

# **PENGEMBANGAN APE *BOARD-GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

## ***DEVELOPMENT OF APE BOARD-GAME TO INCREASE ROUGH MOTORIC ABILITY FOR CHILDREN WITH MILD MENTAL RETARDATION***

Oleh: Riza Ramadhani, universitas negeri yogyakarta, [riza.ramadhani2016@student.uny.ac.id](mailto:riza.ramadhani2016@student.uny.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah alat permainan edukatif *board-game* yang layak dan efektif. APE *board-game* tersebut berguna untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita kelas 2 SDLB di SLB Ganda Daya Ananda Sleman. Kelayakan alat permainan edukatif *board-game* dinilai dari kesesuaian antara APE dengan karakteristik anak tunagrahita. Kemudian keefektifan APE dinilai dari kemampuan APE dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita. Peneliti pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall. Subjek penelitian ini adalah anak tunagrahita ringan dengan rentang umur 8-12 tahun. Jumlah subjek penelitian adalah 6 peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar kuesioner. Analisis data hasil penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah APE *board-game* layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan.

Kata Kunci: Alat permainan edukatif, Board-game, Motorik kasar Anak tunagrahita

### **Abstarck**

*This development and research aims to produce an educational board-game tool that is feasible and effective. The APE board-game is useful for improving the gross motor skills of mentally retarded children grade 2 SDLB at SLB Ganda Daya Ananda Sleman. The appropriateness of a board-game educational tool containing compatibility between APE and mentally retarded children. Then the effectiveness of APE increases the ability of APE in improving gross motor skills of mentally retarded children. This development research uses the Borg and Gall model. The subjects of this study were children with mild mental retardation with an age range of 8-12 years. The number of research subjects was 6 students. Methods of data using observation and questionnaires. The data instrument used observation, interview, and questionnaire. Analysis of research data using quantitative and qualitative. The results of this study are the APE board-game is feasible and effective to improve the gross motor skills of mild mentally retarded children.*

*Keywords: Educational game tools, board-game, rough motoric, mental retardation*

## **PENDAHULUAN**

Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan yang penting dan harus dimiliki oleh setiap anak, pada khususnya anak tunagrahita. Kemampuan motorik kasar

dapat menumbuhkan rasa kemandirian anak tunagrahita. Hal ini disebabkan kemampuan motorik kasar melibatkan otot-otot besar yang berguna untuk menopang tubuh dalam melakukan aktifitasnya sehari-hari. Menurut

Hardman dan Drew (dalam Alimin, 2011:200) ada berbagai macam masalah yang menyebabkan perkembangan motorik kasar anak tunagrahita terhambat. Masalah tersebut meliputi keseimbangan anak tunagrahita yang kurang baik, koordinasi gerak tubuh yang kurang ideal, kelincahan anak tunagrahita yang kurang berkembang dengan baik, dan lain sebagainya. Masalah tersebut dipengaruhi oleh faktor internal seperti keprobadian, intelegensi, kondisi fisik, motivasi, jenis kelamin, kemudian faktor eksternal yaitu perlakuan dari lingkungan luar seperti orang lain yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak tunagrahita baik secara langsung atau tidak langsung (Rahyubi, 2012:225).

Masalah tersebut juga terjadi pada anak tunagrahita kelas 2 di SLB Ganda Daya Ananda Sleman. Pembelajaran yang bertujuan untuk meingkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita tidak berjalan dengan baik. Hal tersebut menyebabkan perkembangan motorik kasar anak tunagrahita kurang berkembang. Ada berbagai macam masalah pembelajaran yang terjadi seperti anak tunagrahita tidak dapat terkonsentrasi dan termotivasi terhadap proses pembelajaran, kemudian belum dikembangkannya media pembelajaran yang secara khusus digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita.

Mutohir dan Gusril (2004:50-51) berpendapat tentang berbagai unsur keterampilan motorik kasar yang dibutuhkan setiap orang, yaitu kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan. Unsur keterampilan motorik tersebut juga harus dimiliki oleh anak tunagrahita. Hal

tersebut dimaksudkan agar anak tunagrahita mampu menjalani kegiatan sehari-hari dengan baik. Kemudian agar menumbuhkan rasa percaya diri anak tunagrahita.

