

UPAYA PENINGKATAN KECEPATAN REAKSI ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN LEMPAR TANGKAP BOLA DI PENDIDIKAN KHUSUS NEGERI SEDURI-MOJOKERTO

Krisdana Rahmatullah

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya,
Kadera049@gmail.com

Bambang Ferianto Tj. K

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya,

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kecepatan reaksi anak tunagrahita kategori sedang di Pendidikan Khusus Negeri Seduri – Mojokerto melalui pendekatan permainan lempar tangkap bola. Penelitian ini bersifat eksperimen dengan desain penelitian one group Pretest-Posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Pendidikan Khusus Negeri Seduri – Mojokerto kelas C (tunagrahita) yaitu sebanyak 67 anak. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan *purposive sampling* dengan sampel sebanyak 12 anak. Untuk mendapatkan hasil kecepatan reaksi digunakan tes melempar bola.

Berdasarkan perhitungan data diperoleh hasil sebagai berikut, ditinjau dari hasil *pretest* dan *posttest* kecepatan reaksi anak tunagrahita kategori sedang di Pendidikan Khusus Negeri Seduri – Mojokerto. Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* kecepatan reaksi tersebut adalah sebesar 1, 853, karena t_{hitung} lebih kecil $t_{tabel}(1, 853 < 2, 201)$ dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 pada df 11, maka berarti H_0 diterima dan H_a ditolak.

Kata Kunci: Permainan lempar tangkap bola, kecepatan reaksi, tunagrahita kategori sedang.

Abstract

The purpose of this study was to determine the child's mental retardation increased the reaction rate in the medium category of Special Education State Seduri - Mojokerto approach catching the ball throwing game. This research is an experimental design of the study one group pretest-posttest design. The population in this study were all students in the Special Education District Seduri - Mojokerto class C (mental retardation) as many as 50 children. Sampling in this study is to use purposive sampling with a sample of 12 children. To get the reaction rate used test throwing the ball.

Based on calculations of data obtained the following results, in terms of pretest and posttest results of the reaction rate in children mental retardation category of Special Education State Seduri - Mojokerto. The difference in pretest and posttest results of the reaction rate is equal to 1, 853, for smaller $t_{hitung} < t_{Table}$ ($1, 853 < 2, 201$) with level signifikansi 5% or 0.05 at df 11, the mean H_0 accepted and H_a rejected.

Keywords: Throw catch ball game, speedreaction, mental retardation medium category.

PENDAHULUAN

Penjas adaptif adalah suatu sistem pelayanan menyeluruh untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah-masalah, salah satunya dalam domain psikomotor (Sheriin, dalam Anggraini, 2010 : 2) sehingga diharapkan anak yang berkebutuhan khusus mendapatkan manfaat dari proses pendidikan tersebut.

Tujuan dari pendidikan jasmani adaptif (penjas adaptif) bagi anak berkebutuhan khusus juga bersifat holistik, seperti tujuan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (penjasorkes) untuk anak-anak normal, yaitu mencakup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial, dan intelektual. (Tarigan, 2000:10).

Tunagrahita merupakan salah satu subyek dalam pendidikan jasmani adaptif (penjas adaptif), penyandang tunagrahita sangat berbeda dengan penyandang jenis kecacatan yang lain, seperti tuna netra, tuna rungu – wicara, dan tuna daksia. Karena keadaan intelegensi tunagrahita yang kurang sejak masa perkembangan yaitu sejak lahir. Oleh karena itu dalam kegiatan sehari-hari anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam bersosialisasi, dan melakukan aktifitas sehari-hari.

Pengklasifikasian / penggolongan anak tunagrahita untuk keperluan pembelajaran menurut America Association on Mental Retardation dalam Spesial Education in Ontario Schools (p.100) sebagai berikut; *Educable* yaitu anak pada kelompok ini masih mempunyai kemampuan dalam akademik setara dengan anak

reguler pada kelas 5 sekolah dasar, *Trainable* yaitu mempunyai kemampuan dalam mengurus diri sendiri, pertahanan diri, dan penyesuaian sosial. Sangat terbatas kemampuan untuk pendidikan secara akademik, *Custodial* yaitu dengan pemberian latihan yang terus menerus dan khusus, dapat melatih anak tentang dasar-dasar cara menolong diri sendiri dan kemampuan yang bersifat komunikatif. Hal ini biasanya memerlukan pengawasan dan dukungan terus menerus.

