

EGRANG BATOK UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MOTORIK KASAR SISWA TUNANETRA

Indra Lutfi Andrian dan Ehan

Departemen Pendidikan Khusus
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
lutfi.andrian21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan tradisional egrang batok terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa tunanetra di SLBN-A Citeureup. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan *Single Subject Research* dengan desain penelitian A-B-A. Subjek penelitian ini adalah satu orang siswa tunanetra kelas 6 SDLB berinisial MH yang mengalami hambatan pada motorik kasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes praktik dimana penilaiannya berdasarkan instrumen. Instrumen yang dibuat berupa instrument gerak berjalan dan keseimbangan. Analisis data yang digunakan yaitu dengan statistik deskriptif. Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa egrang batok. Egrang batok merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan *mean level* kemampuan awal MH pada tahap *baseline-1* (A-1) sebesar 26,67 % kemudian pada tahap intervensi (B) *mean level* kemampuan MH mengalami peningkatan menjadi 58,86% dan besarnya *mean level* MH pada tahap *baseline-2* (A-2) menjadi 71,33%. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar MH.

Kata Kunci : Tunanetra, egrang batok, keterampilan motorik kasar

Pendahuluan

Tunanetra menurut Lowenfeld (Sunanto, 2013 hlm. 45) “tunanetra memiliki tiga keterbatasan yaitu keterbatasan dalam hal luas dan variasi pengalaman, keterbatasan dalam bergerak dan mobilitas, dan keterbatasan berinteraksi dengan lingkungan.” Keterbatasan dalam bergerak atau mobilitas dikarenakan kurangnya pengalaman dalam bergerak dan hilangnya proses imitasi yang dilakukan dikarenakan hilangnya fungsi penglihatan.

Kemampuan motorik merupakan penunjang keseharian siswa tunanetra salah satunya motorik kasar terutama dalam orientasi dan mobilitasnya. Motorik terbagi menjadi beberapa aspek, salah satunya adalah motorik kasar. Menurut Hurlock (1978, hlm. 150) “Motorik adalah perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak.” Motorik kasar berkembang lebih dulu daripada motorik halus, misalnya anak akan lebih memegang benda – benda dengan ukuran yang besar daripada benda yang kecil. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena dengan motorik kasar mereka bisa melakukan aktifitas sehari-hari. Tanpa mempunyai gerak yang bagus seperti berlari, melompat dan mendorong seseorang akan dihadapkan pada hambatan dalam mobilitasnya. Karena itu perlu adanya pelatihan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak karena anak erat kaitannya dengan dunia bermain.

Salah satu bentuk penanganan yang efektif dan menyenangkan dalam rangka peningkatan motorik kasar adalah melalui permainan. Menurut Misbach (Haerani, 2013, hlm. 90) bahwa “permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian dapat dipahami bahwa dalam suatu permainan terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu”. Permainan yang dikenal saat ini terdiri dari permainan *modern* dan permainan tradisional. Ada beberapa jenis permainan tradisional di antaranya adalah permainan egrang batok, permainan bakiak, permainan egrang bambu, permainan gobak sodor, permainan gatrik dan lain-lain.

Egrang menurut Achroni (Siahaan 2012, hlm. 4) “merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer, permainan ini dikenal di berbagai wilayah di nusantara. Selain menggunakan bambu, engrang dapat pula dibuat menggunakan batok kelapa”. Permainan egrang batok juga akan meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan dan tangan, sehingga dapat melatih keseimbangan serta kelenturan tubuh. Saat bermain egrang batok, anak harus berjalan diatas batok kelapa yang memiliki luas permukaan dengan diameter sekitar kurang lebih 10 cm, sehingga keseimbangan sangat dibutuhkan untuk bermain permainan ini.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mendapati peserta didik di SLBN-A Citeureup yang mengalami permasalahan dalam hal motorik kasar yaitu permasalahan dalam berjalan. Cara berjalan tersebut cenderung diseret dan posisi tubuhnya juga cenderung serong ke kiri ketika berjalan. Dari cara berjalan tersebut, akan mengalami beberapa permasalahan di antaranya adalah hambatan mobilitas dan perkembangan motoriknya. Oleh karena itu peneliti meyakini bahwa dengan diberikannya media egrang batok dapat mempengaruhi keterampilan motorik kasarnya terutama aspek gerak berjalan dan keseimbangannya. Selain itu, permainan tradisional egrang batok ini juga bisa dijadikan solusi media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan rancangan *Single Subject Research (SSR)*, dengan pola desain tunggal penelitian pada bidang modifikasi perilaku dengan kategori desain pengulangan (*reversal*) yaitu model A-B-A. Menurut Rosnow Rosenthal (Sunanto, 2005, hlm. 56) “Desain Eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu desain kelompok dan desain subyek tunggal. Desain kelompok memfokuskan pada data yang berasal dari kelompok individu, sedangkan subyek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian”. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 72) “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (*treatment*)”.

