

PELAKSANAAN PERMAINAN GERAK DASAR MANIPULATIF PADA ANAK TUNAGRAHITA DI SDLB C KOTA PALEMBANG

Martinus

Universitas Bina Darma, email : martinus@binadarma.ac.id

Selvi Atesya Kesumawati

Universitas Bina Darma, email : kesumawati@binadarma.ac.id

Abstrak

Keterampilan gerak dasar (*Fundamental Movement Skills*) adalah keterampilan gerak yang perlu dikuasai oleh seseorang untuk dapat menjalani kegiatan sehari-hari tanpa mengalami hambatan yang berarti tak terkecuali anak tunagrahita (ATG). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan gerak dasar manipulatif melalui aktivitas bermain pada peserta didik kelas 2 SDLB Tunagrahita di Kota Palembang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 21 orang peserta didik Tunagrahita kelas 2 SDLB dan 3 orang guru yang melayani ATG di ketiga SDLB yang ada di kota Palembang. Instrumen yang digunakan rubrik penilaian aktivitas bermain gerak dasar manipulatif. Hasil penelitian menunjukkan 16 orang (76,19 %) peserta didik rata-rata dalam kategori baik.

Kata Kunci: bermain, Gerak Manipulatif, Tunagrahita.

Abstract

Fundamental movement skills (FMS) are movement skills that need to be mastered by someone to be able to daily living activities without experiencing obstacles which means that the children with intellectual disability (ID) is no exception. This study aims to describe the manipulative FMS through play activities in grade 2 students of Elementary School Special Education (SDLB) Tunagrahita in Palembang. The sample in this study amounted to 21 Tunagrahita students in grade 2 SDLB and 3 teachers who served children with ID in the three SDLB Palembang. The instrument used was the rubric for assessing manipulative FMS through play activities. The results showed that 16 people (76.19%) had average students in either category.

Keyword: Play, Manipulative movement, Intellectual Disability

PENDAHULUAN

Gerak adalah salah satu ciri kehidupan, tiada hidup tanpa bergerak, apa guna hidup bila tak mampu bergerak, meningkatkan gerak meningkatkan kualitas hidup (Giriwijoyo, 2012). Gerak merupakan ciri bahwa seseorang dapat menjalani kehidupan sehari-harinya. Keterampilan gerak adalah keterampilan yang perlu dimiliki oleh seseorang agar dapat menjalani kehidupan sehari-harinya tanpa mengalami kesulitan dan hambatan yang berarti.

Belajar gerak dapat diartikan sebagai perubahan tempat, posisi, kecepatan tubuh atau bagian tubuh manusia yang terjadi dalam suatu dimensi ruang dan waktu serta dapat diamati secara objektif. Latihan merupakan suatu proses yang paling utama dalam rangka penguasaan keterampilan gerak dalam proses belajar gerak. Gallahue & Ozmun (2006) menuliskan beberapa istilah gerakan yang sering digunakan, yaitu; 1) pola gerakan, 2) pola gerakan dasar, 3) keahlian olahraga. Gerak merupakan unsur utama dalam

pengembangan motorik anak. Oleh karena itu, perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat dilakukan di kelas permulaan prasekolah dan sekolah dasar.

Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki hambatan intelektual dengan *Intellectual Quotion* (IQ) di bawah rata-rata anak normal. Perkembangan jasmani dan motorik anak tunagrahita (ATG) tidak secepat perkembangan anak pada umumnya, tingkat kebugaran jasmani ATG yang memiliki *Mental Age* (MA) 3 sampai 12 tahun ada dalam kategori kurang sekali, sedangkan anak pada umumnya dengan MA yang sama berada dalam kategori kurang, dengan demikian tingkat kebugaran jasmani ATG setingkat lebih rendah dibandingkan dengan anak umumnya pada umur yang sama (Meimulyani & Tiswara, 2013). Penelitian senada yang dilakukan oleh Westendorp, M, at al (2012) didapatkan hasil bahwa anak tunagrahita ringan mempunyai skor yang secara signifikan lebih rendah pada hampir semua item keterampilan motorik tertentu, dan juga keterampilan terhadap kontrol objek bila dibandingkan dengan teman sebaya non-tunagrahita.

