



**PENERAPAN MODEL PERMAINAN ARAH MATA ANGIN UNTUK
MENINGKATKAN GERAK MOTORIK KASAR SELAMA
MASA PEMBELAJARAN DARING PADA ANAK
TUNAGRAHITA SEDANG KELAS VIII DI
SLB-C WIDYA BHAKTI SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata I
untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Dwi Adi Hartanto

NPM 15230189

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN
REKREASI FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL DAN KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS PGRI
SEMARANG**

2022

LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBINGAN

Kami selaku pembimbing skripsi I dan II dari mahasiswa Universitas PGRI Semarang

Nama : Dwi Adi Hartanto

NPM : 15230189

Fakultas/Progdi : FPIPSKR/PJKR

Judul : Penerapan Model Permainan Arah Mata Angin untuk Meningkatkan Gerak Motorik Kasar Selama Masa Pembelajaran Daring Pada Anak Tunagrahita sedang di SLB-C Widya Bhakti Semarang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah selesai dan siap diujikan.

Semarang,

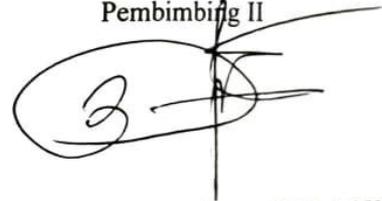
Pembimbing I



Bertika Kusuma P., S.Pd., M.Or.

NPP. 158601475

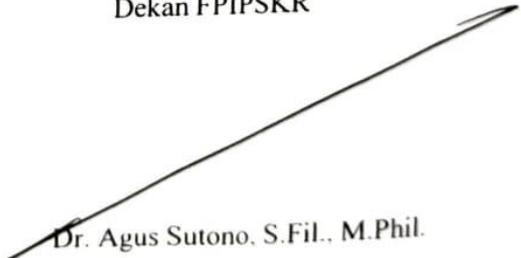
Pembimbing II



Buyung Kusumawardhana, S.Pd., M.Kes.

NPP. 158801476

Mengetahui,
Dekan FPIPSKR



Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Phil.

NPP.107801284

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Permainan Arah Mata Angin untuk Meningkatkan Gerak Motorik Kasar Selama Masa Pembelajaran Daring Pada Anak Tunagrahita Sedang di SLB-C Widya Bhakti Semarang”,

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi FPIPSKR Universitas PGRI Semarang :

Pada hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Or.

NPP. 107801284



Galih Dwi Pradipta, S.Pd., M.Or.

NPP. 149001426

Penguji

Tanda Tangan

1. Bertika Kusuma P., S.Pd.Jas, M.Or.

NPP. 158601475



2. Buyung Kusumawardhana, S.Pd., M.Kes.

NPP. 158801476



3. Galih Dwi Pradipta, S.pd., M.Or.

NPP. 149001426



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. “Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis (Aristoteles)
2. “Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan”(QS. Asy Syarh: 5-6)
3. Skripsi yang baik adalah skripsi yang selesai (Dwi Adi Hartanto)

Persembahan :

Kupersembahkan Skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Drs. Nurhadi dan Ibu Khotijah yang senantiasa mendoakan dan menyemangatiku dalam menyusun skripsi. Terimakasih atas kasih sayang, pengorbanan dan semangat yang selalu diberikan tanpa henti.
2. Untuk kakak saya Eko Adi Nugroho dan adek saya Tri Herlinawati yang selalu men support saya agar bisa menyelesaikan skripisi saya.
3. Almamaterku Universitas PGRI Semarang.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Adi Hartanto
NPM : 15230189
Fakultas : Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi berjudul “Penerapan Model Permainan Arah Mata Angin untuk Meningkatkan Gerak Motorik Kasar Selama Masa Pembelajaran *Daring* Pada Anak Tunagrahita Sedang di SLB-C Widya Bhakti Semarang”, benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Semarang, 27 September 2021



nbuat pernyataan

Dwi Adi Hartanto

NPM 15230189

ABSTRAK

Dwi Adi Hartanto, “Penerapan model permainan arah mata angin untuk meningkatkan gerak motorik kasar selama masa pembelajaran daring pada anak tunagrahita sedang di SLB-C Widya Bhakti Semarang”, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang, 2021.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan anak tunagrahita yang mengalami hambatan pada gerak motorik kasar diperlukan permainan yang menarik minat anak untuk melatih gerak motorik kasar mereka yaitu permainan arah mata angin. Tujuan penelitian ini untuk Mengetahui pengaruh model permainan arah mata angin terhadap kemampuan gerak motorik kasar selama masa pembelajaran daring anak tunagrahita sedang kelas VIII SLB-C Widya Bhakti Semarang.

Pembahasan hasil penelitian di SLB-C Widya Bhakti Semarang menunjukkan bahwa permainan arah mata angin pada anak tunagrahita memberikan pengaruh positif terhadap geprpak motorik kasar anak tunagrahita sedang. Metode penelitian ini dengan menggunakan Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *eksperimen quasi* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *single* subjek (subjek tunggal). Alasan pemilihan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria sesuai dengan penulis tentukan.

Hasil penelitian ini dibuktikan dengan peningkatan *mean* level pada setiap fasenya yaitu pada subjek hawari pada *baseline* 1 (A1) memiliki *mean* level 68,8 %, fase intervensi (b) 44,8 %, dan fase terakhir yaitu *baseline* 2 (A2) 82,2 %. Perubahan level data pada fase *baseline* 1 (A1) adalah (+6,7), pada kondisi *intervensi* (B) adalah (+49), dan pada kondisi fase *baseline* 2 (A2) adalah (+6,6).

Kata Kunci: Motorik Kasar, Tunagrahita, Permainan Arah mata angin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Permainan Arah Mata Angin untuk Meningkatkan Gerak Motorik Kasar Selama Masa Pembelajaran *Daring* Pada Anak Tunagrahita Sedang di SLB-C Widya Bhakti Semarang” ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membina ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah menyetujui skripsipeneliti.
4. Dosen Pembimbing I Bertika Kusuma P., S.Pd., M.Or. yang telah membimbing peneliti dengan dedikasi yang tinggi.
5. Dosen Pembimbing II Buyung Kusumawardhana, S.Pd., M.Kes. yang telah membimbing peneliti dengan dedikasi yang tinggi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan bekal ilmu kepada peneliti selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
7. Kepala Sekolah SLB-C Widya Bhakti Semarang yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya.
8. Guru penjas yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di kelasnya.

9. Siswa kelas VIII tunagrahita sedang yang telah bersedia membantu dalam penelitian skripsi ini.
10. Keluarga tercinta yang telah memberikan do'a, motivasi, dan dukungan.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.

Akhirnya peneliti berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya pendidikan di dunia pendidikan pada umumnya.

Semarang, 27 September 2021

Dwi Adi Hartanto
NIM 15230189

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN PENYELESAIAN BIMBINGAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PEMBAHASAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	12
B. Landasan Teori.....	17
1. Penjas adaptif.....	17
2. Daring.....	18
3. Hakikat Anak Tuna Grahita.....	18
4. Gerak Motorik.....	20
5. Permainan.....	25
6. Permainan Arah Mata Angin.....	30
C. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel.....	36
C. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian.....	37

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	46
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Deskripsi Umum Objek Penelitian	60
B. Hasil Penelitian dan Analisis Data.....	61
C. pembahasan.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
A. Simpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Gerak Motorik (Rachmad Abdul Asis, 2015)	42
Tabel 3.2 Tes Lari Cepat 40 Meter (Rachmad Abdul Asis,).....	43
Tabel 3.3 Tes Melempar Sejauh-Jauhnya (Rachmad Abdul Asis, 2015).....	43
Tabel 3.4 Tes Meloncat Dari Atas Balok Setinggi 15 Cm (Rachmad Abdul Asis, 2015)	44
Tabel 3.5 Tes Lompat Jauh Tanpa Awalan (Rachmad Abdul Asis, 2015)	44
Tabel 3.6 Tes Berdiri Dengan Satu Kaki Selama 10 Detik (Rachmad Abdul Asis, 2015)	45
Tabel 3.7 Menentukan Kondisi Baseline dan Intervensi (Juang Sunanto, dkk 2005)	49
Tabel 3.8 Menentukan Panjang Interval (Juang Sunanto, dkk 2005).....	51
Tabel 3.9 Etimasi Kecenderungan Arah (Juang Sunanto, dkk 2005).....	52
Tabel 3.10 Menentukan kecenderungan stabilitas (Juang Sunanto, dkk 2005)	53
Tabel 3.11 Kecenderungan Stabilitas Semua Kondisi (Juang Sunanto, dkk 2005)	53
Tabel 3.12 Jejak Data (Juang Sunanto, dkk 2005).....	54
Tabel 3.13 Menentukan level Stabilitas dan Rentang (Juang Sunanto, dkk 2005)	54
Tabel 3.14 Menentukan Level Perubahan (Juang Sunanto, Dkk 2005).....	55
Tabel 3.15 Menentukan Jumlah Variabel yang Diubah (Juang Sunanto, Dkk 2005)	56

Tabel 3.16 Menentukan Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya (Juang Sunanto, dkk 2005)	56
Tabel 3.17 Menentukan Kecenderungan Stabilitas (Juang Sunanto, Dkk 2005)	57
Tabel 3. 18 Menentukan level perubahan (Juang Sunanto, dkk 2005)	58
Tabel 3.19 Menentukan data overlap (Juang Sunanto, dkk 2005).....	59
Tabel 4.1 data kesalahan atau kesulitan subjek dalam mengerjakan instrument motorik kasar pada fase baseline A-1	64
Tabel 4.2 hasil perhitungan skor yang diperoleh subjek dijadikan presentase pada tahap baseline-A1.....	65
Tabel 4.3 data frekuensi kesalahan subjek pada fase intervensi	73
Tabel 4.4 perhitungan persentase fase intervensi.....	73
Tabel 4.5 Data Frekuensi Kesulitan Subjek Pada Fase Baseline-A2.....	77
Tabel 4.6 persentase fase baseline-A2	77
Tabel 4.7 Panjang Kondisi	78
Tabel 4.8 Kecenderungan Stabilitas Baseline 1 (A1)	80
Tabel 4.9 Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B).....	81
Tabel 4.10 Kecenderungan Stabilitas Fase Baseline 2 (A2)	82
Tabel 4.11 Kecenderungan Stabilitas Semua Kondisi	83
Tabel 4.12 Kecenderungan Jejak Data	83
Tabel 4.13 Level dan Rentang.....	84
Tabel 4.14 Level Perubahan.....	84
Tabel 4.15 Rangkuman Analisis Visual Dalam Kondisi.....	85
Tabel 4.16 Jumlah Variabel Yang Diubah	86
Tabel 4.17 Perubahan Kecenderungan Efeknya.....	86

Tabel 4.18 Perubahan Kecenderungan Stabilitas	87
Tabel 4.19 Perubahan Level.....	88
Tabel 4.20 Data Overlap B1/A1.....	88
Tabel 4.21 Data Overlap A2/B.....	89
Tabel 4.22 rangkuman antar kondisi	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Permainan Arah Mata Angin.....	31
Gambar 3.1 Grafik Visual A-B-A.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1. SURAT PENELITIAN	100
2. SURAT DARI SLB	101
3. SURAT EKSPERT JUSMENT DAN HASIL EKSPER.....	102
4. PROFIL SISWA.....	103
5. HASIL PENELITIAN.....	104
6. HASIL ANALISIS DATA.....	108
7. FOTO PENELITIAN	111
8. BUKTI BIMBINGAN	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses belajar anak yang berlangsung secara berkelanjutan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual (keagamaan), pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat serta bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 adalah pendidikan nasional berfungsi mengembangkan pengetahuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Agar tujuan pendidikan dapat tercapai maka diperlukan suatu sistem pembelajaran yang baik. Sistem pembelajaran yang baik meliputi kemampuan profesional guru dalam mengajar, mengelola kelas, dan kemampuan penggunaan model dan media pembelajaran. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan materi kepada siswa, kemampuan ini dapat dilihat pada kemampuannya mengajar dengan proses

Pembelajaran yang aktif dan inovatif. Proses pembelajaran memuat aspek penting, seperti aspek kognitif, dan psikomotor. Pada aspek psikomotor siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan dan ketrampilan (*skill*) setelah siswa menerima pengalaman belajar. Oleh karena itu, guru dituntut lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami.

Menurut Depdiknas (2003) pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan hidup aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Kegiatan jasmani akan berjalan dengan baik jika mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Salah satu tujuan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar mengenai mata pelajaran pendidikan jasmani adalah mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup 3 sehat seperti rutin melakukan olahraga bermanfaat

untuk menjaga kebugaran tubuh, makan makanan yang bernutrisi dan seimbang sebagai sumber energi tubuh dan istirahat yang cukup akan mengoptimalkan kondisi tubuh, melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. Berdasarkan ruang lingkup pendidikan jasmani siswa memiliki apresiasi terhadap perilaku bermain dan berolahraga yang termasuk ke dalam nilai-nilai yang seperti : kerja sama, menghargai teman dan lawan, jujur, adil, terbuka dan lain-lain, siswa memiliki konsep dan keterampilan berfikir dalam berbagai permainan dan olahraga, dan siswa mampu melakukan berbagai macam bentuk aktivitas permainan dan berbagai cabang olahraga.

Menurut Fajar Ari Widiyatmoko (2019:2) Pendidikan jasmani dalam bahasa aslinya adalah *Physical education is education of and through movement*. Pendidikan jasmani secara umum diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan

Dari pengertian pendidikan jasmani di atas maka dapat saya simpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, *neuromuskuler, perseptual, kognitif*, sosial dan emosional.

Menurut Fajar Ari Widiyatmoko (2019:59) Tunagrahita adalah istilah untuk menyebutkan kecacatan intelektual (*intellectual disabilities/ mental retardation*). Tunagrahita mengacu pada fungsi intelektual umum yang secara signifikan berada dibawah rata-rata normal. Bersama itu pula, tunagrahita

mengalami kekurangan dalam tingkah laku penyesuaian. Semua itu berlangsung pada masa perkembangannya.

Menurut para ahli pendidikan luar biasa di Indonesia dalam Fajar Ari Widyatmoko (2019:60) anak tunagrahita diklasifikasi ketunaan sebagai berikut:

1. Tunagrahita ringan IQ-nya 50-70
2. Tunagrahita sedang IQ-nya 30-50
3. Tunagrahita berat IQ-nya <30

Sedangkan Menurut *American Association on Mental Deficiency* (Mohammad Efendi, 2006: 89) seorang dikategorikan tunagrahita apabila kecerdasannya secara umum di bawah rata-rata dan mengalami kesulitan penyesuaian sosial dalam setiap fase perkembangannya.

Mohammad Efendi (2006: 90) menyebutkan bahwa “anak tunagrahita sedang memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (di bawah normal), sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik, termasuk dalam program pendidikannya”.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat saya simpulkan anak tunagrahita sedang adalah anak yang memiliki tingkat IQ-nya 30-50. Namun anak tunagrahita sedang dapat dilatih kemampuannya untuk mengurus dirinya sendiri.

