



Upaya Peningkatan Motorik Kasar dengan Modifikasi Permainan Engklek pada Siswa Tunagrahita untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Inklusif

Miftahul Mufarrihah, Wiwik Dwi Hastuti, Ranti Novianti

Universitas Negeri Malang

Email: miftahul.mufarrihah.2401628@students.um.ac.id

Abstrak. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian (R&D) merupakan penelitian yang mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya, dengan desain one group pretest and posttest design permainan tradisional engklek yang dimodifikasi untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak tunagrahita. Teknik pengumpulan data sebelum dan setelah melakukan aktivitas tanding kemudian diproses dan dianalisis menggunakan SPSS. Kesimpulan penelitian ini bahwa upaya dalam meningkatkan gerak motorik pada anak tunagrahita dengan memodifikasi permainan tradisional engklek yang dimodifikasi cukup memberikan pengaruh yang signifikan dan baik untuk perkembangan motorik pada anak tunagrahita. Penelitian ini diharapkan sebagai media untuk anak tunagrahita agar mampu dan antusias melakukan permainan tradisional engklek untuk merangsang gerak motoriknya.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Engklek, Motorik, Anak Tunagrahita

Abstract. This research is a type of research and development (R&D). Research (R&D) is research that develops a new product or improves a pre-existing product, with a one-group pretest and posttest design of a traditional engklek game that is modified to improve motor skills in children with disabilities. Data collection techniques before and after conducting competition activities were then processed and analyzed using SPSS. The conclusion of this study is that efforts to improve motor movement in children with disabilities by modifying the modified traditional game of engklek are enough to have a significant and good influence on motor development in children with disabilities. This research is expected to be a medium for children with disabilities to be able and enthusiastic to play traditional engklek games to stimulate their motor movements.

Keywords: Traditional Hopper Game, Motoric, Mentally Disabled Children

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap orang. Pendidikan merupakan sarana yang utama bagi pembentukan regenerasi suatu negara agar semakin maju. Menurut Hasan (2021: 1), pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Dalam konteks pendidikan, setiap individu berhak untuk memperoleh kesempatan untuk belajar sebanyak mungkin, tanpa terkecuali dari usia maupun kondisi disabilitas. Pendidikan tidak hanya terbatas pada lingkup sekolah, melainkan juga dapat diperoleh melalui interaksi sosial sehari-hari. Suatu pendidikan juga tidak dibatasi oleh usia karena semua orang berhak memperoleh pendidikan yang sama. Menurut Bangun (2016: 70) Pada hakikatnya manusia diciptakan tidak ada yang sempurna. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan saling menghargai dan menghormati perbedaan yang ada. Pendidikan inklusif mengacu pada sistem pendidikan yang menerima semua siswa tanpa memandang latar belakang, kemampuan, atau kebutuhan khusus. Ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang

mendukung dan menghargai keragaman. Meskipun pendidikan inklusif telah menjadi prioritas global, 72% penelitian terkonsentrasi di wilayah perkotaan (UNESCO, 2024). Di daerah pedesaan, tantangan seperti akses terbatas ke teknologi mahal, kurangnya pelatihan guru kontekstual, dan minimnya partisipasi masyarakat menghambat implementasi inklusi.

Pendidikan inklusif di Indonesia merupakan pendekatan yang bertujuan untuk memberikan akses pendidikan yang setara bagi semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus seperti penguatan kapasitas pada Pendidikan inklusif, kebijakan regulasi UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Mengatur prinsip-prinsip pendidikan inklusif dan mewajibkan semua lembaga pendidikan untuk menerima siswa dengan kebutuhan khusus, serta Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan: Mengeluarkan berbagai kebijakan yang mendukung implementasi pendidikan inklusif, termasuk pengembangan kurikulum yang adaptif. Meski demikian Pendidikan inklusif memiliki tantangan tersendiri. Kurangnya Pelatihan untuk Guru: Banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai

mengenai cara mengajar siswa dengan kebutuhan khusus, lalu Sumber Daya Terbatas, dimana Sekolah sering kali kekurangan fasilitas dan sumber daya yang diperlukan untuk mendukung pendidikan inklusif, serta Stigma Sosial: Masih ada stigma dan diskriminasi terhadap siswa dengan kebutuhan khusus, yang dapat menghalangi partisipasi mereka dalam pendidikan.