Hambatan intelektual ATG merupakan penyebab ATG kesulitan dalam melaksanakan gerak yang sangat penting untuk menjalani kehidupannya sehari-hari, hal ini sependapat dengan Kemis dan Rosnawati (2013) yang menyatakan bahwa anak tunagrahita masih dianggap sebagai anak yang menjadi beban keluarga dan masyarakat, karena keterbatasan kemampuan intelegensi di bawah rata-rata mereka tidak dapat hidup seperti anak-anak normal dan jelas ini akan menghambat segala aktivitas kehidupannya sehari-hari dalam bersosialisasi, komunikasi dan yang paling menonjol adalah ketidakmampuannya dalam menerima pelajaran yang bersifat

akademik sebagaimana anak-anak sebayanya.

Anak tunagrahita memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan yang layak sebagaimana amanat UUD 1945 Pasal 31 ayat 1 dijelaskan bahwa "Setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak". Selanjutnya diperjelas lagi oleh Undang- Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang erat kaitannya dengan pendidikan bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK).

ATG memerlukan pembelajaran khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristiknya bukan hanya berorientasi pada kurikulum, melalui pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diharapkan terjadi peningkatan gerak pada ATG yang nantinya dapat mengurangi ketergantungan ATG dengan orang lain. oleh sebab itu pembelajaran gerak bagi ATG perlu dirancang khusus dengan pendekatan khusus salah satunya dengan model aktivitas bermain. Kenneth (2007) "*Play is essential to development because it contributes to the cognitive, physical, social and emotional well-being of children and youth. Play also offers an ideal opportunity for parents to engage fully with their children*".

Wikasanti (2014) ada empat aspek yang dapat dikembangkan dalam terapi bermain yaitu :(1) aspek fisik, (2) aspek kognitif, (3) aspek emosi dan (4) aspek sosialisasi. Senada dengan Yulianty (2010) bermain memiliki fungsi dan manfaat mengoptimalkan perkembangan anak. Saputra (2007) mengungkapkan bahwa dengan mengetahui manfaat bermain guru diharapkan dapat melahirkan ide dalam mengemas pembelajaran melalui aktivitas bermain untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Atesya dan Rahayu (2019) Keterampilan gerak dasar ATG dapat ditingkatkan

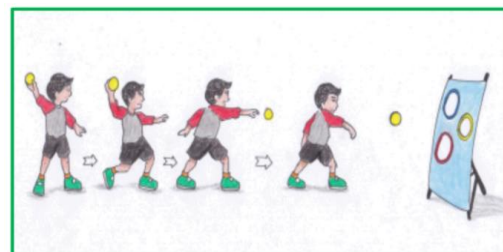
melalui model pembelajaran gerak dasar melalui aktivitas bermain yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan ATG. Selain itu Gallahue & Ozmun (2006) menyebutkan kategori gerakan (*category of movement*) yang dapat dimasukkan dalam menyusun permainan anak, yaitu (1) kategori gerakan stabilisasi (*stability movements*) seperti putar pinggang, berputar di tempat, mendorong, menarik; (2) kategori gerakan lokomotif (*locomotion movements*) seperti berjalan, berlari, berbagai macam lompat, dan (3) kategori gerakan manipulasi (*manipulative movements*) seperti melempar, menangkap, menendang, memukul (*gross motor*) dan menjahit, menggunting, mengetik, menggambar, mewarnai, berbagai macam seni melipat kertas (*fine motor*).