Upaya untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita sedang dalam latihan permainan arah mata angin diperlukan suatu materi, strategi, media atau alat bantu yang dibutuhkan dan disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik

anak tunagrahita sedang agar pelaksanaan proses kegiatan latihan permainan arah mata angin berjalan lebih efektif, efisien dan kemampuan konsentrasi pancaindra tunagrahita sedang dapat optimal. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan meningkatkan mutu materi pendidikan jasmani, khususnya materi kemampuan konsentrasi pancaindra melalui latihan permainan arah mata angin. Latihan permainan arah mata angin yaitu sebuah bentuk latihan atau aktivitas yang melibatkan konsentrasi pancaindra dengan menggunakan ukuran garis kecil dari ukuran yang dimodifikasi. Dalam latihan ini, jumlah pemain yang mengikutinya yakni dapat berjumlah banyak namun dimodifikasi menjadi individu. Ukuran garis yang digunakan menyesuaikan kondisi pemain. Latihan permainan arah mata angin merupakan suatu latihan yang berkembang, dengan menyajikan situasi permainan yang membuat pemain mendapatkan penguasaan aspek teknik, taktik, dan fisik dalam sebuah permainan (*games*), yang berarti pemain dituntut untuk menghadapi situasi tekanan seolah-olah dalam situasi permainan yang sesungguhnya. Melalui permainan latihan arah mata angin juga dapat menumbuhkan rasa kegembiraan, meningkatkan partisipasi anak, melatih konsentrasi pada anak, menanamkan sikap percaya diri, memelihara kebugaran jasmani. Melalui permainan latihan arah mata angin tersebut diharapkan anak tunagrahita sedang mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak.

Arah mata angin merupakan sebuah bentuk latihan atau aktivitas dengan menggunakan arah panah untuk meningkatkan gerak motorik dan melibatkan konsentrasi pancaindra. Dalam latihan ini, jumlah pemain yang mengikutinya

yakni dapat melakukan kelompok dikarenakan pembelajaran pendidikan jasmani di SLB-C Widya Bhakti Semarang dilakukam secara daring maka peneliti memodifikasi permainan arah mata angin supaya dapat dilakukan secara individu. Jalannya permainan, pendamping berseru, “Timur!”, maka anak secepatnya lari ke timur atau menghadap ke timur. Demikian seterusnya, beberapa kali pendamping menyebutkan arah mata angin dan anak-anak mengikutinya.

Menurut Sunardi dan Sunaryo (2007:113-114) yang menyebutkan bahwa motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

Saputra (2005:18) menjelaskan gerak kasar adalah keterampilan anak SLB beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Keterampilan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak SLB tergolong pada keterampilan gerak dasar. Keterampilan ini lakukan guna meningkatkan kualitas hidup, meningkatkan kesehatan, anak lebih mandiri dan percaya diri. Sujiono (2007:13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki, dan seluruh tubuh anak.

Sukanti (2007:72) menyatakan bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar diantaranya gerakan keterampilan non-lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non-lokomotor adalah aktivitas

gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik, dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya. Gerakan manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contoh, melempar, menggiring, menangkap, dan menendang.

Berdasarkan pengertian di atas motorik kasar adalah suatu kemampuan gerak pada anak tunagrahita yang melibatkan otot-otot besar pada tangan dan kaki serta melibatkan anggota tubuh yang lain seperti mata. Contoh gerakan yang melibatkan anggota tubuh tangan, kaki dan mata adalah mendorong, melempar, menangkap, dan mengangkat

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Upaya ini dilakukan untuk menghindari peserta didik berkontak langsung dengan peserta serta memutus rantai penyebaran virus covid-19. Di SLB-C Widya bhakti semarang menerapkan pembelajaran secara daring salah satunya yaitu pembelajaran pendidikan jasmani. Guru memberikan materi serta model pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan sosial media seperti whatsapp, telegram serta zoom.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 Oktober 2019 di SLB-C Widya Bhakti Semarang, peneliti melakukan

wawancara kepada guru kelas sekaligus kepala SLB Widya Bhakti Semarang ibu Anik mengenai pembelajaran pendidikan jasmani secara daring yang diterapkan di SLB-C Widya Bhakti Semarang, dari hasil observasi peneliti mendapatkan informasi bahwa guru memberikan materi pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan sosial media seperti whatsapp, telegram dan zoom, dengan membuat *group online class*, guru *share* materi didalam group tersebut sehingga dapat tersampaikan dan terlaksana proses pembelajaran jasmani. Materi praktikum pendidikan jasmani guru memberikan inovasi dengan membagikan video didalam group kelas yang diambil dari youtube.

Dari hasil observasi peneliti dengan guru kelas, guru mengalami kendala dalam keterlangsungan proses pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya adalah orang tua peserta didik yang kesulitan dalam membuat media praktik pendidikan jasmani, serta kendala dalam pengawasan anak untuk keberlangsung pendidikan jasmani, hal ini membuat peneliti berinovasi untuk memberikan pembelajaran secara daring dan juga datang kerumah peserta didik dalam penyediaan media pembelajaran serta pengawasan secara langsung. Peneliti juga diarahkan oleh guru kelas untuk melakukan proses penelitian dikelas VIII dikarenakan peserta didik kelas IX akan difokuskan untuk ujian sekolah. Di SLB-C widya bhakti Semarang hanya ada dua kategori tunagrahita yaitu kategori tunagrahita berat dan sedang, dari pembagian peserta didik kategori tunagrahita yang diterapkan di SLB-C Widya Bhakti Semarang, ibu anik selaku guru kelas memberikan arahan untuk melakukan penelitian dikategori tunagrahita sedang dikarenakan keterbatas

peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru kelas peneliti mendapatkan informasi mengenai gangguan perkembangan motorik kasar pada anak tunagrahita seperti Anak mengalami kesulitan bergerak dalam pembelajaran gerak berarah, anak sering terjatuh dikarenakan kaki kurang kuat saat digunakan untuk gerak berarah, selain itu anak malas bergerak saat mengikuti pendidikan jasmani. dikarenakan belum adanya permainan latihan gerak berarah yang diterapkan di SLB-C Widya Bhakti Semarang secara daring. Melalui model latihan permainan arah mata angin ini diharapkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita tingkat sedang baik siswa maupun siswi dapat meningkat khususnya saat bermain gerak berarah.

Berdasarkan dari berbagai permasalahan di atas serta melihat kelebihan dari permainan latihan arah mata angin, maka peneliti merasa perlu segera mengajukan penelitian dengan judul “Penerapan model permainan arah mata angin untuk meningkatkan gerak motoric kasar selama masa pembelajaran daring pada anak tunagrahita di SLB-C Widya Bhakti Semarang tahun 2021-2022.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran penjas secara daring, hal ini menyulitkan orang tua dalam menyiapkan alat dan bahan yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran secara daring.

2. Belum adanya modifikasi permainan dalam meningkatkan motorik kasar di SLB-C Widya Bhakti Semarang.
3. Anak tunagrahita tingkat sedang membutuhkan perlakuan khusus dalam melakukan proses pembelajaran penjas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah sebagai berikut “Adakah pengaruh model permainan arah mata angin terhadap kemampuan gerak motorik kasar selama masa pembelajaran *daring* anak tunagrahita sedang kelas VIII SLB-C Widya Bhakti Semarang?”

D. Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh model permainan arah mata angin terhadap kemampuan gerak motorik kasar selama masa pembelajaran *daring* anak tunagrahita sedang kelas VIII SLB-C Widya Bhakti Semarang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis bagi peneliti selanjutnya

Menambah pengetahuan bidang pendidikan anak berkebutuhan khusus, utamanya dalam hal meningkatkan keefektifan proses pembelajaran pendidikan jasmani secara *daring* melalui sosial media anak tunagrahita.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru :

- 1) Dapat menambah pengalaman bagi guru tentang penggunaan permainan arah mata angin untuk membantu meningkatkan gerak motorik pada tubuh anak tunagrahita sesuai dengan karakteristik anak.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikelolaknya terutama dalam hal kemampuan motorik kasar anak tunagrahita

b. Bagi anak Tunagrahita :

- 1) Permainan arah mata angin diharapkan dapat meningkatkan gerak motorik pada tubuh anak tunagrahita sedang.
- 2) Keterlangsungan proses pembelajaran pendidikan jasmani secara daring bagi anak tunagrahita sedang,

c. Bagi sekolah :

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 2) Memberikan suatu wawasan penelitian bagi siswa sehingga dapat menghidupkan budaya penelitian di sekolah tempat penelitian ini berlangsung
- 3) Menjadi sarana untuk membentuk progam pembelajaran menjadi lebih baik di sekolah

d. Bagi penulis :

- 1) Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai calon guru yang professional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Syahriar (2012) dengan judul “Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Karet bagi Anak Tunagrahita sedang kelas IV di SDLB”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar siswa setelah dilatih melalui permainan Lompat Karet. Pencapaian peningkatan tersebut terjadi dalam dua siklus dengan rincian peningkatan 57,14% pada siklus I, pada siklus ini mengalami sedikit kendala yaitu anak tunagrahita sedang masih sering malas-malasan, gerakan kaku, dan mudah bosan. Pada siklus II peningkatan sebesar 75% karena pada pelatihan ini peneliti memberikan sedikit inovasi lagi pada permainan lompat agar anak tidak mudah bosan yaitu dengan cara memberikan tambahan pada gerakan melompat, di antaranya anak bisa melompat dengan melambaikan tangan seolah-olah seperti pesawat, perasaan anak tunagrahita menjadi lebih senang dalam bermain lompat karet. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa motorik kasar anak meningkat setelah diberikan tindakan Permainan Lompat Karet. Pendukung minat siswa terbentuk karena siswa merasa senang dalam bermain dan motorik kasar anak meningkat yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari bagi anak tunagrahita sedang.

Berdasarkan penelitian Fitri Syahriar yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu sebagai *referensi* peneliti bahwa kemampuan motorik kasar anak tunagrahita dapat ditingkatkan melalui permainan, perbedaan yang ada dalam penelitian ini terletak pada usia subjek penelitian dimana Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Syahriar dilakukan di anak kelas IV SDLB sedangkan dipenelitian ini pada anak kelas VIII SMPLB.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yanti MT, et all (2020) meneliti tentang pemanfaatan portal rumah belajar kemendikbud sebagai model pembelajaran daring di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru dalam memanfaatkan portal Rumah Belajar Kemendikbud yaitu dimulai dari persiapan dan pelaksanaan pembelajaran yang memuat kegiatan pembuka, inti dan penutup pembelajaran. Beberapa fitur yang telah dimanfaatkan guru dalam pembelajaran yaitu Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik (BSE), dan Bank Soal. Sementara metode yang digunakan guru dalam memanfaatkan portal rumah belajar sebagai model pembelajaran daring pada saat proses pembelajaran dapat dikelompokkan dalam (1) Presentasi Klasikal/Demonstrasi, (2) Diskusi Berdasarkan Kelompok Kecil dan (3) Pembelajaran Individual.

Berdasarkan penelitian Yanti MT, et all dengan penelitian ini yaitu dapat dijadikan pedoman peneliti sebagai strategi proses pembelajaran

secara daring serta hambatan yang terjadi saat proses pendidikan daring berlangsung, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanti MT, et all terletak pada tujuan penelitian dimana yanti MT, et all tujuan penelitiannya pemanfaatan portal rumah belajar sedangkan penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak tunagrahita sedang.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dhomas Young Bagas Alih (2019) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Tunagrahita Melalui Permainan Modifikasi *Puzzle* Di Slb-C Widya Bhakti Semarang”. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan *puzzle* untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak tuna grahita sedang di SLB-C Widya Bhakti Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan penelitian ini menggunakan metode *eksperimen* yang berbentuk *Single subject reaserch* (SSR). Metode penelitian *eksperimen*. Subjek penelitian yaitu siswa tunagrahita. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan instrumen kisi-kisi keseimbangan tubuh. Hasil penelitian di SLB-C Widya Bhakti Semarang menunjukkan bahwa permainan modifikasi *puzzle* pada anak tunagrahita memberikan pengaruh positif terhadap keseimbangan tubuh anak tunagrahita sedang. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan *mean* level pada setiap fasenya yaitu pada subjek hawari pada *baseline* 1 (A1) memiliki *mean* level 52,5%, fase intervensi (b) 80 %, dan fase terakhir yaitu *baseline* 2 (A2) 79,2%. Perubahan level data pada fase *baseline* 1 (A1) adalah (-0), pada kondisi

intervensi (B) adalah (+40), dan pada kondisi fase *baseline* 2 (A2) adalah (+2,3))

Berdasarkan penelitian Dthomas Young Bagas Alih dengan penelitian ini yaitu dapat dijadikan referensi peneliti dalam hal pengambilan metode penelitian yang akan diterapkan didalam penelitian ini, serta dapat dijadikan acuan dalam pengambilan subjek dalam penelitian ini, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada populasi yang digunakan dalam pengambilan sampel penelitian terdahulu mengambil 2 kelas sebagai populasi sedangkan penelitian ini satu kelas populasi yaitu kelas VIII.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Jayul (2020) Universitas PGRI Banyuwangi tentang model pembelajaran daring sebagai alternatif proses kegiatan belajar pendidikan jasmani di tengah pandemi covid-19. Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran daring dapat diaplikasikan dalam pendidikan jasmani dengan metode *portal schoology*, dan *vlog*. Dengan kata lain metode tersebut memiliki aplikasi video, yang dapat digunakan untuk mendemonstrasikan gerakan-gerakan dalam ranah psikomotor (bersifat praktikum).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Jayul yang berkaitan dengan penelitian ini dapat dijadikan inovasi bagi peneliti tentang pemanfaatan media sosial (teknologi) sebagai proses pembelajaran secara daring, sedangkan perbedaan yang ada dalam penelitian ini yaitu tujuan dimana tujuan penelitian terdahulu memiliki tujuan pembelajaran darin

sebagai alternatif proses kegiatan belajar pendidikan jasmani di tengah pandemi covid-19.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ricky Ardianto (2019) Yang Berjudul “Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita di SLB Bakti Putra Ngawis Kabupaten Gunung Kidul”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, Metode yang digunakan yaitu metode survei dan pengambilan data menggunakan teknik tes dan pengukuran. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes seperti lari sprint 40 meter, lompat jauh tanpa awalan, meloncat dari balok setinggi 15 cm, melempar bola tangan sejauh-jauhnya, dan berdiri dengan satu kaki selama 10 detik. Subjek penelitian yang digunakan yaitu anak tunagrahita dengan jumlah 15 siswa. Teknik analisa data dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan skor minimum, skor maksimum, rerata (mean), median, modus, simpangan baku, dan persentase dengan menggunakan bantuan komputer program IBM SPSS Statistic 25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak tunagrahita siswa kelas I-VI sebesar 6,7% (1 siswa) memiliki kemampuan motorik kasar baik sekali, sebesar 40% (6 siswa) memiliki kemampuan motorik kasar baik, sebesar 26,7% (4 siswa) memiliki kemampuan motorik kasar sedang, sebesar 26,7% (4 siswa) memiliki kemampuan motorik kasar kurang, dan sebesar 0% memiliki kemampuan kurang sekali.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ricky ardiyanto yang berkaitan dengan penelitian ini penerapan *instrument* gerak motorik kasar

anak tunagrahita yang pernah diujikan oleh Ricky Ardianto, *intrument* ini akan diterapkan oleh peneliti dalam pengambilan data, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada metode yang digunakan dalam penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian survei dan juga subjek pada penelitian terdahulu terdapat 15 anak.

B. Landasan Teori

1. Penjas Adaptif

Menurut Fajar Ari Widiyatmoko (2019:6) Istilah adaptif Berasal dari bahasa inggris yaitu *Adapt* yang bearti menyesuaikan, mengubah, mengadaptasi. Kalau dalam kata sifat disebut *adaptive* yang artinya bisa menyesuaikan diri. Dalam kamus besar bahasa indonesia adaptif berarti mudah menyesuaikan (diri) dengan keadaan.

