

Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Disabilitas Rungu Melalui Permainan Sirkuit

PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR PADA ANAK DISABILITAS RUNGU MELALUI PERMAINAN SIRKUIT**Yolavi Listiono Putri*, Dwi Cahyo Kartiko**Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga,
Universitas Negeri Surabaya
*yolaviputri@mhs.unesa.ac.id**ABSTRAK**

Kemampuan motorik adalah kemampuan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi. Kemampuan motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Anak-anak memiliki hubungan yang kuat dengan kemampuan motorik, salah satunya anak disabilitas rungu. Anak disabilitas rungu adalah anak yang kesulitan mendengar. Permainan sirkuit sendiri adalah permainan yang terdiri dari beberapa stasiun dan setiap stasiun memiliki tugas gerak yang berbeda. Permainan sirkuit salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik anak, terutama anak disabilitas rungu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak disabilitas rungu melalui permainan sirkuit pada siswa SDLB-B Karya Mulia 2 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *one group pre test-post test design*, dan kelas IV, V, VI sebagai sampelnya. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, yaitu *pre-test*, *treatment* dan *post-test*. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji-t, taraf signifikan 0.05 dengan nilai $t_{test} 4.53 > t_{tabel} 2.83$, yang menunjukkan hipotesis alternatif diterima. Berdasarkan hasil analisa statistik dari peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak disabilitas rungu melalui permainan sirkuit, dapat dibuktikan dengan rata-rata *pre-test* 11.07 dan pada saat *post-test* menjadi 12.79 sehingga ada selisih 1.73 pada rata-rata nilai siswa dengan peningkatan hasil tes sebesar 18.52%. Dengan demikian melalui permainan sirkuit dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan motorik kasar pada siswa disabilitas rungu.

Kata Kunci: Keterampilan Motorik, Anak Tunarungu, Permainan Sirkuit.**ABSTRACT**

Motor skill is an ability to control physical movement through the activities of nerve center, nerve and coordinated muscle. Motor skill is divided into two groups, namely gross motor skills and fine motor skills. Children need to develop their gross motor skills properly, including deaf disabled children. Those children have difficulty in hearing. Circuit game is a game which consists of several stations. Each station has a specific motion task. Circuit games is an effective way to improve students' motor skills, especially students with special needs, in this case is the deaf. The purpose of this study is to improve the gross motoric skills of deaf children through circuit games for students of Karya Mulia 2 special elementary school of Surabaya. This is an experimental research using a one group pre-post test design, while class IV, V, VI become the sample. The data collection in this study has been conducted for about 4 meetings; pre-test, treatment and post-test. This was evidenced by using the t-test, a significance level of 0.05 with a t test value of $4.53 > t_{table} 2.83$, which indicates an alternative hypothesis is accepted. Based on the results of statistical analysis, The improvement in gross motor skills in deaf children through circuit games can be proven with the pre-test average of 11.07 points and 12.79 points in the post-test. So on average, there is 1.73 difference points of student scores with an increase in test results of 18.52%. In conclusion, Circuit training can be used to improve the ability of gross motor skills in deaf students.

Keywords: Motor Skill, Deaf Children, Circuit Game.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah ujung tombak negara untuk memajukan sumber daya manusia, agar terwujudnya sumber daya manusia yang unggul dan berkompeten dalam bidangnya. Salah satunya yaitu pada pembelajaran PJOK. Menurut Hartono, dkk (2013: 2) bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan Jasmani Kesehatan Adaptif di sekolah dijadikan sebagai sarana dan prasarana untuk aktivitas jasmani bagi siswa penyandang disabilitas dan berdasarkan landasan UU RI No. 19 Tahun 2011 tentang hak-hak penyandang disabilitas dimana setiap siswa tersebut mempunyai hak yang sama dengan semua siswa yang normal yaitu memperoleh pendidikan dan pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan. Yang bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual. Pendidikan Jasmani Kesehatan Adaptif dilakukan dengan berbagai macam aktivitas olahraga seperti: Renang, Senam, Permainan. Permainan sebagai salah satu bentuk aktivitas jasmani yang memiliki ruang lingkup tersendiri, yaitu dengan ruang lingkup, ranah dan batasan-batasannya sendiri, Nurkholis dkk (2015:3). Menurut UU RI No. 8 tahun 2016 mengenai penyandang disabilitas yaitu setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan berdasarkan kesamaan hak.