Keterampilan gerak dasar manipulatif adalah keterampilan gerak mengontrol objek atau benda, aktivitas geraknya adalah memukul, melempar, menangkap, menggelindingkan dan menendang. Keterampilan gerak dasar manipulatif banyak dijumpai di sebagian besar cabang olahraga dan rekreasi. Untuk meningkatkan Keterampilan gerak dasar manipulatif ATG, setiap guru perlu merancang suatu model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan ATG. Hal ini sejalan dengan pendapat Susilo (2008) Manajemen pembelajaran gerak untuk anak adalah kemampuan untuk mengelola pembelajaran yang bernuansa gerak (motorik) dalam kelas, kemampuan tersebut meliputi kemampuan merencanakan, melaksanakan, dan melakukan penilaian atau asesmen dalam pembelajaran gerak. Kemampuan merencanakan pembelajaran gerak secara umum; yaitu (1) kemampuan memahami tingkat pencapaian perkembangan motorik anak berdasarkan kurikulum dan tahapan perkembangan gerak dasar anak, (2)

kemampuan mengembangkan silabi sesuai dengan kondisi anak, (3) mengembangkan materi ajar dalam hal ini permainan gerak, (4) merumuskan indikator pencapaian kompetensi, dan (5) mengembangkan instrumen penilaian gerak untuk anak.

Model Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif bagi ATG

Menurut Atesya dan Ambri (2019) Model pembelajaran gerak dasar bagi ATG harus dirancang khusus serta disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan peserta didik. Seorang guru juga harus melakukan asesmen, menurut Alimin(2003) asesmen adalah proses yang sistematis dalam mengumpulkan data seorang anak, yang berfungsi untuk melihat kemampuan dan kesulitan yang dihadapi seorang anak saat itu, sebagai bahan untuk menentukan apa yang sesungguhnya dibutuhkan, dengan demikian peneliti mengujicobakan permainan gerak dasar manipulatif yang telah dirancang tersebut pada siswa kelas 2 SDLB C yang ada di Kota Palembang sebagai berikut:



Gambar 1
(Atesya, dkk: 2019)

Tujuan Permainan :

Meningkatkan keterampilan gerak dasar melempar dari atas (*Overhand throw*). Peralatan yang digunakan : bola kain, *banner standing*, lakban berwarna.

Pelaksanaan :

- Anak berdiri siap di belakang garis awal,
- Setelah mendengar aba-aba dari guru (bunyi peluit) anak segera melakukan gerakan melempar 4

buah bola kain dari atas kepala menuju ke sasaran yang terbuat dari banner (jarak melempar 3 meter). Setelah semua bola dilempar anak berlari menuju garis akhir permainan

- Setelah selesai anak meninggalkan lapangan permainan.

Petunjuk Penskoran :

Setiap tugas gerak yang dilakukan oleh peserta didik akan dinilai oleh guru/pengamat terlatih, dan akan memberikan skor sebagai berikut;

1. Beri skor 4, jika peserta didik dapat melakukan tanpa bantuan orang lain.
2. Beri skor 3, jika peserta didik dapat melakukan dengan sedikit bantuan orang lain.
3. Beri skor 2, jika peserta didik dapat melakukan dengan bantuan penuh orang lain.
4. Beri skor 1, jika peserta didik memerlukan bimbingan khusus untuk dapat melakukan gerakan.

Tabel 1. Pengamatan Keterampilan Gerak Manipulatif

No.	Nama Siswa	Penilaian (skor)			
		1	2	3	4
1.					
2.					
dst					
Jumlah					

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik survei tes. Teknik pengumpulan data menggunakan rubrik penilaian keterampilan gerak dasar melempar dari atas (*overhand throw*). Sampel penelitian berjumlah 21 orang peserta didik kelas 2 dan 3 orang guru di ketiga SDLB yang melayani ATG di Kota Palembang (SDLB C Karya Ibu, SDLB C YPAC dan SDLB B Negeri Pembina). Penelitian ini dilaksanakan pada

bulan Januari tahun 2018 di Kota Palembang di SDLB C Karya Ibu, SDLB C YPAC dan SDLB B Negeri Pembina Kota Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap peserta didik diberi kesempatan 3 kali untuk melaksanakan keterampilan gerak dasar melempar dan nilai terbaik yang akan dianalisis.