Kemudian peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang dapat memecahkan pembelajaran sehingga anak tunagrahita kelas 2 di SLB Ganda Daya Ananda Sleman dapat berkembang kemampuan motorik kasarnya. Penambahan variasi belajar dengan penggunaan media akan membuat anak tunagrahita lebih tertarik dengan materi yang akan diberikan. Media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar sambil bermain adalah alat permainan edukatif. Soetjningsih (dalam Rahmawati, 2014:387) mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sebuah alat permainan yang biasa digunakan untuk bermain yang dimodifikasi sedemikian rupa yang digunakan untuk mengembangkan potensi anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya. Alat permainan edukatif yang peneliti kembangkan adalah alat permainan edukatif *board-game*. Alat permainan edukatif *board-game* merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk papan yang di dalamnya terdapat seperangkat aturan dan komponen yang disesuaikan dengan karakteristik anak tunagrahita dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarnya.

## **JENIS PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Kemudian dalam mengembangkan alat permainan edukatif *board-game* menggunakan model pengembangan borg dan Gall dengan mengaplikasikan 7 dari 10

tahap pengembangan (dalam Sugiyono, 2014:35-36).

## **WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN**

Penelitian pengembangan media pembelajaran *board-game* untuk anak tunagrahita ini akan dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Ganda Daya Ananda yang beralamat di Sambirejo, Selomartani, Kecamatan Kalasan, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta 55571. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 2 Maret -10 Juli 2020, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan.

## **SUBYEK DAN OBYEK PENELITIAN**

Subjek dalam penelitian ini adalah 6 peserta didik yang menyandang tunagrahita kelas 2 SDLB di SLB Ganda Daya Ananda. Kemudian objek penelitian adalah pengembangan Alat Permainan Edukatif *board-game* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

## **TEKNIK PENGUMPULAN DATA AWAL**

### **1. Observasi**

Jenis observasi yang digunakan peneliti adalah observasi partisipasi aktif. Pada observasi ini peneliti terjun langsung dengan mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Peneliti mengamati proses pembelajaran, karakteristik peserta didik yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan motorik, dan penggunaan media pembelajaran. Tujuan observasi ini adalah untuk mendapatkan hasil yang akan digunakan sebagai bahan pertimbangan pembuatan media pembelajaran yang cocok

untuk mengatasi masalah pembelajaran

### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan proses yang dilakukan oleh peneliti guna menghimpun data dengan cara berbincang langsung dengan pendidik dan peserta didik yang kemudian akan menghasilkan data. Data yang sudah dihimpun kemudian akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk media pembelajaran. Selain sebagai bahan pertimbangan, data yang diperoleh dari wawancara juga akan digunakan untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran dengan hasil yang diharapkan.

### **3. Kuisisioner**

Penelitian ini menggunakan dua jenis model kuisisioner, yaitu kuisisioner terbuka dan kuisisioner tertutup. Adapun penggunaan kuisisioner terbuka dan tertutup adalah untuk peninjauan alat permainan edukatif oleh validator materi, validator media, dan penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita. Sedangkan kuisisioner tertutup akan digunakan sebagai acuan penilaian oleh peserta didik tunagrahita.

## **TEKNIK ANALISIS DATA**

### **1. Analisis Data Kualitatif**

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa data observasi, wawancara, kritik, dan masukan yang diperoleh dari pengamatan peneliti, validator materi, validator media, peserta didik dan pendidik. Data tersebut kemudian akan dijadikan pedoman dalam pengembangan produk dengan cara menganalisis secara deskriptif kualitatif.

### **2. Analisis Data Kuantitatif**

Data kuantitatif merupakan data measurable atau data yang dapat dihitung

langsung. Data ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator materi, validator media, pendidik dan peserta didik. Data kuantitatif meliputi berbagai aspek yang dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan produk, seperti aspek desain, materi, penggunaan, dan penilaian peserta didik setelah menggunakan produk.