Kecepatan reaksi dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting, karena kecepatan reaksi adalah kemampuan tubuh untuk melakukan suatu perintah dalam suatu periode waktu tertentu setelah mendapatkan suatu rangsangan/perintah. Kecepatan reaksi berkaitan dengan waktu yang diperlukan diri saat diterimanya *stimulus* atau rangsangan sampai awal munculnya respon atau reaksi. Dan kecepatan reaksi merupakan komponen kebugaran jasmani yang penting dalam kehidupan sehari-hari, lebih-lebih dalam aktifitas pendidikan jasmani dan olahraga. (Nurhasan, 2005:21)

Dalam pembelajaran penjas adaptif yang cocok dengan jenis kecacatan tunagrahita adalah salah satu dengan permainan yang di dalam permainan tersebut ada unsur kompetisi untuk memacu konsentrasi anak tunagrahita tersebut. Karena dengan permainan, siswa cenderung senang dan gembira. Permainan yang akan diterapkan peneliti adalah permainan lempar tangkap bola, dengan tiga macam bentuk permainan lempar tangkap bola, sehingga diharapkan dalam melakukan *treatment/perlakuan*, anak tunagrahita tidak mengalami kebosanan dan dapat meningkatkan kecepatan reaksi anak tunagrahita kategori sedang tersebut.

METODE

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan dan ditinjau dari tujuan penelitian, maka penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan termasuk kedalam eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group Pretest-Posttest desain*.

Tabel 1. Desain Penelitian

T1	X	T2
----	---	----

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa Pendidikan Khusus Negeri Seduri kelas C (tunagrahita) yaitu sebanyak 67 anak. Sedangkan sampel adalah siswa tunagrahita sedang berjumlah 12 dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes melempar bola yaitu dilaksanakan dengan cara guru memberikan tugas melempar bola kesasar yang disediakan dalam waktu dan jarak yang tidak ditentukan. Waktu dimulai pada saat guru memberikan perintah "lempar" kepada siswa untuk melempar bola dan waktu berhenti ketika bola mulai lepas dari tangan siswa (dilempar) kearah guru. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali, dan diambil yang terbaik. (Eka, 2011: 27).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji T untuk mengetahui perbedaan setiap pasang skor yang didapat dari hasil pretest-posttest. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\sqrt{\frac{(N \sum D^2 - (\sum D)^2)}{N-1}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan *treatment* dan tes melempar bola, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Ikhtisar Hasil Pengukuran

variabel	N	Mean	SD	Varian
pretest	12	1,27	0,48	0,23
posttest	12	1,16	0,45	0,20

Berdasarkan tabel 2 tersebut diketahui 12 anggota sampel, dapat diperoleh rata – rata (*mean*) dari hasil *pretest* kecepatan reaksi anak tunagrahita kategori sedang di Pendidikan Khusus Negeri Seduri – Mojokerto sebesar 1,27 dengan standar deviasi sebesar 0,48 dan *varian* sebesar 0,23. Sedangkan untuk hasil rata – rata (*mean*) *posttest* sebesar 1,16 dengan standar deviasi sebesar 0,45 dan *varian* sebesar 0,20.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-smirnov Z	Sig. (2-tailed)	keterangan
Pretest	0.200	0.91	normal
Posttest	0.200	0.91	normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas tersebut, pada taraf signifikansi 5% data pada

variabel *pretest* dinyatakan berdistribusi normal. Karena nilai signifikansi lebih besar dari signifikansi yang ditentukan yaitu $0.91 > 0.05$. demikian pula untuk data pada variabel *posttest* dinyatakan berdistribusi normal juga. Karena nilai signifikansi lebih besar dari signifikansi yang telah ditentukan yaitu $0.91 > 0.05$.

