



Efektivitas Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Gerak Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan

Luthfie Lufthansa¹, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, IKIP Budi Utomo Malang

Rubbi Kurniawan², Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, IKIP Budi Utomo Malang

Laila Nur Rohmah³, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, IKIP Budi Utomo Malang

Yuskhil Mushofi⁴, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, IKIP Budi Utomo Malang

Info Artikel

Diterima: 27-05-2022
Disetujui: 25-06-2022
Dipublikasikan: 31-07-2022

Kata Kunci:
Permainan Tradisional,
Motorik Kasar,
Tunagrahita

Abstrak

Perkembangan motorik kasar berhubungan dan memberikan dampak kepada perkembangan anak, tidak terkecuali anak tunagrahita. Anak tunagrahita akan kesulitan bila melakukan aktivitas gerak yang terlalu rumit, oleh karena itu dipilih permainan tradisional boy-boyan untuk merangsang ketertarikan siswa tunagrahita untuk mau melakukan gerak jasmani. Penelitian eksperimen dipilih untuk menguji efektivitas permainan tradisional boy-boyan terhadap kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita ringan. Penelitian dilakukan pada siswa tunagrahita di SLB Lab-UM Malang tingkat SDLB kelas V sebanyak 15 siswa. Instrumen penelitian menggunakan tes lari 50 meter. Hasil analisis data menggunakan uji t dengan sampel yang saling berkorelasi (*paired sample t-test*) diperoleh nilai t sebesar 8,323 dengan nilai signifikansi sebesar 0,00 ($p < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan boy-boyan terhadap peningkatan kemampuan gerak motorik kasar pada siswa tunagrahita.

Abstract

Gross motor development is related and has an impact on the development of children, including children with mental disabilities. Children with mental disabilities will find it difficult to do movement activities that are too complicated, therefore traditional boy-boyan games are chosen to stimulate the interest of students with mental disabilities to want to do physical movements. Experimental research was chosen to test the effectiveness of traditional boy-boyan games on the gross motor skills of students with mental disabilities. The study was conducted on 15 students with mental disabilities at SLB Lab-UM Malang at the SDLB class V level. The research instrument used a 50-meter running test. The results of data analysis using a paired sample t-test obtained t value of 8.323 with a significance value of 0.00 ($p < 0.05$). It can be concluded that there is a significant influence of boy-boyan play on improving gross motor movement skills in students with mental disabilities.

Alamat penulis : IKIP Budi Utomo Malang
E-mail penulis : luthfie@budiutomomalang.ac.id

ISSN 2828-5433 (Daring)

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adaptif merupakan salah satu kurikulum bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani serta mengembangkan keterampilan gerak bagi anak berkebutuhan khusus tak terkecuali bagi anak tunagrahita. Dari berbagai macam model pembelajaran olahraga jasmani adaptif permainan tradisional merupakan salah satu bentuk pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak (Linda & Rifki, 2020).

Menurut American Psychiatric Association, anak tunagrahita atau disebut dengan IDD (Intellectual Developmental Disorder) atau gangguan perkembangan intelektual adalah anak yang mengalami gangguan pada masa periode perkembangan yang meliputi intelektual dan keterbatasan fungsi adaptif dalam konseptual, sosial, dan keterampilan adaptif, mempunyai IQ antara 68-52 menurut Skala Binet, sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) memiliki IQ 69-55 (Ardiyanto & Sukoco, 2014). Perkembangan fisik atau motorik pada anak tunagrahita mengalami gangguan atau hambatan. Hambatan fisik ini kemudian berakibat masalah pada keterampilan geraknya (Utari, 2015).