## **HASIL PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana menghasilkan alat permainan edukatif *board-game* yang layak dan efektif untuk digunakan peserta didik yang menyandang tunagrahita kelas 2 SDLB di SLB Ganda Daya Ananda agar kemampuan motorik kasarnya dapat meningkat.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan borg and gall yang meliputi tujuh langkah yaitu; penelitian dan pengumpulan data awal yang dilakukan di lembaga pendidikan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran; perencanaan produk; pengembangan produk yang meliputi proses pembuatan media pembelajaran, validasi, dan revisi; uji coba lapangan awal yang melibatkan subjek dengan skala kecil; revisi hasil uji coba lapangan awal; uji coba lapangan utama yang dilakukan dengan melibatkan subjek dengan skala yang lebih besar, revisi hasil uji coba lapangan utama yang menghasilkan produk akhir.

### **1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal**

Langkah ini merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yang bertujuan

untuk mengetahui kebutuhan awal peserta didik, permasalahan pembelajaran, dan kondisi lapangan.

Peserta didik yang dijadikan sebagai objek penelitian berada pada rentang usia 8-12 tahun yang menderita tunagrahita, dimana usia tersebut merupakan usia dimana ketunagrahitaan sering dijumpai. Pada observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, peserta didik di kelas 2 SDLB di SLB Ganda Daya Ananda Sleman merupakan anak tunagrahita ringan dan mampu didik yang memiliki tingkat kecerdasan sekitar 50-75.

Kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik tunagrahita kelas 2 SDLB di SLB Ganda Daya Ananda berada dibawah anak normal, karena pemrosesan informasi dalam otak anak cenderung lambat. Peserta didik sering kali mengalami kesulitan dalam hal konsentrasi. Hal tersebut terlihat saat kegiatan pembelajaran. Peserta didik sering kali lebih memperhatikan hal lain dibandingkan dengan penjelasan pendidik. Selain itu, perkembangan mental peserta didik juga belum ideal. Hal itu terlihat dari sifat malu peserta didik dalam menyampaikan pendapat di kelas. Kemampuan motorik kasar peserta didik kurang berkembang. Hal tersebut disebabkan karena kurang terfasilitasinya peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya.

Materi tentang mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak tunagrahita menggunakan buku tematik terpadu kurikulum 2013 yang berjudul "Bermain Di Lingkunganku". Materi yang digunakan merupakan materi pendidikan jasmani dan olahraga. Di dalam materi

tersebut terdapat berbagai aktifitas fisik yang harus diperagakan peserta didik, seperti melangkah, melompat, berlari, dan lain sebagainya.

SLB Ganda Daya Ananda Sleman menggunakan Kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 di SLB Ganda Daya Ananda Sleman sudah sangat baik. Hal itu terwujud dari upaya-upaya sekolah dalam meningkatkan kompetensi para peserta didiknya dan dengan tidak mengesampingkan kebutuhan peserta didik yang merupakan anak tunagrahita.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran yang tersedia di SLB Ganda Daya Ananda tidak banyak. Media pembelajaran yang tersedia untuk memfasilitasi pelajaran PJOK hanya terdapat bola dan tali. Sehingga peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang secara khusus digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita.

## **2. Perencanaan**

Peneliti membuat sebuah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif board-game yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita kelas 2 SDLB di SLB Ganda Daya Ananda Sleman. Dalam merencanakan pembuatan APE *board-game* meliputi langkah:

### **a. Penyusunan Materi**

Dasar penyusunan materi adalah analisis materi. Selain dengan dasar tahap analisis materi, peneliti juga menggunakan dasar dari berbagai sumber yang dapat mendukung penyusunan materi. Buku tematik “Bermain Di Lingkunganku”

terdapat materi aktifitas yang di dalamnya termuat aktifitas seperti melangkah, melompat, berlari. Kemudian peneliti menambahkan aktifitas gerakan seperti jalan jongkok, berjalan dengan menjaga keseimbangan, berjalan jinjit, lompat zig-zag, dan lompat katak. Terdapat tujuh materi gerakan yang ada di dalam alat permainan edukatif *board-game*. Ketujuh materi gerakan tersebut memerlukan kinerja otot besar peserta didik yang akan mengembangkan kemampuan motorik kasarnya.

### **b. Perancangan desain produk**

Dalam perancangan desain produk peneliti menyusun materi terlebih dahulu agar saling berkesinambungan. Kemudian peneliti memilih tema yang akan digunakan. Tema yang dipilih adalah tema petualangan mencari harta karun, tema ini dipilih agar peserta didik termotivasi untuk menyelesaikan permainan yang ada di dalam produk. Selanjutnya peneliti menggunakan berbagai aksesoris yang mendukung tema agar APE *board-game* semakin menarik.