Dari arti kata tersebut ketika dikaitkan dengan pendidikan, adaptif adalah mengatur suatu keadaan, memodifikasi sesuatu hal yang disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan atau apa yang diperlukan. Dalam hal ini misalnya guru mengembangkan materi pembelajaran, memodifikasi metode pembelajaran, cara penilaian dan evaluasi pembelajaran yang kesemua itu bertujuan agar peserta didik dapat belajar dan berkembang dengan baik.

Menurut Mulyono dalam (Fakih Gunawan 2012:23) pendidikan jasmani adaptif adalah pendididan jasmani yang telah dimodifikasi untuk mempertemukan kebutuhan-kebutuhan anak yang menyandang ketunaan.

Menurut Beltasar dalam (Fakih Gunawan 2012:23) pendidikan jasmani adalah anak berkebutuhan khusus perlu dipahami sungguh-sungguh oleh guru pendidikan jasmani.

Berdasarkan menurut para ahli mengenai pendidikan jasmani di atas maka dapat saya simpulkan pendidikan jasmani adaptif adalah pembelajaran jasmani yang disesuaikan dengan kebutuhan anak yang menyandang ketunaan.

2. Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015).

Berdasarkan menurut ahli di atas maka dapat saya simpulkan pembelajaran daring pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti penggunaan media sosial seperti whatsapp, telegram, E-mail, zoom, hal ini dilakukan karena Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nadiem Makarim mewajibkan lembaga pendidikan untuk memberlakukan pembelajaran secara online, hal ini bertujuan untuk memutus rantai penularan virus COVID-19.

3. Hakikat Anak Tuna Grahita

Menurut Fajar Ari Widiyatmoko (2019:59) Tunagrahita adalah istilah untuk menyebutkan kecacatan intelektual (intellectual disabilities/

mental retardation). Tunagrahita mengacu pada fungsi intelektual umum yang secara signifikan berada dibawah rata-rata normal. Bersama itu pula, tunagrahita mengalami kekurangan dalam tingkah laku penyesuaian. Semua itu berlangsung pada masa perkembangannya.

Menurut para ahli pendidikan luar biasa di Indonesia dalam Fajar Ari Widyatmoko (2019:60) anak tunagrahita diklasifikasi ketunaan sebagai berikut:

- 1.) Tunagrahita ringan IQ-nya 50-70
- 2.) Tunagrahita sedang IQ-nya 30-50
- 3.) Tunagrahita berat IQ-nya <30

Sedangkan Menurut American Association on Mental Deficiency (Mohammad Efendi, 2006: 89) seorang dikategorikan tunagrahita apabila kecerdasannya secara umum di bawah rata-rata dan mengalami kesulitan penyesuaian sosial dalam setiap fase perkembangannya.

Mohammad Efendi (2006: 90) menyebutkan bahwa “anak tunagrahita sedang memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (di bawah normal), sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik, termasuk dalam program pendidikannya”.

Menurut Mohammad Efendi (2006:90) anak tunagrahita digolongkan menjadi tiga yaitu sebagai berikut :

- a) Anak tunagrahita ringan

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi ia masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal.

b) Anak tunagrahita sedang

Anak tunagrahita sedang adalah anak yang memiliki kecerdasan sedemikian rendahnya sehingga tidak mungkin untuk mengikuti program yang diperuntukan bagi anak tunagrahita sedang. Anak tunagrahita sedang berarti anak tunagrahita yang dapat dilatih untuk mengurus dirinya sendiri melalui aktivitas kehidupan sehari-hari (*activity daily living*).

c) Anak tunagrahita berat

Anak tunagrahita berat adalah anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang sangat rendah sehingga dia tidak dapat mengurus dirinya sendiri atau sosialisasi.

Berdasarkan menurut para ahli mengenai anak tunagrahita di atas maka dapat saya simpulkan anak tunagrahita adalah anak yang mengalami tingkat kecerdasan dibawah orang normal, anak tunagrahita memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik dalam program pendidikannya.

4. Gerakan Motorik

Perkembangan kemampuan gerak anak berkaitan erat dengan kemampuan sensoris dan motoris. Kedua aspek ini berjalan salingberiringan terhadap perkembangan kemampuan gerak anak. Untuk memperjelas permasalahan tersebut dapat diuraikan tentang motorik kasar menurut Sunardi dan Sunaryo (2007:113-114) yang menyebutkan bahwa motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

Saputra (2005:18) menjelaskan gerak kasar adalah keterampilan anak SLB beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Keterampilan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak SLB tergolong pada keterampilan gerak dasar. Keterampilan ini lakukan guna meningkatkan kualitas hidup, meningkatkan kesehatan, anak lebih mandiri dan percaya diri. Sujiono (2007:13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki, dan seluruh tubuh anak.

Pengertian Motorik Halus menurut Moelichatoen dalam Rully Kusumastuti (2014:13) adalah merupakan kegiatan yang menggunakan otot-otot halus pada jari dan tangan. Gerakan ini keterampilan bergerak, sedangkan menurut Hurlock dalam Rully kusumastuti (2014:13)

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Menurut Susanto dalam Rully kusumastuti (2014:13) motoric halus adalah gerak halus yang melibatkan bagian – bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot – otot kecil saja, Karena tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cepat.

Sukamti (2007:72) menyatakan bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar diantaranya gerakan keterampilan non-lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non-lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik, dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya. Gerakan manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contoh, melempar, menggiring, menangkap, dan menendang.

Berdasarkan pengertian di atas motorik kasar adalah suatu kemampuan gerak pada anak tunagrahita yang melibatkan otot-otot besar pada tangan dan kaki serta melibatkan anggota tubuh yang lain seperti mata. Contoh gerakan yang melibatkan anggota tubuh tangan, kaki dan mata adalah mendorong, melempar, menangkap, dan mengangkat. Kemampuan motorik kasar anak tunagrahita sedang sebagian besar mengalami hambatan sehingga anak perlu diberi latihan sebagai persiapan pendidikan akademik.

Dengan demikian yang dimaksud motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan gerak yang meliputi gerakan lokomotor, non-lokomotor dan gerak manipulatif dalam permainan arah mata angin.

a) Komponen

Kemampuan motorik seseorang berbeda-beda tergantung pada banyaknya pengalaman melakukan gerakan yang dikuasainya. Kemampuan-kemampuan yang terdapat dalam kemampuan fisik yang dapat dirangkum menjadi lima komponen, yaitu kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelincahan dan koordinasi. Adapun unsur-unsur yang terkandung dalam kemampuan motorik menurut Muthohir dan Gusril (2004:50), adalah:

b) Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki oleh anak sejak usia dini. Apabila anak tidak mempunyai kekuatan tentu dia tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong.

c) Koordinasi

Koordinasi adalah kemampuan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam suatu tugas kerja yang kompleks, dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dan sistem syaraf. Anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat.

Anak dikatakan baik koordinasi gerakannya apabila ia mampu bergerak dengan mudah dan lancar dalam rangkaian dan irama gerakannya terkontrol dengan baik.

1) Kecepatan

Kecepatan adalah sebagai kemampuan berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu. Dalam melakukan lari 4 detik, semakin jauh jarak yang ditempuh semakin tinggi kecepatan.

2) Keseimbangan

Keseimbangan adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan dibagi dalam dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat, keseimbangan dinamis adalah kemampuan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain.

d) kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak pada satu titik ke titik lain pada pengembangan dan pengayakan titik lain dalam melakukan lari zig-zag, semakin cepat waktu yang ditempuh maka semakin tinggi kelincahannya.

e) Tujuan Gerak Motorik

Motorik Menurut Rusli Lutan (2001:45-47) bahwa pengembangan keterampilan dasar pada siswa sekolah dasar keterampilan gerakanya. Semakin banyak perbendaharaan gerak dasarnya, semakin terampil ia melaksanakan keterampilan lainnya, seperti dalam olahraga atau dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keterampilan di tempat mereka bekerja.

Menurut Muthohir dan Gusril (2004:51) yang dikutip oleh M. Ikhsan (2005), bahwa fungsi utama kemampuan gerak adalah untuk mengembangkan kesanggupan dan kemampuan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja. Dengan mempunyai kemampuan gerak yang baik, seseorang mempunyai landasan untuk menguasai tugas keterampilan gerak yang khusus. Unsur-unsur kemampuan gerak motorik akan semakin terlatih apabila siswa semakin banyak mengalami berbagai pengalaman aktivitas gerak yang bermacam-macam. Ingatan akan selalu menyimpan pengalaman yang akan dipergunakan untuk kesempatan yang lain, jika melakukan gerakan yang sama. Dengan banyaknya pengalaman gerak yang dilakukan siswa Sekolah Dasar akan menambah kematangan dalam melakukan aktivitas gerak.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa gerak motorik adalah kesanggupan dan kemampuan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja.

5. Permainan

Menurut Dryden & Vos dalam Darmansyah (2010:11) belajar akan efektif bila proses pembelajaran dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*). Ada beberapa hal yang mendukung efektivitas hasil belajar siswa diantaranya siswa belajar dalam kondisi senang, guru menggunakan berbagai variasi metode dan teknik, menggunakan media belajar menarik dan menantang, penyesuaian dengan konteks, pola induktif, dan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran.

Permainan dalam pembelajaran sangat membantu dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan. Caranya dapat secara integratif atau secara khusus diberikan dalam sela atau jeda dalam proses pembelajaran.

Sigmund Freud berdasarkan teori *psychoanalytic* mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi. Jerome Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya (Mutiah, 2010:105).

Menurut Desmitra dalam (Hasanah, 2016) permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain.

Sementara (Hidayat, 2013) mengatakan permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah. Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban. Mayke Tedjasaputra dalam (Yumarlin MZ, 2013) mengatakan ada beberapa macam permainan yang

memiliki aturan-aturan tertentu dan tujuan tertentu pula. Adapun macam- macam permainan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Permainan Individual Permainan ini peserta didik memainkan untuk menguji kemampuan sendiri karena sebagian besar permainan itu dilakukannya sendiri. Peserta didik bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan oleh peserta didik lain disekitarnya. Contoh permainan individual adalah lompat tali, menyusun puzzle, menyusun balok-balok, dsb.
- b) Permainan Beregu Permainan beregu ini mempunyai aturan- aturan yang diberikan sebelum permainan dimulai. Aturan permainan harus dimengerti oleh setiap pemain dan bersedia mengikuti aturan permainan.
- c) Permainan Kooperatif Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut untuk mencapai tujuan dari kegiatan bermain.

- d) Permainan kerjasama dapat dilihat saat peserta didik mengerjakan suatu proyek atau tugas secara bersama-sama dalam kelompok kecil atau kelompok besar sekaligus. Bermain dengan bekerjasama ini bisa dimulai oleh peserta didik sendiri atau dengan arahan dari guru. Permainan ini dapat mengembangkan keterampilan sosial dan konstruktif bagi peserta didik. Dalam permainan ini peserta didik dapat berperan serta dalam usaha untuk belajar memecahkan masalah secara bersama- sama.
- e) Permainan Sosial Permainan sosial adalah kegiatan bermain peserta didik dengan teman-temannya sendiri. Pada permainan ini peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan bermain dengan peserta didik lainnya sesuai perannya masing-masing yang sudah disepakati sebelumnya. Contohnya seperti permainan polisi dengan pencuri, atau lompat tali beregu.
- f) Permainan dengan aturan tertentu Permainan ini ditandai dengan adanya kegiatan bermain yang menggunakan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ini peserta didik diharapkan dapat bersikap sportif. Contoh dari permainan ini adalah sepak bola, permainan ular tangga, monopoli, gobak sodor, dsb.

Selain itu permainan mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan antara lain Sadiman dalam (Yumarlin MZ, 2013) yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes. f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Sedangkan menurut Sadiman dalam (Yumarlin MZ, 2013) permainan juga mempunyai kekurangan, antara lain:

- 1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan / teknis pelaksanaan.
- 2) Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
- 3) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa / warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Hurlock (1978 : 280), mengemukakan pengertian permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggemberikan.

Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan. Sedangkan menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2009 : 16), mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditegaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Permainan anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan banyak aspek, aspek yang dimaksud adalah aspek fisik, sosial, emosi, dan aspek kognisi.

6. Permainan Arah Mata Angin

Permainan arah mata angin merupakan permainan yang dapat dilakukan secara kelompok, dimana permainan ini dilakukan dengan cara pemain berada di lintasan yang berbentuk arah mata angin, kemudian seorang pemandu permainan memberikan komanda arah mata angin secara acak, maka seorang pemain akan mengikuti arahan komando.

a) Tujuan :

- 1) Peserta didik mampu meningkat daya konsentrasinya.
- 2) Peserta didik mampu meningkat pemahamannya terhadap arah mata angin berdasar kompas
- 3) Peserta didik mampu meningkat kebugaran tubuhnya
- 4) Peserta didik mampu membangun kegembiraan bersama

b) Lokasi : *out door atau in door*

c) Prosedur

1) Persiapan

Guru menjelaskan tentang permainan arah mata angin yang telah dimodifikasi melalui video yang dikirim ke siswa secara online.

Kemudian siswa dirumah melihat dan memerhatikan video permainan arah mata angin tersebut sebelum mencoba dan memulai.

2) Jalanya Permainan

a) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk penelitian.

b) Peneliti memberikan intruksi atau arahan tentang jalanya permainan.

c) Pendamping berseru, “Timur!”, maka anak secepatnya menghadap ke timur.

d) Lalu pendamping berseru, “Barat!”, maka anak berganti arah menghadap ke barat.

- e) Demikian seterusnya, beberapa kali pendamping menyebutkan arah mata angin dan anak – anak mengikuti.
- f) Anak – anak yang salah menghadap harus menggulang kembali



Gambar 2.1 Media Permainan Arah Mata Angin

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah penelitian mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir. Tetapi perlu di ketahui bahwa setiap penelitian harus merumuskan hipotesis. Penelitian yang bersifat *eksploratif* dan *deskriptif* sering tidak perlu merumuskan hipotesis (Sugiyono, 2017:96). Hipotesis dari penelitian ini yaitu:

H1 : “Permainan arah mata angin dapat meningkatkan gerak motorik kasar anak tunagrahita sedang kelas VII SLB Widya Bhakti Semarang”.

Ha : “permainan arah mata angin tidak dapat meningkatkan gerak motorik kasar anak tunagrahita sedang kelas VII SLB Widya Bhakti Semarang “

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Tujuan metode kuantitatif menurut Sugiyono (2013:14) adalah menunjukkan hubungan antar variabel, menguji teori, serta mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif. Penelitian ini melibatkan satu kelompok saja, yang masing-masing mendapatkan metode konvensional dan arah mata angin.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *eksperimen quasi* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:107) penelitian *eksperimen quasi* dilakukan di laboratorium sedangkan *naturalistic/kualitatif* dilakukan pada kondisi alamiah. Dalam penelitian *eksperimen quasi* ada perlakuan (*treatment*), sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan. Dengan demikian metode penelitian *eksperimen quasi* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dan penelitian ini menggunakan metode *eksperimen quasi* yang berbentuk *Single Subject Research (SSR)*. Menurut Sugiono (2013:6), “metode penelitian *eksperimen quasi* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan tertentu)”.