Perkembangan motorik merupakan aspek penting untuk perkembangan anak dengan berbagai macam aktivitas gerak. Menurut Hurlock (dalam Mulyani, 2018:18) Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot terkoordinasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa gerakan motorik adalah suatu gerakan yang dikendalikan oleh otak dan didukung dengan fungsi organ tubuh seperti otot besar (motorik kasar) atau otot kecil (motorik halus). Permainan adalah salah satu alternatif yang membantu untuk meningkatkan motorik pada anak karena melalui tugas gerak yang menyenangkan. Menurut kasih (2018) permainan sirkuit adalah model pelatihan yang terdiri dari beberapa stasiun yang disusun dalam lingkaran agar kelompok otot bekerja secara berurutan dari stasiun ke stasiun.

Dengan melalui pengembangan permainan sirkuit dan mengetahui kemampuan motorik siswa maka permainan ini dapat dijadikan inovasi lain untuk guru memberikan tugas gerak baru yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motorik pada siswa. SDLB Karya Mulia 2 Surabaya merupakan sekolah yang menerima anak berkebutuhan khusus salah satunya adalah tunarungu yang hampir seluruh siswanya kesulitan dalam melakukan tugas gerak saat pelajaran PJOK, karena keterbatasan yang mereka miliki. Anak disabilitas rungu juga memiliki kelemahan selain tidak bisa mendengar juga sulit untuk berkomunikasi karena sejak bayi minimnya kosakata yang mereka dengar oleh sebab itu anak disabilitas rungu cenderung diam. Berdasarkan hasil

wawancara pada 13 November 2018 dengan salah satu guru kelas dan kepala sekolah SDLB Karya Mulia 2 Surabaya pembelajaran PJOK hanya dilakukan satu minggu sekali dengan olahraga bersama yang diikuti oleh semua siswa kelas satu sampai dengan kelas enam, dan timbul permasalahan lain yaitu pembelajaran PJOK tidak ditangani langsung oleh guru olahraga melainkan ditangani oleh guru kelas. Maka dari itu karena kurangnya berbagai aktivitas gerak yang dimiliki siswa serta pembelajaran yang tidak ditangani langsung oleh orang yang berkompeten pada bidang olahraga, penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa mealalui permainan sirkuit, agar siswa dapat semangat dan mendapat pengalaman baru melakukan aktivitas gerak pada saat pembelajaran PJOK. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka telah dilakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Disabilitas Rungu Melalui Permainan Sirkuit".

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, penelitian eksperimen semu yang berarti perlu adanya perlakuan (*treatment*).

Desain penelitian menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Maksom (2018:63). Populasi peneliti adalah seluruh siswa yang berada di kelas IV, V, dan VI di SDLB-B Karya Mulia 2 Surabaya yang berjumlah 22 siswa, yaitu 12 putra dan 10 putri. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu sebuah teknik yang sebelumnya sudah diketahui karakteristiknya, dalam *purposive sampling* kriteria ditentukan oleh peneliti sendiri sesuai dengan tujuan penelitian dengan menggunakan siswa disabilitas rungu (Maksom, 2018: 7).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa hal yang akan disajikan dalam pembahasan sebagai berikut:

a. Deskripsi Data

Deskripsi data ini membahas tentang rata-rata standar deviasi, uji normalitas, uji beda, dan presentase peningkatan dari data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dalam kemampuan tes keterampilan motorik kasar *standing broad jump* dan *shot-put* pada siswa kelas VI, V dan VI SDLB-B Karya Mulia 2 Surabaya.

Tabel 1. Deskripsi Data Pre-test dan post-test

Deskripsi Data	Pre-test	Post-test	Selisih
Rata-rata	11,07	12,79	1,73
Min	3,40	3,70	0,3
Max	20,27	21,72	1,45
Standar Deviasi	4,35	4,75	0,4
Varian	243,54	281,54	38
Peningkatan	18,52%		

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Mulai dari rata-rata *pre-test* 11,07 dan pada saat *post-test* menjadi 12,80 sehingga ada selisih 1,73 pada rata-rata nilai siswa. Kemudian ada nilai maksimal siswa pada *pre-test* adalah 20,27 dan pada

post-test 21,72 sehingga selisih 1,45. Nilai minimal siswa dari *pre-test* adalah 3,40 dan nilai minimal siswa pada *post-test* adalah 3,70. Standar Deviasi (SD) pada *pre-test* adalah 4,35 dan *post-test* adalah 4,75 sehingga selisihnya 0,4. Pada varian *pre-test* 243,54 dan pada *post-test* adalah 281,54. Dengan peningkatan hasil tes keterampilan motorik kasar siswa adalah 18,52%.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal.

