

**Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan di SLB**Julianus Bukit^{1✉}, Harry Pramono²Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia¹²**History Article**

Received : 25 February 2021

Accepted : November 2021

Published : November 2021

Keywords*Motorik Kasar;
Tunagrahita Ringan;
Permainan Tradisional
Gobak Sodor***Abstract**

Tujuan penelitian yaitu mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kemampuan gerak motorik kasar pada siswa tunagrahita ringan di SLB YKPC GBKP Alfa Omega. Metode penelitian menggunakan eksperimen dengan desain penelitian "pre test dan post test group". Siswa tunagrahita SLB Alfa Omega, Populasi sebanyak 16 orang, sampel sejumlah 16 orang dengan teknik purposive sample. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu permainan tradisional gobak sodor serta variabel terikat yaitu kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita ringan. Analisis data dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata lari 50m kelompok kontrol pre test 11,46 dan post test 11,09 terjadi peningkatan sebesar 3% dan untuk kelompok eksperimen pre test 10,18 dan post test 9,00 terjadi peningkatan sebesar 12%, peningkatan rata-rata shuttle run kelompok kontrol pre test 17,99 dan post test 17,78 terjadi peningkatan sebesar 1% dan kelompok eksperimen pre test 17,73 dan post test 17,00 terjadi peningkatan sebesar 4%, peningkatan uji jatuhkan kelompok eksperimen sebesar pre test 30,88 dan post test 31,00 terjadi peningkatan sebesar 0% dan kelompok eksperimen pre test 32,00 dan post test 24,25 terjadi peningkatan sebesar 24%. Jadi dapat disimpulkan bahwa peningkatan kelompok eksperimen lebih baik di bandingkan dengan kelompok kontrol.

Abstract

The purpose of the study was to determine the effect of the traditional game gobak sodor on increasing gross motor skills in mild mentally retarded students at SLB YKPC GBKP Alfa Omega. The research method used was an experiment with a "pre-test and post-test group" research design. Mild intellectual students of SLB Alfa Omega with population of 16 people, the sample is 16 people with purposive sample technique. The research variables consisted of independent variables, namely the traditional gobak sodor game and the dependent variable, namely the gross motor skills of mild intellectual student. Data analysis was conducted by normality test and homogeneity test. The results of the study can be concluded that there was an increase in the average 50m run in the control group pre test 11.46 and post test 11.09 an increase of 3% and for the experimental group pre test 10.18 and post test 9.00 there was an increase of 12%. the average shuttle run of the control group pre test 17.99 and post test 17.78 an increase of 1% and the experimental group pre test 17.73 and post test 17.00 an increase of 4%, the increase in the drop test in the experimental group was pre-test test 30.88 and post test 31.00 an increase of 0% and the experimental group pre-test 32.00 and post-test 24.25 an increase of 24%. So it can be concluded that the improvement of the experimental group is better than the control group. group is better than the control group.

How To Cite:

Bukit, J., & Pramono, H., (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan di SLB. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(2), 439 – 446.

✉ Corresponding author :

E-mail : bukitlejulianus110@gmail.com

© 2021 Universitas Negeri Semarang

p-ISSN 2723-6803

e-ISSN 2774-4434

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 1 butir 1, pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensii dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik,serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat maupun bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam membentuk kepribadian, keterampilan, dan nilai-nilai kehidupan untuk menyiapkan SDM bagi pembangunan bangsa dan negara.

Ahli psikologi pendidikan Amerika Serikat Benjamin S Bloom menyatakan bahwa pembelajaran manusia berlaku dalam 3 bidang yaitu bidang kognitif, bidang afektif dan bidang psikomotor. Pembelajaran kognitif yaitu ranah yang mencakup kegiatan mental(otak) yang meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, pengenalan dan pemahaman. Pembelajaran afektif yaitu ranah yang berhubungan dengan sikap nilai perasaan emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan belajar mengajar seperti menanggapi, mengelola dan penilaian. Pembelajaran psikomotor yaitu ranah yang meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerak refleks, keterampilan gerak dasar, ketepatan serta ekspresif seperti meniru, memanipulasi, pengalamiahan dan artikulasi.