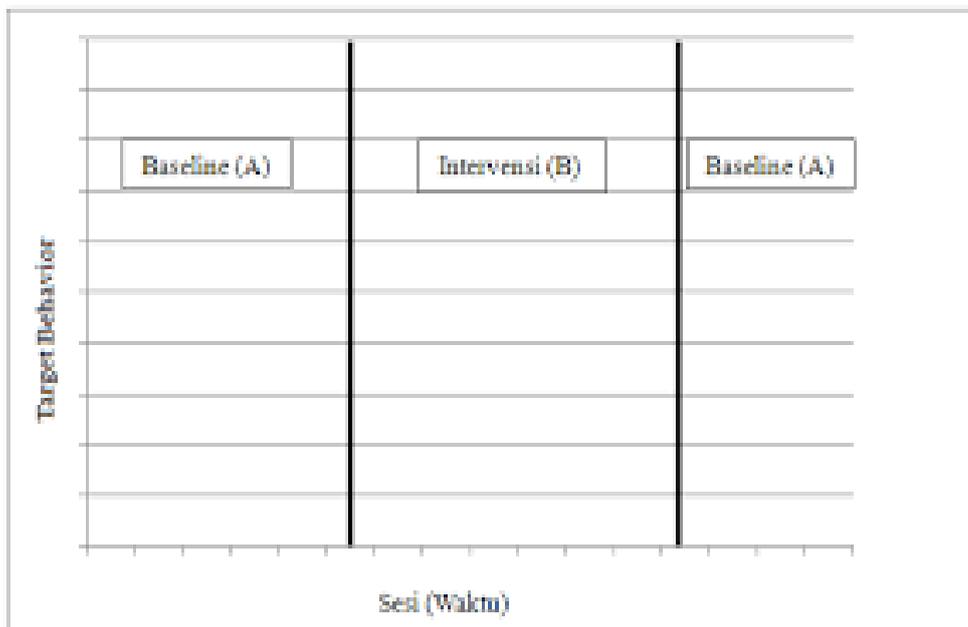
Menurut Juang susanto, dkk (2006:59) Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain A-B , desain A-B-A telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas, Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan desain A-B, hanya saja terdapat pengulangan *fase baseline*. Mula-mula target *bravior* diukur secara kontiyu pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisis *intervensi* (B), Penambahan kondisis *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase *intervensi* sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dengan variabel terikat. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain A-B-A. Desain ini terdiri dari 3 kondisi yang akan diamati, yakni kondisi *baseline* (A1) dimana pada beberapa sesi peneliti akan mengamati dan mengukur kemampuan awal siswa tanpa perlakuan apapun. Kedua adalah kondisi *intervensi* (B) dimana selama beberapa sesi peneliti memberikan perlakuan kepada subjek, peneliti mengamati dan mengukurnya kemampuan siswa setelah di kasih perlakuan . Ketiga adalah kondisi *baseline* (A2) dimana peneliti akan kembali mengamati dan mengukur kemampuan akhir siswa di beberapa sesi saat kembali tidak diberikan perlakuan apapun.

Dalam penelitian ini A1 yaitu mengukur kemampuan awal anak tanpa diberikan perlakuan apapun. Dalam pengukuran ini peneliti menguji/mengetes anak dengan cara anak diberi kisis-kisi serta beberapa soal instrumen pengukuran keseimbangan tubuh yang diterapkan didalam penelitian ini. Peneliti mengamati subjek serta mengukur kemampuan subjek sehingga dalam

kemampuan awal anak dapat diambil datanya diamati, sehingga dalam kondisi kemampuan awal subjek tersebut dapat diambil datanya untuk dibandingkan setelah anak diberi perlakuan (*treatment*).

B (perlakuan atau intervensi) adalah untuk mengetahui data kemampuan *motorik* kasar anak tunagrahita, subjek setelah diberikan perlakuan atau *intervensi*. *Intervensi* yang diberikan berupa memainkan permainan arah mata angin.

A2 yaitu peneliti mengamati kembali dan mengukur serta mengevaluasi kemampuan anak, membandingkan data anak dari sebelum di berikan perlakuan dengan data anak setelah diberikan perlakuan hal ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh/peningkatan gerak *motorik* anak.



Gambar 3.1 Grafik Visual A-B-A

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2005:55) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian disimpulkan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SLB-C tunagrahita sedang kelas VIII yang berjumlah 9 anak.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017: 118). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *single* subjek (subjek tunggal). Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *sampling purposive sampling*, *sampling purposive* adalah taktik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Alasan pemilihan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria sesuai dengan penulis tentukan. Oleh karena itu, oleh karena itu, sampel yang ditentukan sesuai dengan kriteria tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti, dalam penentuan sampel ini, peneliti di bantu oleh ibu anik selaku kepala SLB-C tunagrahita sedang Widya Bhakti Semarang.

Adapun kriteria Hosana Ryandika putra siswa kelas VIII yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Hosana Ryandika Putra memiliki kondisi tubuh yang kurang baik dibandingkan dengan siswa lainnya
- b. Pemilihan subjek Hosana Ryandika Putra merupakan anjuran dari guru kelas.
- c. Hosana Ryandika Putra domisili Semarang.

C. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian

1. Permainan Arah Mata Angin

Permainan arah mata angin merupakan permainan yang dapat dilakukan secara kelompok, dimana permainan ini dilakukan dengan cara pemain berada di lintasan yang berbentuk arah mata angin, kemudian seorang pemandu permainan memberikan komanda arah mata angin secara acak, maka seorang pemain akan mengikuti arahan komando.

2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah Suatu atribut atau sifat atau nilai orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai Variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017: 38). Variabel dari penelitian ini ada dua, yaitu Variabel *independen* (bebas) dan Variabel *dependen* (terikat).

a) Variabel *Independen* (bebas)

Variabel *independen* (bebas) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat) (Sugiyono, 2017: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan arah mata angin (X).

b) Variabel *dependen* (terikat)

Variabel *dependen* (terikat) merupakan variabel penelitian yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah gerak *motorik* (Y).

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes perbuatan berupa pengukuran motorik kasar anak tuna grahita kategori sedang. Tes perbuatan menurut Sugiyono (2017:137) “terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrument dan kualitas pengumpulan data”.

Berpengaruhnya kualitas instrumen dan kualitas pengumpulan data terhadap kualitas hasil penelitian dikarenakan instrumen tersebut akan dijadikan patokan untuk memberikan perilaku terhadap anak untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tes perbuatan pengukuran motorik kasar anak tuna grahita kategori sedang dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan keseimbangan tubuh subjek pada tiga fase, yaitu pada fase *baseline* 1 (A-1) untuk mengetahui kemampuan awal subjek sebelum dilakukan perlakuan, fase *intervensi* (B) untuk mengetahui ketercapaian gerak *motorik* kasar subjek selama diberikan model permainan arah mata angin, dan fase *baseline* 2 (A-2) untuk mengetahui data kemampuan subjek setelah diberikan perlakuan model permainan arah mata

angin, pada fase ini untuk mengetahui tingkat kecapaian variabel (X) dalam keseimbangan tubuh subjek.

a) Tes

Pemberian tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan subjek dalam gerak motorik anak tuna grahita. Tes yang dilakukan adalah *asesmen motorik* kasar dengan menggunakan ceklis mampu atau kurang mampu .

Menurut Juang Susanto Menurut Juan Susanto (2006: 60) pada fase mengukur dan mengumpulkan data sekurang-kurangnya 3-5 atau samapai *trend* dan *level* data menjadi stabil

Peneliti melakukan pengumpulan data pada *subject*, dengan melakukan 11 kali pertemuan, peneliti melakukan 11 kali pertemuan pada *subject* karena berpacu pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dhomas Young Bagas Alih Dengan Judul “Upaya Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Tunagrahita Melalui Permainan Modifikasi Puzzle Di Slb-C Widya Bhakti Semarang”. Yang dilakukan 11 kali penelitian sudah mendapatkan pengaruh yang *signifikan* pada *subject*.

Adapun yang dilakukan dalam pemberian tes gerak motorik anak tuna grahita adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam *fase baseline* A1 hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu mendiskusikan kepada guru kelas terlebih dahulu mengenai materi atau pengukuran motorik kasar untuk dipraktikan pada peserta didik, guru kelas dan peneliti membagikan materi di group kelas

menggunakan sosial media telegram. Setelah seperti whatsapp, zoom, setelah materi terkirim guru mendatangi rumah subjek untuk membantu menyiapkan alat dan bahan serta mendampingi peserta didik dalam proses pembelajaran daring.

melakukan pengumpulan data pada fase *baseline-1*, pengumpulan data pada fase *baseline-1* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal subjek dalam gerak motorik anak tuna grahita. Menurut Juan susanto (2006: 60) pada fase basline (A1) mengukur dan mengumpulkan data sekurang-kurangnya 3-5 atau samapai *trend* dan *level* data menjadi stabil Fase *baseline-1* dilakukan secara berulang hingga menemukan angka-angka stabil. Pada fase ini dilakukan oleh peneliti selama 3 sesi dan pada sesinya berdurasi 45 menit,

- 2) Dalam *fase intervensi* hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu mendiskusikan kepada guru kelas terlebih dahulu mengenai safety dalam materi atau video permainan arah mata angin untuk dipraktikan pada peserta didik, kelas dan peneliti membagikan materi di group kelas menggunakan sosial media telegram. Setelah seperti whatsapp, zoom, setelah materi terkirim guru mendatangi rumah subjek untuk membantu menyiapkan alat dan bahan serta mendampingi peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Menurut Juang Susanto (2006: 60) memberikan intervensi setelah *trend* data stabil. Setelah menemukan angka angka yang stabil dalam

fase *baseline-1* maka peneliti melakukan intervensi. Intervensi dilakukan agar dapat meningkatkan gerak *motorik* subjek dengan menggunakan permainan arah mata angin. Fase *intervensi* pada subjek dilakukan selama 5 sesi dan pada setiap sesinya berdurasi 40 menit.

- 3) Dalam proses *baseline A1* peneliti kembali mendiskusikan tes pengukuran motrik kasar pada guru kelas, kemudian guru kelas dan peneliti membagikan materi tersebut di group kelas, peneliti datang kerumah peserta didik secara langsung untuk mendampingi serta melakukan pengukuran peserta didik.

Fase *baseline-2 (A-2)* dilakukan setelah melakukan fase intervensi. Pada fase (A-2) dilakukan agar dapat mengetahui apakah intervensi yang telah diberikan oleh peneliti memberikan pengaruh positif pada gerak motorik anak tuna grahita tingkat sedang. Fase *baseline-2 (A-2)* dilakukan selama 3 sesi dan pada setiap sesinya berdurasi 45 menit.

b) Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumen bias berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2016:240). Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya, catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, sketsa dan lain sebagainya.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2009:133) instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Syarat tes yang baik adalah memiliki validitas dan reliabilitas. Untuk mengungkap data mengenai tingkat kemampuan motorik kasar anak tunagrahita mampu diperlukan instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes motorik kasar. Tes motorik kasar yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak tunagrahita kategori sedang terdiri atas: (1) tes lari cepat dengan jarak 40 meter untuk mengukur kecepatan (2) tes melempar bola tangan sejauhnyanya untuk mengukur koordinasi mata (3) tes meloncat dari atas balok setinggi 15 cm untuk mengukur *power* (4) tes lompat jauh tanpa awalan untuk mengukur *power* (5) tes berdiri diatas satu kaki selama 10 detik keseimbangan (Rachmad Abdul Asis, 2015:23)

Tabel 3.1 Penilaian Gerak Motorik (Rachmad Abdul Asis, 2015)

No	Aspek yang dinilai	Pretest	Posttest
1	Tes Lari Cepat Dengan Jarak 40 Meter Untuk Mengukur Kecepatan		
2	Tes Melempar Bola Tangan Sejauhnyanya Untuk Mengukur Koordinasi Mata Tangan		
3	Tes Meloncat Dari Atas Balok Setinggi 15 Cm Untuk Mengukur Power		
4	Tes Lompat Jauh Tanpa Awalan Untuk Mengukur Power		
5	Tes Berdiri Diatas Satu Kaki Selama 10 Detik Keseimbangan		

a) Tes Lari Cepat 40 Meter

Metode pelaksanaan: Peserta tes berlari Sprint dengan jarak 40 meter sampai melewati garis *finish*

Tabel 3.2 Tes Lari Cepat 40 Meter (Rachmad Abdul Asis, 2015)

Nilai	Waktu (menit)
3	$\leq 8,7$
2	8,8" – 9,9
1	10,0 – 11,9
0	$\geq 12,0$

b) Tes Melempar Sejauh-jauhnya

Metode pelaksanaan : Peserta tes berdiri pada garis start kemudian melempar bola sejauh-jauhnya ke arah yang sudah ditentukan.

Tabel 3.3 Tes Melempar Sejauh-Jauhnya (Rachmad Abdul Asis, 2015)

Nilai	Jarak (meter)
3	$\geq 6,01$ m
2	3,01 – 6,00 m
1	1,00 – 3,00 m
0	$\leq 1,00$ m

c) Tes Meloncat dari atas balok setinggi 15 cm

Metode pelaksanaan : Peserta tes berdiri di atas balok setinggi 15 cm kemudian meloncat ke sasaran yang sudah ditentukan.

Tabel 3.4 Tes Meloncat Dari Atas Balok Setinggi 15 Cm

(Rachmad Abdul Asis, 2015)

Nilai	Sasaran
3	3
2	2
1	1
0	0

d) Tes lompat jauh tanpa awalan

Metode pelaksanaan : Peserta tes berdiri dengan satu kaki di batas tolakan dan satu kaki dibelakang. Kemudian melompat ke arah yang sudah ditentukan.

Tabel 3.5 Tes Lompat Jauh Tanpa Awalan (Rachmad Abdul

Asis, 2015)

Nilai	Jarak (meter)
3	>1,5
2	1-1,5
1	0-1
0	Tidak mampu

e) Tes berdiri dengan satu kaki selama 10 detik.

Metode pelaksanaan : Peserta tes berdiri dengan satu kaki dan berusaha menahan selama 10 detik.

Tabel 3.6 Tes Berdiri Dengan Satu Kaki Selama 10 Detik

(Rachmad Abdul Asis, 2015)

Nilai	Waktu (detik)
3	7,6-10
2	5,6-7,6
1	4-5,5
0	0-3,9

Berdasarkan dari 5 instrument diatas maka akan dicari hasil persentase menggunakan rumus dibawah, menurut Ngalim Purwanto dalam alih dthomas young bagas (2019:35) teknik pemberian skor adalah sebagai berikut:

$$N = \frac{R \times 100\%}{SM}$$

SM

N = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal semua item tes

E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya (Saifuddin Azwar, 2006:05). Validitas instrumen diartikan sebagai derajat kedekatan hasil pengukuran dengan keadaan yang sebenarnya (kebenaran), bukan masalah sama sekali benar dan seluruhnya salah (Herawati Susilo dkk, 2009:79). Instrumen dalam penelitian ini yaitu instrumen observasi dan tes.

Panduan observasi disusun dengan menggunakan validitas logis. Validitas logis pada suatu instrumen menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi syarat valid berdasarkan hasil penalaran (Suharsimi Arikunto, 2008:66).

Penelitian ini tidak melakukan uji coba instrumen karena sudah pernah di uji cobakan oleh Rachmad Abdul Asis (2015). Menurut Sugiyono (2017:177) instrumen yang valid berarti alat yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Berikut hasil uji validitas dan reabilitas instrumen pengukuran motorik kasar anak tuna grahita yang dilakukan oleh Rachmad Abdul Asis (2015).