Anak tunagrahita atau siswa tunagrahita sangat membutuhkan layanan pendidikan khusus yang merujuk pada keperluan atau kebutuhan yang khusus dikarenakan memiliki kemampuan atau keterbatasan dalam belajar dan kemampuan dalam beradaptasi secara sosial berada di bawah rerata kemampuan yang dimiliki anak pada umumnya atau anak normal. Oleh karena itu diperlukan identifikasi atau analisis terhadap kondisi anak tunagrahita dirasa perlu untuk memahami atau mengetahui keterbatasannya, dengan memahami ketidakmampuan atau keterbatasan anak tunagrahita, pendidik atau guru harus mampu melakukan penyesuaian dalam metode pembelajaran yang *adaptable* atau sesuai dengan kebutuhan secara khusus anak (Ardiyanto & Sukoco, 2014).

Lembaga pendidikan atau dalam hal ini Sekolah tidak hanya ditujukan atau dikhususkan bagi anak atau siswa yang dalam arti normal (intelektualnya baik fisiknya normal, dan tingkah laku sosialnya baik) akan tetapi juga diperuntukkan juga bagi anak atau siswa yang mengalami gangguan atau hambatan dalam hal intelektual dalam hal ini adalah siswa atau anak

tunagrahita. Memperhatikan dari ciri khususnya bahwa anak tunagrahita ini sangat perlu atensi dan pelayanan khusus yang sesuai dengan karakteristiknya. Oleh karena itu, lembaga pendidikan atau sekolah sebagai penyedia layanan sangat penting dalam membantu dan memfasilitasi anak tunagrahita (Satria & Wijaya, 2020).

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan. Aktivitas bermain ini selalu dilakukan anak setiap hari. Pada masa sekarang ini, kegiatan atau aktivitas bermain anak cenderung dilakukan di dalam rumah. Hal ini tentunya berbeda dengan aktivitas atau permainan pada masa lampau atau yang dikenal dengan istilah permainan tradisional. Anak-anak di masa lalu sangat senang beraktivitas atau bermain diluar rumah bersama dengan kawan-kawannya. Berjam-jam anak sangat menyukai dan betah bermain di luar rumah, karena permainannya banyak berinteraksi dan bersedagurau dengan orang lain. Permainan tradisional merupakan kegiatan atau aktivitas yang bersifat menyenangkan dengan memakai peralatan sederhana atau bahkan tanpa alat sekalipun tentunya menggunakan aturan yang tidak rumit dan sangat menyenangkan. Permainan tradisional ini telah diwariskan dari generasi ke generasi, dan sangat bermanfaat untuk kemampuan atau perkembangan anak baik secara fisik, emosi, serta kognitif anak (Siregar & Lestari, 2018).

Saat anak melakukan permainan tradisional bersama-sama, anak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman seusianya. Sehingga makna yang didapat ketika bermain atau beraktivitas juga lebih menghibur dan menyenangkan. Dengan demikian manfaat selain menumbuhkan perkembangan dan kemampuan fisik motorik anak, dalam permainan tradisional juga dapat meningkatkan perkembangan sosial pada anak (Nurwahidah et al., 2021).

Dengan munculnya konsep belajar atau metode belajar sambil bermain dengan permainan akan lebih membantu dan memudahkan guru atau pendidik, karena anak dapat mudah diatur karena anak sudah merasa senang terlebih dahulu dan anak tidak akan merasa lelah serta anak tidak mengalami masa bermainnya berkurang saat ada di sekolah. Anak juga akan lebih mudah dan terbantu untuk mengimplementasikan pembelajaran yang diperoleh di sekolah agar bisa dilakukan pada kehidupan sehari-harinya. Belajar sambil bermain tentunya juga memberikan efek rasa semangat bagi anak dalam menerima

pembelajaran sehingga anak tidak akan merasa bosan atau lelah untuk datang ke sekolah (Pertiwi et al., 2018).

