

KEEFEKTIFAN METODE BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG KELAS IV DI SLB NEGERI 1 SLEMAN

THE EFFECTIVENESS OF THE PLAY METODE TOWARD GROSS MOTOR SKILL OF THE CHILDREN WITH MODERATE INTELLACTUAL DISABILITY FOURTH GRADE IN SLB N 1 SLEMAN

Oleh: Dwi Kurnita, Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta
dwikurnita4@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan metode bermain menggunakan simpai terhadap keterampilan motorik kasar pada anak tunagrahita kategori sedang kelas IV di SLB N 1 Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen. Subjek penelitian yaitu empat anak tunagrahita kategori sedang kelas IV di SLB N 1 Sleman. Desain yang digunakan adalah *one group pre test – post test design*. Pengambilan data dilakukan dengan tes *performance* dan observasi. Analisis data tes *performance* menggunakan uji statistika non-parametrik berupa tes tanda (*sign test*), dan analisis data observasi menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain menggunakan simpai efektif terhadap keterampilan motorik kasar untuk anak tunagrahita kategori sedang kelas IV di SLB N 1 Sleman. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan positif sebesar 19,75%. Hasil analisis data menggunakan p tabel 0,031, sehingga p tabel lebih kecil dari pada signifikansi yaitu $0,031 < 0,05$. Anak mampu menguasai keterampilan motorik kasar melompat dan berlari dalam aspek kebugaran yang meliputi ketepatan, keseimbangan dan kecepatan. Cara penggunaan metode bermain menggunakan simpai dalam keterampilan motorik kasar yaitu dilakukan secara individu yang meliputi melompat ke samping kanan, melompat ke samping kiri, melompat ke depan dan berlari di garis lurus.

Kata kunci: *metode bermain, keterampilan motorik kasar, anak tunagrahita kategori sedang.*

Abstrack

The study aims to examine the effectiveness of play method using hoops toward gross motor skill of the moderate intellectual disability children in middle category of fourth grade students in SLB N 1 Sleman.

The study is a quasi-experimental study. The subjects of the study are four moderate intellectual disability children in middle category which are fourth grade students in SLB N 1 Sleman. The design which is used in the study is one group pre test – past test design. The data retrieval is done by performance test and observation. The data analysis of performance test uses non-parametric statistics test which is sign test form, while observation data analysis uses descriptive analysis.

The result of the study reveals that the play method using hoops is effective toward gross motor skill of the moderate intellectual disability children in middle category of fourth grade students in SLB N 1 Sleman. The values reveal that there is a difference or positive change between pre test and post test which is 19.75%. The result of data analysis using p table is 0.031, so p table is smaller than significance which is $0.032 < 0.05$. The children are able to master gross motor skill in aspects of accuracy, balance and speed. The use of play method using hoops in gross motor skill is done individually which includes jumping to the right side, jumping to the left side, jumping ahead and running to the straight lines.

Keywords: play method, gross motor skill, moderate intellectual disability children in middle category.

PENDAHULUAN

Tunagrahita merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut individu dengan hambatan kecerdasan atau intelektual, kemampuan intelektual yang dimiliki lebih rendah bila dibandingkan dengan anak normal yang memiliki usia sama. Menurut Hallahan (2009:178), *“moderate intellectual disability IQ range of 35-50. Involves problems in adaptive behavior, not just intellectual functioning, and adaptive behavior of a persons with intellectual disability can improve”*.

Salah satu permasalahan perkembangan anak tunagrahita kategori sedang yang perlu di perhatikan yaitu perkembangan motorik. Menurut Delphie (2006: 66) menjelaskan bahwa anak tunagrahita mempunyai kelemahan pada segi keterampilan gerak, koordinasi gerak, kurangnya perasaan percaya diri terhadap situasi dan keadaan sekelilingnya, keterampilan *fine motor* (motorik halus) dan *gross motor* (motorik kasar) yang kurang. Menurut Samsudin (2007:9), kemampuan gerak dasar merupakan salah satu faktor yang mendukung untuk meningkatkan kualitas hidup anak dalam beraktivitas. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu; lokomotor (keterampilan gerak berpindah tempat), non-lokomotor (keterampilan gerak yang dilakukan di tempat), manipulatif (keterampilan gerakan

menggunakan objek benda yang melibatkan gerakan seluruh anggota tubuh). Menurut Dahaniar (2009:1), bahwa keterampilan motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh. Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Gerak motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti **otot lengan**, **otot tungkai** dan seluruh bagian tubuh. Anak tunagrahita kategori sedang memiliki hambatan gerak dikarenakan adanya gangguan pada susunan saraf pusat sehingga berpengaruh pada semua gerak yang dilakukannya dan menghambat dalam melaksanakan tugas.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SLB Negeri 1 Sleman pada bulan Juli 2017, masih terdapat siswa kelas IV mengalami permasalahan pada keterampilan motorik kasar. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi terkait dengan perkembangan anak tidak ada kelainan postur tubuh pada anak tunagrahita kategori sedang kelas IV.