1. Instrumen untuk mengukur tes lari cepat dengan jarak 40 meter dikategorikan valid dengan koefisien korelasi sebesar 0,91245 dan reabilitas 0,9353
2. Instrumen untuk mengukur tes melempar bola tangan sejauh-jauhnya dikategorikan valid dengan koefisien korelasi sebesar 0,87152 dan reabilitas 0,7557

3. Instrumen untuk mengukur tes melompat dari atas balok setinggi 15 cm dikategorikan valid dengan koefisien korelasi sebesar 0,87396 dan reabilitas 0,9056
4. Instrumen untuk mengukur tes lompat jauh tanpa awalan dikategorikan valid dengan koefisien korelasi sebesar 0,71698 dan reabilitas 0,7628
5. Instrumen untuk mengukur tes berdiri dengan satu kaki selama 10 detik dikategorikan valid dengan koefisien korelasi sebesar 0,78124 dan reabilitas 0,9448

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan merupakan tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan. Pada penelitian *eksperimen* pada umumnya saat menganalisis data menggunakan teknik statistik *deskriptif* Juang Susanto, dkk (2005:93). Oleh karena itu pada penelitian kasus tunggal penggunaan statistik yang kompleks tidak dilakukan tetapi lebih banyak menggunakan statistik *deskriptif* yang sederhana, peneliti dengan desain kasus tunggal terfokus pada data individu dari pada data kelompok. Meskipun demikian data kelompok kadang-kadang digunakan. Juang Susanto, dkk (2005:93)

Skor hasil yang diperoleh subjek pada *fase intervensi* dan pengesanan akhir setelah menggunakan media permainan arah mata angin diolah menggunakan analisis dalam kondisi dan analisi antar kondisi sehingga diperoleh skor intervensi dan *baseline-2*. Hasil pengukuran pada setiap fase yaitu *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2* akan diolah dengan skor dan presentase. Menurut Juang Sunanto, dkk (2006: 16) “persentase menunjukkan

jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%”.

Setelah pengambilan data *fase baseline-1*, *intervensi* dan *baseline-2* didapatkan dengan menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi, maka untuk mengetahui mengenai penggunaan permainan arah mata angin terhadap gerak *motorik* anak dalam penelitian ini menggunakan statistik *deskriptif* yang penyajian datanya menggunakan grafik. Menganalisis data dalam bentuk grafik garis dilakukan peneliti agar dapat terlihat secara langsung perubahan yang terterjadi dari kondisi *fase* tersebut.

Pengolahan dan analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Menurut Juang Sunanto, dkk (2005: 21), bahwa penelitian dengan *Single Subject Research (SSR)* yaitu “ penelitian dengan subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan desain *eksperimen* untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku”.

Juang Sunanto, dkk (2005: 93) menjelaskan bahwa “kegiatan analisis data pada penelitian dengan subjek tunggal ini terdapat beberapa komponen penting yang harus dianalisis seperti yang diungkapkan yakni stabilitas data, kecenderungan data, tingkat perubahan data, rata-rata untuk setiap kondisi, data yang *overlapping*”.

1. Analisis dalam kondisi memiliki komponen yang meliputi:

a) Menentukan Kondisi *Baseline* dan *Intervensi*

Kondisi baseline pertama ditulis A-1, *intervensi* ditulis B kemudian pengulangan *baseline* pertama ditulis A-2, maka kondisi grafik yang digunakan.

Tabel 3.7 Menentukan Kondisi *Baseline* dan *Intervensi* (Juang Sunanto, dkk 2005)

Kondisi	A-1	B	A-2
---------	-----	---	-----

b) Menentukan Panjang *Interval*

Panjang kondisi dalam penelitian dilihat dari banyaknya data poin atau skor pada setiap kondisi. Penelitian ini panjang *interval* dengan menggunakan sesi pada setiap kondisinya yakni 3 sesi untuk *baseline* (A-1), 5 sesi untuk *intervensi* (B) dan 3 sesi untuk *baseline*. Untuk setiap variabel atau kondisi

- a) Dalam *fase baseline* A1 hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu mendiskusikan kepada guru kelas terlebih dahulu mengenai materi atau pengukuran motorik kasar untuk dipraktikan pada peserta didik, guru kelas dan peneliti membagikan materi di group kelas menggunakan sosial media telegram. Setelah seperti whatsapp, zoom, setelah materi terkirim guru mendatangi rumah subjek untuk membantu menyiapkan alat dan bahan serta mendampingi peserta didik dalam proses pembelajaran daring.

melakukan pengumpulan data pada fase *baseline-1*, pengumpulan data pada fase *baseline-1* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal subjek dalam gerak motorik anak tuna grahita. Menurut Juan Susanto (2006: 60) pada fase *baseline (A1)* mengukur dan mengumpulkan data sekurang-kurangnya 3-5 atau sampai *trend* dan *level* data menjadi stabil Fase *baseline-1* dilakukan secara berulang hingga menemukan angka-angka stabil. Pada fase ini dilakukan oleh peneliti selama 3 sesi dan pada sesinya berdurasi 45 menit,

- b) *Dalam fase intervensi* hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu mendiskusikan kepada guru kelas terlebih dahulu mengenai safety dalam materi atau video permainan arah mata angin untuk dipraktikan pada peserta didik, kelas dan peneliti membagikan materi di group kelas menggunakan sosial media telegram. Setelah seperti whatsapp, zoom, setelah materi terkirim guru mendatangi rumah subjek untuk membantu menyiapkan alat dan bahan serta mendampingi peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Menurut Juang Susanto (2006: 60) memberikan intervensi setelah *trend* data stabil. Setelah menemukan angka angka yang stabil dalam fase *baseline-1* maka peneliti melakukan intervensi. Intervensi dilakukan agar dapat meningkatkan gerak *motorik* subjek dengan menggunakan permainan arah mata angin. Fase

intervensi pada subjek dilakukan selama 5 sesi dan pada setiap sesinya berdurasi 40 menit.

- c) Dalam proses *baseline* A1 peneliti kembali mendiskusikan tes pengukuran motrik kasar pada guru kelas, kemudian guru kelas dan peneliti membagikan materi tersebut di group kelas, peneliti datang kerumah peserta didik secara langsung untuk mendampingi serta melakukan pengukuran peserta didik.

Fase baseline-2 (A-2) dilakukan setelah melakukan *fase intervensi*.

Pada *fase (A-2)* dilakukan agar dapat mengetahui apakah intervensi yang telah diberikan oleh peneliti memberikan pengaruh positif pada gerak motorik anak tuna grahita tingkat sedang. *Fase baseline-2 (A-2)* dilakukan selama 3 sesi dan pada setiap sesinya berdurasi 45 menit.

Tabel 3.8 Menentukan Panjang *Interval* (Juang Sunanto, dkk 2005)

Panjang *interval*

Kondisi	A-1	B	A-2
Panjang Kondisi			

d) Etimasi *Kecenderungan Arah*

Mengestimasi kecenderungan arah untuk memberikan gambaran perilaku yang sedang diteliti. Menurut Juang Susanto, dkk (2005 : 108) menestimasi kecenderungan arah menggunakan metode belah dua (*split-middle*).

- 1) Bagian data pada posisi *baseline* pertama menjadi 2 bagian (1)
- 2) Bagian kanan dan kiri juga dibagi menjadi 2 bagian (2a)
- 3) Menentukan posisi median dari masing-masing belahan (2a)
- 4) Tarik garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara (2a) dengan (2b).

Tabel 3.9 Etimasi Kecenderungan Arah (Juang Sunanto, dkk 2005)

Kecenderungan arah

Kondisi	A1	B	A2
Estimasi kecenderungan arah	/	(-) (+)	\

e) Menentukan kecenderungan stabilitas

Menentukan kecenderungan stabilitas, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas 15%, maka perhitungannya seperti ini.

Tabel 3.10 Menentukan kecenderungan stabilitas (Juang Sunanto, dkk 2005)

Skor	Kriteria	Rentang
X	=	
Tertinggi	Stabilitas	Stabilitas
....	X	0.15
	=

- 1) Menghitung *mean* level, yaitu semua skor dijumlahkan dan dibagi dengan banyak poin data.
- 2) Menentukan batas atas, yaitu *mean* level ditambah setengah rentang stabilitas.
- 3) Menentukan batas bawah, yaitu *mean* level dikurangi setengah rentang stabilitas.

Menurut Juang Susanto (2005 : 110) jika presentase stabilitas sebesar 85% - 95% dikatakan stabil. Jika dibawah itu dikatan tidak stabil (variable).

Tabel 3.11 Kecenderungan Stabilitas Semua Kondisi (Juang Sunanto, dkk 2005)

Banyak data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data point	=	Persentase stabilitas
....	:	=

f) Jejak Data

Menurut Juang Susanto, dkk (2005:111) jejak data hampir sama dengan kecenderungan arah. (-) menurun, (+) meningkat, (=) sejajar dengan sumbu X.

Tabel 3.12 Jejak Data (Juang Sunanto, dkk 2005)

Kondisi	A1	B	A2
4. Jejak data	(-)	(+)	(+)

g) Menentukan *level Stabilitas* dan *Rentang*

Tingkat stabilitas menunjukkan derajat variasi atau besar kecilnya rentang pada kelompok tertentu.

Tabel 3.13 Menentukan *level Stabilitas* dan *Rentang* (Juang Sunanto, dkk 2005)

Kondisi	A1	B	A2
Level Stabilitas			
Rentang	... - - - ...

h) Menentukan *Level* Perubahan

Menurut Juang Susanto (2005:112) menentukan level perubahan dengan cara tandai data pertama (hari ke 1) dan data terakhir pada (*baseline A*), hitung selisih antara kedua data dan tentukan arahnya Menaik atau menurun dan beri tanda (+) membaik, (-) memburuk, (=) jika tidak ada perubahan. Level perubahan data dapat ditulis sebagai berikut :

Tabel 3. 14 Menentukan *Level* Perubahan (Juang Sunanto, Dkk 2005)

Kondisi	A1	B	A2
-....-....-....
Level perubahan	_____ (...)	_____ (...)	_____ (...)

2. Komponen analisis antar kondisi yang digunakan dalam penelitian ini adalah antara lain :

a. Menentukan jumlah variabel yang diubah

Menurut Juang Susanto (2005 : 114) pada data rekaan variabel yang akan diubah dari kondisi *baseline* (A) ke *intervensi* (B). Dengan demikian pada format akan diisiseperti berikut :

Tabel 3.15 Menentukan Jumlah Variabel yang Diubah (Juang Sunanto, Dkk 2005)

	B_1/A_1
Perbandingan kondisi	(2:1)
Jumlah variabel yang diubah	1

b. Menentukan perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi diatas. Maka format dapat disisi sebagai berikut :

Tabel 3.16 Menentukan Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya (Juang Sunanto, dkk 2005)

	B_1/A_1
Perbandingan kondisi	(2:1)
Perubahan kecenderungan	(-) (+)
arah dan efeknya	Positif

c. Menentukan kecenderungan Stabilitas

Lihat kecenderungan stabilitas pada *fase baseline* (A) dan *intervensi* (B) pada rangkuman analisis dalam kondisi dan masukan pada format sebagai berikut :

Tabel 3.17 Menentukan Kecenderungan Stabilitas (Juang Sunanto, Dkk 2005)

	B_1/A_1
Perbandingan kondisi	(2:1)
<hr/>	
	Variabel
Perubahan kecenderungan stabilitas	Ke
<hr/>	
	Stabil

d. Menentukan *level* perubahan

Tentukan data point pada kondisi *baseline* (A) pada sesi terakhir dan sesi pertama pada intervensi (B) kemudian hitung selisih antara keduanya.

**tabel 3.18 Menentukan *level* perubahan (Juang Sunanto, dkk
2005)**

	B_1/A_1
Perbandingan kondisi	(2:1)
	(.... -)
Perubahan level	

e. Menentukan data *Overlap*

Menentukan *overlap* data pada kondisi *baseline* (A) dengan *Intervensi* (B) dengan cara :

- 1) Lihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi *baseline*
- 2) Hitung ada berapa data point pada kondisi *intervensi* (B) yang berada pada rentang kondisi (A) (1)
- 3) Perolehan pada langkah 2 dibagi dengan banyaknya data point dalam kondisi (B) kemudian dikalikan 100.

Tabel 3.19 Menentukan data *Overlap* (Juang Sunanto, dkk 2005)

B1/A1

Perbandingan kondisi

(2:1)

Persentase overlap %

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

Penelitian dilakukan dari tanggal 31 Maret 2021 sampai tanggal 7 April 2021 dimana lokasi penelitian berlokasi di Semarang Sawah Besar dan di Bantu oleh Ibu Anik sebagai guru kelas VIII di SMPLB-C Semarang. Identitas Siswa yang dijadikan Obyek saat penelitian dengan nama siswa sebagai berikut :

1. Karakteristik Subjek

Subjek penelitian bernama Hosana Ryandika Putra, merupakan peserta didik kelas VIII di SMPLB-C Semarang, subjek merupakan anak tunagrahita kelas sedang, dari kondisi fisik subjek mengalami tinggkat kecerdasan dibawah orang normal, serta subjek memiliki kondisi fisik kurang begitu baik, seperti dalam berlari maupun aktivitas sehari-hari.

B. Hasil Penelitian dan Analisis Data

1. Deskripsi *Baseline A1* (kemampuan awal sebelum diberikan *intervensi*)

Pada tahap ini dilakukan sebanyak 3 pertemuan, pada tahap ini subjek langsung dilakukan pengukuran kemampuan awal menggunakan tes motorik kasar, ada 5 soal atau tes motorik kasar yang akan diberikan kepada subjek.

a) Pertemuan ke-1

Pada pertemuan pertama *fase baseline-A1* dilaksanakan 31 Maret 2021, pada tahap ini peneliti langsung melakukan pengukuran kemampuan motorik kasar awal subjek sebelum diberikanya perlakuan berupa permainan arah mata angin, pada fase ini akan dilakukan selama 3 sesi untuk mendapatkan data yang *relevan*

- 1) Peneliti mendiskusikan materi pembelajaran (video) yang akan dilakukan secara daring.
- 2) Guru kelas membagikan materi pembelajaran dalam group kelas (sosial media)
- 3) Peneliti medatangi rumah subjek utuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti melakukan pengukuran motorik kasar anak untuk mendapatkan data awal subjek sebelum diberikan perlakuan (arah mata angin)
- 5) Dalam setiap pertemuan kurang lebih membutuhkan waktu selama 45 menit atau sampai 5 item soal terselesaikan.

Adapun kemapuan subjek dalam pertemuan pertama pada *fase baseline-A1* mendapatkan skor 10, dimana dalam proses pengukuran subjek mengalami kesulitan pada item tes no 1(lari cepat 40 meter), no 2 (melempar sejauh-jauhnya) dan no 4 (melompat jauh tanpa awalan).

b) Pertemuan ke-2

Pada pertemuan ke-2 *fase baseline-A1* dilaksanakan 1 April 2021, pada tahap ini peneliti langsung melakukan pengukuran kemampuan motorik kasar awal subjek sebelum diberikanya perlakuan berupa permainan arah mata angin, pada fase ini akan dilakukan selama 3 sesi untuk mendapatkan data yang *relevan*

- 6) Peneliti mendiskusikan materi pembelajaran (video) yang akan dilakukan secara daring.
- 7) Guru kelas membagikan materi pembelajaran dalam group kelas (sosial media)
- 8) Peneliti medatangi rumah subjek utuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 9) Peneliti melakukan pengukuran motorik kasar peserta didik untuk mendapatkan data awal subjek sebelum diberikan perlakuan (arah mata angin)
- 10) Dalam setiap pertemuan kurang lebih membutuhkan waktu selama 45 menit atau sampai 5 item soal terselesaikan.