Tabel 2. Data Hasil Uji Coba Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif

No.	Nama Siswa	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	A0201				v
2.	A0202				v
3.	A0203			v	
4.	A0204			v	
5.	A0205			v	
6.	A0206			v	
7.	A0207			v	
8.	A0208			v	
9.	A0209			v	
10.	B0201		v		
11.	B0202			v	
12.	B0203			v	
13.	B0204				v
14.	B0205			v	
15.	C0201			v	
16.	C0202			v	
17.	C0203			v	
18.	C0204			v	
19.	C0205				v
20.	C0206			v	
21.	C0207			v	
Jumlah (orang)		0	1	16	4

Dari data di atas diperoleh bahwa 4 orang peserta didik (19,04%) dapat melaksanakan permainan tanpa bantuan orang lain, 16 orang peserta didik (76,19%) dapat melaksanakan permainan dengan sedikit bantuan orang lain, 1 orang peserta didik (4,76%) dapat melaksanakan permainan dengan bantuan penuh orang lain.

SIMPULAN

Keterampilan gerak dasar manipulatif melalui permainan peserta didik kelas 2 SDLB C Kota Palembang 16 orang (76,14%) peserta didik rata-rata dalam kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimin, Zaenal. 2004. Reorientasi Pemahaman Konsep Special Education ke Special Needs Education dan Implikasinya terhadap Layanan Pendidikan dan Kurikulum LPTK. *Jurnal Asesmen dan Interpeni Anak Berkebutuhan Khusus*. Vol.3-2, 172-181.
- Atesya Selvi, K, Ambri Damanik, S. 2019. Model Pembelajaran Gerak Dasar bagi Anak Tunagrahita. *Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan. Jurnal Ilmu Keolahragaan* Vol.18 Nomor 2, Juli-Desember. <https://doi.org/10.24114/jik.v18i2>
- Atesya Selvi, K, Rahayu, T, dkk. 2018. Model Pembelajaran Gerak Dasar melalui Aktivitas Bermain bagi Siswa SDLB C Kelas 2. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.
- Atesya, Selvi, Rahayu, T. 2019. *Activity Model of Playing "My Hero is My Mother" to Improve Basic Movement Skills of Mild Mental Retarded Children*. *Journal Physical Education, Helath and Recreation* Vol. 4 No1 (2019), 52-61. Doi: 10.24114/pjkr.v4i1.14182
- David L. Gallahue & John C. Ozmun. 2006. *Understanding Motor Development (Infants, Children, Adolescents, and Adults)*. New York: McGraw-Hill.
- Giriwijoyo, H.Y.S, dkk. 2012. *Ilmu Kesehatan Olahraga*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Kemis dan Ati, Rosnawati. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta Timur : PT. Luxima Metro Media.
- Kenneth, R. Ginsburg. 2007. *American Journal Academy of Pediatric*, Vol. 119 No. 1, 1 Januari 2007). 182-191.
- Kustawan, Dedy dan Meimulyani. 2016. *Mengenal Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus Serta Implementasinya*. Jakarta Timur : Luxima.
- Mohammad Joko Susilo. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Manajemen Pelaksanaan dan Kesiapan Sekolah Menyongsongnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saputra, Y.M. (2004). *Perkembangan gerak*. Jakarta: Depdiknas.
- Setiawan,A. A.(2019). Analisis Kemampuan Koordinasi Dan Kecepatan Reaksi Siswa Tuna Grahita Dan Autis (Studi Kasus Di SLB Negeri Autis Center) Kota Bengkulu. *Kinestetik*, 3(1), 19-28.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945 Pasal 31 ayat 1.
- Wikasanti, Esthy. 2014. *Mengupas Therapy Bagi Para Tuna Grahita: Retardasi Mental sampai Lambat Belajar*. Yogyakarta: Maxima.
- Yulianty, R. (2010). *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak modern dan tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara