

## Media Gambar dalam Permainan Dasar Bulutangkis Siswa Tunarungu

Akhmad Zahrani<sup>1</sup>, Ahmad Samawi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SLB PGRI Probolinggo

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang

email: akhmadzahroni@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu sebelum diberikan intervensi, dan saat diberikan intervensi berupa media gambar, serta mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh media gambar terhadap permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan *Single Subject Research (SSR)* desain A-B-A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase overlap sebesar 0%, yang berarti terdapat pengaruh media gambar sebagai bentuk intervensi terhadap permainan dasar bulutangkis sebagai target behavior. Kesimpulan secara keseluruhan menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis siswa tunarungu kelas XI.  
**Kata kunci:** Tunarungu, permainan dasar bulutangkis, media gambar.

**Abstract:** This research is aimed at describing the abilities before and after using pictures of the basic techniques in playing badminton on deaf student, and the effect of picture media towards the basic techniques of badminton playing for student with hearing impairment. The research method used is experimental method using Single Subject Research (SSR) with A-B-A design. The research results show that the overlap percentage is 0%, it's mean there is an influence of the use of picture media towards the basic techniques of badminton playing for student with hearing impairment

**Keywords:** Hearing Impairment, the Basic Techniques of Playing Badminton, Picture.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu pendidikan di sekolah. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Pendidikan jasmani memiliki berbagai macam olah raga, seperti atletik, permainan sepak bola, voli dan permainan bulu tangkis. Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang menggunakan raket yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang (Juang, 2015). Olahraga bulutangkis dapat menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkatan lapisan masyarakat, baik pria maupun wanita. Dalam permainan bulutangkis tidak membedakan tingkat lapisan masyarakat. Setiap lapisan masyarakat dapat bermain bulutangkis tanpa memandang status sosial di lingkungan masyarakat.

Setiap anak pada hakikatnya memiliki kesempatan yang sama dalam memperoleh pendidikan, baik anak yang terlahir di dunia ini dalam kondisi normal maupun anak yang terlahir di dunia ini. Anak tunarungu sebagai salah satu anak berkebutuhan khusus yang berhak mendapatkan pelayanan yang sama seperti anak normal pada umumnya. Pembelajaran jasmani bagi anak tunarungu, khususnya olah raga bulutangkis, membutuhkan keterampilan guru dalam berkomunikasi kepada anak, dan memberikan penjelasan materi tentang teknik dasar bermain bulu tangkis yang baik dan benar.

Menurut Kustiawan (2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga siswa tertarik minat dan perhatiannya, terangsang pikiran dan perasaannya pada kegiatan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dibutuhkan berbagai upaya dengan memanfaatkan berbagai alternatif media pembelajaran yang tepat untuk memaksimalkan pembelajaran peserta didik tunarungu dalam mengajarkan teknik dasar dalam permainan bulutangkis. Oleh karena itu, ketika guru menjelaskan materi kepada siswa tunarungu, guru dapat menggunakan media gambar sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

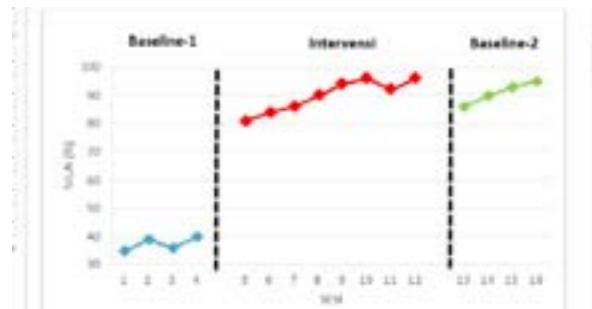
Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, dapat dikemukakan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : bagaimanakah kemampuan permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu kelas XI sebelum dan sesudah menggunakan media gambar, dan apakah terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu kelas XI.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu kelas XI sebelum dan sesudah diberikan intervensi (baseline-1) berupa media gambar, serta mendeskripsikan pengaruh media gambar terhadap permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu kelas XI.

**Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Pengukuran Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bulutangkis Siswa Tunarungu Kelas XI**

| Sesi | Kondisi    | Nilai (100%) |
|------|------------|--------------|
| 1    | Baseline-1 | 35           |
| 2    | (A1)       | 39           |
| 3    |            | 36           |
| 4    |            | 40           |
| 5    | Intervensi | 81           |
| 6    |            | 84           |
| 7    |            | 86           |
| 8    |            | 90           |
| 9    |            | 94           |
| 10   |            | 96           |
| 11   |            | 92           |
| 12   |            | 96           |
| 13   | Baseline-2 | 86           |
| 14   | (A2)       | 90           |
| 15   |            | 93           |
| 16   |            | 95           |

**Gambar 1 Perolehan Hasil Penelitian Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bulutangkis Siswa Tunarungu Kelas XI**



## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan *Single Subject Research (SSR)* dengan model desain A-B-A. Penelitian ini menggunakan desain penelitian A-B-A. Desain A-B-A ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Desain penelitian A-B-A ini menggunakan tiga tahap pengukuran yaitu tahap *baseline-1* (A-1), tahap *intervensi*/perlakuan (B), dan tahap *baseline-2* (A-2).

Subjek tunggal didalam penelitian ini yaitu anak tunarungu dalam kategori tuli (tunarungu berat) ketika dia kehilangan kemampuan mendengar 75 dB atau lebih (Efendi, 2009), tidak terdapat ketunaan lain yang menyertai; beridentitas S Kelas XI di SLB B-C Kepanjen Kabupaten Malang. Secara fisik AG memiliki wajah yang normal, berusia 20 tahun, berjenis kelamin laki-laki. Hasil asesmen peneliti selama studi

pendahuluan, Siswa masih belum mengetahui teknik dasar bermain bulutangkis. Siswa hanya bermain bulutangkis tanpa menggunakan teknik-teknik yang benar dalam bulutangkis.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes praktikum. Tes praktikum berupa soal tes yang ditunjukkan oleh peneliti guna untuk diperlihatkan dan dipraktikkan oleh siswa. Jumlah soal ada 20 soal. Hasil penilaian pada soal tes dikumpulkan dalam jenis ukuran persentase (%). kegiatan intervensi. Validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah validitas isi dengan teknik penilaian ahli (judgement) dengan skor validitas menggunakan skala likert.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi. Pada penelitian *Single Subject Research (SSR)* lebih memfokuskan terhadap data individu daripada data kelompok, setelah semua data terkumpul kemudian data akan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Pada penelitian dengan subjek tunggal menggunakan statistik deskriptif yang sederhana (Sunanto, 2005).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil perolehan data subjek penelitian dalam pengukuran pengaruh media gambar terhadap permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu kelas XI di SLB B-C Kepanjen Kabupaten Malang dapat dipaparkan dalam tabel 1 Berdasarkan tabel 1 perolehan data hasil penelitian kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis siswa tunarungu kelas XI dapat digambarkan dalam grafik di bawah ini.

Hasil pengukuran kondisi *baseline-1* (A1) kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis siswa tunarungu kelas XI yaitu pada sesi pertama mendapatkan nilai sebesar 35%, sedangkan pada sesi kedua nilai yang diperoleh siswa meningkat 39%. Pada sesi ketiga kondisi *baseline-1* (A1) nilai siswa menurun yaitu 36%, sedangkan pada sesi keempat kondisi *baseline-1* (A1) meningkat yaitu 40% dari nilai sebelumnya.

Perolehan data hasil pengukuran *baseline-2* (A2) kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis siswa tunarungu kelas XI yaitu pada sesi ketigabelas belas ini mendapatkan nilai 86%, sedangkan pada sesi keempat belas dan ke limabelas kondisi *baseline-2* (A2) nilai yang diperoleh siswa mengalami kenaikan menjadi 90% dan 93%. Pada sesi ke enam belas kondisi *baseline-2* (A2) nilai siswa sebesar 95%. Grafik pada gambar menunjukkan tentang perolehan data hasil penelitian kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis siswa tunarungu kelas XI dari kondisi *baseline-1* (A1) yang digambarkan dengan garis warna biru, kondisi intervensi (B) digambarkan dengan garis warna merah, dan *baseline-2* (A2) digambarkan dengan garis warna hijau.