Selain itu dibutuhkan pula Peran Masyarakat dan Komunitas. Keterlibatan masyarakat sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pendidikan inklusif. Komunitas dapat berperan dalam memberikan dukungan sosial dan sumber daya, serta inisiatif beberapa program telah diluncurkan untuk mendukung pendidikan inklusif, termasuk pelatihan bagi guru, pengembangan materi ajar yang adaptif, dan peningkatan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan inklusif.

Pendekatan ini membuka peluang, potensi dan harapan. Dengan dukungan yang tepat, pendidikan inklusif dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan dan memastikan bahwa semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, memiliki kesempatan untuk belajar dan berkembang. Later belakang ini membuat urgensi penelitian ini semakin focus, dan memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian lebih dalam terkait tema ini, dengan tujuan mengembangkan dan menguji model pelatihan yang efektif untuk guru dalam konteks pendidikan inklusif.

Anak – anak yang memiliki keistimewaan atau anak disabilitas mempunyai hak yang sama dengan anak normal yang lain, mulai dari perlakuan, pendidikan dan pembelajaran. Anak berkebutuhan khusus mempunyai hak yang sama dengan anak normal dalam memperoleh pendidikan dan pembelajaran dalam setiap jenjang pendidikan (Beltasar Taringan, 2008). Pendidikan anak berkebutuhan khusus membutuhkan pola layanan tersendiri dengan perkembangan fungsional (Children With Development Impairment), perkembangan mengacu pada suatu kondisi tertentu dengan adanya intelegensi dan fungsi adaptif, dengan menunjukkan berbagai masalah dengan kasus – kasus yang berbeda (Bandi Delphie, 2007).

Anak berkebutuhan khusus harus dapat mandiri, beradaptasi, dan bersaing dengan anak pada umumnya. Selain itu, anak kebutuhan khusus pada dasarnya tidak dapat melakukan kegiatan atau aktivitas gerak secara optimal seperti anak normal. Hal tersebut akan berdampak pada pengembangan dan peningkatan kemampuan fisik dan

keterampilan gerak. Maka dari itu, anak berkebutuhan khusus memerlukan pendidikan jasmani (penjas) adaptif yang akan membantu atau memberikan kontribusi untuk pengembangan dan peningkatan kemampuan fisik serta keterampilan gerak anak berkebutuhan khusus. Menurut Sari (dalam Sukriadi, 2021), pembelajaran penjas adaptif harus

dapat memperbaiki dan meminimalisasi dampak dari kelainan yang dimiliki oleh anak berkebutuhan khusus, bukan memperburuk kondisi peserta didik. Anak berkebutuhan khusus memiliki masalah pada sensori, motorik, belajar, dan tingkah lakunya, yang mengakibatkan terganggunya perkembangan fisik anak tersebut.

Sebagian besar anak berkebutuhan khusus memiliki hambatan pada saat merespon rangsangan yang diberikan pada lingkungannya untuk melakukan gerak, meniru gerakan, dan pada anak yang memiliki keterbatasan fisik anak tersebut tidak dapat melakukan gerakan yang terarah dan benar.

Gerak motorik pada anak sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak ke jenjang selanjutnya, sebab semakin anak aktif dan sering melakukan aktivitas semakin baik pula motorik anak tersebut. Dalam bukunya Richard Decaprio (2013), kata motorik berhubungan dengan kata motor, sensory motor atau perceptual motor”. Arti “motor” tersebut adalah gerak, stimulus dan respon sehingga dapat dikatakan bahwa motorik adalah segala sesuatu berupa gerakan.

Motorik diartikan sebagai suatu peristiwa yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi- fungsi organ tubuh. Stimulasi motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya dan sebagainya. Rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainan, mengangkat, melempar dan sebagainya (Suryadi, 2007). Perkembangan motorik sebagai peristiwa pengendalian dan pengaturan fungsi organ tubuh yang terdiri menjadi motorik halus dan motorik kasar.

Perkembangan psikomotorik atau perkembangan motorik adalah perkembangan mengontrol gerakan-gerakan tubuh melalui kegiatan- kegiatan yang terkoordinasikan antara susunan syaraf pusat, syaraf dan otot (Poerwanti, 2000). Perkembangan fisik yang normal (tidak cacat) merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik bidang pengetahuan, maupun keterampilan. Perkembangan motorik ini sangat mendasari dalam belajar keterampilan. Oleh karena itu, kematangan perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Kecakapan motorik atau kemampuan psikomotorik merupakan kemampuan untuk melakukan koordinasi gerakan saraf motorik yang dilakukan oleh saraf pusat untuk melakukan kegiatan Restian (2015).