(Utama, 2011) Mengemukakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian pendidikan yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan pada umumnya. Anak akan memperoleh berbagai macam pengalaman yang berharga melalui aktivitas jasmani untuk kehidupan seperti kecerdasan, perhatian, emosi, kerjasama, keterampilan, pengalaman berharga lainnya.

(Awalia, 2016) Menjelaskan bahwa seluruh anak yang terlahir di dunia ini memiliki berbagai macam kondisi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Dengan adanya perbedaan tersebut maka setiap anak meiliki kebutuhan khusus yang harus dipenuhi. Namun, ada beberapa anak yang terlahir normal. Anak berkebutuhan khusus merupakan salah satu bagian dari keanekaragaman manusia, mereka

juga memiliki kebutuhan serta hak yang sama khususnya dalam bidang pendidikan.

(Desiningrum, 2016) Mengungkapkan bahwa anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan penanganan khusus karena adanya gangguan perkembangan mental dan intelektual sehingga berdampak pada perkembangan dan kelainan yang dialami anak. Berkaitan dengan istilah disability, maka anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki keterbatasan salah satu atau beberapa kemampuan baik itu bersifat fisik seperti tunarungu dan tunanetra maupun bersifat psikologis seperti autism dan tunagrahita. Anak berkebutuhan khusus umumnya terdiri dari anak yang mengalami keterlambatan dan gangguan dalam perkembangannya, sehingga memerlukan penanganan khusus untuk meningkatkan kemampuan, baik kemampuan motoriknya maupun kemampuan psikologi anak tersebut. (Suhueb, 2018).

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Selain memberikan manfaat nilai-nilai luhur, permainan tradisional juga bertujuan memberikan manfaat dalam pertumbuhan atau perkembangan anak. (Iswinarti, 2016). Beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi tidak mudah menyerah, bereksplorasi dan bereksperimen dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Permainan tadisional yang dilakukan anak, semua kegiatan menjadi penting yang strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh. (Rakhmawati, 2011).

Permainan tradisional memiliki fungsi yang baik untuk perkembangan anak baik secara fisik, mental, melatih kecerdasan otak kiri dan kanan. (Meiriani Armen, 2017). Namun pada zaman sekarang permainan tradisional sudah hampir tidak pernah dimainkan anak karena perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, sehingga pada saat ini rata-rata anak bermain menggunakan gadget sehingga tidak tau bahwa sangat banyak fungsi dan manfaat dari bermain olahraga tradisional seperti meningkatkan solving anak, menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, mengembangkan keterampilan sosial dan merupakan wadah mengekspesikan emosi anak.

Anak tunagrahita merupakan anak yang dalam perkembangan mental dan intelektualnya mengalami hambatan sehingga berdampak pada perkembangan kognitif dan prilaku adaptifnya, sehingga anak tersebut tidak mampu memusatkan pikiran, emosi tidak stabil, suka

menyendiri dan pendiam. (Novita Yosiani, 2014). Tunagrahita ringan adalah anak yang mampu mendengarkan dan berbicara tetapi memiliki beberapa kesulitan memahami konsep tertentu dan memiliki keterbatasan terkait bahasa ekspresif. Umumnya mereka secara sosial dapat menyesuaikan diri dengan baik dan dapat menjalani hidup mandiri setelah menyelesaikan sekolahnya (Rochyadi, 2015).

Anak yang normal dengan anak berkebutuhan khusus mempunyai kemampuan motorik kasar yang berbeda. Harus memiliki cara khusus untuk menerapkan pendidikan jasmani untuk anak tunagrahita dengan membuat suatu modifikasi permainan sederhana, mudah dan menarik sehingga anak tunagrahita ringan mampu mengikuti permainan tersebut dengan ceria dan dengan itu akan mencapai tujuan perkembangan motorik kasar anak tersebut. Menurut (Lubaba, 2017) pembelajaran motorik kasar berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan pembelajaran motorik anak dengan hiburan yang nyata sehingga terhindar dari perasaan bosan dan stres. Serta dengan pelaksanaan pembelajaran motorik kasar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan serta dapat menunjang keterampilan anak.