**Tabel 2. Analisis Visual Data dalam Kondisi Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bulutangkis Siswa Tunarungu Kelas XI**

| Kondisi                         | A1                      | B                       | A2                      |
|---------------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1. Panjang kondisi              | 4                       | 8                       | 4                       |
| 2. Estimasi kecenderungan arah  | (+)                     | (+)                     | (+)                     |
| 3. Kecenderungan stabilitas     | Stabil<br>100%          | Stabil<br>88%           | Stabil<br>100%          |
| 4. Jejak data                   | (+)                     | (+)                     | (+)                     |
| 5. Level stabilitas dan rentang | Stabil<br>(35%-<br>40%) | Stabil<br>(81%-<br>96%) | Stabil<br>(86%-<br>95%) |
| 6. Perubahan level              | 40%-<br>35%             | 96%-<br>81%             | 95%-<br>86%             |
|                                 | (+5)                    | (+15)                   | (+9)                    |

**Tabel 3 analisis visual data antar kondisi kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis siswa tunarungu kelas XI**

| Perbandingan kondisi                        | B/ A1                  | A2/ B                  |
|---|------------------------|------------------------|
| 1. Jumlah variabel                          | 1                      | 1                      |
| 2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya | (+)                    | (+)                    |
| 3. Perubahan kecenderungan stabilitas       | Stabil<br>Ke<br>Stabil | Stabil<br>Ke<br>Stabil |
| 4. Perubahan level                          | 86% -<br>40%           | 93% -<br>86%           |
|   | (+46)                  | (+7)                   |
| 5. Presentase overlap                       | 0%                     | -                      |

Komponen analisis dalam kondisi meliputi : a) panjang kondisi, b) estimasi kecenderungan arah, c) kecenderungan stabilitas, d) jejak data, e) level stabilitas dan rentang, dan f) perubahan level.

Panjang kondisi yang dilakukan pada sesi *baseline-1* (A1) adalah empat sesi, kondisi intervensi (B) adalah delapan sesi, dan kondisi *baseline-2* (A2) adalah empat sesi. Berdasarkan garis estimasi kecenderungan arah, estimasi kecenderungan arah pada kondisi *baseline-1* (A1), intervensi (B) dan *baseline-2* (A2) cenderung meningkat dan memiliki pengaruh positif (+). Hasil kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline-1* (A1) menunjukkan 100% yang berarti stabil, kecenderungan stabilitas kondisi intervensi (B) menunjukkan 88% yang berarti stabil dan *baseline-2* (A2) menunjukkan 100% yang berarti stabil. Berdasarkan garis jejak data, diketahui kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis siswa tunarungu pada kondisi *baseline-1* (A1), intervensi (B) dan *baseline-2* (A2) meningkat dan hal ini menunjukkan pengaruh positif (+). Level stabilitas pada kondisi *baseline-1* (A1) adalah stabil, dengan rentang stabilitas antara 35% hingga 40%. Level stabilitas pada kondisi intervensi (B) adalah stabil, dengan rentang stabilitas antara 8% hingga 96%. Level stabilitas pada kondisi *baseline-2* (A2) adalah stabil, dengan rentang stabilitas 86% hingga 95%. Level perubahan pada kondisi *baseline-1* (A1) adalah +5 menunjukkan peningkatan. Level perubahan pada kondisi intervensi (B) adalah +15 menunjukkan peningkatan. Level perubahan pada kondisi *baseline-2* (A2) adalah +9 menunjukkan peningkatan.

Komponen analisis data antar kondisi meliputi: a) jumlah variabel yang diubah, b) perubahan kecenderungan arah dan efeknya, c) perubahan kecenderungan stabilitas, d) perubahan level, dan e) presentase overlap.

Penjelasan tabel 3 rangkuman hasil analisis data antar kondisi adalah sebagai berikut. Jumlah variabel yang akan diubah adalah satu, yaitu kondisi *baseline* ke kondisi intervensi. Perubahan kecenderungan arah antara kondisi *baseline-1* (A-1) ke intervensi (B) adalah meningkat ke meningkat, kemudian kondisi intervensi ke *baseline-2* (A-2) yaitu sama meningkat ke meningkat. Perubahan kecenderungan stabilitas antara *baseline-1* ke intervensi dan intervensi ke *baseline-2* adalah stabil ke stabil ke stabil. Perubahan level antara kondisi intervensi (B) dengan *baseline-1* (A-1) sebesar 46% dengan tanda positif (+) yang berarti skor menunjukkan kenaikan, dan perubahan level antara kondisi *baseline-2* (A-2) dengan intervensi (B) sebesar 7% dengan tanda negative (+) yang berarti skor menunjukkan kenaikan.