Mata pelajaran PJOK di SLB N 1 Sleman dipusatkan pada aktivitas bermain yang melatih motorik kasar anak, seperti bola boci, bulu tangkis, sepak bola, senam irama, basket, dan atletik (seprint 800 meter dan tolak peluru). Bulu tangkis, sepak bola,

basket, dan atletik (sprint 80 meter dan tolak peluru), hanya dimainkan oleh anak tunagrahita ringan. Sedangkan untuk anak tunagrahita kategori sedang diberikan program senam irama, lempar bola, menendang bola, dan lari tanpa arah.

Permasalahan yang ditemukan pada saat pelaksanaan pelajaran PJOK untuk melatih keterampilan motorik kasar melalui senam irama untuk anak tunagrahita kategori sedang (C1) kelas IV di SLB N 1 Sleman yaitu masih belum menunjukkan adanya perubahan keterampilan motorik kasar, siswa yang mengikuti senam irama belum menunjukkan gerakan yang sesuai seperti gerakan senam irama yang di ajarkan dikarenakan keterampilan motorik kasar anak belum cukup baik, sebagai contoh pada saat gerakan melangkah kaki kesamping kanan dan kiri, dan gerakan melangkah kaki ke depan dan kebelangan anak tidak sesuai dengan intruksi (anak melangkah kurang lebar), gerakan melompat dan meloncat anak kurang lebar. Cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran senam irama yaitu subjek dipimpin berbaris di depan TV, kemudian guru memutarakan VCD senam irama dan subjek mengikuti gerakan senam. Menurut Satya (2006:39), bahwa keterampilan gerak motorik kasar seseorang diperoleh dari aspek kebugaran yang meliputi keseimbangan gerak, kecepatan gerak, dan ketepatan gerak. Aspek kebugaran berpengaruh terhadap

proses pembelajaran motorik khususnya melompat dan berlari, menurut Sumantri (2005:101) terdapat tiga proses belajar motorik yang meliputi proses verbal kognitif, asosiatif, dan otomatis.

Anak tunagrahita memiliki taraf kemampuan berfikir yang rendah sehingga untuk meniti tugas perkembangannya membutuhkan layanan pendidikan dan bimbingan secara khusus (Efendi, 2006: 110). Strategi atau metode yang dapat digunakan untuk merubah kemampuan keterampilan motorik kasar yaitu dengan menggunakan cara yang banyak aktivitas dan praktik langsung yang dilakukan oleh peserta didik baik kegiatan yang dilakukan secara individu ataupun kelompok yang menimbulkan rasa senang, asyik dan kegembiraan pada diri peserta didik. Salah satu cara atau metode yang dapat dilakukan peserta didik secara langsung dan banyak menggunakan aktivitas yaitu metode bermain.

Menurut Suardiman (2003:40) metode bermain adalah metode pembelajaran yang menerapkan peserta didik diajak melakukan kegiatan menggunakan alat dan melakukan kegiatan (permainan) baik secara sendiri maupun bersama teman-temannya, sehingga mendatangkan kegembiraan, rasa senang dan asyik bagi peserta didik. Metode bermain mampu melatih fisik atau kemampuan otot-otot peserta didik. Implementasi metode bermain dalam

penelitian ini terkait dengan keterampilan gerak motorik kasar menggunakan media simpai untuk melatih anak tunagrahita kelas IV di SLB Negeri 1 Sleman.

Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2013:115), mendapat hasil bahwa ada peningkatan keterampilan motorik kasar pada kelompok B TK Puspasari II Kecamatan Seyegan Sleman melalui metode bermain. Penelitian tersebut dilakukan pada subjek anak TK yang tidak mempunyai gangguan perkembangan, sehingga perlu dilakukan suatu penelitian untuk mengkaji metode bermain menggunakan simpai efektif untuk merubah kemampuan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang.