Guru merupakan fasilitator untuk anak berkebutuhan khusus agar anak tersebut dapat memenuhi kebutuhannya. Guru harus memiliki tambahan dan penyesuaian dalam memberikan informasi atau instruksi pada anak berkebutuhan khusus pada proses pembelajaran berlangsung. Sebagai guru pendidikan jasmani dituntut untuk kreatif dan teliti pada saat memilih model pembelajaran agar anak tersebut dapat mengikuti pembelajaran yang

menyenangkan sesuai dengan kemampuan mereka. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar pada setiap manusia untuk keberlangsungan hidupnya agar lebih baik. Setiap negara memiliki kewajiban untuk memberikan pendidikan yang bermutu kepada setiap warganya tanpa terkecuali termasuk pada individu yang memiliki keterbatasan kemampuan (difabel) seperti yang tertuang dalam UUD 1945 pasal 31 (1). Anak yang memiliki perbedaan kemampuan disediakan fasilitas pendidikan khusus disesuaikan dengan derajat dan jenis kebutuhannya anak tersebut yang disebut dengan Sekolah Luar Biasa (SLB). Menurut Sunanto & Hidayat (2016) Pemerintah menyadari bahwa penyelenggaraan pendidikan yang bermutu dan universal maka empat komponen penting perlu digarisbawahi yakni: non diskriminatif, kepentingan terbaik anak, hak untuk anak kelangsungan hidup dan perkembangan, dan menghargai pendapat anak.

Dalam pembelajaran yang diajarkan di sekolah, pendidikan jasmani memiliki peran penting terhadap perkembangan anak tidak terkecuali anak yang memiliki keistimewaan. Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan anak yang memiliki kelainan mental, fisik, sosial, maupun gabungan dari ketiganya, sehingga membutuhkan perlakuan yang khusus ataupun lebih agar memenuhi kebutuhan pendidikan anak tersebut. ABK membutuhkan pemberian pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan masing – masing yang dimiliki dan kemampuan siswa (Pradana dkk, 2018).

Pendidikan jasmani olahraga berasal dari kata olahraga atau sport yang berasal dari bahasa latin “disportare” yang memiliki arti bersenang – senang. Dalam Perancis kuno “desport” yang artinya bersenang – senang, berfoya – foya atau menghabiskan waktu. Pengertian olahraga di Indonesia telah mencakup pengertian “Sport” dan physical education atau pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dan memerlukan aktivitas fisik agar dapat meningkatkan motorik dan kognitif. Menurut Meimulyani dan Tiswara (2013), pendidikan jasmani termasuk bagian yang memiliki peran penting dalam mengembangkan segala aspek kebugaran jasmani, pola hidup sehat dan keterampilan melalui aktivitas fisik serta memiliki kaitan yang erat dalam pendidikan. Tujuan yang dimaksud dari pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan motorik dan kognitif yang sesuai dengan peserta didik dan membantu peserta didik memahami tentang Kesehatan diri sendiri dan lingkungannya (Adi & Muhamad, 2020).

Berdasarkan UU nomer 8 Tahun 2016 para penyandang disabilitas di bagi menjadi 3 ragam. Ragam penyandang disabilitas sebagaimana dimaksud dapat dialami secara tunggal, ganda, atau multi dalam jangka waktu lama yang ditetapkan oleh tenaga medis

sesuai dengan ketentuan peraturan perundang- undang. Penyebab disabilitas bisa bermacam- macam bisa terjadi karena bawaan dari lahir atau disebabkan oleh kelainan. Menurut Atmaja (2018: 6) Anak berkebutuhan khusus memerlukan perhatian yang lebih, dengan demikian, ia akan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Terdapat beberapa jenis anak disabilitas anatara lain tunanetra, tunarunggu, tunagrahita, tunadaksa, tunawicara, tunalaras, dan autisme.

Anak tunagrahita biasanya tidak mampu dalam mengarahkan diri sendiri untuk bertahan hidup, mereka akan bergantung pada orang lain. Dari penjelasan tersebut anak tunagrahita ialah anak yang mengalami hambatan dalam penyesuaian diri di dalam lingkungannya dan mengalami keterbatasan dalam keterampilan tumbuh kembang. Anak tunagrahita akan belajar dari lingkungan sekitar dan diterapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Efendi (dalam Wulandari 2016: 52), menyatakan bahwa anak tunagrahita adalah anak yang tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi ia masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan, antara menentukan program layanan yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi anak tunagrahita. Salah satu bentuk pelayanan yaitu terdapatnya Sekolah Luar Biasa (SLB) yang dikhususkan untuk anak berkebutuhan khusus.