Metode penelitian eksperimen yang dilakukan pada subjek tunggal bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang terhadap perilaku yang ingin dirubah dalam waktu tertentu. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A yang terdiri dari tiga tahapan kondisi, yaitu A-1 (*baseline1*), B (Intervensi), dan A-2 (*baseline 2*).

Hasil Penelitian

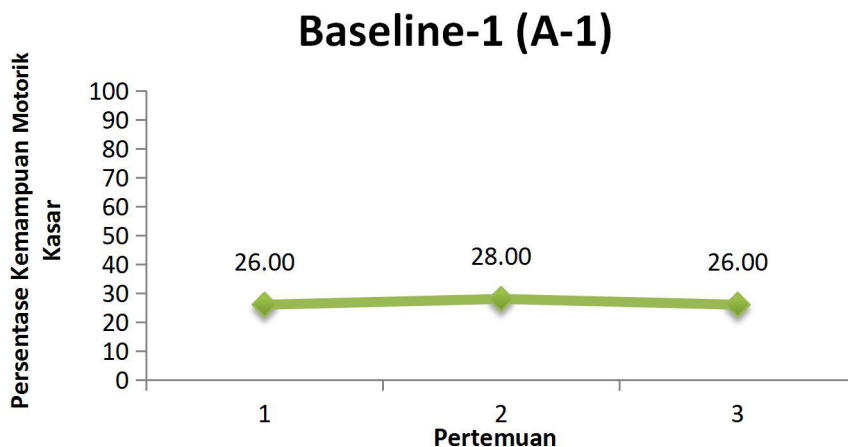
Penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baselin-2* (A-2). Pada *baseline-1* (A-1) anak diberikan tes perlakuan selama tiga kali, hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang stabil pada kemampuan awal subjek. Pada tahap ini subjek

tidak diberikan perlakuan (intervensi) karena untuk mengetahui kemampuan awal motorik kasar pada anak. Pada tahap kedua yaitu tahap intervensi (B), pada tahap ini anak diberikan intervensi menggunakan permainan tradisional egrang batok selama tujuh kali pertemuan. Pada tahap ketiga, yaitu tahap *baseline-2* (A-2), anak diberikan tes perlakuan selama tiga kali untuk melihat kemampuan motorik kasar.

1. *Baseline-1* (A-1)

Hasil persentase MH pada tahap *baseline-1* (A-1) jika digambarkan dengan grafik adalah sebagai berikut :

Grafik 1
Kemampuan Motorik Kasar Tahap *Baseline-1* (A-1)

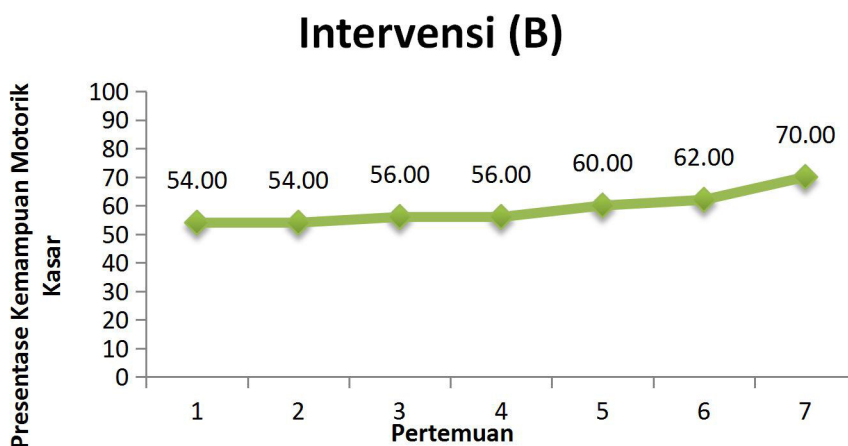


2. Intervensi

Pengambilan data pada tahap intervensi dilakukan sebanyak tujuh kali. Setiap pertemuannya anak diberikan tes kinerja sesuai dengan instrumen kemampuan motorik kasar.