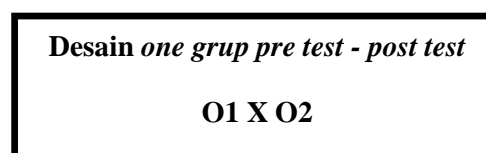
Berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah tersebut, maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian untuk menguji metode bermain efektif terhadap keterampilan gerak motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang di SLB Negeri 1 Sleman.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen. Menurut Ali dan Asrori (2014:92) metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yaitu cara yang digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor

yang sengaja dimunculkan dengan mengeliminasi atau menyisihkan faktor-faktor pengganggu (pengontrolan variabel hanya dilakukan terhadap satu variabel yang dianggap paling dominan). Menurut Sukmadinata (2015:207) pengukuran kemampuan dilakukan dengan membandingkan hasil sebelum diberikan perlakuan (O1) dan sesudah mendapatkan perlakuan (O2), dengan perlakuan yang diberikan (X). Adapun desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB Negeri 1 Sleman dengan alamat Jalan Kaliurang Km.17.5 Pakem Gede, Pakem Binangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga minggu yang terbagi ke dalam enam kali pertemuan. Alokasi waktu tiap pertemuan yaitu 2x35 menit dengan pertimbangan waktu dua jam pada hari selasa dan jumat.

Subjek Penelitian

Penelitian ini mengambil subyek anak tunagrahita kategori sedang kelas IV di SLB Negeri 1 Sleman tahun ajaran 2016-2017 yang berjumlah empat anak. Adapun

karakteristik subjek sebagai berikut, Siswa merupakan anak tunagrahita kategori sedang, Siswa memiliki hambatan dalam keterampilan motorik kasar, Siswa sudah paham dengan pemberian intruksi, Siswa sudah mampu berjalan.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu tes *performance* dan observasi. Adapun penjelasan yaitu sebagai berikut:

1. Tes *Performance*

Performance test yaitu tes yang menuntut subjek untuk mengarahkan atau menggunakan objek-objek, atau menyusun bagian-bagian dengan tepat (Sukardi, 2007:124). *Performance test* yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan awal anak tunagrahita kategori sedang sebelum menggunakan metode bermain menggunakan simpai (*pretest*), serta mengukur ada atau tidaknya keefektifan metode bermain menggunakan simpai terhadap keterampilan motorik kasar setelah mendapatkan perlakuan (*post test*).

2. Observasi

Penelitian ini menggunakan teknik observasi yaitu teknik observasi sistematis. Menurut Suharmini Arikunto (1997:28) observasi sistematis yaitu

observasi dimana fakta-fakta yang diamati sudah terdaftar atau tersusun secara sistematis. Tujuan observasi dalam penelitian ini untuk mengungkap respon subjek terkait keterampilan motorik kasar yang meliputi kecepatan, keseimbangan dan ketepatan pada anak tunagrahita kategori sedang dengan metode bermain menggunakan simpai.

Prosedur Perlakuan

Perlakuan dalam penelitian ini diberikan setelah dilakukan *pre-test*, setelah diberikan perlakuan dilakukan penilaian terkait dengan kemampuan keterampilan motorik kasar atau *post-test* adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

1. *Pertest*

Pertest (O_1) pada penelitian ini dilakukan dengan mengukur keterampilan motorik kasar khususnya kecepatan dalam menyelesaikan rintangan, ketepatan dalam berpindah tempat dari satu titik ke titik yang lain, dan keseimbangan dalam melewati rintangan dengan tidak mengalami jatuh.

2. *Perlakuan*

Adapun langkah yang di berikan pada perlakuan dengan metode bermain menggunakan simpai untuk anak tunagrahita kategori sedang kelas IV sebagai berikut:

- a. Menyiapkan tempat untuk melakukan perlakuan
- b. Menyiapkan media simpai, kardus dan titik tumpuan berbentuk bangun datar yang terbuat dari spon ati, serta menyusunnya menjadi lintasan yang digunakan untuk pemberian perlakuan.
- c. Peneliti mengkondisikan anak untuk berada di tempat yang sudah ditentukan untuk pelaksanaan bermain
- d. Subjek dibimbing oleh peneliti melakukan pemanasan dengan melakukan peregangan tangan, kaki, kepala, dan pinggul.
- e. Dengan bimbingan dari peneliti subjek menentukan giliran untuk
- f. bermain yaitu dengan melakukan “hompimpah”
- g. Peneliti memberikan penjelasan dan intruksi terkait dengan perlakuan dengan metode bermain menggunakan simpai
- h. Dengan bimbingan dari peneliti subjek secara bergantian melakukan permainan sesuai dengan penjelasan dan intruksi yang diberikan oleh peneliti.
- i. Peneliti membangkitkan minat subjek terkait dengan aspek keterampilan motorik kasar dengan bermain ular tangga, bermain “hompimpah”, “tik-tik bunyi

hujan”, dan menyanyikan lagu “ambilkan bulanbu”

- j. Melakukan evaluasi terkait dengan keterampilan gerak pada saat melakukan perlakuan.