Menurut (Fathurrohman, 2003) menjelaskan bahwa untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, guru harus tau bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi, bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri. Syarat-syarat yang diperlukan guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif yaitu belajar secara aktif, baik mental maupun fisik, guru harus menerapkan banyak metode saat mengajar, memberikan motivasi, kurikulum yang baik dan seimbang dan membuat perencanaan sebelum mengajar.

Tujuan perkembangan motorik kasar bertujuan untuk memaksimalkan tumbuh kembang anak, sehingga mendukung optimalisasi perkembangan aspek lain seperti perkembangan kognitif (Hj. Sholatul Hayati, 2017). Menurut (Farida, 2016) perkembangan motorik kasar ini akan berkaitan dan berdampak pada perkembangan anak ke depannya. Motorik kasar yang tidak berkembang atau motorik kasar yang tidak sempurna akan sangat berpengaruh kepada tindakan sosial seperti kurang percaya diri yang kemudian akhirnya akan merasa tidak

percaya diri dengan teman sebayanya. Bila hal ini terjadi maka akan terjadi ketidakstabilan emosional pada anak yang tidak percaya diri. Oleh sebab itu perkembangan motorik kasar sangat penting dalam kehidupan anak.

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak menurut (Depdiknas, 2002:2) dalam (Keolahragaan, 2013) yaitu :

1. Mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan keterampilan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerjasama, mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.
2. Sebagai pemacu dan pertumbuhan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan anak.
3. Sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak.
4. Meningkatkan perkembangan emosional anak.
5. Meningkatkan perkembangan sosial dan menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat bagi kesehatan.
6. Melatih keterampilan dan ketangkasan gerak dan juga untuk melatih daya pikir anak.

(Hayati, 2017) Mengemukakan bahwa mengacu pada motorik kasar gerakan otot besar seperti keterampilan lokomotor (berjalan, berenang atau skipping) dan gerakan nonlokomotor (duduk, mendorong, dan menarik atau jongkok). Keterampilan motorik kasarnya besar gerakan otot, seperti keterampilan lokomotor (berlari, melompat, atau berenang) dan non-lokomotor (duduk, mendorong dan menarik. (Hidayanti, 2013) juga mengungkapkan bahwa motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan gerakan otot-otot besar dalam melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Kemampuan motorik dikategorikan menjadi 3 yaitu :

1. Kemampuan lokomotor yaitu kemampuan yang digunakan untuk menggerakkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti berjalan, berlari dan meluncur
2. Kemampuan non lokomotor yaitu kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak di tempat seperti berdiri dengan satu kaki, jalan ditempat, mengayunkan kaki.
3. Kemampuan manipulatif yaitu kemampuan yang dikembangkan ketika sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan tersebut lebih banyak melibatkan tangan dan kaki seperti gerakan melempar, memukul untuk melakukan berbagai gerakan.

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. Menurut (Ardiyanto, 2018) permainan tradisional adalah jenis olahraga permainan rakyat yang merupakan warisan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia yang dilestarikan dan yang tumbuh berkembang dalam suatu lingkungan masyarakat yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Salah satu manfaat dari permainan tradisional yaitu menjadi sarana untuk penanaman nilai-nilai karakter anak.

Menurut (Sari, 2019) permainan tradisional memiliki beragam permainan yang menarik dan mengandung nilai-nilai seperti pemecahan masalah, pemahaman masalah, menyusun strategi dalam pemecahan masalah dan mengeksplorasi solusi. Permainan tradisional memiliki fungsi dalam melatih kemampuan anak dalam membaca gerakan tubuh, melatih ketangkasan dan meningkatkan keterampilan komunikasi dan menyusun strategi keterampilan yang baik, melatih anak dalam belajar kelompok (Festiawan, 2020).

Permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional yang terdiri dari 2 grup yaitu grup jaga dan grup penyerang. Setiap pemain di grup jaga bertugas untuk menjaga dengan cara membuat penjagaan berlapis ke belakang sambil merentangkan tangan agar dapat menghalau dan menjaga agar tidak dapat dilalui oleh tim lawan. (Setiawan & Triyanto, 2014). Menurut (Acep Ruswan, 2018) istilah dari *gobak* yaitu dengan jenis permainan yang bertempat di sebidang tanah lapang yang telah diberi garis-garis segi empat, lalu dibuat menjadi bentuk petak-petak. Permainan gobak sodor dimainkan oleh anak-anak dengan melakukan aktivitas gerak bebas berputar. Sedangkan istilah *sodor* dalam permainan ini yaitu penjaga garis sumbu yang membagi dua garis-garis yang melintang dan *parallel*.