### **c. Penyusunan kisi-kisi dan instrument penilaian produk**

Kegiatan terakhir dalam tahap perencanaan adalah tahap penyusunan kisi-kisi penilaian produk. Dalam penilaian produk peneliti menggunakan instrumen angket. Terdapat 4 angket yang digunakan untuk menilai kelayakan dan keefektifan produk yaitu angket yang digunakan oleh validator materi, angket yang digunakan oleh validator media, angket penilaian produk oleh peserta didik, dan instrumen penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita.

## **3. Pengembangan**

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan alat permainan edukatif. dalam tahap pembuatan alat permainan edukatif *board-game* terdapat tiga kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

**a. Pembuatan media pembelajaran**

Pada tahap pembuatan media pembelajaran terdapat dua kegiatan yaitu:

1) Membuat desain background dan simbol

Pada tahap ini peneliti membuat desain menggunakan Corel Draw X7. Kemudian untuk simbol yang digunakan peneliti mendownload berbagai simbol dari [www.freepik.com](http://www.freepik.com). Pemilihan simbol diselaraskan dengan materi yang sudah ditentukan. Selanjutnya simbol yang sudah dipilih disusun pada background yang sudah dibuat sebelumnya.

2) Menyusun urutan materi

Materi disusun agar antara materi yang satu dan yang lain saling berhubungan dan tidak rancu. Penyusunan juga mempertimbangkan bobot materi dengan tujuan agar tidak memberatkan peserta didik yang merupakan anak tunagrahita. Alat permainan edukatif *board-game* ini bertema petualangan mencari harta karun, sehingga dalam penyebutan materi bergerak yang sudah disusun disebut rintangan. Hal ini bertujuan agar menambah kesan petualangan ketika sedang bermain alat permainan edukatif *board-game*. Urutan materi tersebut adalah melangkah, jalan jongkok, lompat tepuk atas, jalan meniti tali, jalan junjit, lompat zig-zag, dan lompat katak.

**b. Validasi**

Pada tahap selanjutnya adalah melakukan validasi kepada validator materi dan validator media. Proses validasi ini

bertujuan untuk menilai kelayakan produk sebelum proses revisi dan diuji cobakan kepada peserta didik.

1) Validasi Materi

Validasi materi merupakan tahap penilaian kelayakan produk dari aspek materi yang ada pada media pembelajaran oleh validator materi. Tahap validasi materi dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap 1 dan tahap 2. Berikut adalah uraian dari kedua tahap tersebut:

a) Validasi materi tahap 1

Validasi materi tahap 1 bersifat kualitatif dengan masukan berupa kritik dan saran. Kesimpulan dari validasi materi adalah materi yang ada didalam alat permainan edukatif *board-game* belum layak digunakan, hal ini disebabkan karena materi dan bobot materi belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Adapun masukan yang diberikan oleh validator materi yaitu:

- Penomoran pada rintangan melangkah.
- Pengurangan jumlah muatan pada rintangan jalan jongkok dari 7 gerakan menjadi 5 gerakan.
- Pengurangan jumlah muatan pada rintangan lompat tepuk atas dari 7 gerakan menjadi 6 gerakan.
- Penggantian materi jalan miring menjadi jalan meniti tali.
- Perbaikan tata bahasa pada rintangan jalan zig-zag.
- Penggantian kalimat perintah pada rintangan lompat katak.

Pada validasi materi tahap 1 pengisian angket tidak dilakukan karena masih menilai materi yang ada didalam alat permainan edukatif *board-game*.

b) Validasi Materi Tahap 2

Tahap validasi materi ini berupa penilaian terhadap materi yang ada pada produk setelah dilakukan perbaikan. Dasar dari perbaikan materi adalah kritik, saran, dan masukan yang sebelumnya dilakukan pada tahap uji coba lapangan awal. Adapun

No	Aspek	Jumlah skor	Rata - rata skor	Kategori
1	Isi Materi	23	3,3	Sangat Baik
2	Bahasa	9	3	Baik
3	Penggunaan	17	3,4	Sangat Baik
<b>Jumlah skor</b>		<b>49</b>		
<b>Rata-rata</b>			<b>3,26</b>	<b>Sangat Baik</b>

kesimpulan validasi materi adalah alat permainan edukatif *board-game* tema petualangan “layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi”.