3. *Post test*

Pelaksanaan *post-test* (O_2) dilakukan pada pertemuan keenam minggu ke tiga dengan lintasan sama. Pengukuran keterampilan gerak dilakukan satu kali putaran untuk satu anak.

Teknik Analisis Data

Analisis tes *performance* dalam penelitian ini menggunakan uji statistik nonparametrik yaitu menggunakan tes tanda (*sign test*). Menurut Sudjana (2005:447) tes tanda (*sign test*) digunakan pengujian hipotesis nol dengan jumlah $n < 30$ dan populasi tidak normal, dengan menganalisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang berbentuk tanda positif dan tanda negatif. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

1. menentukan formalitas hipotesisi,
2. menentukan taraf nyata (α),
3. membuat tabel dan menentukan tanda positif atau negatif,
4. menentukan kriteria pengujian,
5. menarik kesimpulan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pre-test

Data kemampuan motorik kasar diperoleh melalui tes yang dilakukan sebelum perlakuan. Tes yang diberikan mencakup tiga aspek yaitu kecepatan dalam menyelesaikan rintangan, ketepatan dalam berpindah tempat dari satu titik ke titik yang lain, dan keseimbangan dalam melewati rintangan dengan tidak mengalami jatuh. Berikut data hasil kemampuan keterampilan motorik kasar yang diperoleh siswa kelas IV di SLB Negeri 1 Sleman sebagai berikut:

Data Nilai Hasil *pre-test* kemampuan motorik kasar

No	Subjek	Aspek yang dinilai			Total	Presentase pencapaian (%)
		Keseimbangan	Kecepatan	Ketepatan		
1	EL	1	1	1	3	33 %
2	AL	1	1	2	4	44 %
3	L	1	2	2	5	55 %
4	DY	1	2	1	4	44%

Berikut penjelasan dari hasil *pre-test* yang diperoleh masing-masing subjek penelitian:

1. Deskripsi data *pre-test* pada subjek 1 (EL)

Persentase pencapaian tes *performance* terkait dengan keterampilan motorik kasar pada subjek

EL yaitu 33%. EL melewati rintangan dengan terjatuh sebanyak lebih dari tiga kali, waktu yang dibutuhkan oleh EL dalam melewati rintangan lebih dari 2 menit, kemampuan berpindah tempat EL dari satu titik "A" ke titik "B" yang belum sesuai dengan sasaran.

2. Deskripsi data *pre-test* pada subjek 2 (AL)

Persentase pencapaian hasil *pretest* terkait dengan keterampilan motorik kasar pada subjek AL yaitu 44%. AL mengalami jatuh sebanyak lebih dari tiga kali, AL menyelesaikan rintangan dengan waktu lebih dari 2 menit, mampu menyelesaikan lintasan dengan waktu 2 menit.

3. Deskripsi data *pre-test* pada subjek 3 (L)

Persentase pencapaian tes *performance* terkait dengan keterampilan motorik kasar pada subjek L yaitu 55%. L mengalami jatuh sebanyak lebih dari tiga kali. L mampu menyelesaikan lintasan dengan waktu kurang dari 2 menit. L mampu berpindah tempat dari satu titik "A" ke titik "B" dengan sesekali tidak tepat dan sesekali tepat sesuai sasaran.

4. Deskripsi data *pre-test* pada subjek 4 (DY)

Persentase pencapaian tes *performance* terkait dengan keterampilan motorik kasar pada subjek

DY yaitu 44%. Pada saat dilakukan *pre-test* melewati lintasan anak sering terjatuh lebih dari tiga kali, mampu menyelesaikan lintasan dengan waktu kurang dari 2 menit, dan melewati rintangan belum mampu berpindah tempat dari satu titik “A” ke titik “B” dengan tepat sasaran.

Post test

Data kemampuan keterampilan motorik kasar setelah diberikan perlakuan yang diperoleh melalui *post-test*. Berikut data hasil kemampuan keterampilan motorik kasar yang diperoleh siswa kelas IV di SLB N 1 Sleman setelah mendapatkan perlakuan.

Tabel 2. Data hasil *post-test* kemampuan keterampilan motorik kasar

No	Subjek	Aspek yang dinilai			Total	Presentase pencapaian (%)
		Keseimbangan	Kecepatan	Ketepatan		
1	EL	2	2	1	5	55%
2	AL	2	1	3	6	67%
3	L	2	3	2	7	78%
4	DY	1	2	2	5	55%

Berikut data hasil *post-test* yang diperoleh masing-masing subjek:

1. Hasil *post-test* pada subjek 1 (EL)

Subjek EL mampu mencapai persentase pencapaian keterampilan motorik kasar sebesar 55%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar EL setelah mendapatkan perlakuan mengalami perubahan. Perubahan yang

dialami subjek yaitu 22%. Ketika melewati lintasan subjek mengalami jatuh sebanyak tiga kali dan menyelesaikan lintasan dengan waktu lebih dari dua menit.