Terapi dengan bermain ini telah terbukti memiliki hasil yang bermakna terhadap perkembangan individu dan anak-anak yang telah mengalami dengan ADTG (Anak Dengan Tunagrahita), terapi dengan bermain ini memiliki manfaat positif terhadap hambatan perilaku atau afektif yang menyeluruh, perilaku bermasalah, permasalahan internalisasi, depresi konsep diri, *self-efficacy*, kecemasan dan treatment mengenai kepatuhan (Ray et al., 2007).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Oedjoe & Bunga (Oedjoe & Bunga, 2016) membuktikan bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar dengan peningkatan rerata pra siklus 38% meningkat menjadi 95%. Hal ini membuktikan bahwa memberikan permainan kepada anak tunagrahita dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya secara signifikan.

Tujuan adanya perkembangan motorik untuk memaksimalkan tumbuh kembang anak, sehingga mendukung peningkatan perkembangan aspek lainnya seperti perkembangan motorik (Hayati et al., 2017). Hal ini sejalan dengan pendapat Farida (Farida, 2016) bahwa perkembangan motorik kasar ini berhubungan dan memberikan dampak kepada perkembangan anak di masadepan. Motorik kasar yang tidak berkembang dengan baik atau motorik kasar tidak sempurna akan sangat berpengaruh kepada tindakan sosial seperti tidak percaya diri yang kemudian akhirnya akan merasa tidak percaya diri dengan teman seusiannya. Bila hal ini terjadi maka akan terjadi kelabilan emosi pada anak yang tidak percaya diri. Oleh sebab itu perkembangan motorik kasar sangat penting dalam kehidupan anak.

Anak tunagrahita akan kesulitan bila permainan yang diterapkan terlalu rumit, untuk itu permainan yang diterapkan terhadap anak tunagrahita harus berupa permainan yang sederhana dan menarik. Permainan sederhana dan menarik ditemukan di dalam serangkaian permainan tradisional (Bukit & Pramono, 2021). Oleh karena itu perlu dilakukan penyesuaian dalam memberikan permainan ini dalam pembelajaran siswa tunagrahita agar bisa memberikan manfaat yang baik bagi siswa tunagrahita di Sekolah Luar Biasa.

Dengan demikian, peneliti dapat menemukan kesenjangan yang menjadi

permasalahan untuk diteliti. Kecenderungan siswa tunagrahita yang memiliki keterbatasan dalam hal kognitif yang berdampak negative dalam kemampuan motorik, lebih suka berdiam diri dan tidak mau melakukan interaksi sosial membuat peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa tunagrahita. Melalui permainan tradisional diharapkan mampu merangsang ketertarikan siswa tunagrahita untuk mau melakukan gerak jasmani. Berbagai macam permainan tradisional diharapkan mampu menarik minat anak dalam melakukannya. Permainan yang sesuai untuk merangsang motorik kasar anak tunagrahita adalah dengan memberikan permainan “boy-boyan”. Permainan ini mengandung unsur motorik kasar yang kompleks dan sesuai dengan kebutuhan anak tunagrahita seperti berlari, melempar, dan menendang.

Dengan kata lain, peneliti berasumsi bahwa kesenjangan yang terjadi pada anak tunagrahita adalah bagaimana cara merangsang perkembangan kemampuan motorik siswa tunagrahita melalui aktivitas bermain dengan permainan tradisional “boy-boyan”. Dalam melakukan permainan “boy-boyan” diharapkan siswa tunagrahita dapat menyesuaikan dengan peraturan permainan “boy-boyan” dan menjalankan permainan boy-boyan dengan mudah dan menyenangkan. Sama pentingnya dengan variasi model permainan “boy-boyan” yang dikembangkan oleh peneliti, nilai-nilai sosial dan karakter yang ditekankan dalam permainan “boy-boyan”. Sehingga permainan “boy-boyan” ini sangat bagus untuk siswa tunagrahita ringan untuk berinteraksi sosial dengan teman dan lingkungan sekitar serta mampu meningkatkan kemampuan motoriknya. Agar siswa tunagrahita lebih dapat percaya diri dalam melakukan sosialisasi dimana lingkungan sekitarnya.