Berikut adalah hasil validasi materi yang merupakan penilaian alat permainan edukatif *board-game* dari semua aspek:

Tabel 1. Hasil validasi materi tahap 2

## 2) Validasi Media

Validasi media merupakan tahap penilaian kelayakan produk dari aspek media yang ada pada media pembelajaran. Tahap validasi media dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap 1 dan tahap 2 yang masing-masing disediakan instrumen. Berikut adalah uraian dari kedua tahap tersebut:

### a) Validasi Media Tahap 1

Validasi media tahap 1 mendapatkan skor yang baik akan tetapi validator memberikan masukan agar alat permainan edukatif *board-game* menjadi lebih baik lagi.

Adapun masukan tersebut adalah sebagai berikut:

- Perubahan sudut pandang alat permainan edukatif *board-game*.
- Penggantian beberapa simbol.
- Penambahan petunjuk navigasi agar mempermudah permainan.

Kesimpulan pada tahap ini adalah alat permainan edukatif membutuhkan perbaikan dan belum layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Penilaian validasi media tahap 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil validasi media tahap 1

No	Aspek	Jumlah skor	Rata-rata skor	Kategori
1	Tampilan & desain	24	3,42	Sangat Baik
2	Huruf	10	3	Sangat Baik
3	Penggunaan	19	3,8	Sangat Baik
<b>Jumlah skor</b>		<b>53</b>		
<b>Rata-rata</b>			<b>3,53</b>	<b>Sangat Baik</b>

### b) Validasi media tahap 2

Berikut adalah uraian penilaian pada validasi media tahap 2:

Tabel 3. Hasil validasi media tahap 2.

Berdasarkan kesimpulan dari validator dan skor yang diperoleh yaitu, maka alat permainan edukatif *board-game* tema petualangan sudah layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Kemudian hasil rata-rata nilai dari ketiga aspek tersebut adalah 3,86. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang  $3,25 \leq X \leq 4,00$  yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

**c. Revisi**

Kegiatan revisi produk dilakukan secara berkelanjutan selama proses validasi berlangsung. Adapun komponen alat permainan edukatif *board-game* dilakukan dengan dasar masukan yang diberikan oleh validator materi dan validator media.

**4. Uji Coba Lapangan Awal**

Pada tahap ini dilakukan uji coba alat permainan edukatif *board-game* kepada 2 peserta didik.

Hasil uji coba lapangan awal pada berbagai aspek tersaji sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil percobaan lapangan awal

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	1	Sangat Baik
2.	Aspek Tampilan	1	Sangat Baik
3.	Aspek Kebahasaan	1	Sangat Baik
4.	Aspek Penggunaan	1	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>1</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 4 menunjukkan bahwa setiap aspek memiliki skor 1 dan secara keseluruhan memiliki skor rata-rata 1. Hal

tersebut memiliki arti bahwa alat permainan

No	Aspek	Jumlah skor	Rata-rata skor	Kategori
1	Tampilan & desain	27	3,85	Sangat Baik
2	Huruf	11	3,67	Sangat Baik
3	Penggunaan	20	4	Sangat Baik
<b>Jumlah skor</b>		<b>58</b>		
<b>Rata-rata</b>			<b>3,86</b>	<b>Sangat Baik</b>

edukatif *board-game* memiliki nilai positif pada semua aspek penilaian.

Kemudian alat permainan edukatif *board-game* tema petualangan mendapatkan penilaian 100%. Menurut Sunoto (2007:38) penilaian peserta didik dianggap baik apabila mendapatkan presentase  $\geq 65\%$ .

**5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal**

Revisi hasil uji coba lapangan awal merupakan tahap perbaikan setelah dilakukan uji coba lapangan awal. Pada tahap uji coba lapangan awal pengguna tidak memberikan masukan ataupun saran. Hal ini disebabkan karena alat permainan edukatif *board-game* tema petualangan sudah sesuai dengan dengan pengguna. Sehingga alat permainan edukatif *board-game* tema petualangan tidak dilakukan perbaikan.