Permainan tradisional memiliki beragam permainan yang menarik dan sederhana dan setiap permainan mempunyai makna dan tujuan dari serangkaian permainan salah satunya yaitu permainan tradisional gobak sodor. Permainan gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan, sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan.

Seiring berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi sehingga pada saat ini permainan yang dimainkan oleh anak-anak yaitu game online dan sudah hampir melupakan permainan tradisional. Padahal permainan tradisional mampu meningkatkan motorik anak dan memiliki banyak manfaat khususnya terhadap anak yang membutuhkan khusus yang memerlukan modifikasi permainan untuk melakukan aktivitas gerak dan meningkatkan motorik kasar. Berdasarkan hal tersebut maka penulis mencoba untuk mengangkat tema skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Tunagrahita Ringan di SLB YKPC GBKP Alpha Omega".

METODE

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk melihat hubungan sebab akibat dari satu atau lebih variabel independen dengan satu atau lebih variabel kontrol (Setyanto, 2005).

Desain pendekatan pada penelitian ini yaitu pre-experimental dengan one group pre-test –post-test 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 YKPC Alfa Omega.

Variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional gobak sodor.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita siswa dari SLB YKPC GBKP Alpha Omega yang berjumlah 16 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa tunagrahita yang berjumlah 16 orang.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis komparatif dua sampel berkorelasi (terkait). Rumus yang digunakan dalam menganalisis data yaitu dengan menggunakan bantuan SPSS versi 22 melalui *Uji Paired TTest*. Alasan peneliti memakai rumus *Uji Paired Ttest* yaitu karena merupakan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu (Trihendradi, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen yaitu memberikan media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada siswa tunagrahita ringan berupa lari 50 meter, *shuttle run*, dan uji jatuhkan. Secara keseluruhan kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama yaitu pengumpulan data awal (*pre-test*), tujuannya adalah untuk pengelompokan sampel ke dalam dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol tidak diberi perlakuan berupa permainan tradisional gobak sodor dan kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan gobak sodor. Selanjutnya tahap kedua adalah pemberian perlakuan terhadap kedua kelompok sesuai dengan kelompoknya yaitu kelompok kontrol tidak melakukan permainan tradisional gobak sodor dan kelompok eksperimen melakukan permainan gobak sodor terlebih dahulu. Untuk tahap ketiga merupakan tahap terakhir dalam proses penelitian ini yaitu dengan cara melakukan *post-test* dengan tujuan mengukur kemampuan akhir sampel setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada 10 november-10 desember. Dalam penelitian ini menggunakan sampel yaitu siswa tunagrahita ringan di SLB YKPC Alpha Omega. Penelitian yang diangkat yaitu Penerapan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan di SLB YKPC Alfa Omega. Uji presentase peningkatan rata-rata siswa digunakan untuk mengetahui peningkatan presentase rata-rata nilai siswa secara keseluruhan. Dilakukan dengan rumus :

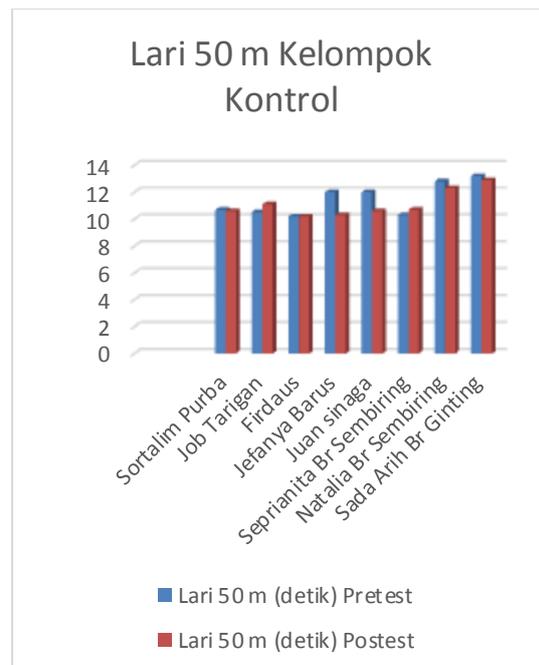
$$\text{peningkatan} = \frac{\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}}{\text{Nilai Awal}} \times 100\%$$