Adapun kemapuan subjek dalam pertemuan pertama pada *fase baseline-A1* mendapatkan skor 10, dimana dalam proses pengukuran subjek mengalami kesulitan pada item tes no 1(lari cepat 40 meter) dan no 2 (melempar sejauh-jauhnya).

c) Pertemuan ke-3

Pada pertemuan ke-3 *fase baseline-A1* dilaksanakan 2 April 2021, pada tahap ini peneliti langsung melakukan pengukuran kemampuan motorik kasar awal subjek sebelum diberikanya perlakuan berupa permainan arah mata angin, pada fase ini akan dilakukan selama 3 sesi untuk mendapatkan data yang *relevan*

- 1) Peneliti mendiskusikan materi pembelajaran (video) yang akan dilakukan secara daring.
- 2) Guru kelas membagikan materi pembelajaran dalam group kelas (sosial media)
- 3) Peneliti medatangi rumah subjek utuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti melakukan pengukuran motorik kasar anak untuk mendapatkan data awal subjek sebelum diberikan perlakuan (arah mata angin)
- 5) Dalam setiap pertemuan kurang lebih membutuhkan waktu selama 45 menit atau sampai 5 item soal terselesaikan

Adapun kemapuan subjek dalam pertemuan pertama pada *fase baseline-A1* mendapatkan skor 10, dimana dalam proses pengukuran subjek mengalami kesulitan pada item tes no 1(lari cepat 40 meter), no 2 (melempar sejauh-jauhnya) dan no item 4 (melompat jauh tanpa awalan).

Tabel 4.1 data kesalahan atau kesulitan subjek dalam mengerjakan *instrument motorik kasar pada fase baseline A-1.*

Tanggal	Pertemuan ke-	waktu	Terjadi perilaku sasaran	No. item	Frekuensi kesulitan
31 maret 2021	1	09.00	///	1, 2, 4	3
1 April 2021	2	09.00	//	1, 2	2
2 april 2021	3	09.00	//	1, 2	2

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

Berdasarkan tabel diatas letak kesulitan subjek dalam pengukuran *motorik kasar pada fase baseline A-1* cenderung pada no. Item(tes) yang sama dimana letak kesulitan subjek pada no. Tes 1, 2 dan 4.

Tabel 4.2 hasil perhitungan skor yang diperoleh subjek dijadikan *presentase* pada tahap *baseline-A1*.

Peretemuan Ke-	Jumlah Soal	Skor Maksimal	Skor Tes	Presentase
1 (31 Maret 2021)	5	15	11	66,6%
2 (1 April 2021)	5	15	10	66,6%
3 (2 April 2021)	5	15	11	73,3 %

(sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

2. Deskripsi pelaksanaan *intervensi* (perlakuan)

Pada tahap ini dilakukan sebanyak 5 pertemuan, pada tahap ini subjek diberikan *intervensi* (perlakuan) berupa permainan arah mata angin yang sudah dimodifikasi oleh peneliti, dimana permainan arah mata angin yang sudah dimodifikasi oleh peneliti diharapkan dapat melatih dan mengembangkan kemampuan motorik kasar subjek.

a) *Intervensi* (perlakuan) ke-1

Intervensi ke-1 dilaksanakan pada tanggal 3 April 2021 dilahan yang kosong atau dilapangan, pada tahap ini subjek akan diperkenal dengan permainan arah mata angin dimana ada 8 arah mata angin, dimana modidifikasi permainan arah mata angin diharapkan dapat melatih dan meninkatatkan motorik kasar subjek serta melatih kosentrasi subjek.

- 1) Peneliti mendiskusikan materi pembelajaran (video) yang akan dilakukan secara daring.
- 2) Guru kelas membagikan materi pembelajaran dalam group kelas (sosial media)
- 3) Peneliti medatangi rumah subjek utuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti memperkenalkan permainan arah mata angin serta cara mempermainkannya :
 - a) Peneliti memberikan intruksi atau arahan tentang jalanya permainan.
 - b) Peneliti akan memberikan instruksi 4 arah mata angin (utara, timur, selatan dan barat), dengan diikuti subjek menghadap dan berlari sesuai intruksi peneliti
 - c) Pendamping berseru, “Timur!”, maka murid secepatnya menghadap dan berlari ke timur.
 - d) Lalu pendamping berseru, “Barat!”, maka murid berganti arah menghadap ke barat.

- e) Demikian seterusnya, beberapa kali pendamping menyebutkan arah mata angin dan murid-murid mengikuti.
 - f) Murid-murid yang salah menghadap harus menggulung kembali
- 5) Peneliti mengambil data kemampuan subjek dalam proses intervensi (perlakuan)

Pada *intervensi* (perlakuan) pertemuan ke-1 subjek mengalami kesulitan, dimana subjek belum bisa mengikuti intruksi yang diberikan oleh peneliti, kesulitan subjek terletak pada 3 arah mata angin (timur, selatan dan barat).

b) *Intervensi* (perlakuan) ke-2

Intervensi ke-2 dilaksanakan pada tanggal 4 April 2021 dilahan yang kosong atau dilapangan, pada tahap ini subjek akan diperkenal dengan permainan arah mata angin dimana ada 4 arah mata angin, dimana modidifikasi permainan arah mata angin diharapkan dapat melatih dan meningkatkan motorik kasar subjek serta melatih kosentrasi subjek.

- 1) Peneliti mendiskusikan materi pembelajaran (video) yang akan dilakukan secara daring.
- 2) Guru kelas membagikan materi pembelajaran dalam group kelas (sosial media)
- 3) Peneliti medatangi rumah subjek utuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti memperkenalkan permainan arah mata angin serta cara mempermainkanya :

- a) Peneliti memberikan intruksi atau arahan tentang jalanya permainan.
 - b) Peneliti akan memberikan instruksi 4 arah mata angin (utara, timur, selatan dan barat), dengan diikuti subjek menghadap dan berlari sesuai intruksi peneliti
 - c) Pendamping berseru, “Timur!”, maka murid secepatnya menghadap dan berlari ke timur.
 - d) Lalu pendamping berseru, “Barat!”, maka murid berganti arah menghadap ke barat.
 - e) Demikian seterusnya, beberapa kali pendamping menyebutkan arah mata angin dan murid –murid mengikuti.
 - f) Murid-murid yang salah menghadap harus menggulang kembali
- 5) Peneliti mengambil data kemampuan subjek dalam proses intervensi (perlakuan)

Pada *intervensi* (perlakuan) pertemuan ke-2 subjek mengalami kesulitan yang sama dialami pada pertemuan pertama, dimana subjek belum bisa menentukan arah mata, kesulitan subjek terletak pada 3 arah mata angin (timur, selatan dan barat).

c) *Intervensi* (perlakuan) ke-3

Intervensi ke-3 dilaksanakan pada Minggu 5 April 2021 dilahan yang kosong atau dilapangan, pada tahap ini subjek akan diperkenal dengan permainan arah mata angin dimana ada 4 arah mata angin, dimana

modifikasi permainan arah mata angin diharapkan dapat melatih dan meningkatkan motorik kasar subjek serta melatih konsentrasi subjek.

- 1) Peneliti mendiskusikan materi pembelajaran (video) yang akan dilakukan secara daring.
- 2) Guru kelas membagikan materi pembelajaran dalam group kelas (sosial media)
- 3) Peneliti mendatangi rumah subjek untuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti memperkenalkan permainan arah mata angin serta cara memainkannya :
 - a) Peneliti memberikan intruksi atau arahan tentang jalanya permainan.
 - b) Peneliti akan memberikan instruksi 4 arah mata angin (utara, timur, selatan dan barat), dengan diikuti subjek menghapa dan berlari sesuai intruksi peneliti
 - c) Pendamping berseru, “Timur!”, maka anak secepatnya menghadap dan berlari ke timur.
 - d) Lalu pendamping berseru, “Barat!”, maka anak berganti arah menghadap ke barat.
 - e) Demikian seterusnya, beberapa kali pendamping menyebutkan arah mata angin dan anak – anak mengikuti.
 - f) Murid- murid yang salah menghadap harus menggulang kembali

- 5) Peneliti mengambil data kemampuan subjek dalam proses intervensi (perlakuan)

Pada *intervensi* (perlakuan) pertemuan ke-3 subjek mulai mengalami peningkatan, dimana subjek sudah mulai bisa mengikuti arahan yang diberikan oleh, kesulitan subjek terletak pada 2 arah mata angin (timur dan barat).

- d) *Intervensi* (perlakuan) ke-4

Intervensi ke-4 dilaksanakan pada Senin, 6 April 2021 dilahan yang kosong atau dilapangan, pada tahap ini subjek akan diperkenal dengan permainan arah mata angin dimana ada 4 arah mata angin, dimana modidifikasi permainan arah mata angin diharapkan dapat melatih dan meninkatatkan motorik kasar subjek serta melatih kosentrasi subjek.

- 1) Peneliti mendiskusikan materi pembelajaran (video) yang akan dilakukan secara daring.
- 2) Guru kelas membagikan materi pembelajaran dalam group kelas (sosial media)
- 3) Peneliti medatangi rumah subjek utuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti memperkenalkan permainan arah mata angin serta cara mempermainkanya :
 - a) Peneliti memberikan intruksi atau arahan tentang jalanya permainan.

- b) Peneliti akan memberikan instruksi 4 arah mata angin (utara, timur, selatan dan barat), dengan diikuti subjek menghadap dan berlari sesuai intruksi peneliti
 - c) Pendamping berseru, “Timur!”, maka murid secepatnya menghadap dan berlari ke timur.
 - d) Lalu pendamping berseru, “Barat!”, maka murid berganti arah menghadap ke barat.
 - e) Demikian seterusnya, beberapa kali pendamping menyebutkan arah mata angin dan anak – anak mengikuti.
 - f) Murid-murid yang salah menghadap harus menggulang kembali
- 5) Peneliti mengambil data kemampuan subjek dalam proses *intervensi* (perlakuan)

Pada *intervensi* (perlakuan) pertemuan ke-4 subjek mulai mengalami peningkatan, dimana subjek sudah mulai bisa mengikuti arahan yang diberikan oleh, kesulitan subjek terletak pada 2 arah mata angin (timur dan barat).

- e) *Intervensi* (perlakuan) ke-5

Intervensi ke-4 dilaksanakan pada Selasa, 7 April 2021 dilahan yang kosong atau dilapangan, pada tahap ini subjek akan diperkenal dengan permainan arah mata angin dimana ada 4 arah mata angin, dimana modidifikasi permainan arah mata angin diharapkan dapat melatih dan meninkatatkan *motorik kasar* subjek serta melatih kosentrasi subjek.

- 1) Peneliti mendiskusikan materi pembelajaran (video) yang akan dilakukan secara daring.
- 2) Guru kelas membagikan materi pembelajaran dalam group kelas (sosial media)
- 3) Peneliti medatangi rumah subjek utuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti memperkenalkan permainan arah mata angin serta cara memainkannya :
 - a) Peneliti memberikan intruksi atau arahan tentang jalanya permainan.
 - b) Peneliti akan memberikan instruksi 4 arah mata angin (utara, timur, selatan dan barat), dengan diikuti subjek menghadap dan berlari sesuai intruksi peneliti
 - c) Pendamping berseru, “Timur!”, maka murid secepatnya menghadap dan berlari ke timur.
 - d) Lalu pendamping berseru, “Barat!”, maka murid berganti arah menghadap ke barat.
 - e) Demikian seterusnya, beberapa kali pendamping menyebutkan arah mata angin dan murid-murid mengikuti.
 - f) Murid-murid yang salah menghadap harus menggulang kembali
- 5) Peneliti mengambil data kemampuan subjek dalam proses intervensi (perlakuan).

Pada *intervensi* (perlakuan) pertemuan ke-5 subjek hampir bisa menguasai 4 arah mata angin yang di intruksikan oleh peneliti, kesulitan subjek terletak pada 1 arah mata angin (barat).

Tabel 4.3 data frekuensi kesalahan subjek pada fase *intervensi*

Tanggal	Intervensi	Waktu	Terjadinya perilaku sasaran	No. Item	Frekuensi kesalahan (total kejadian)
3 April 2021	1	09.00	///	2, 3, 4	3
4 April 2021	2	09.00	///	2, 3, 4	3
5 April 2021	3	09.00	//	2, 4	2
6 April 2021	4	09.00	//	2, 4	2
7 April 2021	5	09.00	/	4	1

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

Tabel 4.4 perhitungan persentase fase *intervensi*

Pertemuan	Jumlah latihan	Skor maksimal	Skor yang diperoleh	persentase
3 April 2021	4	4	1	25%
4 April 2021	4	4	1	25%
5 April 2021	4	4	2	50%
6 April 2021	4	4	2	50%
7 April 2021	4	4	3	74%

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

3. Deskripsi Pelaksanaan *Fase Baseline A-2* (Setelah Diberikan Perlakuan)

Pada *fase baseline A-2* subjek akan diukur kembali untuk mencari data kemampuan *motorik kasar* setelah diberikanya perlakuan berupa permainan arah mata angin, pada sesi ini akan dilaksanakan selama 3 pertemuan atau sesi sampai mendapatkan data yang relevan.

Berikut adalah proses pelaksanaan fase baseline A-2

a) Pertemuan ke-1

Pada pertemuan pertama *fase baseline-A2* dilaksanakan 8 April 2021, pada tahap ini peneliti melakukan pengukuran kembali kemampuan *motorik kasar* setelah diberikanya perlakuan permainan arah mata angin, pada *fase* ini akan dilakukan selama 3 sesi untuk mendapatkan data yang *relevan*

- 1) Peneliti mendiskusikan materi pembelajaran (video) yang akan dilakukan secara daring.
- 2) Guru kelas membagikan materi pembelajaran dalam group kelas (sosial media)
- 3) Peneliti medatangi rumah subjek utuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti melakukan pengukuran motorik kasar anak untuk mendapatkan data awal subjek sebelum diberikan perlakuan (arah mata angin)

- 5) Dalam setiap pertemuan kurang lebih membutuhkan waktu selama 45 menit atau sampai 5 item soal terselesaikan

Adapun kemampuan subjek dalam pertemuan pertama pada *fase baseline-A2* mendapatkan skor 12, pada fase ini subjek hampir menguasai semua berbagai item tes motorik kasar diberikan oleh peneliti. Subjek mendapat kesulitan pada item no 1 (lari cepat 40 meter) dan item no 2 (melempar sejauh-jauhnya).

b) Pertemuan ke-2

Pada pertemuan pertama *fase baseline-A2* dilaksanakan 9 April 2021, pada tahap ini peneliti melakukan pengukuran kembali kemampuan *motorik kasar* setelah diberikanya perlakuan permainan arah mata angin, pada *fase* ini akan dilakukan selama 3 sesi untuk mendapatkan data yang *relevan*

- 1) Peneliti mendiskusikan materi pembelajaran (video) yang akan dilakukan secara daring.
- 2) Guru kelas membagikan materi pembelajaran dalam group kelas (sosial media)
- 3) Peneliti medatangi rumah subjek utuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti melakukan pengukuran motorik kasar anak untuk mendapatkan data awal subjek sebelum diberikan perlakuan (arah mata angin)

- 5) Dalam setiap pertemuan kurang lebih membutuhkan waktu selama 45 menit atau sampai 5 item soal terselesaikan.