Presentase overlap adalah data yang tumpang tindih dari *baseline-1* ke intervensi adalah 0%. Presentase overlap data intervensi ke *baseline-2* tidak perlu dihitung karena *baseline-2* bertindak sebagai kontrol. Berdasarkan hasil presentase overlap sebesar 0% ini menunjukkan bahwa pemberian intervensi berupa media gambar berpengaruh terhadap target behavior yaitu teknik dasar permainan bulutangkis karena dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar

permainan bulutangkis siswa tunarungu kelas XI.

### Pembahasan

Kondisi awal sebelum diberikan intervensi pada fase *baseline-1*, menunjukkan kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis siswa tunarungu tergolong rendah. Hal ini dapat diketahui melalui hasil analisis data pada fase *baseline-1*. Pada fase ini *mean level* kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis menunjukkan skor 37,5 dengan estimasi kecenderungan arah meningkat, namun rentang pemerolehan skor kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis siswa tunarungu rendah, sehingga kenaikan skor pun tidak mencolok.

Oleh karena itu, dari analisis yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pada fase *baseline-1* (A1) menunjukkan kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis siswa tunarungu masih menunjukkan skor yang rendah, meskipun estimasi kecenderungan arah menunjukkan peningkatan, sehingga subjek masih membutuhkan intervensi untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis pada siswa tunarungu.

Pada kondisi pemberian intervensi, kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis dengan indikator soal tes 10 soal mempraktekkan teknik dasar permainan bulutangkis, dan 10 soal menunjukkan gambar teknik dasar permainan bulutangkis pada subjek S mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan perhitungan analisis data dalam kondisi pada kondisi intervensi (B) dengan *mean level* sebesar 89,88, kondisi estimasi kecenderungan arah yang meningkat, estimasi jejak data yang meningkat karena skor yang diperoleh stabil dan meningkat, dan level perubahan menunjukkan tanda positif (+) sebesar +15 yang berarti subjek S mengalami peningkatan kemampuan dalam melakukan teknik dasar permainan bulutangkis.

Kondisi setelah diberikan intervensi yaitu kondisi *baseline-2* (A-2), kondisi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intervensi (B) terhadap subjek penelitian tanpa menggunakan perlakuan (kondisi kontrol). Kondisi fase *baseline-2* menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis siswa tunarungu mengalami peningkatan dibandingkan skor yang diperoleh saat *baseline-1* ataupun intervensi. Hal tersebut ditunjukkan dengan skor *mean level* sebesar 91, dengan demikian dapat diartikan bahwa subjek mengalami peningkatan kemampuan daripada fase *baseline-1*. Efendi (2009: 24) menegaskan bahwa dasar pengembangan pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus yaitu kasih sayang, layanan individual, kesiapan, keperagaan, motivasi, belajar dan bekerja kelompok, keterampilan, serta penanaman dan penyempurnaan sikap. Salah satu dari dasar pengembangan pembelajaran tersebut adalah keperagaan. Keperagaan tersebut sangat mendukung terhadap pembelajaran pada anak berkebutuhan

khusus, yaitu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan guru. Oleh karena itu, media gambar dapat meningkatkan kemampuan permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu, karena pendekatan ini sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu serta memberikan pengalaman belajar dengan layanan individual.

Penelitian Pengaruh media gambar terhadap permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu kelas XI menunjukkan bahwa media gambar yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar bulutangkis pada siswa tunarungu. Keadaan ini menunjukkan skor kemampuan teknik dasar bulutangkis pada kondisi *baseline-1*(A-1) berkisar antara 35% hingga 40%. Sementara itu, peningkatan skor yang cukup signifikan ditunjukkan selama kondisi intervensi (B) yaitu 81% hingga 96%, kemudian untuk fase kontrol *baseline-2* (A-2) skor kemampuan teknik dasar bulutangkis menjadi 86% hingga 95%. Perubahan level pada kondisi intervensi (B) ke *baseline-1* (A-1) sebesar +46 artinya terjadi peningkatan skor dari kondisi *baseline-1* ke intervensi. Pada hasil penelitian ini, overlap intervensi ke *baseline-1* (A-1) menunjukkan hasil 0% berarti bahwa intervensi yaitu media gambar memiliki pengaruh yang baik terhadap kemampuan permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu.