**6. Uji Coba Lapangan Utama**

Pada tahap ini dilakukan uji coba alat permainan edukatif *board-game* kepada 4 peserta didik.

Hasil uji coba lapangan utama pada berbagai aspek tersaji sebagai berikut:



Tabel 5. Hasil uji coba lapangan utama

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	1	Sangat Baik
2.	Aspek Tampilan	1	Sangat Baik
3.	Aspek Kebahasaan	1	Sangat Baik
4.	Aspek Penggunaan	1	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>1</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel menunjukkan bahwa setiap aspek memiliki skor 1 dan secara keseluruhan memiliki skor rata-rata 1. Hal tersebut memiliki arti bahwa alat permainan edukatif *board-game* memiliki nilai positif pada semua aspek penilaian.

Kemudian alat permainan edukatif *board-game* tema petualangan mendapatkan penilaian 100%. Menurut Sunoto (2007:38) penilaian peserta didik dianggap baik apabila mendapatkan presentase  $\geq 65\%$ . Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *board-game* tema petualangan mendapatkan penilaian “Baik”.

## 7. Revisi Uji Coba Lapangan Utama

Revisi hasil uji coba lapangan utama merupakan tahap perbaikan setelah dilakukan uji coba lapangan awal. Pada tahap uji coba lapangan awal pengguna tidak memberikan masukan ataupun saran. Hal ini disebabkan karena alat permainan edukatif *board-game* tema petualangan sudah sesuai dengan pengguna. Sehingga alat permainan edukatif *board-game* tema petualangan tidak dilakukan perbaikan.

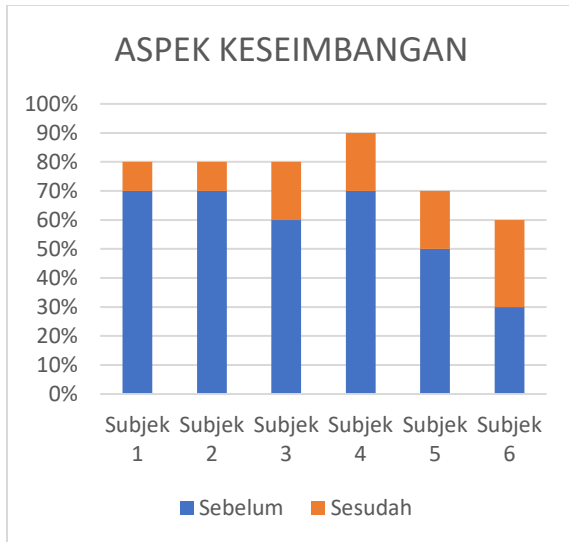
## Kajian Alat Permainan Edukatif Board-game

Berdasarkan uji kelayakan yang dinilai oleh validator materi, validator media, dan pengguna, dapat diambil kesimpulan bahwa alat permainan edukatif *board-game* tema petualangan “Layak Digunakan”. Kemudian dari segi efektifitas APE *board-game* efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita kelas 2 SDLB di SLB Ganda Daya Ananda Sleman. Hal tersebut terbukti dari uji coba APE *board-game* yang dilakukan kepada subyek.

Percobaan APE *board-game* dilakukan sebanyak tiga kali percobaan pada setiap subyek. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita dilakukan penilaian sebelum dan setelah menggunakan APE *board-game*. Penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita dilihat dari aspek keseimbangan, aspek kelincahan, aspek koordinasi, aspek kekuatan, dan aspek kecepatan.

Berikut adalah hasil penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita kelas 2 SDLB di SLB Ganda Daya Ananda Sleman:

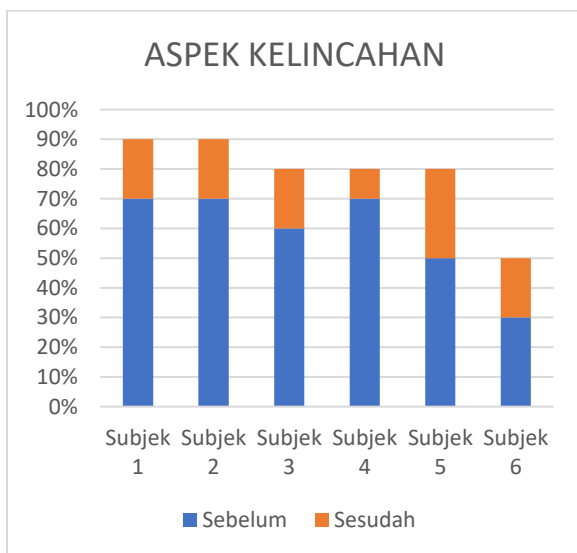
1. Aspek keseimbangan



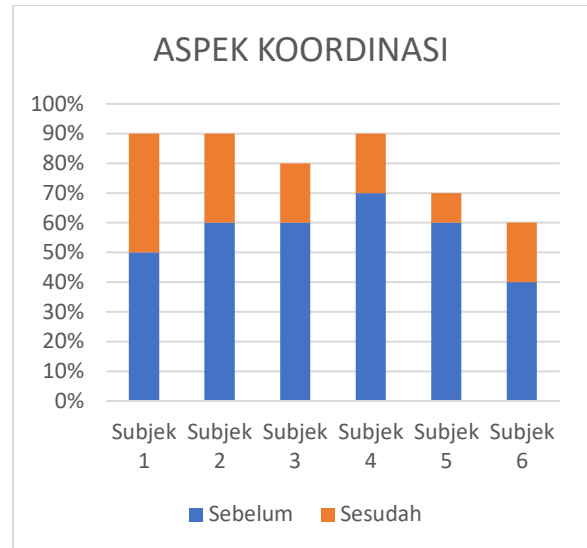
Gambar 1. Grafik aspek keseimbangan  
Berdasarkan grafik aspek keseimbangan pada gerak motorik kasar anak tunagrahita naik 10%-30%. Kemudian rata-rata kenaikan sebesar 18%.

#### 2. Aspek Kelincahan

Berdasarkan Gambar 2, aspek kelincahan pada gerak motorik kasar anak tunagrahita naik 10%-30%. Kemudian rata-rata kenaikan sebesar 20%.



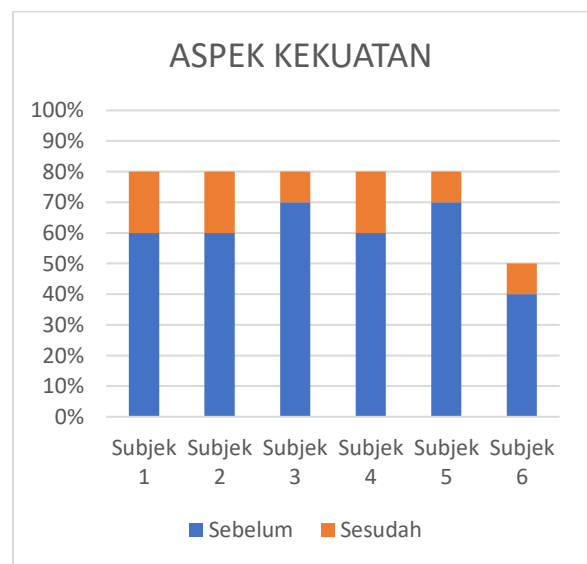
Gambar 2. Grafik aspek kelincahan  
3. Aspek Koordinasi



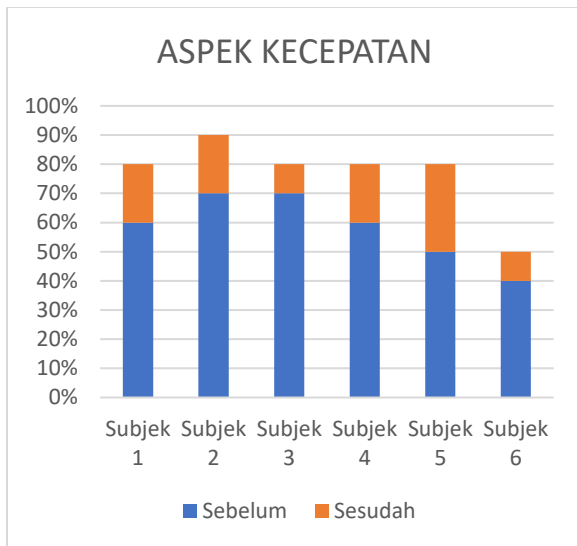
Gambar 3. Grafik aspek koordinasi  
Berdasarkan grafik aspek koordinasi pada gerak motorik kasar anak tunagrahita naik 10%-40%. Kemudian rata-rata kenaikan sebesar 23%.