Peningkatan rata-rata lari 50m kelompok kontrol hasil dari pretest 11,46 postest 11,09 dan dari data tersebut bahwa terjadi peningkatan sebesar 3%. Rata-rata hasil dari lari 50m dari kelompok eksperimen hasil pretest 10,18, postest 9,00 terjadi peningkatan sebesar 12%. Peningkatan rata-rata hasil *shuttle run* kelompok kontrol hasil pretest yaitu 17,99 dan postest yaitu 17,78 dari data tersebut terjadi peningkatan sebesar 1%.

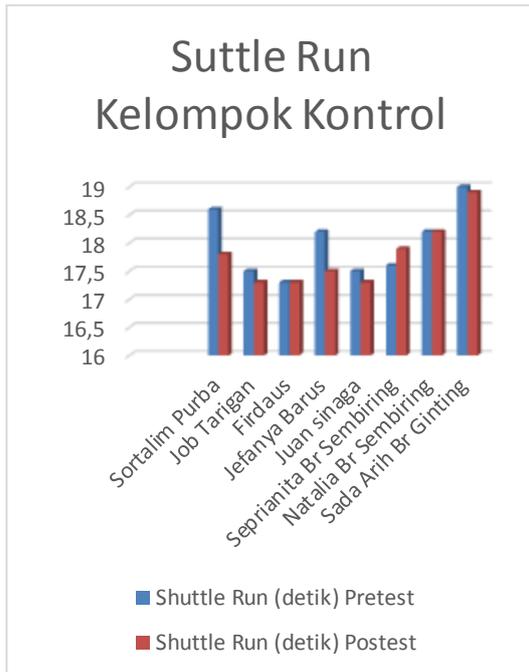
Rata-rata hasil *shuttle run* dari kelompok eksperimen hasil pretest yaitu 17,7 dan postest yaitu 17,00 terjadi peningkatan sebesar 4%. Peningkatan rata-rata hasil uji jatuhkan kelompok kontrol hasil pretest 30,88 dan postest 31,00 dari data tersebut bahwa terjadi peningkatan sebesar 0%. Rata-rata hasil *shuttle run* kelompok eksperimen hasil pretest 32,00 dan postest 24,25. Terjadi peningkatan sebesar 24%.

Dapat disimpulkan bahwa hasil lari 50m kelompok kontrol terjadi peningkatan sebesar 3% dan kelompok eksperimen 12%. Hasil *shuttle run* kelompok kontrol terjadi peningkatan sebesar 1% dan kelompok eksperimen 4%. Hasil uji jatuhkan kelompok kontrol sebesar 0% dan kelompok eksperimen 24%.

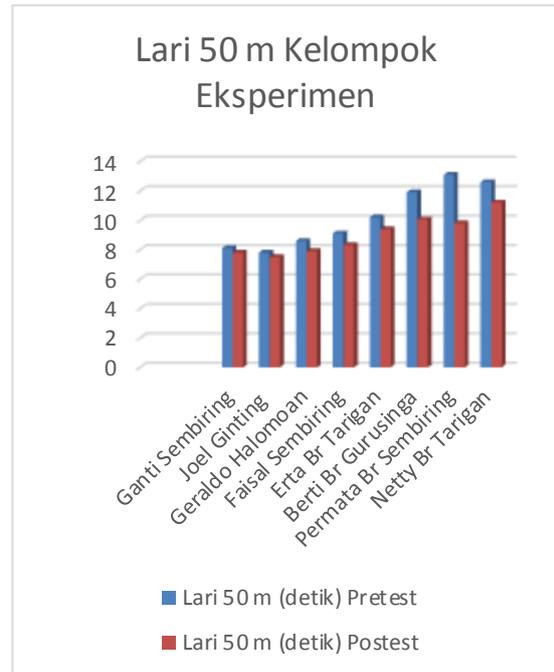
Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan gobak sodor terhadap motorik kasar kecepatan, kelincahan dan kecepatan reaksi. Dapat dijelaskan melalui grafik sebagai berikut :