Secara umum kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis menunjukkan kenaikan skor saat diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi, namun terdapat penurunan skor pada fase tersebut. Salah satu kondisi yang menyebabkan penurunan adalah kondisi yang kurang mendukung pada saat pemberian intervensi. Keadaan tersebut dapat meliputi keadaan ketika subjek S merasa kurang percaya diri dan minder jika ada temannya, sedangkan jika tidak adatemannya subjek S bisa fokus. Kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis, sebenarnya dapat dilatihkan pada siswa tunarungusejak usia dini dan dengan cara diulang-ulang. Hal ini dikarenakan salah satu karakteristik siswa tunarungu dalam segi komunikasi adalah sulit untuk berkomunikasi kepada orang normal pada umumnya, dan siswa tunarungu sering menggunakan kalimat yang tidak berstruktur atau terbolak-balik sehingga membuat lawan bicara atau orang lain kurang memahami atau bahkan terjadi kesalahpahaman. sehingga model pembelajarannya harus diulang-ulang, namun tanpa adanya media yang konkret dan tepat untuk diberikan kepada siswa tunarungu, maka pembelajaran secara berulang-ulang tersebut tidak efektif. Pada penelitian ini media gambar adalah salah satu bentuk media yang dipilih sebagai metode pembelajaran dengan tujuan agar siswa tunarungu kelas XI lebih mudah memahami dan mengerti permainan dasar bulutangkis.

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media gambar cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu karena memiliki dampak positif

selama dan setelah menggunakan media kemampuan peserta didik meningkat. Jadi dapat disimpulkan bahwa media gambar berpengaruh terhadap kemampuan permainan dasar bulutangkis pada siswa tunarungu kelas XI.

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut. 1) Kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis pada subjek S cukup rendah dan butuh penanganan khusus dengan diberikan intervensi. Hal ini dapat diketahui dari hasil perolehan *mean level* sebelum diberikan intervensi (B) atau pada saat kondisi *baseline-1* (A1) adalah 37,5 yang berarti kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis pada subjek S cukup rendah dan butuh penanganan khusus dengan diberikan intervensi. 2) Kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis pada subjek S saat kondisi intervensi mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari hasil perolehan *mean level* pada kondisi intervensi sebesar 89,88 setelah diberikan intervensi sepanjang 8 sesi sampai trend stabil. 3) Media Gambar berpengaruh terhadap kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis, hal ini ditunjukkan dari perolehan hasil presentase overlap dari intervensi ke *baseline-1* sebesar 0% berarti tidak terdapat tumpang tindih data intervensi pada fase *baseline-1* sehingga dapat disimpulkan bahwa intervensi berpengaruh terhadap target behavior.

#### Saran

Rekomendasi untuk guru atau pelatih, diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki siswa tunarungu dengan cara mengoptimalkan indra yang lain yang masih berfungsi. Cara pengoptimalan dapat dilakukan dengan memfasilitasi pelatihan dengan media ataupun metode yang menarik. Media gambar dalam permainan bulutangkis dapat diterapkan karena selain untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan teknik dasar permainan bulutangkis, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk teknik permainan bulutangkis yang lebih tinggi tingkatnya. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan media gambar pada subjek dengan karakteristik yang berbeda atau dengan target behavior yang berbeda sehingga dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas.

### DAFTAR RUJUKAN

- Efendi, M. (2009). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Juang, B.R. (2015). Analisis Kelebihan dan Kelemahan Keterampilan Teknik Bermain Bulutangkis Pada Pemain Tunggal Putra Terbaik Indonesia Tahun 2014. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, (Online), 3 (01), (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php>). diakses 10 Februari 2016.
- Kustiawan, U. (2013). *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Sunanto, dkk. (2005). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. CRICED University of Tsukuba.