Tabel 2. Hasil Hitung Uji Normalitas

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
P-Value	0,200	0,200
Signifikan	0,05	0,05
Kategori	Normal	Normal

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa data dari semua variabel memiliki p (Sig) > 0.05, maka semua variabel berdistribusi normal.

c. Uji Beda

Tabel 3. Hasil Hitung Uji Hipotesis atau Uji Beda

	N	Rat a- rata	t- hitun g	t- tab el	Sig	Alp ha (α)	Keteran gan
<i>Pre - test</i>	22	11,07	4,525	2,83	0,00	0,05	Signifik an
<i>Pos t- test</i>		12,79					

Berdasarkan tabel 3 hasil Uji T diketahui rata-rata *pre-test* adalah 11,07 dan rata-rata *post-test* adalah 12,97. Kemudian nilai t-hitung diabsolutkan menjadi 4,525 dengan signifikan 0,00. Nilai t-tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ df 21 adalah 2,83. Dari data diatas diketahui bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($4,525 > 2,83$). Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV, V, dan VI di SDLB-B Karya Mulia 2 Surabaya, bahwa melalui permainan sirkuit dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa. Siswa jadi lebih aktif bergerak karena mendapat banyak variasi dalam tugas gerak permainan sirkuit, namun ada beberapa kendala dalam melaksanakan penelitian salah satunya adalah tentang berkomunikasi dengan siswa karena keterbatasan yang mereka miliki.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan motorik kasar melalui permainan sirkuit pada siswa kelas IV, V dan VI di SDLB-B Karya Mulia 2

Surabaya. Besarnya pengaruh permainan sirkuit terhadap keterampilan motorik kasar pada siswa kelas IV, V dan VI di SDLB-B Karya Mulia 2 Surabaya dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai *pre-test* 11,07% dan pada saat *post-test* menjadi 12,79% sehingga selisih 1,73% pada rata-rata nilai siswa.

2. Adapun peningkatan hasil keterampilan motorik kasar melalui permainan sirkuit adalah sebesar 18,52%.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini, Adapun saran sebagai berikut:

1. Bagi guru sebaiknya memberikan permainan sirkuit sebagai metode untuk siswa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya membuat siswa tidak bosan dan lebih aktif dalam melakukan olahraga.
2. Bagi siswa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan sirkuit dengan lebih semangat serta antusias karena banyaknya variasi tugas gerak yang ada dalam permainan sirkuit.
3. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa harus memperhatikan karakter (keterbatasan anak disabilitas yang mereka miliki) dan perilaku siswa dalam berkomunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Decarpio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press.

Kamila, Putri. 2018. *Hubungan antara Status Gizi dengan Kemampuan Motorik pada Anak Disabilitas Rungu*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Kasih, Indra. 2018. Development of Learning Model Smash Volleyball Based Circuit. (www.ijsr.net) diakses pada 02 November 2018.

Limestone.2012. <http://www.limestone.on.ca/lesaa/shotput.file/image008.jpg>. (diakses pada 05 November 2018).

Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

Sugiyanto. 2007. *Perkembangan dan belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka

Susanto. 2015. Pengaruh Latihan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani dan Ketepatan Membidik Panahan Pada Anak Usia Dini. (www.researchgate.net) diakses pada 09 Desember 2018.

Researchgate. 2015. <http://www.researchgate.net/figure/-standing-broad-jump-test>. (diakses pada 05 November 2018).

UU RI No.19 Tahun 2011 Mengenai Hak-Hak Penyandang Disabilitas. bphn.go.id, diakses pada 10 November 2018.

UU RI No.8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas. pug-pupr.go.id, diakses pada 10 November 2018.

Wasita, A. 2012. *Seluk Beluk Tunarungu & Tunawicara Serta Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta: Javalitera.

