

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *PAINTING STONE* DALAM *CIRCUIT TRAINING* TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK SISWA TUNANETRA

Febryansah Gilang Aris Pradana*, Abdul Rachman Syam Tuasikal

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*febryansahpradana16060464058@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pemberian variasi materi dan media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Luar Biasa A YPAB Surabaya dirasa sangat minim, yang berdampak pada rendahnya keterampilan motorik siswa tunanetra. Guru membutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa saat belajar, agar siswa lebih aktif bergerak saat pembelajaran. Artikel ini memberikan tawaran solusi berupa media pembelajaran *painting stone* yang terbuat dari batu koral dan dilukis menggunakan cat timbul agar dapat diraba siswa. Setelah mengetahui instruksi pada *painting stone*, siswa melakukan gerakan di *circuit training*. Tujuan dari program ini meningkatkan keterampilan motorik siswa tunanetra melalui penerapan media *painting stone* dalam *circuit training* pada siswa SLB A YPAB Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *one group pre test- post test design*. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive*, yaitu siswa kategori buta total kelas II – V. Pengambilan data dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, yaitu *pre-test*, *treatment* dan *post-test*. Berdasarkan analisis statistik dapat diketahui hasil uji *t pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $12,6 > t_{tabel}$ sebesar $2,365$, yang menunjukkan hipotesis diterima. Rata-rata nilai siswa tunanetra saat *pre-test* $40,44$ dan pada saat *post-test* menjadi $70,16$, sehingga terdapat selisih $29,72$ pada rata-rata nilai siswa dengan peningkatan hasil tes sebesar $73,5\%$. Penerapan media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa tunanetra.

Kata Kunci: *painting stone*, keterampilan motorik, tunanetra

Abstract

The variations of material and teaching media for Physical Education in Sekolah Luar Biasa A YPAB Surabaya is considered insufficient, which has impacted into low motor skills of blind students. Teachers require learning media innovations which increase students' interest in learning, consequentially triggering the students to be more active in learning. This article offers a solution for learning media of *painting stone* made of coral and painted using embossed paint in order to make it perceptible by students. The purpose is to improve the motor skills of blind through application of learning media *painting stone* in circuit for students of SLB A YPAB Surabaya. This is an experimental research using a one group pre test-post test design. The sample was selected by using *purposive* technique, consisting of total blind student in grades II – V. The data collection has been conducted about five meetings; *pre-test*, *treatment* and *post-test*. Based on statistical analysis it can be concluded that the result of the *pre-test* and *post-test* have a t_{count} of $12,6 > t_{table}$ of $2,365$, which indicates an alternative hypothesis is accepted. The average value of blind students during *pre-test* $40,44$ and $70,16$ in the *post-test*, so on average there is $29,72$ difference of student scores with an increase in the result of $73,5\%$. The application of learning media *painting stone* in *circuit training* can improve motor skills of blind students.

Keywords: *painting stone*, motor skills, blind

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian penting bagi individu untuk membuat seseorang lebih baik dari sebelumnya. Semua orang berhak mendapatkan pendidikan setinggi mungkin, tidak terkecuali untuk anak berkebutuhan khusus, salah satunya yaitu tunanetra. Tunanetra merupakan orang yang hanya mampu melihat dengan jarak 6 meter atau kurang (Hidayat dan Suwandi, 2013). Siswa tunanetra mempunyai kesulitan untuk melakukan kegiatan setiap hari, salah satu penyebabnya adalah rendahnya keterampilan motorik yang dimiliki (Brian, Haegele, & Bostick, 2016), kesulitan dikarenakan siswa tunanetra kurang aktif bergerak atau cenderung diam (Dariyati, Marhaeni, & Widiartini, 2015). Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa tunanetra adalah dengan melakukan kegiatan olahraga yang rutin dan terprogram (Haegele *et al.*, 2017). Olahraga juga dapat dijadikan sarana rekreasi bagi siswa tunanetra (Pradana *et al.*, 2019c), selain itu olahraga juga dapat meningkatkan perkembangan secara menyeluruh (Yudanto, 2008). Kegiatan olahraga ini dapat diperoleh dari mata pelajaran PJOK di sekolah, oleh karena itu, mata pelajaran PJOK penting untuk siswa, tidak terkecuali untuk siswa yang memiliki kebutuhan khusus (Pradana dkk., 2019a).

SLB A YPAB Surabaya merupakan salah satu sekolah swasta yang memberikan layanan pendidikan bagi penyandang tunanetra di Surabaya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Sutaryono selaku Kepala Sekolah dan Bapak Muhammad Aziz Avivudin selaku guru PJOK di SLB A YPAB Surabaya pada tanggal 1 Oktober 2018, SLB A YPAB Surabaya mengalami permasalahan mengenai rendahnya keterampilan motorik siswa tunanetra, dikarenakan siswa tunanetra kurang aktif bergerak atau cenderung diam.

