningkatkan fokus dan konsentrasi, membangun kesabaran, meningkatkan kecerdasan pada anak tunagrahita ringan, maka kegiatan ini berkaitan erat dengan perbaikan motorik kasarnya.

Dengan demikian, permainan *throw circle* perlu diterapkan bagi siswa tunagrahita ringan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yang meliputi gerak lokomotor, non lokomotor, dan gerak manipulatif.

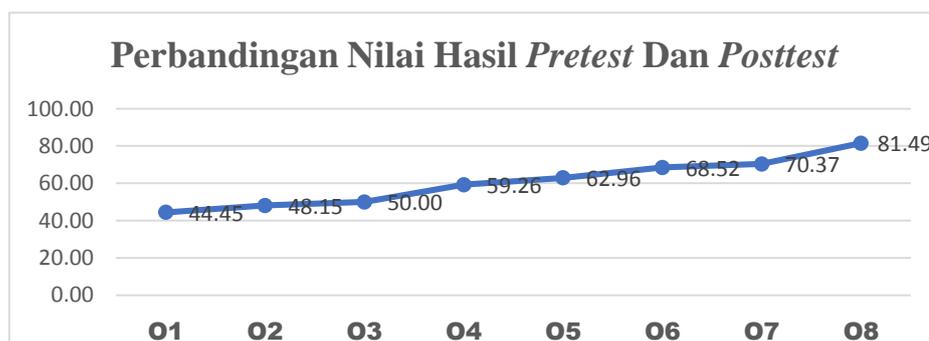
Tahap *posttest* ini tidak berbeda pada saat diberikannya *pretest* yang dimana tindakan yang diberikanpun sama, disini anak menunjukkan hasil yang lebih baik, kemampuan anak setelah diberikannya *treatment* menggunakan permainan *throw circle* ini terlihat pada hasil nilai rata-rata yang dilakukan pada saat $O_5 = 62,96$, $O_6 = 68,52$, $O_7 = 70,37$, $O_8 = 81,49$. Hasil tersebut bisa dilihat pada grafik 2.



Grafik 2. Hasil Posttest Kemampuan Tangan Motorik Kasar

Hal ini disebabkan karena penggunaan permainan *throw circle* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan dan *treatment* yang dilakukan hanya empat kali, sehingga anak mampu melempar dengan tepat dengan jarak 3 meter, jadi hasil *posttest* ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *throw circle* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan.

Hal ini mungkin berhubungan dengan kemampuan anak tunagrahita yang hanya mampu melaksanakan gerakan manipulatif yang bersifat sederhana, karena mengalami retardasi mental dan ketidakmampuan beradaptasi perilaku yang muncul pada masa perkembangan dengan IQ: 51 – 70 (Imandala lim, 2012). Dimana permainan tersebut membantu anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak tunagrahita ringan. Perbandingan hasil saat *pretest* dan *posttest* terlihat pada grafik 3.



Grafik 3. Perbandingan Nilai Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Tangan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan.

Grafik 3. merupakan perbandingan nilai tes antara nilai rata-rata sebelum diberikannya *treatment* dan nilai rata-rata sesudah diberikannya *treatment* dengan menggunakan permainan *throw circle*. Terlihat pada grafik tersebut hasil nilai rata-rata yang diperoleh kedua anak sebelum dan sesudah *treatment* mengalami peningkatan.

Berdasarkan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan permainan *throw circle* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian selisih antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* yaitu 22,13 maka bisa dinyatakan bahwa penggunaan permainan *throw circle*

dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. Serta dari hasil penelitian tadi bisa menjadi salah satu referensi dalam mempermudah kemampuan tangan motorik kasar yang berkaitan pada ketepatan melempar pada anak tunagrahita ringan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Utomo dan Ismail, Murniyanti. 2019. Permainan Tradisional Media Stimulasi & Intervensi AUDBK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus). Banjarbaru: Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press.
- Sudaryono. 2012. Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bambang, Sujiono. 2008. Metode Pengembangan Fisik (Edisi Revisi). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sunardi dan Sunaryo. 2007. Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sukanti, Endang Rini. 2007. Perkembangan Motorik. Yogyakarta: UNY.
- Desmita. 2013. Psikologi Perkembangan. PT. Bandung :Remaja Rosdakarya.
- Amin, Moh. 1995. *Ortopedagogik* Anak Tunagrahita. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran. Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada, 2006.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Delphie, B. (1996). Psikomotor. Bandung: Mitra Grafika.
- Saputra, Y., (2005). Perkembangan Gerak. Jakarta: Direktorat PSLB.
- Sunardi & Sunaryo. (2006). Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus. Bandung: Jurusan PLB FIP UPI.
- Nurhasan. (2003). Dasar-Dasar Pelatihan Olahraga Untuk SLB. Jakarta: Depdiknas.
- Amin, Moh. 1995. "Ortopedagogik Anak Tuna Rungu Grahita". Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Depdiknas. 2008. Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mayke S. Tedja Saputra, 2001, Bermain, Mainan, dan Permainan, Jakarta, PT Grasindo.