Tabel 4. Hasil Perhitungan T-Test

Variabel	t_{hitung}	t_{tabel}
Pretest-Posttest	1,853	2,201

Dari tabel tersebut, menunjukkan bahwa hasil perhitungan t_{hitung} sebesar 1, 853 dan t_{tabel} sebesar 2, 201 yang sebelumnya telah ditentukan derajat kebebasan (*degree of freedom*) yaitu pada $df = n - 1$. Yang artinya $df = 11$ dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa t_{hitung} lebih kecil t_{tabel} ($1, 853 < 2, 201$), maka dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini berarti Tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada kecepatan reaksi anak tunagrahita sedang di Pendidikan Khusus Negeri Seduri - Mojokerto setelah diberikan perlakuan dengan permainan lempar tangkap bola.

Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor sehingga dalam upaya peningkatan kecepatan reaksi anak tunagrahita kategori sedang. Adapun faktor – faktor yang menyebabkan peningkatan kecepatan reaksi tersebut kurang signifikan, sebagai berikut; Dalam proses pemberian perlakuan, desain model pembelajaran yang kurang, rangsangan yang diberikan hanya berupa audio saja, seharusnya bisa menggunakan visual, audio visual dan pemodelan, Jangka waktu perlakuan yang kurang lama. Seharusnya yang perlu ditekankan lagi bahwa dalam pemberian pelatihan jangka waktu yang lama, juga harus disertai dengan pemberian motivasi dan kasih sayang, sehingga dapat optimal usaha yang dilakukan.

PENUTUP

Simpulan

Secara umum penelitian ini telah menjawab permasalahan yang telah diajukan. Demikian pula pada rumusan masalah dan hipotesis yang merupakan arah kegiatan penelitian ini telah diuji, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat peningkatan kecepatan reaksi yang signifikan pada anak tunagrahita kategori sedang

setelah dilakukan perlakuan (lempar tangkap bola) di Pendidikan Khusus Negeri Seduri – Mojokerto.

Saran

1. Walaupun tidak terdapat peningkatan yang signifikan ditinjau dari hasil *pretest* dan *posttest* dalam hal kecepatan reaksi dengan pendekatan permainan lempar tangkap bola pada anak tunagrahita kategori sedang di Pendidikan Khusus Negeri Seduri – Mojokerto, diharapkan guru penjas memberikan latihan secara individual dan dalam jangka waktu yang lama dengan pemberian motivasi dan tugas gerak yang dilakukan secara berulang-ulang.
2. Penelitian ini masih perlu dikembangkan lagi sehingga perlu dilakukan penelitian yang sejenis yang berhubungan dengan peningkatan komponen biomotorik pada anak tunagrahita, dan disarankan agar waktu penelitian (pemberian perlakuan / *treatment*) agar diperpanjang (lebih lama lagi jangka waktunya) sehingga dapat meningkatkan komponen biomotorik secara signifikan.
3. Pendekatan pembelajaran yang harus dilakukan untuk tunagrahita adalah dengan pendekatan secara individual bukan secara klasikal.
4. Dalam pembelajaran di lapangan untuk anak tunagrahita tidak bisa sesuai dengan teori yang ada, karena kenyataan di lapangan berbeda. Oleh karena itu harus digabung antara teori dengan kasih sayang dan kesabaran yang ekstra.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Fela. 2010. *Perbandingan kelincahan anak tunagrahita ringan dan sedang dalam pembelajaran penjasorkes*, Surabaya : Unesa.
- Eka, S. Y. 2011. *Pembelajaran penjasorkes melalui pendekatan permainan terhadap reaksi gerak siswa tunagrahita sedang SDLB Harapan Mulia Dawarblandong Mojokerto*, Surabaya : Unesa.
- <http://www.pkplkdikmen.net/tunagrahita>, diakses 3 Mei 2013
- Maksum, A. 2008. *Metode penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, A. 2007. *Statistik dalam olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya : Unesa University Press

Rochyadi, E. 2007. Modul 6: Karakteristik dan pendidikan anak tunagrahita. Bandung: Tidak diterbitkan.

Tarigan, B. 2000. *Penjaskes adaptif*. Jakarta: Proyek penataran Guru SLTP setara D-III, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen pendidikan dan kebudayaan.