Anak tunagrahita sendiri terdapat 3 tingkatan yaitu ringan, sedang, dan berat. Menurut Ringlaben, dkk (dalam Karal, dkk 2010: 996) dari segi tertentu variabel (tingkat IQ, perhatian, tindakan kognitif, pengembangan dll), individu-individu ini dibagi menjadi tiga kelompok-kelompok fundamental, disebut “berpendidikan (tingkat ringan), dapat dilatih (tingkat sedang), dan cacat mental serius individu dapat juga dikelompokkan sesuai dengan IQ macam-macam tunagrahita. Menurut Atmaja (2018: 101) klasifikasi anak tunagrahita yang dalam hal ini dituturkan oleh Skala Binet dan Skala Weschler yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Klasifikasi IQ Anak Tunagrahita

Klasifikasi	Skala Binet	Skala Weschler
Ringan	68-52	69-55
Sedang	51-36	54-40
Berat	32-20	39-52

Dalam bukunya Richard Decaprio(2013:42) kata motorik berhubungan dengan kata motor, sensory motor atau perceptual motor”. Arti “motor” tersebut adalah gerak, stimulus dan respons. Dapat dikatakan bahwa motorik adalah segala sesuatu berupa gerakan. Motorik diartikan sebagai suatu peristiwa yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi- fungsi organ tubuh.

Stimulasi motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, mengangkat, melempar dan sebagainya (Suryadi, 2007). Perkembangan motorik sebagai peristiwa pengendalian dan pengaturan fungsi organ tubuh yang terdiri menjadi motorik halus dan motorik kasar.

Mempelajari motorik di sekolah akan mempengaruhi beberapa aspek kehidupan peserta didik, diantaranya: 1. Dengan pembelajaran motorik peserta didik dapat menemukan hiburan yang nyata; 2. Peserta didik dapat beranjak dari kondisi lemah menjadi kuat; 3. Dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekolah; 4. Akan menunjang keterampilan para siswa dalam berbagai hal; 5. Peserta didik akan bersikap mandiri.

Proses kemampuan motorik mempengaruhi perkembangan peserta didik dalam kehidupannya baik di sekolah maupun di lingkungan luar. Mempelajari motorik bukan kegiatan yang sia-sia, melalui motorik peserta didik akan mendapatkan hiburan saat kegiatannya misalnya ketika belajar bermain bola, peserta didik akan merasa senang karena belajar sambil bermain, ketika sedang belajar mewarnai peserta didik akan mendapatkan sebuah karya yang dibuatnya sendiri. Untuk peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus seperti tunagrahita, pembelajaran motorik ini dapat berpengaruh untuk tingkat keaktifan anak dan kepercayaan diri anak untuk melakukan sebuah aktivitas gerak.

Bermain merupakan kegiatan yang selalu dilakukan oleh anak-anak yang dilakukan secara spontan dan untuk mendapatkan kesenangan. Menurut Rosdiani (2012), bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapat kesenangan, keriangian atau kebahagiaan. Dalam bermainan anak-anak akan mendapatkan kesenangan karena pada permainan tidak ada syarat-syarat tertentu. Dalam bermain juga memiliki karakteristik yang sangat esensial. Menurut Hughes (2010) karakteristik dari bermain yaitu, (1) bermain di dorong oleh motivasi intrinsik; (2) bermain itu bersifat aktif dan bebas dapat diikuti oleh siapa saja; (3) bermain itu menyenangkan; (4) bermain itu berorientasi pada proses bukan hasil yang sesungguhnya. Dari ke empat karakteristik diatas maka dapat disimpulkan bermain itu dapat di ikuti oleh siapapun tanpa pengecualian dan bersifat menyenangkan tidak ada hasil yang sesungguhnya.

Pengertian permainan engklek sendiri merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang dilakukan secara berjalan dan melompat pada bidang datar dengan membuat gambar kotak-kotak di atas tanah, aspal, atau pelataran semen. Kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya, sebelum melakukan permainan maka akan menggambar kotak sebanyak lima berbentuk segi empat vertikal, lalu

disebelah kanan dan kiri diberi sebuah kotak lagi agar membentuk gambar permainan engklek. Jumlah pemain engklek bebas, bisa dilakukan dengan 2 anak sampai dengan 5 anak. Akan tetapi pada penelitian ini permainan tradisional engklek akan dimodifikasi tidak menggunakan gambar melainkan menggunakan puzzle balok yang terdapat angka atau lurus agar mempermudah anak tunagrahita melakukan permainan.