Adapun kemampuan subjek dalam pertemuan ke-2 pada *fase baseline-A2* mendapatkan skor 13, pada fase ini subjek hampir menguasai semua berbagai item tes motorik kasar diberikan oleh peneliti. Subjek mendapat kesulitan pada item no 1.

c) Pertemuan ke-3

Pada pertemuan pertama *fase baseline-A2* dilaksanakan pada 10 April 2021, pada tahap ini peneliti melakukan pengukuran kembali kemampuan *motorik kasar* setelah diberikanya perlakuan permainan arah mata angin, pada *fase* ini akan dilakukan selama 3 sesi untuk mendapatkan data yang *relevan*

- 1) Peneliti mendiskusikan materi pembelajaran (video) yang akan dilakukan secara daring.
- 2) Guru kelas membagikan materi pembelajaran dalam group kelas (sosial media)
- 3) Peneliti medatangi rumah subjek utuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peneliti melakukan pengukuran motorik kasar peserta didik untuk mendapatkan data awal subjek sebelum diberikan perlakuan (arah mata angin)
- 5) Dalam setiap pertemuan kurang lebih membutuhkan waktu selama 45 menit atau sampai 5 item soal terselesaikan.

Adapun kemampuan subjek dalam pertemuan ke-3 pada *fase baseline-A2* mendapatkan skor 13, pada fase ini subjek hampir menguasai semua berbagai item tes motorik kasar diberikan oleh peneliti. Subjek mendapat kesulitan pada item no 1. (lari cepat 40 meter).

**Tabel 4. 5 Data Frekuensi Kesulitan Subjek Pada Fase
*Baseline-A2***

Tanggal	Pertemuan ke-	Waktu	Terjadinya perilaku sasaran	No. Item frekuensi kesulitan	frekuensi kesulitan (total kejadian)
8 April 2021	1	09.00	//	1 dan 2	2
9 April 2021	2	09.00	//	1 dan 2	2
10 april 2021	3	09.00	/	1	1

(sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

Tabel 4. 6 persentase *fase baseline-A2*

Pertemuan ke-	Jumlah soal	Skor maksimal	Skor yang diperoleh	persentase
8 April 2021	5	15	12	80%
9 April 2021	5	15	13	80%
10 April 2021	5	15	13	86,6%

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

2. Analisa Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data Visual untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel terikat, maka dibutuhkan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi

a. Analisis visual dalam kondisi

1) Panjang kondisi

Panjang interval menunjukkan panjang sesi dalam setiap fase yaitu *baseline 1*(A1), *Intervensi* (B), dan *baseline 2* (A2).

Tabel 4. 7 Panjang Kondisi

Kondisi	A1	B	A2
1. panjang kondisi	3	5	3

(Sumber : Juang Susanto 2005)

2) Estimasi kecenderungan arah

Estimasi kecenderungan arah adalah melihat perkembangan perilaku dengan menggunakan garis naik, turun, sejajar, dengan membelah dua (*split-middle*) dengan cara sebagai berikut :

- 1) Membagi data pada pada fase baseline atau intervensi menjadi dua bagian .
- 2) Bagian kanan kiri juga masing-masing dibagi menjadi dua bagian lagi.

- 3) Tarik garis sejajar dengan absis yang membutuhkan titik temu antara garis grafik dengan grafik belahan kanan dan kiri, garisnya naik, mendatar, atau menurun.

3) Menentukan kecenderungan stabilitas

Menurut Juang Sunanto (2006 : 110) menentukan stabilitas, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas 15%, jika persentase stabilitas sebesar 85-95 data masih berada pada 15% diatas dan dibawah *mean*, maka data dikatakan stabil, maka perhitungannya sebagai berikut :

- a) Menghitung *trend* stabilitas 15% (nilai tertinggi x kriteria stabilitas)
- b) Menghitung *mean level* (jumlah point data dibagi banyak sesi)
- c) Menentukan batas atas (*mean level* ditambah setengah dari *trend* stabilitas)
- d) Menentukan batas bawah (*mean level* dikurang setengah dari *trend* stabilitas)
- e) Menentukan kecenderungan stabilitas data point (menghitung banyaknya data sesi yang berada pada rentang batas atas dan batas bawah, dibagi dengan banyaknya sesi. Jika persentase mencapai 85% - 90% dinyatakan stabil, sedangkan dibawah itu

2) *Baseline A-2*

- a) Rentang stabilitas

= Nilai tertinggi X kriteria stabilitas

dinyatakan variabel.

Baseline A1

a) Rentang stabilitas

= Nilai tertinggi x Kriteria Stabilitas

= $73,3 \times 0,15 = 10,9$

b) *Mean level* = jumlah persentase sesi

Jumlah sesi

= $\frac{66,6 + 66,6 + 73,3}{3} = \frac{206,5}{3} = 68,8$

3

3

c) *Batas atas*

= *Mean level* + $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas

= $68,8 + 5,4 = 74,2$

d) *Batas bawah*

= *Mean level* - $\frac{1}{2}$ rentang stabilitas

= $68,8 - 5,4 = 63,4$

Tabel 4.8 Kecenderungan Stabilitas *Baselie 1 (A1)*

Banyak data yang ada dalam rentang	:	Banyak data	= Persentas
3	:	3	= 100% Stabil

2) *Baseline A-2*

a) Rentang stabilitas

= Nilai tertinggi X kriteria stabilitas

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

$$= 74 \times 0,15 = 11,1$$

b) *Mean level* = jumlah persentase sesi

Jumlah sesi

$$= \frac{25 + 25 + 50 + 50 + 74}{5} = \frac{224}{5} = 44,8$$

c) Batas atas

$$= \text{Mean level} + \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas}$$

$$= 44,8 + 5,5 = 50,3$$

d) Batas bawah

$$= \text{mean level} - \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas}$$

$$= 44,8 - 5,5 = 39,3$$

Tabel 4.9 Kecenderungan Stabilitas *Intervensi* (B)

Banyak data yang ada dalam rentang	:	Banyak dat	= Persentas
2	:	5	0,4 = 40% Variabel

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

2) *Baseline A-2*

a) Rentang stabilitas

$$= \text{Nilai tertinggi} \times \text{kriteria stabilitas}$$

$$= 86,6 \times 0,15 = 12,9$$

b) Mean *level* = jumlah persentase sesi

$$= \frac{80 + 80 + 86,6}{3} = \frac{246,6}{3} = 82,2$$

c) Batas atas

$$= \text{Mean level} + \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas}$$

$$= 82,2 + 6,45 = 88,65$$

d) Batas bawah

$$= \text{mean level} - \frac{1}{2} \text{ rentang stabilitas}$$

$$= 82,2 - 6,45 = 75,75$$

Tabel 4.10 Kecenderungan Stabilitas Fase *Baseline 2* (A2)

Banyak data yang ada dalam rentang	:	Banyak dat	= Persentas
3	:	3	1= 100% Stabil

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

Tabel 4.11 Kecenderungan Stabilitas Semua Kondisi

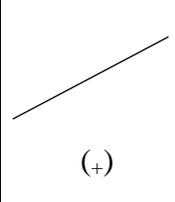
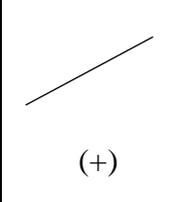
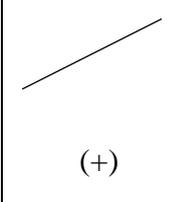
Kondisi	<i>Baseline 1</i> (A1)	Intervensi (B)	<i>Baseline 2</i> (A2)
3. kecenderungan	100%	40%	100%
Stabilitas	Stabil	Tidak stabil	Stabil

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

4) Kecenderungan Jejak Data

Menurut Juang Susanto, dkk (2005:111) menentukan Kecenderungan jejak data, hal ini sama dengan kecenderungan arah di atas. Oleh karena itu masukkan hasil yang sama seperti kecenderungan arah.

Tabel 4.12 Kecenderungan Jejak Data

Kondisi	A1	B	A2
Jejak data			

(Sumber : Juang Susanto 2005)

5) Level Stabilitas dan Rentang

Menurut Juang Susanto, dkk (2005:111) menentukan level stabilitas dan rentang adalah dengan cara memasukan masing-masing kondisi angka terkecil dan angka terbesar.

4. 13 Level Stabilitas dan Rentang

Tabel

Kondisi	A1	B	A2
Level	Stabil	Tidak stabil	Stabil
stabilitas dan rentang	66,6 – 73,3	25 – 74	80 – 86,6

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

6) Level Perubahan

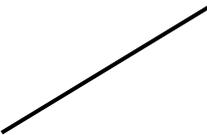
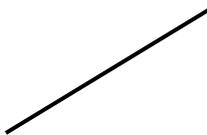
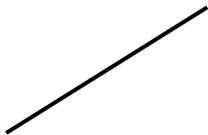
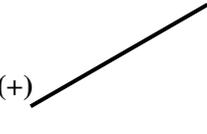
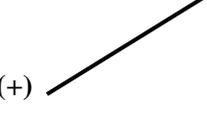
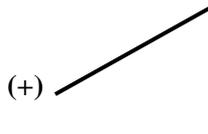
Menurut Juang Susanto, dkk (2005:112) menentukan level perubahan dengan cara menandai data pertama (hari ke 1) dan terakhir, hitung selisih kedua data tersebut (data terakhir dikurangi data pertama) dan tentukan arahnya menaik atau menurun dan beri tanda (+) jika membaik, (-) memburuk, dan (=) jika tidak ada perubahan.

Tabel 4.14 Level Perubahan

Kondisi	A1	B	A2
perubahan	73,3% – 66,6%	74% - 25%	86,6% – 80%
level	= (+6,7)	= (+49)	= (+6,6)

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

Tabel 4.15 Rangkuman Analisis Visual Dalam Kondisi

Kondisi	Baseline 1 (A1)	Intervensi (B)	Baseline 2 (A2)
1. Panjang kondisi	3	5	3
2. Estimasi kecenderungan arah			
3. Kecenderungan stabilitas	100% Stabil	40% Tidak stabil	100% Stabil
4. Jejak data	(+) 	(+) 	(+) 
5. Level stabilitas dan rentang	Stabil 66,6 – 73,3	Tidak stabil 25 – 74	Stabil 80 – 86,6
6. Perubahan level	73,3% – 66,6% = (+6,7)	74% - 25% = (+49)	86,6% – 80% = (+6,6)

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

b. Analisis Visual Antar Kondisi

1) Menentukan jumlah variabel yang diubah

Menurut Juang Susanto, dkk (2005:114) Menentukan jumlah variabel yang diubah. Pada data rekaan variabel yang akan diubah dari kondisi baseline (A) ke intervensi (B) adalah 1. Dengan demikian pada format akan diisi seperti berikut.

Tabel Tabel 4. 16 Jumlah Variabel Yang Diubah

Kondisi	B/A1	A2/B
Jumlah variabel yang Diubah	1	1

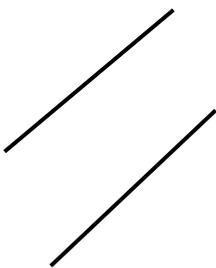
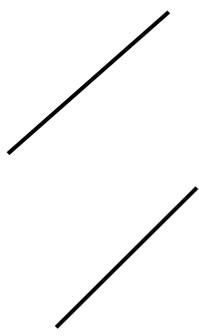
(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

Jumlah variabel yang diubah adalah satu, yaitu kemampuan *motorik kasar* anak tunagrahita.

2) Menentukan kecenderungan arah dan efeknya

Menurut Juang Susanto, dkk (2005:114) menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi di atas, maka format dapat diisi seperti ini.

Tabel 4.17 Perubahan Kecenderungan Efeknya

Kondisi	B/A1	A2/B
perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (+) (+)	 (+) (+)

(sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

3) Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas

Menurut Juang susanto, dkk (2005:114) Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas: lihat kecendeungan stabilitas pada fase baseline (A) dan intervensi (B) pada rangkuman analisis dalam kondisi dan masukkan pada format. Perubahan kecenderungan stabilitas adalah untuk melihat stabilitas perilaku dalam masing-masing kondisi baik *baseline* maupun intervensi.

Tabel 4.18 Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Perbandingan kondisi	B/A1	A2/B
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke variabel	Stabil ke stabil

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

4) Menentukan perubahan level

Menurut Juang Susanto, dkk (2005:114) Melihat perubahan antara akhir sesi pada *baseline* 1 (A1) dan awal sesi pada intervensi (B), kemudian berapa selisihnya dan tandai (+) bila naik, tanda (=) bila tidak ada perubahan, tanda (-) bila menurun.

Tabel 4.19 Perubahan Level

Perbandingan Kondisi	A1/B	B/A2
Perubahan level	73,3% - 25% = (+) 48%	74% - 80% = (-) 6%

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

5) Menentukan data *overlap*

Menurut Juang Susanto, dkk (2005:114) Menentukan *overlap* data pada kondisi *baseline* (A) dengan *intervensi* (B) dengan cara:

- a) Lihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi *baseline*
- b) Hitung ada berapa data point pada kondisi *intervensi* (B) yang berada pada rentang kondisi (A) (1)
- c) Hitung ada berapa data point pada kondisi *baseline* (A2) yang berada pada rentang kondisi *intervensi* (B)
- d) Perolehan pada langkah (A) dibagi dengan banyaknya data point dalam kondisi (B) 5 kemudian dikalikan 100, maka hasilnya (0 : 5) $1 \times 100 = 0 \%$
- e) Perolehan pada langkah (B) dibagi dengan banyaknya data point dalam kondisi (A2) 5 kemudian dikalikan 100, maka hasilnya (0 : 3) $1 \times 100 = 0 \%$

Tabel 4..20 Data Overlap B1/A1

Perbandingan Kondisi	B1/A1
Persentase <i>overlap</i>	0%

(Sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

C. Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas penguraian penelitian tentang penerapan model permainan arah mata angin untuk meningkatkan gerak motorik kasar selama masa pembelajaran daring pada anak tunagrahita sedang kelas VIII di SLB-C Widya Bhakti Semarang. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengalami kesulitan saat berinteraksi dengan peserta didik dikarenakan kurangnya penguasaan lapangan dan kurangnya bertatap muka secara langsung.

Kemampuan motorik kasar peserta didik memiliki peranan penting aktivitas sehari-hari khususnya dalam pembelajaran penjasorkes, motorik kasar memiliki peran penting bagi peserta didik tunagrahita dalam mengukur kemampuan dan konsentrasi pada peserta didik.

Peserta didik memiliki peranan penting dalam menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran yang disampaikan guru tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran penjasorkes antara lain adalah kemampuan gerak motorik kasar peserta didik. Kemampuan gerak motorik kasar peserta didik sangatlah penting bagi peserta didik untuk keterlangsungan pembelajaran penjasorkes.

Permainan arah mata angin merupakan permainan yang di rancang peneliti sebagai upaya untuk meningkatkan gerak motorik kasar

anak tunagrahita sehingga konsentrasi anak terbentuk. Melalui permainan arah mata angin menjadikan latihan konsentrasi anak menjadi meningkat serta menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Aturan main permainan arah mata angin adalah sebagai berikut : peserta didik diberikan penjelasan aturan dan agar permainan dilakukan dengan aturan sebenarnya. Permainan arah mata angin dilakukan dengan pendamping berseru “Timur” maka anak secepatnya menghadap ke timur. “Barat” maka anak secepatnya menghadap arah barat dan seterusnya. Anak yang masih salah bisa mengulang kembali dalam menentukan arah mata angin.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada peserta didik kelas VIII SLB C (Tunagrahita Sedang) Widya Bhakti Semarang saat pembelajaran berlangsung peserta didik mengaku lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes karena merupakan permainan baru. Peserta didik bersemangat dalam melakukan permainan arah mata angin hal ini terlihat saat peneliti melakukan penelitian. Hal ini membuat peserta didik lebih aktif dalam bergerak dan berkonsentrasi, dengan adanya permainan arah mata angin tersebut dapat membantu permasalahan yang dihadapi oleh guru penjas akibat dari rendahnya gerak motorik kasar pada anak tunagrahita dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Hasil penerapan arah mata angin terhadap *motorik* kasar peserta didik tunagrahita menunjukkan adanya peningkatan gerak motorik kasar pada peserta didik tunagrahita tingkat sedang, dimana hasil dari pengukuran fase *baseline* 1 (A1) dan fase *baseline* 2 (A2) mengalami peningkatan signifikan setelah diberikan *intervensi* (perlakuan) permainan arah mata angin.