Berdasar uraian diatas terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana efektivitas permainan boy-boyan untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar siswa tunagrahita. Sehingga tujuan dari penelian ini adalah untuk mengetahui efek dari permainan boy-boyan terhadap kemampuan motoric siswa tunagrahita.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen menggunakan desain one pretest pos-test group design. Rancangannya merupakan rancangan dengan menyertakan tes

awal dan tes akhir untuk mengetahui perubahan tes awal dan tes akhir atas adanya perlakuan yang diberikan.

Lokasi penelitian yaitu di SLB Lab-UM Malang. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita di SLB Lab-UM Malang tingkat SDLB kelas V sebanyak 15 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa tunagrahita sebanyak 15 siswa tunagrahita. Pemilihan peserta sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengumpulan sumber data dengan pertimbangan tertentu yaitu siswa yang mengalami ketunagrahitaan ringan. Sebelum peneliti menentukan 15 siswa tunagrahita tersebut, peneliti melakukan observasi kepada sejumlah populasi yang ada di SLB Lab-UM. Dipilihnya 15 siswa tunagrahita ini karena satu tunagrahita ringan berusia 11 tahun sampai 15 tahun, sedangkan siswa lainnya termasuk tunagrahita dalam dengan berat atau mampu latih.

Variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional boy-boyan.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes lari 50 meter. Analisis data menggunakan uji t dengan sampel yang saling berkorelasi. Data dianalisis menggunakan SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap tes awal, tahap perlakuan dan tahap tes akhir. Tahap tes awal, atau disebut juga dengan *pre test*, dilakukan untuk menilai kemampuan awal sampel sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional boy-boyan. Tahap selanjutnya adalah tahap perlakuan yaitu tahapan dimana setiap sampel penelitian diberikan perlakuan berupa permainan tradisional boy-boyan. Tahapan yang terakhir adalah tahap tes akhir, atau lebih dikenal dengan *post test*, yaitu tahapan yang digunakan untuk menilai peningkatan kemampuan setelah diberikan perlakuan.

Tabel 1. Data Hasil Penelitian

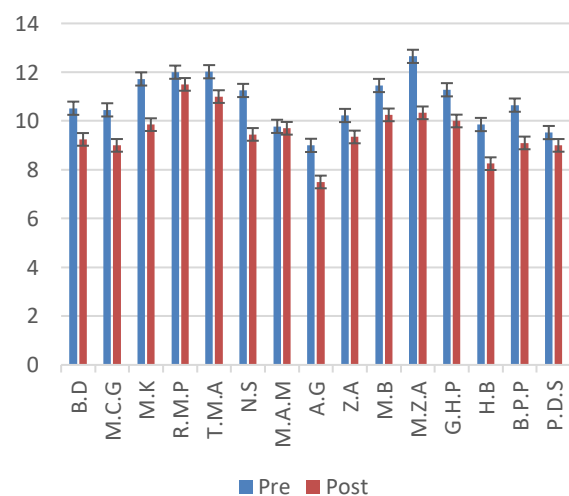
Komponen	Nilai		Peningkatann
	Pre test	Post test	

Rata-rata	10,83	9,57	12%
Kec. Terendah	12,65	11,50	1%
Kec. Tertinggi	9,00	7,50	18%
Varian	1,10	1,01	
Std. Dev	1,05	1,01	