Didalam permainan engklek sendiri terdiri dari tiga pola permainan yang pertama yaitu pola pesawat, yang kedua pola gunung, dan yang ketiga pola baling-baling.

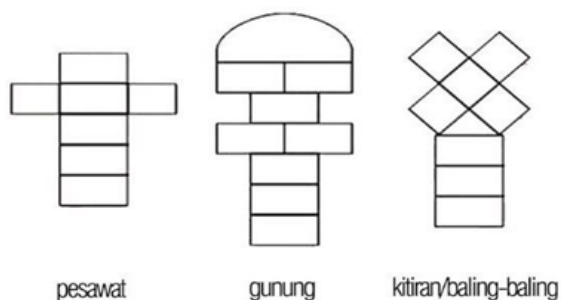
Pada penelitian nanti peneliti akan menggunakan dua pola saja karena keterbatasan siswa tunagrahita melakukan aktivitas. Disini peneliti akan menggunakan pola pesawat akan tetapi akan di modifikasi dan diberikan level kesulitan pada saat melakukan.

Dalam penelitian permainan tradisional engklek telah dimodifikasi atau telah dikembangkan oleh peneliti dalam hal bentuk serta aturan/cara bermainnya, disebabkan oleh permainan tradisional engklek dalam penelitian ini dikhususkan untuk anak tunagrahita. Adapun nama dari permainan tradisional engklek yang telah dimodifikasi adalah model gunung zig-zag dan model kotak persegi.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian (R&D) merupakan penelitian yang mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Menurut Sugiyono (2013: 297) Metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut merupakan jenis penelitian yang tujuan pengembangannya untuk memecahkan masalah praktis.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Brach. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) yang sudah dijelaskan sebelumnya. Menurut Sugiyono (2015: 38) Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Pada pemilihan model pengembangan ini disusun secara terprogram dengan adanya urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Alasan penulis menggunakan model pembelajaran ini karena akan mengembangkan suatu model pembelajaran tentang permainan tradisional engklek pada anak tunagrahita.

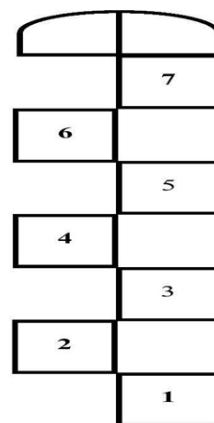


Gambar 1. Macam-macam pola bermain engklek

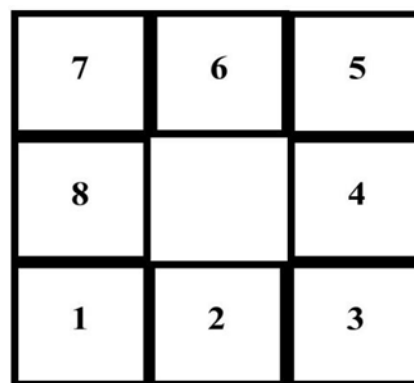
Dalam prosedur pengembangan penelitian terdapat beberapa langkah- langkah yang patut atau harus diikuti untuk mengasihkan atau menciptakan suatu produk/ model baru. Prosedur atau langkah-langkah yang dipergunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah langkah-langkah pengembangan Borg & Gall dengan sepuluh (10) prosedur/langkah pengembangan, diantaranya; (1) Studi awal pendahuluan serta pengumpulan data (mengkaji literatur, dan observasi di lapangan), (2) Proses perencanaan (perumusan tujuan dari penelitian, menghitung estimasi waktu dan biaya yang dibutuhkan, prosedur cara kerja penelitian, serta segala bentuk partisipasi dalam kegiatan penelitian), (3) Mengembangkan model/produk awal (perancangan draf produk/model awal), (4) Pengujian tahap awal (uji coba draf produk ke kelompok kecil), (5) Revisi dan perbaikan produk (revisi dan perbaikan produk berdasarkan masukan dan saran dari uji coba awal), (6) Pengujian produk utama (uji coba produk/model hasil perbaikan ke kelompok yang lebih besar), (7) Revisi dan perbaikan untuk menyusun produk operasional, (8) Pengujian operasional (uji coba efektifitas dari produk), (9) Revisi dan perbaikan produk final (perbaikan produk terakhir), dan (10) Implementasi dan diseminasi produk/model hasil pengembangan (diperbanyak atau diproduksi secara masal).