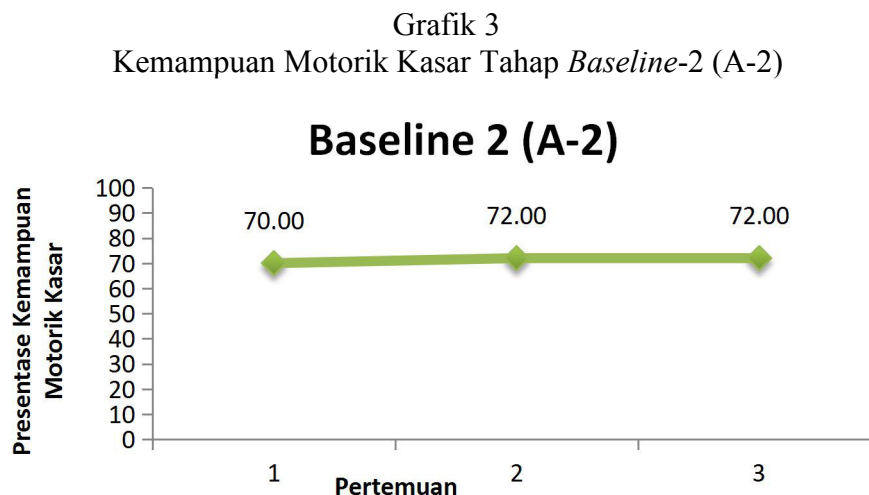
Hasil persentase MH pada tahap intervensi jika digambarkan dengan grafik adalah sebagai berikut :

Grafik 4.2
Kemampuan Motorik Kasar Tahap Intervensi (B)

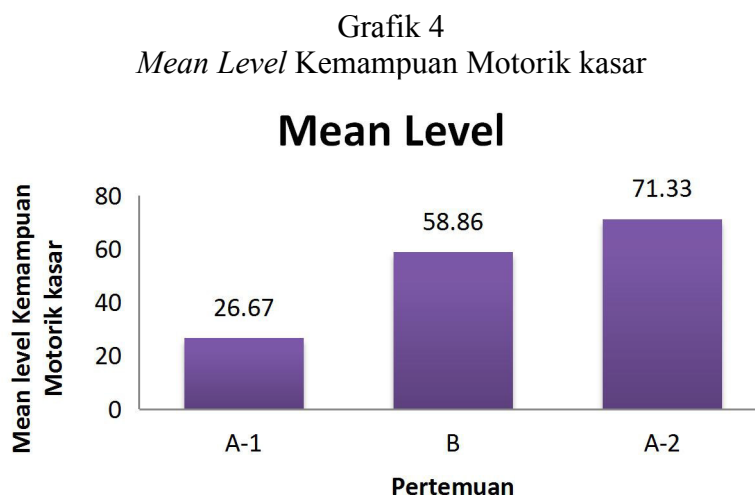


3. *Baseline-2 (A2)*

Pengambilan data pada tahap *baseline-2 (A-2)* dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Setiap pertemuannya, anak melakukan tes kinerja sesuai dengan instrumen kemampuan motorik kasar. Jika digambarkan dengan grafik, hasil persentase MH pada *baseline-2 (A-2)* adalah sebagai berikut :



Untuk mengetahui peningkatan *mean level* kemampuan motorik kasar dari setiap kondisi yaitu pada kondisi *baseline-1 (A-1)*, kondisi intervensi (B), dan kondisi *baseline-2 (A-2)* dapat divisualisasikan dalam grafik berikut ini :



Grafik di atas menunjukkan terdapat peningkatan pada *mean level* kemampuan motorik kasar subjek MH. Hal ini terlihat dari *mean level* pada *baseline 1 (A-1)* sebesar 26,67 %, tahap intervensi (B) sebesar 58,86% dan tahap *baseline 2 (A-2)* sebesar 71,33%.