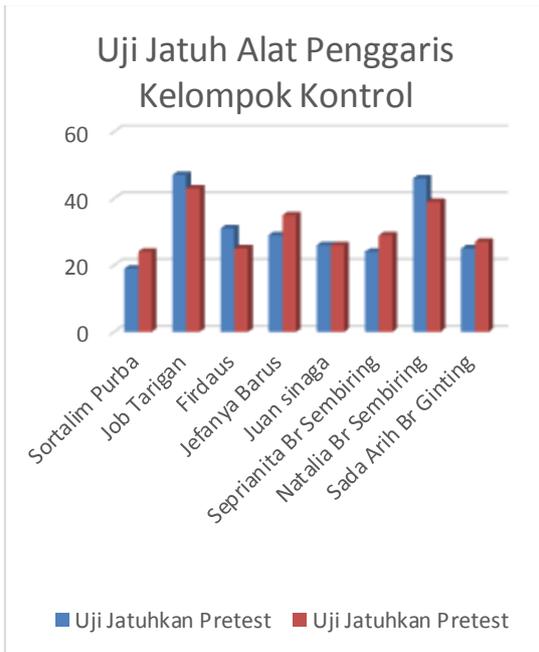
Gambar 1. Grafik *Pretest* dan *Postest* lari 50 meter Kelompok Kontrol.



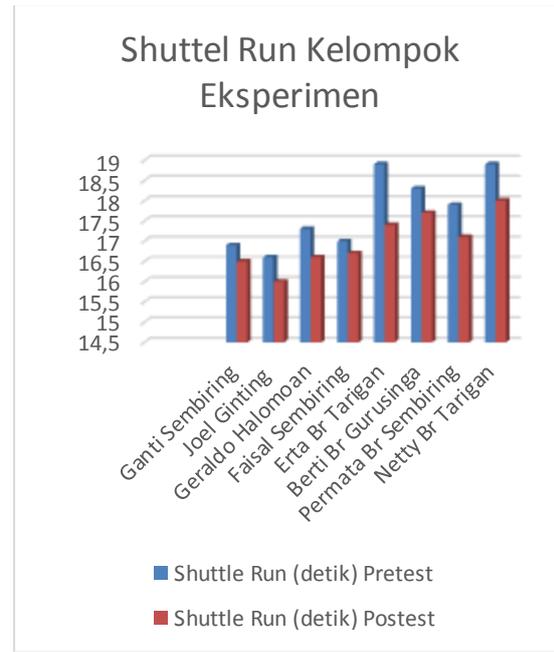
Gambar 2. Grafik Pretest dan Postest Shuttel Run Kelompok Kontrol.



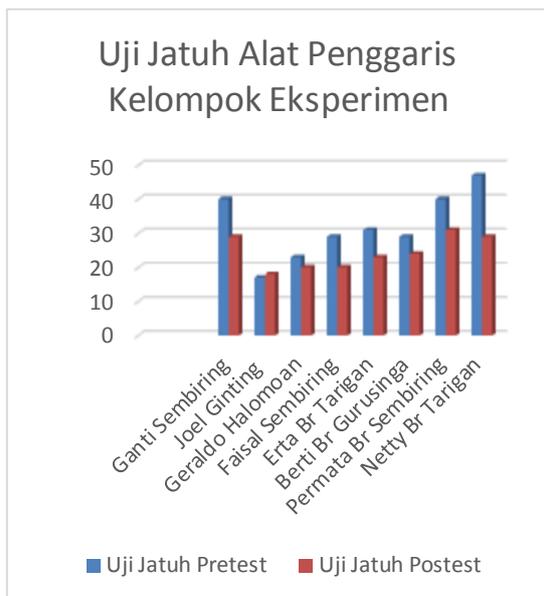
Gambar 4. Grafik Pretest dan Postest Lari 50 meter Kelompok Eksperimen



Gambar 3. Grafik Pretest dan Postest Uji Jatuh Kelompok Kontrol



Gambar 5. Grafik Pretest dan Postest Shutel Run Kelompok Eksperimen



Gambar 6. Grafik *Pretest* dan *Posttest* Uji Jatuhkan Kelompok Eksperimen

Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kecepatan lari 50 meter pada siswa tunagrahita ringan

Pada hasil penelitian ini adanya pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kecepatan dari data pre-test dan post-test. Data pre-test memiliki rata-rata 10,17 dan data post-test memiliki rata-rata 9,06, dengan menggunakan uji paired sampel t-test diperoleh nilai sig 2 tailed sebesar 0,05. Tingkat signifikan kesalahan 5%. Hasil uji hipotesis menunjukkan sig 2 tailed >0,05. Terlihat ada perbedaan hasil dari pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen. Dapat dijelaskan bahwa ada pengaruh media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar kecepatan lari 50 meter pada siswa tunagrahita di SLB YKPC Alpha Omega. Pengaruh tersebut dikarenakan adanya media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor (*treatment*) sehingga kemampuan motorik kecepatan secara rata-rata mengalami peningkatan.

Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan (shuttel run) anak tunagrahita

Pada hasil penelitian ini adanya pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan dari data pre-test dan post-test. Data pre-test memiliki rata-rata 17,72 dan data post-test memiliki rata-rata 17,00 dengan menggunakan uji paired sampel t-test diperoleh nilai sig 2 tailed sebesar 0,15. Tingkat signifikan kesalahan 5%. Hasil uji hipotesis menunjukkan sig 2 tailed >0,05. Terlihat ada perbedaan hasil dari pre-test dan post-test pada kelompok

eksperimen. Dapat dijelaskan bahwa ada pengaruh media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar kelincahan (shuttel run) pada siswa tunagrahita di SLB YKPC Alpha Omega. Pengaruh tersebut dikarenakan adanya media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor (*treatment*) sehingga kemampuan motorik kelincahan secara rata-rata mengalami peningkatan.

Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kecepatan reaksi alat penggaris uji jatuhkan (The Ruller Drop Test) pada siswa tunagrahita ringan

Pada hasil penelitian ini adanya pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kecepatan reaksi dari data pre-test dan post-test. Data pre-test memiliki rata-rata 32 cm dan data post-test memiliki rata-rata 24 cm dengan menggunakan uji paired sampel t-test diperoleh nilai sig 2 tailed sebesar 0,44. Tingkat signifikan kesalahan 5%. Hasil uji hipotesis menunjukkan sig 2 tailed >0,05. Terlihat ada perbedaan hasil dari data pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen. Dapat dijelaskan bahwa ada pengaruh media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar kecepatan reaksi pada siswa tunagrahita di SLB YKPC Alpha Omega. Pengaruh tersebut dikarenakan adanya media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor (*treatment*) sehingga kemampuan motorik kelincahan secara rata-rata mengalami peningkatan.

Perbedaan hasil yang diperoleh tanpa adanya perlakuan (kelompok kontrol) dan yang diberi perlakuan (kelompok eksperimen)

Bersarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil data pre-test kelompok lari 50 meter (kecepatan) yaitu 11,46, dan shuttel run (kelincahan) yaitu 17,98 dan alat penggaris uji jatuhkan(kecepatan reaksi) yaitu 30 cm. Dan hasil dan post test yang diperoleh dari kelompok kontrol lari 50 meter (kecepatan) yaitu 11,08 dan shuttel run(kelincahan) yaitu 17,83 dan kecepatan reaksi alat penggaris uji jatuhkan(kecepatan reaksi) yaitu 31 cm. Dengan menggunakan uji paired sample t-test diperoleh nilai sig 2 tailed lari 50 meter(kecepatan) sebesar 15, dan untuk shuttel run(kelincahan) sebesar 50 dan alat penggaris uji jatuhkan (kecepatan reaksi) sebesar 82.