#### 4. Aspek Kekuatan

Berdasarkan Gambar 4, aspek kekuatan pada gerak motorik kasar anak tunagrahita naik 10%-20%. Kemudian rata-rata kenaikan sebesar 15%.



Gambar 4. Grafik aspek kekuatan  
5. Aspek Kecepatan



Gambar 5. Grafik aspek kecepatan.

Berdasarkan grafik aspek kecepatan pada gerak motorik kasar anak tunagrahita naik 10%-30%. Kemudian rata-rata kenaikan sebesar 18%.

Manfaat yang dapat diperoleh oleh peserta didik setelah menggunakan alat permainan edukatif *board-game* adalah:

a. Aspek Kognitif

Peserta didik akan diajak untuk membaca, mengamati gambar, dan mendapatkan pengalaman dengan menyelesaikan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik yang merupakan anak tunagrahita.

b. Aspek Afektif

Pada aspek ini peserta didik akan diajarkan mematuhi peraturan permainan, hal ini bertujuan untuk membuat pemahaman dalam diri peserta didik tentang pentingnya mematuhi aturan.

c. Aspek Motorik

Aspek motorik merupakan aspek yang perkembangannya cukup signifikan, karena dasar dari permainan *board-game* tema petualangan ini adalah bergerak mengikuti arahan, dengan bergerak sesuai dengan petunjuk, diharapkan kekuatan tubuh,

koordinasi anggota tubuh, kecepatan tubuh, keseimbangan tubuh, kelincahan tubuh yang sangat erat kaitannya dalam meningkatkan motorik kasar dapat berkembang.

Kelebihan alat permainan edukatif *board-game* jika dilihat dari aspek lainnya yaitu:

- Dapat menarik minat belajar peserta didik, sehingga dapat termotivasi untuk mengembangkan kemampuannya.
- Sangat mudah untuk dimainkan.
- Alat permainan edukatif *board-game* sangat praktis dan ekonomis.
- Alat permainan edukatif *board-game* sangat disukai peserta didik karena memasukan unsur permainan.
- Dapat melatih peserta didik untuk bersikap sabar dan menaati peraturan permainan.
- Alat permainan tidak berbahaya bagi peserta didik.
- Mempermudah pendidik dalam menyampaikan sebuah materi.

Adapun kekurangan alat permainan edukatif *board-game* yaitu:

- Mebutuhkan persiapan yang matang dalam menyusun konsep yang sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik.
- Jika peserta didik kurang paham dengan peraturan permainan, hal ini akan menimbulkan permainan menjadi tidak beraturan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *board-game* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita

ringan kelas 2 SDLB di SLB Ganda Daya Ananda Sleman dan membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Hal tersebut juga terbukti dari hasil penilaian kelayakan APE board-game dan efektifitas APE board-game dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita.

### **Saran**

1. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya

Produk yang telah dibuat oleh peneliti disarankan dapat dikembangkan lagi dan diperluas muatan/materi yang ada di dalam produk. Kemudian juga disarankan produk dapat diperbanyak untuk digunakan oleh anak tunagrahita selain subjek penelitian.

2. Bagi Pendidik dan Lembaga Pendidikan

Pendidik disarankan untuk menggunakan produk ini sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita umur dengan rentang umur 8-12 tahun. Bagi lembaga pendidikan, produk ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dan disebar luaskan kepada lembaga sekolah lain sebagai sumber belajar yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Alimin, Z. (2011). *Model Pembelajaran Anak Tunagrahita (Intellectual Disability) Melalui Pendekatan Konseling (Penelitian Tindakan Kolaboratif dalam Upaya mengembangkan Anak Tunagrahita Mencapai Perkembangan Optimum)*. Jassi Anakku,10(2), hal. 165.

Rahyubi, Heri. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik*. Bandung: Nusa Media

Mutohir, T.C. & Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Depdiknas

Rahmawati, Anayanti. (2014). *Metode Bermain Peran da ALat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. Vol. III, Edisi 1. Hal. 387

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.