Pemberian materi pembelajaran PJOK di SLB A YPAB Surabaya, belum berhasil membuat siswa tunanetra aktif bergerak, dikarenakan materi pembelajaran hanya berfokus pada senam yang diiringi musik dan siswa melakukan aktivitas gerak tanpa adanya instruksi yang jelas. Selain itu, guru PJOK mengalami kesulitan dalam memberikan variasi materi pembelajaran PJOK untuk siswa, dikarenakan guru PJOK di SLB A YPAB Surabaya tidak memiliki latar belakang pendidikan bidang kompetensi keolahragaan. Hal ini ditambah dengan minimnya media yang digunakan pada saat mata pelajaran PJOK. Padahal, proses belajar siswa dapat dirangsang dengan media pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan perkembangan motorik siswa (Samalot-Rivera, Lieberman, & Bailey, 2015).

Terbatasnya lahan untuk pembelajaran PJOK juga menjadi salah satu permasalahan. Pembelajaran PJOK di SLB A YPAB Surabaya dilakukan di halaman yang ada di samping sekolah. Selain digunakan untuk lahan olahraga, halaman tersebut juga digunakan untuk menaruh barang-barang bekas bangunan, seperti kayu, seng, batu bata, dan lain sebagainya. Keterbatasan tempat mengakibatkan proses pembelajaran PJOK tidak dapat berjalan maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memberikan alternatif pemecahan permasalahan, yaitu dengan memberikan media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training*, karena media pembelajaran *painting stone* tergolong baru dan menarik, serta belum pernah diterapkan oleh guru di sekolah. Menurut (Pradana dkk., 2019b: 4), *painting stone* merupakan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran PJOK untuk siswa tunanetra. *Painting stone* terbuat dari bahan utama batu koral yang sudah dilukis gambar dan tulisan menggunakan cat timbul, sehingga dapat diraba oleh siswa tunanetra. Terdapat dua bagian pada *painting stone*, yaitu sisi atas yang terdapat gambar gerakan olahraga dan sisi bawah dengan keterangan tulisan *braille* mengenai gerakan yang harus dilakukan. Gambar dan tulisan timbul merupakan petunjuk atau arahan bagi siswa tunanetra mengenai aktivitas gerak yang harus dilakukan di *circuit training*.

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* terhadap keterampilan motorik siswa tunanetra".

METODE

Jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi merupakan semua objek yang diteliti atau individu yang akan dikenai generalisasi (Maksum, 2018: 63). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa tunanetra SLB A YPAB Surabaya. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu siswa kategori buta total kelas II - V SLB A YPAB Surabaya.

Data yang sudah didapatkan kemudian dianalisis menggunakan IBM SPSS *for windows release 21.0*. Analisis yang pertama dilakukan adalah untuk mengetahui deskripsi data. Kemudian dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Setelah mengetahui semua variabel berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji hipotesis atau uji beda untuk sampel sejenis (*paired t-test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data ini membahas mengenai rata-rata, standar deviasi, serta tentang tingkat keterampilan motorik siswa tunanetra yang diperoleh dari hasil penghitungan tes sebelum menerapkan media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* (*pre-test*) dan sesudah penerapan media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* (*post-test*).

Tabel 1. Hasil Penghitungan *Pre-test* dan *Post-test*

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-Rata	40,44	70,16	29,72
Standar Deviasi	14,75	12,40	2,35
Varian	217,47	153,68	63,79
Nilai Minimum	19,35	49,40	30,05
Nilai Maksimum	61,01	84,52	23,51

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat hasil *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan perlakuan penerapan media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* pada siswa tunanetra kategori buta total kelas II-V SLB A YPAB Surabaya.

Uji normalitas dilakukan untuk mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal (Sugiyono, 2018: 228).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tes	N	Statistik	P	Keterangan
Pre	8	0,188	0,200	Normal
Post	8	0,123	0,200	Normal

Catatan: Distribusi normal apabila $p > 0,05$

Berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan pengujian data menggunakan (*Kolmogorov-Smirnov*), dari semua variabel memiliki p (Sig) $> 0,05$, maka semua variabel berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Hitung Uji Hipotesis atau Uji Beda

Tes	N	Mean	Mean Different	t	p	Ket.	Besar Peningkatan
Pre	8	70,2	29,7	12,6	0,000	Beda	73,5%
Post	8	40,4					

Catatan: Mean dinyatakan beda apabila $p < 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$

Berdasarkan pada tabel menunjukkan bahwa hasil uji *t pretest* dan *posttest* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar 12,6 $> t_{tabel}$ sebesar 2,365, menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga ada pengaruh media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* terhadap keterampilan motorik siswa tunanetra. Penerapan media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* pada siswa tunanetra menunjukkan peningkatan keterampilan motorik siswa tunanetra sebesar 73,5%, sehingga dapat dikatakan bahwa dengan media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit*

training dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa tunanetra.

Terdapat pengaruh media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* terhadap keterampilan motorik siswa tunanetra, terjadi karena penerapan media pembelajaran *painting stone* yang dapat menarik antusias siswa tunanetra untuk belajar, dimana sebelumnya tidak ada media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran PJOK di SLB A YPAB Surabaya, sehingga siswa tunanetra hanya melakukan aktivitas senam di setiap minggunya.