Dalam penelitian permainan tradisional engklek telah dimodifikasi atau telah dikembangkan oleh peneliti dalam hal bentuk serta aturan/cara bermainnya, sebab permainan tradisional engklek dalam penelitian ini dikhususkan untuk anak tunagrahita. Adapun bentuk gambar dari permainan tradisional engklek yang telah dimodifikasi dapat dilihat pada gambar 2.

Dalam permainan engklek dengan model gunung zig zag aturan main dan tata cara dalam level satu atau tahap awal yaitu siswa hanya cukup berjalan zig zag dengan cara setiap kotak hanya diinjak 1 kaki. Contoh : jika kaki kanan masuk dalam kotak nomer 1, maka kaki kiri ada di nomer 1, begitu pula seterusnya dan sebaliknya. Untuk level dua atau tahap ke dua siswa melakukan dengan cara melompat menggunakan satu kaki pada tiap kotak. Pada level tiga atau tahap akhir siswa melakukan dengan cara melompat menggunakan ke dua kaki untuk melewati tiap kotak.



Gambar 2. Model Gunungan zig-zag



Gambar 3. Model kotak persegi

Dalam permainan engklek dengan model kotak persegi aturan main dan tata caranya hamper sama de gan model gunungan zig zag, pada level satu atau tahap awal yaitu siswa hanya cukup berjalan zig zag dengan cara setiap kotak hanya diinjak 1 kaki. Contoh : jika kaki kanan masuk dalam kotak nomer 1, maka kaki kiri ada di nomer 1, begitu pula seterusnya dan sebaliknya. Untuk level dua atau tahap ke dua siswa melakukan dengan cara melompat menggunakan satu kaki pada tiap kotak. Pada level tiga atau tahap akhir siswa melakukan dengan cara melompat menggunakan ke dua kaki untuk melewati tiap kotak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang disajikan dalam hal ini adalah data yang menjabarkan proses pengembangan, penyajian dan data analisis serta revisi produk pengembangan. Hasil penelitian ini diperoleh dari pengumpulan dan pengolahan data, dari pengumpulan data tersebut diperoleh hasil pree test dan post test dalam mempraktikkan permainan tradisional engklek selama kurang lebih empat bulan kemudian dari hasil tersebut muncul data nilai atau angka yang diperoleh kemudian diolah dalam bentuk statistik.

Agar hasil analisis data lebih jelas maka dalam

hasil penelitian pengembangan ini sajian data dan analisis data diruntut sesuai jalur atau desain penelitian, maka dari itu dalam sajian dan analisis data ini akan dimulai dari:

Hasil penelitian ini diperoleh dari pengumpulan dan pengolahan data, dari pengumpulan data tersebut diperoleh hasil pree test dan post test pemanasan dinamis selama 1 bulan dengan model permainan tradisional engklek yang telah dimodifikasi (model gunung zig zag), dari hasil tersebut selanjutnya diolah dalam bentuk tabel dengan nilai persentase yang telah dihitung dengan hitungan statistik. Langkah awal yang dilakukan adalah dengan memasukkan data tersebut kedalam tabel kerja atau tabel analisis data dan kemudian direkapitulasikan hasilnya. Adapun data tersebut sebagai berikut/

Hasil Data Tahap awal (Model Gunung Zig Zag)

Hasil penelitian ini diperoleh dari pengumpulan dan pengolahan data, dari pengumpulan data tersebut diperoleh hasil pree test dan post test pemanasan dinamis selama 1 bulan dengan model permainan tradisional engklek yang telah dimodifikasi (model gunung zig zag), dari hasil tersebut selanjutnya diolah dalam bentuk tabel dengan nilai persentase yang telah dihitung dengan hitungan statistik. Langkah awal yang dilakukan adalah dengan memasukkan data tersebut kedalam tabel kerja atau tabel analisis data dan kemudian direkapitulasikan hasilnya. Adapun data tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai Pre-test

Subjek	P/L	Pre-test									Total	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	P	2	1	2	2	2	2	3	2	2	18	50
2	L	3	2	3	3	1	2	3	2	3	22	61
3	P	2	2	3	2	2	2	2	3	2	20	55
4	L	3	2	2	2	2	2	3	2	2	20	55
5	P	3	3	2	1	2	2	3	2	2	20	55
6	L	3	1	2	1	2	2	2	2	2	17	47
7	P	3	2	2	3	3	2	2	2	3	22	61
Total skor yang diperoleh											139	
Skor Maksimal											252	
Rata-rata presentase (%)											55	

Berdasarkan tabel 2 diperoleh nilai presentase Hasil Analisis Pre Test sebesar 55 % berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa masih rendahnya motorik khususnya motorik kasar pada anak tunagrahita yang belum mendapatkan perlakuan sehingga perlunya perlakuan agar dapat meningkatkan motorik anak tunagrahita tersebut dan dari hasil presentase tersebut diperoleh skor sebanyak 139 dari skor maksimal 252.