Hasil dari data penelitian diperoleh rata-rata hasil data pre-test kelompok eksperimen pada lari 50 meter (kecepatan) yaitu 10,17 dan shuttel run (kelincahan) yaitu 17,72 dan alat penggaris uji jatuhkan (kecepatan reaksi) yaitu 32 cm. Dan hasil dan post test yang diperoleh dari

kelompok kontrol lari 50 meter (kecepatan) yaitu 9,06 dan shuttle run(kelincuhan) yaitu 17,00 dan kecepatan reaksi alat penggaris uji jatuhkan (kecepatan reaksi) yaitu 24 cm. Dengan menggunakan uji paired sample t-test diperoleh nilai sig 2 tailed lari 50 meter (kecepatan) sebesar 005, dan untuk shuttle run (kelincuhan) sebesar 015 dan alat penggaris uji jatuhkan (kecepatan reaksi) sebesar 044.

Dapat dilihat dari data hasil penelitian pre-test dan post-test antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mempunyai data yang sangat berbeda dan dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa hasil pre-test dan post-test kelompok kontrol tidak memiliki peningkatan namun hasil data terlihat tetap. Untuk hasil pre-test dan post-test kelompok eksperimen terlihat sangat meningkat karena adanya diberi perlakuan berupa media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai efektivitas media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita ringan di SLB YKPC Alpha Omega dapat disimpulkan bahwa : Terdapat pengaruh media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kecepatan (lari 50 meter) pada siswa siswa tunagrahita ringan di SLB YKPC GBKP Alpha Omega. Terdapat pengaruh media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincuhan (shuttle run) pada siswa siswa tunagrahita ringan di SLB YKPC GBKP Alpha Omega. Terdapat pengaruh media pembelajaran permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kecepatan reaksi pada siswa tunagrahita ringan di SLB YKPC GBKP Alpha Omega. Sehingga menurut penulis bahwa penerapan permainan tradisional ini sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran penjas untuk siswa tunagrahita ringan dengan tujuan meningkatkan motorik kasar anak.

REFERENSI

- Ardiyanto, A. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Wujud, (4), 173–176.
- Acep Ruswan. (2018). Pengaruh Permainan Gobaksodor Terhadap Kemampuan Jasmani Anak, 13(2), 81–86.
- Awalia, H. R. (2016). *Studi Deskriptif Kemampuan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan*. Universitas Negeri Surabaya.
- Dinie, R. D. (2016). *Psikologi anak berkebutuhan khusus*. Yogyakarta.

- E.Rochyadi. (2015). *Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita*. Bandung.
- Festiawan, R. (2020). Jurnal MensSana Application of Traditional Games : How Does It Affect the Children ' s Fundamental Jurnal MensSana, 5, 157–164.
- Fathurrohman. (2003). *Model-Model Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Farida, A., & Pd, M. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *RAUDHAH*, 4(2), 1–10.
- .Hj Sholatul Hayati. (2017). Effect Of Traditional Games, Learning Motivation And Learning Style On Childhoods Gross Motor Skills, 5(7), 53–66.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak, 7, 195–200.
- Iswinarti, I. (2016). *Nilai-nilai Problem Solving Permainan Tradisional Engklek*. Malang.
- Jaya, H., Haryoko, S., & Suhaeb, S. (2018). Life Skills Education for Children with Special Needs in order to Facilitate Vocational Skills Life Skills Education for Children with Special Needs in order to Facilitate Vocational Skills.
- Keolahragaan, J. (2013). experts , it can be concluded that a gymnastic model Si Buyung developed is appropriate to be applied in the teaching of gross motor towards the students of kindergarten ., 1(Cd), 130–141.
- Meiriani Armen, A. R. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Rondes Dan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Gerak Motorik Kasar Siswa Kelas V Sd. *UNES Journal of Education*, 1(4), 323–330.
- Novita Yosiani. (2014). Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita Dengan Pola Tata Ruang Belajar Di Sekolah Luar Biasa. *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 111–124.
- Lubaba, S., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2017). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kecamatan Sekaran Lamongan, 1–5.
- Sari, F. P., Nikmah, S., Kuswanto, H., & Wardani, R. (2019). Developing Physics Comic Media a Local Wisdom : Sulamanda (Engklek) Traditional Game Chapter of Impulse and Momentum Developing Physics Comic Media a Local
- Setiawan, I., & Triyanto, H. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4.
- Setyanto, A. E. (2005). Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi. *Ilmu Komunikasi*, 3, 37–48.
- Trihendradi, C. (2013). *Langkah mudah menguasai SPSS 21.* Yogyakarta: Andi.
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(April), 1–9.