Pada tabel 1 di atas diperoleh bahwa nilai rata-rata kecepatan lari 50 meter siswa tunagrahita di SLB Lab-UM Malang tingkat SDLB kelas V sebelum dilatih menggunakan permainan tradisional boy-boyan adalah sebesar 10,83 dan setelah dilatih sebesar 9,57 dengan peningkatan rata-rata sebesar 12%. Kecepatan terendah sebelum dilakukan latihan adalah sebesar 12,65 dan setelah diberikan latihan sebesar 11,50 dengan peningkatan terendah sebesar 1%. Kecepatan tertinggi sebelum diberikan latihan adalah sebesar 9 dan setelah diberikan latihan adalah sebesar 7,50 dengan peningkatan tertinggi sebesar 18%. Nilai variasi data dan simpangan baku nilai pretest secara berturut-turut sebesar 1,1 dan 1,05.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji t dengan sampel yang saling berkorelasi (*paired sample t-test*) diperoleh nilai t sebesar 8,323 dengan nilai signifikansi sebesar 0,00 ($p < 0,05$). Hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional boy-boyan terhadap peningkatan kemampuan gerak motorik kasar pada siswa tunagrahita ringan.

Untuk mempermudah gambaran tentang peningkatan kemampuan motorik kasar pada siswa tunagrahita ringan pada penelitian, dapat dilihat melalui grafik berikut.



Gambar 1. Grafik pre test dan post test 50 meter pada siswa tunagrahita ringan SLB Lab-UM

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang efektivitas permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan gerak motorik kasar siswa tunagrahita ringan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan boy-boyan terhadap peningkatan kemampuan gerak motorik kasar, khususnya lari 50 meter, pada siswa tunagrahita. Hal ini tentunya dapat dijadikan referensi bagi para pendidik untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar bagi para peserta didiknya melalui pembelajaran dengan permainan tradisional boy-boyan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNAGRAHITA RINGAN. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119–129. <https://doi.org/10.21831/JK.V2I2.2608>
- Bukit, J., & Pramono, H. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Tunagrahita Ringan Di SLB YKPC GBKP Alpha Omega. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(2), 439–446. <https://doi.org/10.15294/INAPES.V2I2.45328>
- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *JURNAL RAUDHAH*, 4(2), 2338–2163. <https://doi.org/10.30829/RAUDHAH.V4I2.52>
- Hayati, H. S., Ch, M., & Asmawi, M. (2017). EFFECT OF TRADITIONAL GAMES, LEARNING MOTIVATION AND
- LEARNING STYLE ON CHILDHOODS GROSS MOTOR SKILLS. *International Journal of Education and Research*, 5(7). www.ijern.com
- Linda, R. F., & Rifki, M. S. (2020). UPAYA MENINGKATKAN GERAK LOKOMOTOR ANAK TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK MODIFIKASI | JURNAL STAMINA. *Stamina*, 3(6), 417–426. <http://stamina.ppj.unp.ac.id/index.php/JST/article/view/517>
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/PAUD-LECTURA.V4I02.6422>
- Oedjoe, M. R., & Bunga, B. N. (2016). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “SIKODOKA”• BAGI ANAK USIA DINI BERLATAR BELAKANG TUNAGRAHITA. *Jurnal Ilmiah Visi*, 11(2), 73–80. <https://doi.org/10.21009/JIV.1102.2>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100. <https://doi.org/10.21107/pgpauddtrunojoyo.v5i2.4883>
- Ray, D. C., Schottelkorb, A., & Tsai, M. H. (2007). Play Therapy With Children Exhibiting Symptoms of Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *International Journal of Play Therapy*, 16(2), 95–111. <https://doi.org/10.1037/1555-6824.16.2.95>
- Satria, M. H., & Wijaya, M. A. (2020). PERMAINAN GERAK DASAR LOKOMOTOR UNTUK ANAK TUNAGRAHITA SEDANG. *JURNAL*

PENJAKORA, 7(1), 49–56.
<https://doi.org/10.23887/PENJAKORA.V7I1.24696>

Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia sekolah dasar. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–7.
<https://doi.org/10.26486/JM.V2I1.427>

Utari, Y. I. (2015). UPAYA MENINGKATKAN GERAK DASAR LOKOMOTOR ANAK TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (Pada Siswa- Siswi Sekolah Dasar Luar Biasa Tunas Mulya Surabaya) | *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. JPOK*, 3(2), 279–282.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/13528>