Kemampuan gerak motorik kasar anak selama kegiatan menggunakan permainan arah mata angin meningkat, dapat dibuktikan dari hasil analisis dalam kondisi menggunakan grafik arah, dimana dapat dilihat dari kecenderungan arah cenderung meningkat pada fase *intervensi* (B). Dan cenderung meningkat pada fase *baseline* 2 (A2). Rentang data yang diperoleh pada fase *intervensi* adalah 60%-100%, dengan level perubahan kemampuan gerak motorik kasar anak menggunakan permainan arah mata angin meningkat, selanjutnya stabilitas kecenderungan datanya tidak stabil. Untuk rentang data yang diperoleh dari fase *baseline* 2 (A2) adalah 77,7%-80%, dengan level perubahan menggunakan permainan arah mata angin meningkat, dan stabilitas datanya stabil. Dan *mean* level dari fase *baseline* 1 (A1) memperoleh 68,8 %, pada *mean* level fase *intervensi* memperoleh 44,8 %, dan sedangkan *mean level* pada fase *baseline* 2 (A2) memperoleh hasil 82,2%..

Adapun faktor yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anaktunagrahita antara lain inovatif dan kreativitas peneliti dalam membuat dan menerapkan permainan arah mata angin, sehingga anak tertarik untuk mempraktikanya, serta anak tunagrahita membutuhkan perlakuan atau treatment secara khusus dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar yang antara lain membuat latihan yang inovatif serta latihan yang berintensitas ringan.

Faktor yang menghambat yaitu pembelajaran secara daring hal ini menjadi faktor hambatan siswa dikarenakan kurangnya pemahan dalam pembelajaran, dari masalah tersebut peneliti mendatangi siswa untuk mendampingi proses pembelajaran tersebut.

Selain bisa dijadikan sebagai alternatif latihan mengasah konsentrasi pada peserta didik permainan arah mata angin juga bisa dijadikan sebagian permainan penjasorkes. Permainan arah mata angin diharapkan dapat digunakan oleh guru olahraga di SLB-C dalam upaya meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik tunagrahita.

Sejalan dengan pernyataan Hurlock (1978: 280), mengemukakan pengertian permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggemberikan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan. Sedangkan menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2009 : 16), mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditegaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan banyak aspek, aspek yang dimaksud adalah aspek fisik, sosial, emosi, dan aspek kognisi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis, analisis data penelitian, dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwa :

Ada pengaruh / peningkatan permainan arah mata angin terhadap gerak motorik kasar pada peserta didik tunagrahita selama pembelajaran *daring*. Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan Adapun faktor yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik tunagrahita antara lain inovatif dan kreatifivitas peneliti dalam membuat dan menerapkan permainan arah mata angin, sehingga peserta didik tertaik untuk mempraktikanya, serta peserta didik tunagrahita membutuhkan perlakuan atau treatment secara khusus dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar yang antara lain membuat latihan yang inovatif serta latihan yang berintensitas ringan.

Faktor yang menghambat yaitu pembelajaran secara *daring* hal ini menjadi faktor hambatan peserta didik dikarenakan kurangnya pemahaman dalam pembelajaran, dari masalah tersebut peneliti mendatangi siswa untuk mendampingi proses pembelajaran tersebut.

B. Saran

Agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Penerapan permainan arah mata angin dijadikan acuan bagi para guru mengajar penjasorkes, untuk usaha meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik tunagrahita.
2. Dapat menambah pengalaman bagi guru tentang penggunaan permainan arah mata angin untuk membantu meningkatkan gerak motorik pada tubuh peserta didik tunagrahita sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Untuk menghadapi peserta didik tunagrahita sebaiknya sistem pembelajaran dilakukan secara langsung supaya ada pengawasan dalam belajar. Minimnya pengawasan dalam belajar membuat siswa kehilangan fokus.
4. Untuk peserta didik tunagrahita di SMPLB-C Semarang dapat di kategorikan tingkat sedang Hasil penerapan arah mata angin terhadap *motorik* kasar peserta didik tunagrahita menunjukkan adanya peningkatan gerak motorik kasar pada peserta didik tunagrahita tingkat sedang, dimana hasil dari pengukuran fase *baseline* 1 (A1) dan fase *baseline* 2 (A2) mengalami peningkatan signifikan setelah diberikan *intervensi* (perlakuan) permainan arah mata angin.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani. (2015). *Pengaruh Latihan Small Sided-Games Terhadap Akurasi Passing Mendatar Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Futsal MTs Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta*. Skripsi. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA Press
- Anggraeni. (2014). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas III SDLB di SLB C Wiyata Dharma II Tempel*. Skripsi. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA Press
- Azwar. (2015). Meningkatkan keterampilan melompat melalui permainan tradisional lompat tali bagi anak tunagrahita ringan kelas II di SDLB 35 Painan. *E-JUPEKhu*, 3 (1), 299-307
- Bambang Sujiono. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Charles, & Rook. (2012). *A unified theory of practice in early intervention/early childhood special education: Evidence based practices*. *The Journal of Special Education*. (37) 3, 164-173
- Delphie, B. (2006). *Pembelajaran anak tunagrahita*. Bandung: Refika Aditama
- Depdiknas. (2003). *Model Pembelajaran Pendidikan Khusus*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa
- Endang Rini Sukanti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta. FIK UNY
- Fitri, Syahriar. (2012). *Sosiologi Pendidikan: Individu, Masyarakat, dan Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academia*, 5(2), 1057–1070.
- John W. Santrock (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga

- Maria J Wantah. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Depdikbud
- Mohammad Efendi. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Pt Bumi Aksara
- Mumpuniarti. (2007). *Penanganan Anak Tunagrahita (Kajian Dari Segi Pendidikan, Sosial-Psikologis dan TindK Lanjut Usia Dewasa)*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Nunung Apriyanto. (2012). *Seluk Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera
- Oedjoe dan Bunga. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional "Sikodoka" Bagi Anak Usia Dini Berlatar Belakang Tunagrahita*. Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI - Vol. 11, No. 2, Desember 2016
- Rachmad Abdul Asis. (2015). "Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Kategori Ringan di SLB Negeri Pembina Giwangan Umbulharjo Yogyakarta". Skripsi: UNY
- Rusli Lutan. (2001). *Belajar Keterampilan Motorik: pengantar teori dan metode*. Jakarta: direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Sari, dkk. (2012). *Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita (Studi Kasus Tunagrahita Sedang di SLB N Purwakarta)*. Jurnal Penelitian & PKM. Vol 4, No: 2. ISSN 2442-448X (p), 2581-1126 (e)
- Sugiyartun. (2009). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharmini, Tin. (2007). *Teori Bermain*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Sukintaka. (2001). *Teori Bermain*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Sumantri. (2006). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi
- Sunardi & Sunaryo. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan

- Susanto Juang, dkk. (2005). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press
- Susanto Juang, dkk. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press
- Tarmansyah, Mayke S. (2007). *Bermain, Mainandan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Toho Cholik Mutohir dan Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Depdikbud RI
- Wardani, Riana (2002). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Magelang : PT. Kencana Prenada Media Group
- Wijaya. (2013). *Permainan maze matching board untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita*. Artikel. Diambil dari www.ejournal.unesa.ac.id/article/6069/15/article.pdf
- Wikasanti S.S.E. (2014). *Media pembelajaran interaktif ketrampilan membuat untuk anak tunagrahita ringan pada SLBN Semarang*. Diakses dari Eprints.Dinus.Ac.Id/12475/1/Jurnal_12486. Pdf.
- Yudha M. Saputra. (2005). *Perkembangan Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa
- Yumarlin MZ. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Teknik*, 3(September), 77.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT IZIN PENELITIAN DARI KAMPUS

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FAKULTAS PENDIDIKAN IPS DAN KEOLAHRAGAAN

Jl. Gajah Raya No. 40 Semarang. Telp : (024) 8316377, 8448217

Nomor : 097 /AM/FPIPSKR/III/2021

Semarang, 31 Maret 2021

Lampiran : 1 (satu) berkas

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SLB-C Widya Bhakti Semarang
di Semarang

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : DWI ADI HARTANTO

N P M : 15230189

Fak. / Program Studi : FPIPSKR / PJKR

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

PENERAPAN MODEL PERMAINAN ARAH MATA ANGIN UNTUK MENINGKATKAN
GERAK MOTORIK KASAR SELAMA MASA PEMBELAJARAN DARING PADA ANAK
TUNAGRAHITA SEDANG KELAS VIII DI SLB-C WIDYA BHAKTI SEMARANG

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu
memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

D e k a n,

**Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Phil**

NIP. 107801284

LAMPIRAN 2 SURAT DARI SLB



YAYASAN “WIDYA BHAKTI” SEMARANG
SEKOLAH MENENGAH LUAR BIASA TUNAGRAHITA
(S L B – C)

Alamat Yayasan : Jl. MT. Haryono No. 569 Telp. (024) 8316569, Semarang
 Alamat Sekolah : Jl. Supriyadi No. 12 Telp. (024) 76745860, Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 255/D/SLB/WB/VI/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ani Kurniasih, S. Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 NIY : 992405008
 Alamat : Jl. Supriyadi No. 12 Semarang

Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Dwi Adi Hartanto
 NPM : 15230189
 Prodi : FPIPSKR/PJKR

Telah melaksanakan penelitian di SLB-C Widya Bhakti Semarang pada tanggal
 31 Maret – 11 April 2021

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 2 Juni 2021

Kepala Sekolah,



Ani Kurniasih, S. Pd
 Niy 992405008

LAMPIRAN 3 SURAT EKSPERT JUSMENT DAN HASIL EKSPER

PERNYATAAN EXPERT JUDGMENT

Setelah memeriksa kuesioner penelitian, dari penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Permainan Arah Mata Angin Untuk Meningkatkan Gerak Motorik Selama Masa Pembelajaran Daring Pada Anak Tunagrahita Di Slb-C Widya Bhakti Semarang”** yang disusun oleh:

Nama : Dwi Adi Hartanto
NPM : 15230189
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas : FPIPSKR

Dengan ini saya:

Nama : Fajar Ari Widiyatmoko, S.Pd., M.Pd.
NPP : 158701473
Jabatan/Instansi : Dosen Program Studi PJKR UPGRIS

Menyatakan bahwa kuesioner penelitian tersebut valid dan memberikan saran untuk pembenahan:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Semarang, 8 Februari 2021



: Fajar Ari Widiyatmoko, S.Pd., M.Pd.
: NPP. 158701473

LAMPIRAN 4 PROFIL SISWA

Identitas Siswa

Nama Lengkap : Hosana Ryandika Putra

Kelas VIII

Tempat dan Tanggal Lahir : Semarang

Usia : 13 th

Jenis Kelamin : Laki-laki

Alamat : Semarang, Sawah besar

Agama : Islam

Nama Orang tua : Paryanti

LAMPIRAN 5 HASIL PENELITIAN

Penilaian Gerak Motorik (Rachmad Abdul Asis, 2015)

No	Aspek yang dinilai	Pretest	Postest
1	Tes Lari Cepat Dengan Jarak 40 Meter Untuk Mengukur Kecepatan		
2	Tes Melempar Bola Tangan Sejauhnya Untuk Mengukur Koordinasi Mata Tangan		
3	Tes Meloncat Dari Atas Balok Setinggi 15 Cm Untuk Mengukur Power		
4	Tes Lompat Jauh Tanpa Awalan Untuk Mengukur Power		
5	Tes Berdiri Diatas Satu Kaki Selama 10 Detik Keseimbangan		

Tes Lari Cepat 40 Meter (Rachmad Abdul Asis, 2015)

Nilai	Waktu (menit)
3	$\leq 8,7$
2	8,8 ^{''} – 9,9
1	10,0 – 11,9
0	$\geq 12,0$

Tes Melempar Sejauh-Jauhnya (Rachmad Abdul Asis, 2015)

Nilai	Jarak (meter)
3	$\geq 6,01$ m
2	3,01 – 6,00 m
1	1,00 – 3,00 m
0	$\leq 1,00$ m

**Tes Meloncat Dari Atas Balok Setinggi 15 Cm (Rachmad
Abdul Asis, 2015)**

Nilai	Sasaran
3	3
2	2
1	1
0	0

Lompat Jauh Tanpa Awalan (Rachmad Abdul Asis, 2015)

Nilai	Jarak (meter)
3	>1,5
2	1-1,5
1	0-1
0	Tidak mampu

**Tes Berdiri Dengan Satu Kaki Selama 10 Detik (Rachmad
Abdul Asis, 2015)**

Nilai	Waktu (detik)
3	7,6-10
2	5,6-7,6
1	4-5,5
0	0-3,9

Hasil Pengukuran Motorik Kasar

Nama : Hosana Ryandika Putra
 Fase : *baseline A1*

Tanggal penelitian	No item/soal					Jumlah
	1	2	3	4	5	
31 Maret 2021	1	2	3	2	2	10
1 April 2021	1	1	3	2	3	10
2 April 2021	2	2	3	2	3	11

Nama : Hosana Ryandika Putra
 Fase : *Intervensi*

Tanggal penelitian	Kesalahan <i>intervensi</i>				Jumlah
	1	2	3	4	
3 April 2021	□	x	x	x	3
4 April 2021	□	x	x	x	3
5 April 2021	□	x	□	x	2
6 April 2021	□	x	□	x	2
7 April 2021	□	□	□	x	1

Keterangan :

□ : bisa melakukan

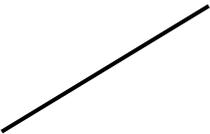
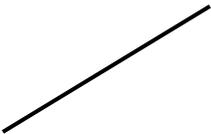
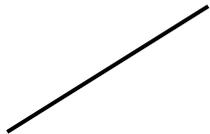
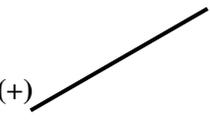
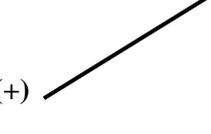
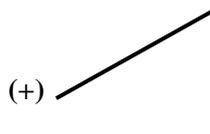
X : tidak bisa melakukan

Nama : Hosana Ryandika Putra
Fase : *baseline A2*

Tanggal penelitian	No item/soal					Jumlah
	1	2	3	4	5	
8 April 2021	2	2	3	2	3	12
10 April 2021	2	3	3	2	3	13
11 April 2021	2	3	3	2	3	13

LAMPIRAN 6 HASIL ANALISIS DATA

Tabel Rangkuman Analisis Visual Dalam Kondisi

Kondisi	Baseline 1 (A1)	Intervensi (B)	Baseline 2 (A2)
1. Panjang kondisi	3	5	3
2. Estimasi kecenderungan arah			
3. Kecenderungan stabilitas	100% Stabil	40% Tidak stabil	100% Stabil
4. Jejak data	(+) 	(+) 	(+) 
5. Level stabilitas dan rentang	Stabil 66,6 – 73,3	Tidak stabil 25 – 74	Stabil 80 – 86,6
6. Perubahan level	73,3% – 66,6% = (+6,7)	74% - 25% = (+49)	86,6% – 80% = (+6,6)

(sumber : Juang Susanto, dkk 2005)

LAMPIRAN 7 FOTO PENELITIAN



