

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP AKTIVITAS GERAK LANGKAH PADA SISWA
TUNAGRAHITA RINGAN SLB NEGERI JOMBANG**

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Srata Satu (S1)
Program Studi Pendidikan Jasmani



Oleh :

DIAH FITRI MAGHIROH

NIM. 158120

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI**

2020

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
STKIP PGRI JOMBANG

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mecca Puspitaningsari ,M.Pd

Jabatan : Pembimbing Skripsi

Menyetujui artikel ilmiah dibawah ini :

Nama : Diah Fitri Maghfiroh

NIM : 158120

Judul Artikel : Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Tangga Terhadap Aktivitas Gerak Langkah Pada Siswa Tunagrahita Ringan SLB Negeri Jombang

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di jurnal ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 4 Februari 2020

Pembimbing



Mecca Puspitaningsari, M.Pd

NIK.0104770192

PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP AKTIVITAS GERAK LANGKAH PADA SISWA TUNAGRAHITA RINGAN SLB NEGERI JOMBANG

Diah Fitri Maghfiroh

e-mail: diahf2972@gmail.com

Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

Abstrak

Anak tunagrahita ringan adalah salah satu anak berkebutuhan khusus yang memiliki kemandirian yang harus ditingkatkan. Dikarenakan anak tunagrahita memiliki keterbatasan tingkat kecerdasan IQ dibawah rata-rata anak normal. Sehingga anak masih sangat memerlukan bantuan dari orang lain dalam melakukan gerak yang menghubungkan antar 2 atau lebih anggota tubuh seperti aktivitas gerak langkah. Anak tunagrahita kesulitan dalam melakukan lari zig-zag, lempar tangkap bola, naik turun bangku dan jalan cepat. Dalam hal ini modifikasi permainan ular tangga yaitu permainan ular tangga digunakan untuk meningkatkan kemampuan aktivitas gerak langkah siswa tunagrahita ringan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan ular tangga terhadap aktivitas gerak langkah pada siswa tunagrahita ringan SLB Negeri Jombang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen *Single Subjek Research* (SSR) atau disebut penelitian subjek tunggal. Pendekatan dasar dalam eksperimen subjek tunggal adalah meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan dan kemudian dengan perlakuan dan akibatnya terhadap variabel yang siukur dalam kedua kondisi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas gerak langkah subjek penelitian yaitu dengan ditandai oleh meningkatnya jumlah langkah pada hasil tes kemampuan awal (*baseline-1*) dengan hasil tes kemampuan akhir (*baseline-2*) atau setelah diberikan intervensi. Pada tes kemampuan awal (*baseline-1*) subjek penelitian mendapatkan sebanyak 484 (step). Sedangkan Pada tes kemampuan akhir (*baseline-2*) subjek penelitian mendapatkan 853 (step). Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan modifikasi permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap aktivitas gerak langkah pada siswa tunagrahita ringan di SLB Negeri Jombang.

Kata Kunci: *Modifikasi Permainan, permainan ular tangga, aktivitas gerak langkah*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan segala sesuatu yang universal dan berlangsung terus menerus yang tak pernah putus dari generasi ke generasi dimanapun didunia ini. Upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan itu diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar belakang sosial kebudayaan masyarakat tertentu. Adapun saran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuh-kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih untuk menjadi manusia seutuhnya. Manusia siapapun, sebagai apapun, dimana dan kapanpun berada, berhak atas pendidikan. Manusia sebagai objek pendidikan adalah manusia dalam perwujudannya sebagai individu yang terpadu dengan masyarakat. Dua sisi perwujudan ini dipandang penting pada proses pendidikan agar dikemudian hari manusia dapat menemukan jati dirinya sebagai manusia (Suardi, 2012).

Keluarbiasaan merupakan kata benda yang berasal dari kata sifat luar biasa, yang dapat disejajarkan dengan kata *exceptional* dalam bahasa inggris. Dengan demikian, secara harfiah keluarbiasaan berarti menggambarkan sesuatu yang luar biasa. Sesuatu yang luar biasa dapat berupa sesuatu yang sangat positif atau sebaliknya sesuatu yang negatif. Dengan demikian, anak luar biasa (ALB) adalah anak yang mempunyai sesuatu yang luar biasa yang secara signifikan membedakannya dengan anak-anak sesuai pada umurnya. Keluarbiasaan yang dimiliki anak tersebut dapat merupakan sesuatu yang positif, dapat pula yang negatif. Dengan demikian, berada dibawah rata-rata anak normal. Oleh karena itu, jika kita berbicara tentang anak luar biasa maka yang kita maksud bukan hanya anak-anak yang mempunyai kekurangan, tetapi juga anak-anak yang mempunyai kelebihan (I.G.A.K. Wardani, 2014).