Media pembelajaran *painting stone* yang terbuat dari batu koral mudah dibawa saat pembelajaran PJOK, sehingga sangat membantu dalam pembelajaran PJOK. Media pembelajaran juga berperan penting untuk merangsang proses belajar siswa (Samalot-Rivera, Lieberman, & Bailey, 2015). Selain itu, dengan adanya gambar instruksi gerak yang ada pada sisi atas *painting stone* dan tulisan mengenai keterangan gerakan yang ditulis menggunakan huruf *braille* sangat membantu setiap individu untuk memahami tugas gerak yang harus dilakukan di *circuit training*.

Aktivitas gerak yang ada pada *circuit training* membuat siswa tunanetra yang sebelumnya diam, menjadi aktif bergerak selama proses penerapan media dalam proses pembelajaran. *Circuit training* yang didesain dengan adanya tujuh pos dan di setiap pos memiliki tugas gerak yang berbeda, serta repetisi dalam setiap gerakan, membuat siswa dapat melakukan gerakan berkali-kali dalam satu kali pembelajaran. Gerakan dalam *circuit training* seperti gerakan berjalan lurus, berjalan zig-zag, merangkak, melompat, menggiring bola, menangkap bola, dan mengambil benda dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa tunanetra. Instruksi gerakan dan tersedianya ruang gerak yang cukup memiliki peran penting dalam perkembangan keterampilan motorik (Valentini *et al.*, 2016).

Selain itu, guru merasa sangat terbantu karena pemberian instruksi gerak dapat dilakukan dengan bantuan media, dan penerapan *circuit training* tidak membutuhkan lahan untuk pembelajaran PJOK yang luas, sehingga dapat mengatasi permasalahan lahan untuk pembelajaran PJOK di SLB A YPAB Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Hasil dan pembahasan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* terhadap keterampilan motorik siswa tunanetra, dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* terhadap keterampilan motorik siswa tunanetra dari nilai *mean* saat *pretest*

sebesar 40,44 dan saat *posttest* meningkat menjadi 70,16.

2. Media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa tunanetra sebesar 73,5%.

Saran

Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini, Adapun saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penerapan media pembelajaran *painting stone* dalam *circuit training* dapat dijadikan acuan bagi guru PJOK dalam memberikan materi pembelajaran PJOK untuk siswa tunanetra di sekolah.
2. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan penelitian lanjutan apabila ada peneliti lain yang ingin menelitinya dengan menggunakan penerapan metode atau model yang baru dan lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa tunanetra.
3. Media pembelajaran *painting stone* dapat dikembangkan lagi ke depannya, tidak hanya pada batu koral, tetapi juga bisa di media kayu dan media yang lain.
4. Jumlah level dan pos dalam *circuit training* dapat diperbanyak, sehingga dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa tunanetra secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Brian, A. S., Haegele, J. A., & Bostick, L. (2016). Perceived motor competence of children with visual impairments: A Preliminary Investigation. *British Journal of Visual Impairment*, 34(2): 151-155.
- Dariyati, I. G. A., Marhaeni, D. R. A., & Widiartini, D. R. N. (2015). Pengaruh Pembelajaran Praktik Berbantuan Media Audio Terhadap Kemampuan Motorik dan Motivasi Belajar Siswa SMP Di SLB A Negeri Denpasar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2): 1-10.
- Haegele, J. A., Zhu, X., & Davis, S. (2017). The Meaning of Physical Education and Sport Among Elite Athletes with Visual Impairments” *European Physical Education Review*, 23(4): 375-391.
- Hidayat dan Suwandi. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunanetra*. Jakarta: PT. Luxima Metro Indah.
- Maksum, Ali. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: UNESA University Press.
- Pradana, F. G. A., Setyaningsih, A. F., Rahmawati, R. N., Anisa, A. N., Tinha, R. A. (2019a). Analisis Validasi Pengembangan Moderen Pada Siswa Tunagrahita Di SLB Siswa Budhi, Surabaya. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*. 3(2): 98-102.
- Pradana, F. G. A., Handayani, D. T., Nerri, I. A., Rosyid, D. A. F., Faizah, B. S. Q., Juniarisca., D. L. (2019b). *Modul ANTI SALTING*. Surabaya: CV. Jendela Sastra Indonesia Press.
- Pradana, F. G. A., Asha., Hidayat, N., Juniarica, D. L., Imron, A. (2019c). The Potential of ”Ojhung” Tradition Art as Sport Tourism in Sumenep District. *Social Sciences, Humanities, and Education*, 380: 122-124.
- Samalot-Rivera, A., Lieberman, L. J., & Haibach, P. (2015). Teaching Two Critical Locomotor Skills to Children Who are Blind or Have Low Vision. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 109 (2): 148-153.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Valentini, N. C., Logan, S. W., Spessato, B. C., Souza, M. S., Pereira, K. G., Rudisill, M. E. (2016). “Fundamental Motor Skills Across Childhood: Age, Sex, and Competence Outcomes of Brazilian Children”. *Journal of Motor Learning and Development*, 4 (1): 16–36.
- Yudanto, (2008). Implementasi Pendekatan Taktik dalam Pembelajaran *Invasion Games* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2): 17-22.