Sedangkan dari hasil Tabel 3 hasil analisis post test terdapat peningkatan dari hasil nilai rata-rata

presentase yang awalnya hanya 55% meingkat menjadi 82% setelah diberikan perlakuan. Dan setelah diberikan perlakuan yang awalnya hanya mendapatkan skor 139 meningkat menjadi skor 208 dari nilai maksimal 252.

Tabel 3. Hasil Post-test

Subjek	P/L	Pre-test									Total	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	P	4	2	4	2	3	4	4	4	2	29	80
2	L	4	4	4	4	3	4	3	4	3	33	91
3	P	4	3	4	2	2	2	3	4	3	27	75
4	L	4	3	4	3	3	3	3	4	3	30	83
5	P	4	4	4	3	3	3	4	4	3	32	88
6	L	4	2	3	1	2	3	4	2	2	23	63
7	P	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34	94
Total skor yang diperoleh											208	
Skor Maksimal											252	
Rata-rata presentase (%)											82	

Hasil Data Tahap Kedua (Model Kotak Persegi)

Tabel 4. Hasil Pre-test

Subjek	P/L	Pre-test									Total	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	P	3	2	2	1	2	1	1	2	2	16	44
2	L	2	2	2	3	1	2	3	2	1	18	50
3	P	2	1	3	2	1	2	1	3	2	17	47
4	L	3	2	2	1	2	2	3	2	1	18	50
5	P	3	1	2	1	2	3	2	2	2	18	50
6	L	2	2	2	1	2	2	1	3	2	17	47
7	P	2	3	2	2	3	1	2	2	3	20	55
Total skor yang diperoleh											124	
Skor Maksimal											252	
Rata-rata presentase (%)											49	

Tabel 5. Hasil Post-test

Subjek	P/L	Pre-test									Total	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	P	4	2	4	2	3	4	4	4	2	29	80
2	L	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34	94
3	P	4	3	4	2	2	2	3	4	3	29	80
4	L	4	3	4	3	3	3	4	4	3	31	86
5	P	4	4	4	3	3	3	4	4	3	32	88
6	L	4	2	3	3	2	3	4	2	2	25	69
7	P	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34	94
Total skor yang diperoleh											214	
Skor Maksimal											252	
Rata-rata presentase (%)											84	

Hasil penelitian pada tahap kedua ini diperoleh dari pengumpulan dan pengolahan data, dari pengumpulan data tersebut diperoleh hasil pree test dan post test

pemanasan dinamis selama 1 bulan dengan model permainan tradisional engklek yang telah dimodifikasi (model kotak persegi), dari hasil tersebut selanjutnya diolah dalam bentuk tabel dengan nilai persentase yang telah dihitung dengan hitungan statistik. Langkah awal yang dilakukan adalah dengan memasukkan data tersebut kedalam tabel kerja atau tabel analisis data dan kemudian direkapitulasikan hasilnya. Adapun data tersebut dapat dilihat pada tabel 4. Sedangkan dari hasil Tabel 5 hasil analisis post test terdapat peningkatan dari hasil nilai rata-rata presentase yang awalnya hanya 49% meingkat menjadi 84% setelah diberikan perlakuan. Dan setelah diberikan perlakuan yang awalnya hanya mendapatkan skor 139 meningkat menjadi skor 214 dari nilai maksimal 252.

Berdasarkan hasil penelitian pada dua model pengembangan permainan tradisional engklek yang telah dimodifikasi untuk upaya meningkatkan gerka motorik pada anak tunagrahita dapat ditarik kesimpulan memiliki pengaruh yang cukup signifikan, pernhataan atau hasil tersebut dapat dilihat dari data yang telah disampaikan diatas.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan pada pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan dan saran-saran yang berkaitan dengan hasil penelitian. Adapun pemaparan simpulan dan saran dari penelitian permainan engklek yang dimodifikasi ini. Permainan tradisional engklek yang dimodifikasi merupakan model yang dirancang sebagai model atau produk yang dibuat serta diciptakan untuk upaya meningkatkan gerak motorik pada anak tunagrahita, yaitu model atau bentuk dasar dari permainan tradisional engkelk yang pada umumnya berbentuk seperti “salib” tetapi dalam penelitian ini peneliti memodifikasinya dalam bentuk dan aturan mainnya. Permainan tradisional engklek yang dimodifikasi ini merupakan hasil pengembangan dari permainan tradisional engklek pada umumnya untuk belajar keterampilan dan juga bertujuan untuk meningkatkan gerak motorik khususnya pada anak tunagrahita dan dengan tujuan lain yaitu untuk tetap memperkenalkan permainan tradisional engklek di era kemajuan jaman dan kecanggihan jaman. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada pengaruh yang cukup signifikan dalam upaya untuk meningkatkan gerak motorik pada anak tunagrahita.