Tunagrahita ringan yaitu anak yang ketunagrahitaannya ringan masih mampu melakukan kegiatan bina diri seperti merawat diri, mengurus diri, menolong diri, berkomunikasi, adaptasi social, dan melakukan tata laksana rumah sehingga dalam hal ini mereka tidak tergantung pada orang lain. Dalam belajar, mereka tidak mampu mempelajari hal-hal bersifat abstrak. Mereka dapat melaksanakan tugas-tugas kelas VI SD walaupun mereka sudah dewasa. Mereka dapat mengerjakan pekerjaan yang sifatnya *semi skilled*. Di antara mereka hanya membutuhkan perhatian tambahan dari guru misalnya mereka diberitambahkan waktu belajar, program pelajaran yang dimodifikasi sesuai dengan kemampuannya (I.G.A.K. Wardani, 2014).

Salah satu materi pembelajaran dasar pendidikan jasmani yang harus dikuasai siswa tunagrahita ringan adalah aktivitas gerak langkah. Sesuai dengan standar kompetensi melakukan berbagai kombinasi gerak dasar melalui permainan dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, sedangkan kompetensi dasarnya yaitu melakukan gerak dasar melempar, menangkap, dan menendang. Dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta aturan, dan kerja sama. Dalam kemampuan bergerak siswa masih bisa melakukan gerakan yang disuruh guru karena siswa tunagrahita tidak memiliki cacat otot atau tulang. Yang jadi hambatan siswa tunagrahita yaitu waktu guru menerangkan siswa masih sedikit lama untuk menangkap apa yang dijelaskan.

Permainan merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar para siswa lebih senang dalam mengikuti olahraga. Karena para siswa

bila diberi permainan mereka merasa senang dan terbebasi untuk melakukan gerak dalam berolahraga. Permainan merupakan bentuk pembelajaran pendidikan jasmani yang di kemas menjadi suatu permainan yang menyenangkan tetapi tetap memberikan manfaat bagi siswa. Dengan diberikan suatu permainan siswa memiliki kebebasan untuk mengekspresikan kemampuannya terhadap tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan (Arini, 2017).

Berdasarkan observasi yang dilakukan, bahwa di SLB sebenarnya sudah memakai pembelajaran yang meliputi permainan seperti lempar tangkap bola dan berlari, tetapi disini peneliti memakai permainan yang lebih menyenangkan yaitu permainan ular tangga, yang biasanya siswa suka dengan permainan tersebut, siswa juga sudah biasa memainkannya. Disini peneliti tidak hanya memikirkan tentang permainannya saja tetapi juga aktivitas langkah siswa karena didalam permainan tersebut meliputi lempar tangkap bola, lari zig-zag, naik turun bangku dan jalan cepat yang berpengaruh terhadap langkah siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen *Single Subject Research* (SSR) atau disebut penelitian subjek tunggal. (Sukmadinata, 2011) mengatakan Eksperimen subjek tunggal adalah suatu eksperimen yang subjeknya bersifat tunggal, bisa 1 orang, 2 orang atau lebih. Namun subjek tunggal juga diambil dari cara hasil eksperimen yang disajikan dan dianalisis berdasarkan subjek secara individual. Pendekatan dasar dalam eksperimen subjek tunggal adalah meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan dan kemudian dengan perlakuan dan akibatnya terhadap variabel yang diukur dalam kedua kondisi tersebut.

Menurut (S. Arikunto, 2010) subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat variabel melekat. Penelitian ini menggunakan teknik dalam menentukan subjek penelitian secara purposive. Subjek penelitian merupakan siswa kelas VII SLB Negeri Jombang yang memiliki kekurangan dalam aktivitas gerak langkah. Subjek penelitian berumur 14 tahun dan aktif sekolah. Subjek penelitian tidak memiliki gangguan fisik.

Prosedur pengumpulan data adalah cara yang dipilih oleh peneliti dalam mengumpulkan data sebagai bahan penunjang penelitiannya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah : (1) Observasi adalah suatu metode yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian (Maksum, 2012). Memudahkan dalam melakukan pengecekan data serta perubahan yang terjadi. (2) Tes menurut (P. D. S. Arikunto, 2013) tes merupakan serentetan pernyataan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegasi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. (3) Dokumentasi menurut (Sugiyono, 2016) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih lengkap, cermat dan sistematis sehingga mudah untuk diolah (S. Arikunto, 2010). Adapun instrumen yang digunakan untuk mengukur aktivitas

gerak langkah pada anak menggunakan miband yang terhubung dengan mifit kemudian dipakaikan selama pembelajaran penjas.

Dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis data setiap kondisi dan antar kondisi. Kegiatan analisis data pada penelitian dengan subjek tunggal ini terdapat beberapa komponen penting yang harus yang harus dianalisis seperti yang diungkapkan yakni stabilitas data, kecenderungan data, tingkat perubahan data, rata-rata untuk setiap kondisi, dan data yang overlapping. . Analisis dalam kondisi memiliki komponen yang meliputi panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data, rentang.

Hasil

Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan grafik. Adapun komponen yang dianalisis berdasarkan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Pada analisis dalam kondisi, komponen yang dianalisis meliputi : panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, level perubahan. Akan tetapi pada analisis antar kondisi, komponen yang dianalisis meliputi : jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, data overlap.

Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi Sedentary Behavior

Kondisi	A1	B1	A2
Panjang Kondisi	3	8	3
Estimasi	-	/	-
Kecenderungan Arah	(=)	(+)	(=)
Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%	Variabel 75%	Stabil 100%
Jejak Data	-	/	-
Level Stabilitas Rentang	Stabil 484 - 538	Variabel 1051 - 1305	Stabil 827 - 853
Level Perubahan	538 - 484 (+64)	1305 - 1051 (+304)	853 - 827 (+26)

Hasil Analisis Antar Kondisi

Perbandingan Kondisi	B/A1	A2/B
Jumlah Variabel yang diubah	1	1
Perubahan Kecenderungan Arah dan efeknya	/ - (+) (=)	- / (=) (+)
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Variabel ke stabil	Stabil ke Variabel
Perubahan Level	1305-538 (+821)	853-1305 (-452)
Persentase Overlap	0%	0%

Pembahasan

Analisis dalam kondisi : Diketahui bahwa panjang fase *baseline-1* (A) = 3, Intervensi (B) = 8 dan *baseline-2* (A') = 3. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa adanya perubahan yang terjadi pada aktivitas gerak langkah terhadap subjek penelitian. Adapun kecenderungan arah yang terjadi pada *baseline-1* (A) adalah stabil, intervensi (B) meningkat, dan *baseline-2* (A') stabil. Selain itu, perubahan yang terjadi pada aktivitas gerak langkah muncul saat diberikan intervensi dengan adanya perubahan level +304 dan pada fase *baseline-2* terjadi perubahan level +26. Setelah mengetahui hasil dari analisis dalam kondisi, maka selanjutnya akan dilakukan analisis data antar kondisi.

Analisis antar kondisi : Perubahan kecenderungan arah antara *baseline-1* (A) dengan intervensi (B) yaitu stabil ke meningkat yang menandakan kondisi yang lebih baik. Perubahan kecenderungan arah antara kondisi intervensi (B) dengan *baseline-2* (A') yaitu meningkat ke stabil, yang menandakan kondisi semakin lebih baik. Hal tersebut juga didukung oleh data tumpang tindih (*overlap*) pada *baseline-1* (A) ke intervensi (B) atau intervensi (B) ke *baseline-2* (A') yaitu 0%.

Penutup

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dengan menggunakan SSR (*Single Subjek Reseach*) yang dilakukan di SLB Negeri Jombang. Penggunaan modifikasi permainan ular tangga berpengaruh terhadap aktivitas gerak lagkah siswa tunagrahita ringa di SLB Negeri Jombang. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan aktivitas gerak langkah subjek penelitian yaitu dengan ditandai oleh meningkatnya jumlah langkah pada hasil tes kemampuan awal (*baseline-1*) dengan hasil tes kemampuan akhir (*baseline-2*) atau setelah diberikan intervensi. Pada tes kemampuan awal (*baseline-1*) subjek penelitian mendapatkan sebanyak 484 (step). Sedangkan Pada tes kemampuan akhir (*baseline-2*) subjek penelitian mendapatkan 853 (step). Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan modifikasi permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap aktivitas gerak langkah pada siswa tunagrahita ringan di SLB Negeri Jombang.

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang dilaksanakan diketahui bahwa modifikasi permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan aktivitas gerak langkah bagi siswa tunagrahita ringan, oleh karena itu disarankan bahwa: (1) Guru dapat menerapkan pembelajaran maupun meningkatkan kemampuan siswa melalui permainan. Pembelajaran dengan permainan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar siswa. Permainan mengandung unsur kegiatan yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan untuk belajar. Hasil yang dapat diperoleh dari penelitian ini bahwa melalui modifikasi permainan ular tangga siswa mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar loncat. (2) Permainan yang diterapkan pada siswa dapat ditingkatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan mengubah atau memberikan variasi pada permainan. Permainan yang bervariasi dapat menjadikan kegiatan pembelajaran tidak monoton. Misalnya permainan ular tangga, dengan memodifikasi permainan ular tangga yang didalamnya terdapat unsur olahraga untuk meningkatkan aktivitas gerak langkah, seperti lari zig-zag, lempar tangkap bola, naik turun

bangku, dan berjalan mengitari petak gambar ular tangga. (3) Bagi peneliti selanjutnya yang hendak melakukan penelitian yang serupa (SSR) atau melanjutkan penelitian ini, sebaiknya memperhatikan kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini. Penelitian selanjutnya sebaiknya melakukan perpanjangan durasi penelitian atau mengikuti pembelajaran sesuai RPP.

Daftar Pustaka

- Ariani, I. H. (2017). *Peningkatan Aspek Psikomotorik Pada Anak Tunagrahita Sedang Di SDLB Panca Bhakti Magrtan Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi*, 1–103.
- Arikunto, P. D. S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- I.G.A.K. Wardani, D. (2014). *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus* (1st ed.). Tangerang Selatan.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga* (1st ed.). Surabaya: UNESA University Press.
- Suardi, M. (2012). *Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi* (1st ed.). Jakaerta Barat: PT INDEKS.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development* (2nd ed.; S. Y. Suryandari, ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan* (7th ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*.