2. Hasil *post-test* pada subjek 2 (AL)

Subjek AL mampu mencapai persentase pencapaian keterampilan motorik kasar sebesar 67%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar pada subjek AL sebesar 23%. Peningkatan terjadi pada aspek keseimbangan dan ketepatan. Saat dilakukan *post-test* melewati lintasan subjek AL mengalami jatuh sebanyak tiga kali dan saat berpindah tempat dari satu titik “A” ke titik “B” sesekali tidak tepat. Waktu yang dibutuhkan AL dalam menyelesaikan lintasan masih lama yaitu lebih dari tiga menit.

3. Hasil *post-test* subjek 3 (L)

Subjek L mampu mencapai persentase pencapaian keterampilan motorik kasar sebesar 78%. Hal tersebut menunjukkan bahwa L mengalami peningkatan persentase pencapaian keterampilan motorik kasar sebesar 23%. L mampu menyelesaikan lintasan dengan waktu kurang dari satu menit.

4. Hasil *post-test* subjek DY

DY mampu mencapai persentase pencapaian *post-test* keterampilan motorik kasar sebesar 55%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan

keterampilan motorik kasar setelah mendapatkan perlakuan 11%. Kecepatan dalam menyelesaikan lintasan subjek berubah yaitu mampu menyelesaikan tugas perbuatan dengan waktu lebih dari satu menit.

Perbandingan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak tunagrahita sebelum mendapatkan perlakuan (*pre-test*) dan sudah mendapatkan perlakuan (*post-test*) dengan metode bermain menggunakan simpai dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Data Perbandingan Hasil *Pre-Test* Dengan *Post-Test* Tentang Kemampuan Keterampilan Motorik Kasar

No.	Subjek	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>		Perubahan hasil
		Sekor	Pencapaian (%)	Sekor	Pencapaian (%)	
1	EL	3	33%	5	55%	22%
2	AL	4	44%	6	67%	23%
3	L	5	55%	7	78%	23%
4	DY	4	44%	5	55%	11%

Data dari tabel menunjukkan bahwa subjek EL, AL, L dan DY mengalami peningkatan persentase pencapaian keterampilan motorik kasar dengan diberikan perlakuan menggunakan metode bermain menggunakan simpai. Keempat subjek mengalami peningkatan persentase hasil pencapaian keterampilan motorik

kasar, pada subjek EL mengalami peningkatan persentase pencapaian sebesar 22%, subjek AL mengalami peningkatan persentase pencapaian sebesar 23%, subjek L mengalami peningkatan persentase pencapaian sebesar 23%, dan subjek DY mengalami persentase pencapaian sebesar 11%. Subjek L mendapat persentase perubahan skor yang lebih baik, hal ini dikarenakan kemampuan motorik kasar subjek L sebelum mendapatkan perlakuan lebih baik bila di bandingkan dengan subjek yang lain selain itu selama berlangsungnya bermain menggunakan simpai subjek L lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti permainan.

Data Hasil Observasi

Pembelajaran keterampilan motorik kasar khususnya pada kecepatan gerak, ketepatan gerak, dan keseimbangan gerak dengan metode bermain menggunakan simpai dapat berjalan sesuai dengan perencanaan. Hal tersebut berdasarkan pada hasil observasi pada saat proses perlakuan dengan metode bermain menggunakan simpai, diperoleh jumlah sekor respon subjek terhadap intruksi yang diberikan. Berikut adalah hasil hasil skor respon subjek dari pertemuan pertama, pertemuan kedua, pertemuan ketiga dan pertemuan keempat dengan perlakuan metode bermain menggunakan simpai terhadap keterampilan

motorik kasar pada anak tunagrahita kategori sedang kelas IV SLB N 1 Sleman.

Tabel 11. Jumlah Skor Hasil Observasi

No	Subjek	Skor Respon Pertemuan			
		Ke-			
		I	II	III	IV
1.	EL	7	14	18	17
2.	AL	11	13	17	17
3.	L	12	17	18	19
4.	DY	11	17	17	18

Tabel di atas ditetapkan berdasarkan hasil menjumlah setiap *ceklist* pada lembar observasi respon subjek terhadap penggunaan metode bermain menggunakan simpai yang menggambarkan adanya perubahan hasil skor observasi yang dilakukan pada pertemuan pertama, pertemuan kedua, pertemuan ketiga, dan pertemuan keempat. Subjek EL menunjukkan adanya perubahan skor yaitu pada pertemuan pertama mendapatkan skor 7 dan pada pertemuan keempat skor menjadi 17. Subjek AL menunjukkan adanya perubahan skor yaitu pada pertemuan pertama mendapatkan skor 11 dan pada pertemuan keempat skor menjadi 17. Subjek L menunjukkan adanya perubahan skor yaitu pada pertemuan pertama mendapatkan skor 12 dan pada pertemuan keempat skor menjadi 19. Subjek EL menunjukkan adanya perubahan skor yaitu pada pertemuan pertama mendapatkan skor 11

dan pada pertemuan keempat skor menjadi 18. Subjek L mendapatkan skor yang paling besar hal ini dikarenakan antusias subjek dalam melakukan permainan dengan metode bermain menggunakan simpai sangat aktif, sedangkan untuk subjek EL mendapatkan skor akhir lebih kecil dikarenakan antusias subjek dalam mengikuti permainan menggunakan metode bermain menggunakan simpai kurang aktif.

Berdasarkan setiap pertemuan, setiap subjek mengalami perubahan skor yang lebih besar, yaitu setiap subjek aktif dalam penggunaan metode bermain menggunakan simpai pada proses perlakuan keterampilan motorik kasar, serta hasil akhir observasi menunjukkan bahwa keempat subjek memperoleh skor yang lebih besar dari pertemuan sebelumnya.

Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik berupa tes tanda (*sign test*) dalam menganalisis data tes *performance*. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan formulasi hipotesis H_a dan H_o
 H_o : tidak ada perbedaan kemampuan keterampilan motorik dasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga penggunaan metode bermain menggunakan simpai tidak efektif

terhadap keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV SLB di SLB Negeri 1 Sleman

H_a : ada perbedaan kemampuan keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga penggunaan metode bermain menggunakan simpai efektif terhadap keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV di SLB Negeri 1 Sleman.

2. Menentukan taraf nyata atau signifikansi (α)
Penelitian ini menggunakan taraf nyata atau signifikansi 0,05 yaitu memiliki taraf kesalahan pdalam penelitian ini sebesar 5%.
3. Menentukan tabel dan menentukan tanda positif atau negatif berdasarkan hasil dari *pre test* dan *post test* pada masing-masing subjek. Subjek memperoleh tanda positif (+) apabila nilai *post test* lebih besar dari nilai *pre test* dan subjek akan mendapatkan tanda negatif (-) apabila subjek mendapatkan nilai *post test* lebih kecil dari nilai *pre test*.

Tabel 4. Data hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan keterampilan motorik kasar

No	Nama subjek	Hasil <i>pre-test</i>	Hasil <i>post test</i>	Arah perbedaan	Tanda
1.	EL	33%	55%	<i>Pre test</i> < <i>post test</i>	+
2.	AL	44%	67%	<i>Pre test</i> < <i>post test</i>	+
3.	L	55%	78%	<i>Pre test</i> < <i>post test</i>	+
4.	DY	44%	55%	<i>Pre test</i> < <i>post test</i>	+

4. Menentukan nilai uji statistik, menentukan nilai dari probabilitas sampel dengan melihat tabel probabilitas binominal dengan jumlah N (jumlah subjek), x tertentu, dan signifikansi 0,05.

Langkah menentukan N dan x yaitu

- a. Jumlah subjek dalam penelitian adalah N, berdasarkan tabel diatas terdapat empat subjek anak tunagrahita kategori sedang yang menjadi subjek pada penelitian, sehingga N=4
- b. Setelah mendapatkan perlakuan subjek yang tidak mengalami perubahan adalah x, berdasarkan tabel diatas yaitu empat dari empat subjek pada penelitian mengalami perubahan, sehingga tidak ada yang tidak mengalami perubahan, yang berarti x=0

Hasill yang diperoleh menunjukkan jumlah N=4 dan x=0, berdasarkan hasil

tersebut dengan melihat tabel D diperoleh hasil p hitung 0,031

5. Menentukan kriteria pengujian

Penelitian ini menggunakan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. H_0 diterima apabila $\alpha \leq$ probabilitas hasil subjek yaitu tidak ada perbedaan kemampuan keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan metode bermain menggunakan simpai, sehingga penggunaan metode bermain menggunakan simpai tidak efektif terhadap keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV di SLB N 1 Sleman, dengan nilai signifikansi (0,05) kurang dari atau sama dengan nilai probabilitas hasil p hitung.
- b. H_0 di tolak apabila $\alpha >$ probabilitas hasil subjek, ada perbedaan kemampuan keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan metode bermain menggunakan simpai, sehingga penggunaan metode bermain menggunakan simpai efektif terhadap keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang

kelas IV di SLB N 1 Sleman, dengan nilai signifikansi (0,05) lebih dari nilai probabilitas hasil p hitung.