Model permainan tradisional engklek yang dimodifikasi dapat lebih efisien, lebih 5mudah dipahami dan layak untuk digunakan serta dapat meningkatkan gerak motorik terutama gerak motorik kasar pada anak tuna grahita yang bersekolah. Dari hasil analisis data, diskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, yaitu dari upaya untuk meningkatkan gerak motorik pada anak tunagrahita

dengan memodifikasi permainan tradisional engklek yang dimodifikasi cukup memberikan pengaruh yang signifikan dan baik untuk perkembangan motorik pada anak tunagrahita.

Berdasarkan kesimpulan diatas penelitian ini dapat berimplikasi yaitu : Sebagai bahan pertimbangan dalam menganalisis serta mengetahui gerak motorik pada anak tunagrahita dalam melakukan permainan tradisional engklek yang telah dimodifikasi, dengan harapan anak tunagrahita mampu dan antusias melakukan permainan tradisioanal engklek untuk merangsang gerak motoriknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, R., & Muhamad, S. T. Technology Innovation and Learning Media in Industrial Revolution Era 4.0 (Blended Learning) in Physical Education. In International Proceedings Conferences Series, 2(1), 120-122, 2020.
- Ardiwinanti A.A, Suherman, & Dinata, M. Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional. Tangerang: Penerbit Cerdas Jaya, 2006.
- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. Jurnal Keolahragaan, 2(2), 119-129, 2014.
- Atmaja, Jati Rinakri. Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus. Bandung. PT Remaja Rosdakarya, 2018
- Bandi Delphie. Pembelajaran Anak Tunagrahita. Bandung: PT Refika Aditama, 2010. Bangun, S. Y. Pengembangan Pengetahuan Anak Difabel Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Outbound. Journal Physical Education, Health and Recreation, 1 (1), 70 -77, 2016.
- Bangun, S. Y. Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikandi Indonesia. Publikasi Pendidikan, 6(3), 2016.
- Beltasar Tarigan. Penjas Adaptif Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2000 Hasan, dkk. Landasan Pendidikan. Tahta Media Group, 2021.
- Hughes, F.P. Children, play, and development, (4th edition). USA: Sage Publications, 2010.
- Karal, Hasan., dkk. “Educational Computer Games for Developing Psycomotor Ability in Children With Mental Impairment.” Procedia Sosial and Behavioral Sciences (9):996-1000, 2010.
- Meimulyani, Y., & Tiswara, A. Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: Luxima, 2013.
- Mulyani, Sri. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013.

- Nugroho, A., & Mareza, L. Model dan Strategi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus dalam Setting Pendidikan Inklusi. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(2), 145-156, 2016.
- Pradana, F. G. A., Setyaningsih, A. F., Rahmawati, R. N., Anisa, A. N., Tinha, R. A., Analisis Validasi Pengembangan Moderen Pada Siswa Tunagrahita di SLB Siswa Budhi Surabaya. *JOSSEAE (Journal of Sport Science and Education)*,3(2), 98-102, 2018.
- Rahmawati, Ami. Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4- 3 Tahun. Bandung. Sandiarta Sukses, 2009.
- Rosdiani, D. Dinamika olahraga dan pengembangan nilai. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Rochyadi, E. Modul Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita. Modul tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.
- Sukriadi, S., & Arif, M. Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Berbasis Permainan Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*. Vol. 5: hal 12-24, 2021.
- Sunanto, J., & Hidayat, H., Desain Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus dalam Kelas Inklusif. *Jassi Anakku*, 17(1), 47-55, 2017.
- Sugiyono. Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1, 2015.
- Undang-Undang Republik Indonesia no. 8. Penyandang Disabilitas. Jakarta, 2016.
- Hasan, dkk. Landasan Pendidikan. Tahta Media Group, 2021. Hughes, F.P. Children, play, and development, (4th edition). USA: Sage Publications, 2010.
- Wulandari, Retno. Strategi Pengembangan Perilaku Adaptif Anak Tunagrahita Melalui Model Pembelajaran Langsung. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.