Pembahasan

Ketunanetraan merupakan hambatan pada pengelihatian secara fungsional. Sumber informasi terbesar yang didapat oleh manusia bersumber dari pengelihatian. Anak dengan hambatan pengelihatian secara otomatis dapat kehilangan banyak informasi terutama

pengalaman dari pengelihatannya. Selain itu, banyak dampak lain dari ketunanetraan salah satunya adalah dampak pada gerak dasar motorik kasar. Anak dengan hambatan pengelihatannya cenderung kaku dan gerakannya tidak optimal. Menurut Hosni (Tanpa tahun, hlm. 192) bahwa “tidak dapat disangkal lagi, dengan hilangnya penglihatan pada seseorang berakibat langsung pada kemampuan gerakannya. Sebab sebagian besar keterampilan gerak dan tugas gerakan suatu aktivitas diperoleh dari meniru apa yang dilihat. Apa yang dilihat tidak hanya menyebabkan anak dapat meniru gerakan orang lain, tetapi juga dapat merangsang anak untuk aktif melakukan gerak”. Oleh karena itu banyak hal yang dapat dioptimalisasi dalam memberikan stimulus pada anak tunanetra. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar aspek gerak berjalan dan keseimbangan adalah penggunaan media pembelajaran berupa penggunaan permainan tradisional egrang batok. Seperti yang dikemukakan oleh Harsono (dalam Yusup 2013, hlm 2) bahwa “dalam memainkan permainan egrang batok ada salah satu aspek yang berpengaruh dan mutlak dimiliki oleh seorang pemain yang akan memainkan permainan tradisional egrang batok ini. Dimana aspek tersebut yaitu aspek keseimbangan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan egrang batok dalam peningkatan kemampuan motorik kasar aspek gerak berjalan dan aspek keseimbangan peserta didik tunanetra.

Berdasarkan hasil analisis pengolahan data yang telah dilakukan dan disajikan dalam bentuk grafik garis maupun batang dengan menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A1-B-A2 yang dilakukan sebanyak 13 pertemuan, dimana 13 pertemuan ini terdiri dari tiga pertemuan pada tahap *baseline-1* (A-1), tujuh pertemuan pada tahap intervensi (B) dan tiga pertemuan pada tahap *baseline-2* (A-2).

Pada tahap *baseline-1* (A-1) dilakukan pengambilan data awal hingga perolehan data menunjukkan stabil, dengan estimasi kecenderungan arah mendatar (=) dengan perubahan level 0%. Setelah data stabil peneliti melanjutkan pada tahap intervensi (B). Pada tahap intervensi estimasi kecenderungan arah menunjukkan peningkatan (+) dengan perubahan level +16,00%, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan dari tahap *baseline-1* (A-1) ke tahap intervensi (B) setelah diberikan intervensi menggunakan egrang batok. Hingga berdampak pada peningkatan kemampuan motorik kasar dibandingkan pada tahap *baseline-1* (A). Setelah data pada intervensi (B) stabil dan pada pertemuan dua terakhir menunjukkan progress yang lebih tahap intervensi dihentikan dan dilanjutkan pada tahap *baseline-2* (A-2). Hasil analisis dalam kondisi pada tahap *baseline-2* (A-2) menunjukkan estimasi kecenderungan arah meningkat (+) dengan perubahan level +2,00%.

Hasil analisis antar kondisi menunjukkan perubahan level sebesar + 28,00% dari tahap *baseline-1* (A-1) ke tahap intervensi (B). Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik dengan menggunakan egrang batok. Peningkatan kemampuan gerak motorik kasar juga dapat dilihat dari peningkatan *mean* level dari 26,67% pada tahap *baseline-1* (A-1) berubah menjadi 58,86% pada tahap intervensi (B) dan pada tahap *baseline-2* (A-2) berubah menjadi 71,33%. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan gerak motorik kasar anak. Dengan demikian media egrang batok dapat meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar anak tunanetra di kelas 6 SDLB.

Daftar Pustaka

- Hurlock, Elizabeth (1978). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi ke Enam. Jakarta : Erlangga.
- Hosni, Irham (tanpa tahun). *Buku Ajar Orientasi Dan Mobilitas*. Bandung: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Siahaan, Hasnah. 2014. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Egrang Batok Kelapa Di Ra Al-Hidayah Medan. (Tesis). Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan
- Sugiyono, (2016) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sunanto, Djuang. dkk (2013) *Anak Berkebutuhan Khusus*. Jurusan Pendidikan Khusus. Fakultas Ilmu Pendidikan Indonesia. Universitas Pendidikan Indonesia.
- _____. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. CRICED University of Tsukuba