Berdasarkan tabel D dengan $N=4$ dan $X=0$, maka diperoleh p hitung = 0,031, H_0 pada penelitian ini di tolak karena signifikansi (α) lebih besar dari probabilitas, yaitu $0,05 > 0,031$, yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan keterampilan kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan, sehingga penggunaan metode bermain menggunakan simpai efektif terhadap keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV di SLB N 1 Sleman.

6. Penarikan kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari penarikan uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu penggunaan metode bermain menggunakan simpai efektif terhadap keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV di SLB N 1 Sleman, hal ini dikarenakan adanya perubahan positif (+) dari keempat subjek dengan hasil signifikansi (α) lebih besar dari probabilitas hasil sampel, yaitu $0,05 > 0,031$. Keefektifan tersebut dibuktikan dengan adanya perbandingan nilai tes *performance* keterampilan motorik kasar antara

sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata *pre test* ke empat anak tunagrahita kategori sedang yaitu 44%, dan setelah diberikan perlakuan sebanyak empat kali, nilai rata-rata *post test* keempat anak tunagrahita kategori sedang yaitu 63,75%. Nilai tersebut menunjukkan ada selisih atau perubahan positif antara *pre test* dan *post test* sebesar 19,75%. Hasil tersebut di dukung dengan hasil analisis observasi yang menunjukkan bahwa ada perubahan positif pada respon subjek dalam setiap pertemuan, yaitu subjek mampu berpartisipasi dan ikut aktif bermain menggunakan simpai sehingga mengalami perubahan skor yang lebih besar, hal ini ditunjukkan dengan jumlah skor yang diperoleh masing-masing subjek.

Pembahasan

Pada penelitian ini perlakuan yang digunakan yaitu metode bermain menggunakan simpai terhadap keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV di SLB Negeri 1 Sleman. Hasil analisis menggunakan tes tanda menunjukkan hasil pengujian $\alpha > 0,031$. Perhitungan p berdasarkan perubahan hasil tes *performance* seluruh subjek yang menunjukkan nilai *post test* lebih besar dari bilai *pre test*. H_0 pada penelitian ini di tolak karena signifikasi (α) lebih besar dari

probabilitas, yang berarti H_a pada penelitian ini diterima karena ada perbedaan kemampuan keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV antara sebelum di berikan perlakuan dengan metode bermain menggunakan simpai dan sesudah diberikan perlakuan dengan metode bermain menggunakan simpai, sehingga penggunaan metode bermain menggunakan simpai efektif terhadap keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV di SLB N 1 Sleman. Hal tersebut dibuktikan dengan keterampilan gerak motorik kasar melompat ke samping kanan, melompat ke samping kiri serta melompat ke depan dan berlari di garis lurus setelah mendapatkan perlakuan dengan metode bermain menggunakan simpai. Kemampuan subjek tersebut berdasarkan hasil penilaian dari *performant test*.

Metode bermain menggunakan simpai merupakan salah satu metode yang memberikan kesempatan kepada subjek untuk melakukan praktek sesuai dengan tujuan perlakuan dan karakteristik anak tunagrahita kategori sedang. Tujuan perlakuan yaitu keterampilan motorik kasar, menurut Kamis dan Ati Rosnawati (2013:26) anak tunagrahita kategori sedang memiliki kecenderungan untuk berfikir kongrit sehingga untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran yaitu materi yang diberikan bersifat kongret dan melakukan praktek. Pada penelitian ini, perlakuan

dilakukan secara kongret dengan memberikan kesempatan kepada subjek untuk banyak melakukan praktek langsung terkait dengan keterampilan motorik kasar.

Berdasarkan hasil penelitian, metode bermain menggunakan simpai berpengaruh terhadap kebugaran anak tunagrahita kategori sedang kelas IV yaitu aspek ketepatan dalam melewati lintasan, aspek kecepatan dalam menyelesaikan lintasan, dan keseimbangan dalam melewati lintasan yang mendasari anak mampu melakukan gerak motorik kasar yaitu gerak lokomotor khususnya melompat dan berlari. Hal tersebut sesuai dengan teori Satya (2006:39), bahwa keterampilan gerak motorik kasar seseorang diperoleh dari aspek kebugaran yang meliputi keseimbangan gerak, kecepatan gerak, dan ketepatan gerak.

Peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak tunagrahita kategori sedang dipengaruhi oleh aktivitas bermain menggunakan simpai yaitu subjek melakukan gerak dalam bermain yang kemudian berubah menjadi gerak adaptasi yang tertanam pada diri siswa. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Samsudin (2008:15) yang menyatakan terdapat tiga fase yang perlu diperhatikan saat belajar motorik yaitu fase kognitif, fase asosiatif, dan fase autonomous. Tahap kognitif yaitu mengingat cara yang di butuhkan untuk melakukan gerakan, serta mamahami

gerakan yang akan dipelajari. Tahap asosiatif yaitu tahapan mencoba dan mengulangi gerakan agar tidak melakukan kesalahan. Tahap autonomous merupakan tahapan pembelajaran untuk melakukan respon secara otomatis. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hubungan antara hasil tes performance dengan hasil observasi skor adaptasi gerak yang menunjukkan semakin tinggi skor adaptasi gerak maka skor tes performance semakin tinggi.

Pada proses perlakuan diberikan dengan perencanaan yang di susun secara terstruktur. Subjek diberikan kesempatan melakukan paraktik bermain secara terstruktur, setiap pertemuan memberikan kesempatan subjek untuk melewati tiga lintasan yang memiliki rintangan yang berbeda yaitu melompat ke samping kanan, melompat kesamping kiri, melompat ke depan dan berlari. Setelah subjek menyelesaikan rintangan melewati lintasan peneliti memberikan evaluasi gerakan terkait dengan gerak motorik kasar. Perlakuan dilakukan dengan memberikan selingan permainan dan menyanyikan lagu “ular naga”, “ambilkan bulan”, “tik tik bunyi hujan”, dan “ hompimpah”. Hal ini sesuai dengan teori menurut Hurlock (2002:157) terdapat enam hal penting yang perlu diperhatikan saat mempelajari dan melatih keterampilan motorik kasar yaitu kesiapan belajar, kesempatan belajar,

kesempatan berpraktek, model yang baik, bimbingan, dan motivasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan tes tanda (*sign test*) menunjukkan p hitung 0,031 lebih kecil daripada signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain menggunakan simpai efektif terhadap keterampilan motorik kasar untuk anak tunagrahita kategori sedang kelas IV di SLB N 1 Sleman. Keefektifan tersebut dibuktikan dengan adanya perubahan positif sebesar 19,75%. Hasil tersebut di dukung dengan hasil analisis observasi yang menunjukkan bahwa ada perubahan positif pada tingkat adaptasi subjek dalam setiap pertemuan, yaitu subjek mampu berpartisipasi dan ikut aktif bermain menggunakan simpai. Keempat subjek anak tunagrahita kategori sedang mampu menguasai keterampilan motorik kasar yaitu gerak lokomotor khususnya melompat dan berlari. Cara penggunaan metode bermain menggunakan simpai dalam keterampilan motorik kasar yaitu dilakukan secara individu yang meliputi melompat ke samping kanan, melompat ke samping kiri, melompat ke depan dan berlari di garis lurus.

Saran

Guru diharapkan menggunakan metode bermain menggunakan simpai sebagai alternatif metode untuk proses melatih keterampilan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang kelas IV, sehingga variasi penggunaan metode pembelajaran terkait dengan keterampilan motorik kasar menjadi beragam dan menjadikan anak lebih aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. & Asrori, M. (2014). *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (1997). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan : Cetakan 13*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Dahniar (2009). *Tahapan Perkembangan Motorik Anak*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Delphie, B. (2006). *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Efendi, M. (2008). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hallahan, D.P. Dkk. (2009). *Exceptional Learners An Interoduction To Special Education*. Boston: Pearson.
- Hapsari, S. (2013). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Metode Bermain Simpai Pada Kelompok B TK Puspita II Kecamatan Seyegan Sleman*. UNY.

Yogyakarta : Universitas Negeri
Yogyakarta.

Hurlock, E.B. (2002). *Perkembangan Anak Edisi 6*. PT. Gelora Aksara Pratama (Erlangga).

Kamis & rosmawati, A. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.

Satya. W. I. (2006) *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Suardiman, S.P. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia TK*. Yogyakarta : UNY-FIP.

Sudjana. (2005). *Metode Statistika Cetakan ke-3*. Bandung: Tarsito Bandung.

Sukardi. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.

Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Memberika Deskripsi, Eksplanasi, Prediksi, Inovasi dan Juga Dasar-dasar Teoretis Bagi Pengembangan Pendidikan Cetakan Ke-10*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.