

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**PERMAINAN GERAK IRAMA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ARAH ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh:
RISKI MUZAROFAH
NIM: 12010044022

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

2016

PERMAINAN GERAK IRAMA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ARAH ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB

Riski Muzarofah dan Idris Ahmad

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) riski_muzarofah@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research was formed background by the importance to recognize direction to mild mentally retardation children so they were not wrong in interpreting the command. Mild mentally retardation children had so low intellectual ability that it made them find difficulty in thinking an abstract concept including the direction concept. As the children generally, the mild mentally retardation children were also interested in games. Therefore, to develop recognizing direction ability the mild mentally retardation children were used rhythm movement game. This research was limited in recognizing right and left, and front and back directions through game with involving the part of body such as right and left hands.

This research had purpose to prove the influence of rhythm movement game toward recognizing direction ability to mild mentally retardation children in SLB Al-Chusnaini Sidoarjo. The kind of the research used was pre-experiment. The research design used one group pretest and post test. The subjects in this research were the first class of mild mentally retardation children in SLB Al-Chusnaini Sidoarjo. The technique used for collecting data was observation and action test. The data analysis used statistic non parametric with sign test.

The research result indicated that there was value enhancement of recognizing direction ability between pre-test and post-test. The result of data analysis indicated that $ZH = 2,04 > + 1,96$ this meant that there was influence of rhythm movement game toward recognizing direction ability to mild mentally retardation children in SLB Al-Chusnaini Sidoarjo.

Keywords: rhythm movement game, direction

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah wadah untuk mengembangkan potensi anak serta menjadikannya seperti apa yang diharapkan masyarakat. Hal ini senada dengan pendapat Harefa (2005:37) “proses pembelajaran atau pendidikan memungkinkan seseorang menjadi lebih manusiawi (*being humanize*) sehingga disebut dewasa dan mandiri”.

Dalam dunia pendidikan diperlukan inovasi untuk memperbaiki kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga harus bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan diarahkan pada hal yang bersifat praktis, maka kreativitas dalam pembelajaran diperlukan guna menjadikan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan serta meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus harus dirancang sesuai dengan kebutuhan anak. Anak berkebutuhan khusus memiliki kebutuhan yang berbeda antara satu dengan lainnya. Peran seorang guru adalah menyusun program pembelajaran dan mencari metode yang sesuai dengan kebutuhan anak sehingga pembelajaran akan berjalan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Anak berkebutuhan khusus tersebut termasuk di dalamnya adalah anak tunagrahita ringan. Anak tunagrahita ringan memiliki masalah yang kompleks

dalam pembelajaran. Wijaya (2013:26) mengemukakan “siswa dengan gangguan intelektual pada umumnya akan lebih lambat untuk belajar pengetahuan dan keterampilan baru karena kesulitan dalam salah satu bidang berikut: (1) perhatian (2) persepsi (3) pengolahan pemikiran (4) memori (5) generalisasi pembelajaran”. Pengolahan pemikiran termasuk didalamnya adalah mengolah informasi yang simbolis maupun abstrak. Anak tunagrahita ringan dengan kemampuan daya nalar rendah menjadikannya kesulitan dalam memikirkan hal-hal yang bersifat abstrak. Hal ini senada dengan pendapat Amin (1995:11) yang mengemukakan bahwa :

Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada di bawah rata-rata. Disamping mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, mereka kurang cakap dalam memikirkan hal-hal yang abstrak, yang sulit-sulit dan yang berbelit-belit.

Dalam aktivitas sehari-hari seorang anak dituntut untuk dapat mandiri, mandiri dalam berfikir maupun bertindak begitu pula dengan anak tunagrahita ringan, untuk dapat diterima menjadi bagian dari masyarakat anak tunagrahita ringan harus dapat berfikir dan bertindak secara mandiri. Untuk dapat mandiri seorang anak tunagrahita ringan harus mengerjakan segalanya sendiri termasuk di

dalamnya perpindahan posisi diri. Setiap manusia pasti bergerak dari satu posisi menuju posisi lainnya dalam bergerak diperlukan pengetahuan tentang arah agar tidak salah dalam melangkah. Pengetahuan tentang arah harus terlebih dahulu dikuasai agar anak dapat bergerak dengan terarah, karenanya pembelajaran arah sedini mungkin sangat diperlukan bagi anak tunagrahita ringan.

Pembelajaran mengenal arah merupakan proses pembelajaran non formal atau otodidak yang artinya pengetahuan, pengalaman dan pemahaman tentang arah lebih banyak diperoleh dari proses interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran mengenal arah pada anak tunagrahita ringan perlu diberikan karena berhubungan dengan mobilitas anak. Melalui pembelajaran ini diharapkan anak dapat bergerak dari satu posisi ke posisi lainnya secara mandiri serta agar anak dapat menerjemahkan perintah dengan benar. Widialukman (2014:1) menjelaskan “orientasi arah adalah sudut pandang terhadap arah yang dimiliki oleh diri sendiri, orang lain serta objek atau benda yang berada di sekitar berupa sudut pandang arah kanan, kiri, depan, belakang, atas dan bawah”.

Proses pembelajaran merupakan suatu interaksi timbal balik antara guru dan siswa untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Agar tujuan tersebut dapat tercapai maka diperlukan metode pembelajaran yang sesuai. Metode pembelajaran merupakan senjata seorang guru dalam mengajar, melalui metode yang tepat maka pembelajaran akan berhasil sesuai dengan tujuan.

Rutinitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun siswa sangat mungkin menimbulkan kejenuhan, siswa akhirnya merasa bosan karena proses pembelajaran yang monoton. Pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan harus diulang-ulang karena karakteristik dari anak tunagrahita ringan salah satunya adalah mudah lupa namun, dalam pengulangan tersebut perlu disertai dengan variasi dalam pembelajaran misalnya, media pembelajaran ataupun metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran untuk dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar yaitu permainan. Permainan dimaksudkan dapat membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme sehingga pembelajaran mengarah pada hal-hal yang menyenangkan dan tidak membosankan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu permainan gerak irama.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan gerak irama dapat menimbulkan pengalaman belajar

melalui pola kegiatan gerak saat proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Delphie (2006:23) mengemukakan “Suatu pola gerak yang bervariasi dapat meningkatkan potensi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan pembentukan fisik, emosi, sosialisasi, dan daya nalar”. Pengalaman belajar yang diperoleh anak secara langsung melalui permainan akan menjadi pengetahuan yang baru dalam diri anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, anak tunagrahita ringan belum mampu membedakan arah. Konsep arah belum dapat mereka pahami dengan benar sehingga menjadikan mereka sering salah dalam menerjemahkan perintah yang diberikan kepadanya, misalnya anak diinstruksikan untuk maju tetapi ia justru mundur. Pembelajaran mengenal arah dilakukan melalui kegiatan belajar yang kurang menarik sehingga minat belajar anak juga kurang.

Berpijak pada permasalahan tersebut maka dianggap perlu adanya solusi untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal arah anak tunagrahita. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan permainan gerak irama. Program pembelajaran disusun dengan menerapkan permainan gerak irama. Permainan adalah metode belajar yang menyenangkan. Pembelajaran dengan menerapkan permainan gerak irama diharapkan dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan serta kemampuan anak dalam menalar arah dapat diwujudkan dalam suatu gerakan dengan irama.

Dalam permainan gerak irama siswa diharapkan dapat belajar melalui pengalaman langsung yang diperolehnya dari proses pembelajaran dan memahami konsep arah yang bersifat abstrak sehingga dapat mewujudkan hasil belajar seoptimal mungkin.

Berdasarkan penjelasan terdahulu maka dianggap perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Gerak Irama Terhadap Kemampuan Mengenal Arah Anak Tunagrahita Ringan di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo”.

TUJUAN

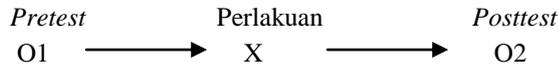
untuk membuktikan pengaruh permainan gerak irama terhadap kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo.

METODE

A. Rancangan dan Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “Pengaruh Permainan Gerak Irama Terhadap Kemampuan Mengenal Arah Anak Tunagrahita

Ringan Di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo”, maka peneliti memilih menggunakan jenis penelitian *pre experimental* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Pada penelitian ini observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan setelah eksperimen (*post test*). Perbedaan antara *pre-test* dan *post test* diasumsikan sebagai efek dari treatment atau eksperimen (Arikunto, 2010:124). Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

O1 = *Pretest* (sebelum diberi perlakuan), mengukur kemampuan mengenal arah sebelum diberikan pembelajaran gerak irama

X = Perlakuan menggunakan permainan gerak irama

O2 = *Posttest* (setelah diberi perlakuan), mengukur kemampuan mengenal arah setelah diberikan pembelajaran gerak irama

Hasil *pretest* dan *posttest* akan dianalisis dengan statistik non parametrik menggunakan rumus test tanda (*sign test*).

B. Subyek Penelitian.

Adapun subyek dari penelitian ini adalah 6 siswa tunagrahita ringan kelas 1 di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo.

C. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel

Sugiyono (2013:3) mengemukakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono,2013:4). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah permainan gerak irama.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono,2013:4). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan mengenal arah

2. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran maka sesuai dengan judul penelitian,

definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Permainan Gerak Irama

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan permainan gerak irama adalah suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan gerakan-gerakan sederhana dengan irama tertentu. Dalam penelitian ini permainan gerak irama dilakukan dengan mempraktikkan gerakan sesuai dengan lagu yang dinyanyikan secara bersama-sama. Melalui kegiatan pembelajaran ini diharapkan anak akan merasa nyaman dan senang saat belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran seoptimal mungkin.

2. Mengenal Arah

Mengenal konsep arah merupakan hal paling mendasar yang harus diketahui dan dipahami oleh anak, dalam penelitian ini anak akan mendengarkan instruksi guru untuk menggerakkan anggota badan tertentu ketika ada irama tertentu, misalnya ketika irama 1..2..he.. maka gerakan yang dilakukan adalah mengangkat tangan kanan, 3..4..ha,, gerakannya mengangkat tangan kiri dst.

3. Anak Tunagrahita

Anak tunagrahita yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo yang berjumlah 6 siswa dengan hambatan kesulitan dalam memahami konsep arah.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*) untuk mengumpulkan data aktual dalam memperoleh informasi tentang kemampuan mengenal arah di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo. Observasi dilakukan langsung pada saat pembelajaran di mana peneliti terlibat dalam kegiatan anak yang sedang diamati. Hasil dari observasi digunakan sebagai data pendukung kemampuan anak tunagrahita ringan dalam mengenal arah.

2. Tes

Suharsimi Arikunto (2010:266) mengemukakan bahwa “untuk manusia instrumen yang berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi”.

Ditinjau dari bentuk pelaksanaannya teknik tes dibedakan menjadi tiga yaitu :

- a. Tes Lisan
Tes lisan adalah suatu cara untuk mengukur kemampuan seseorang melalui jawaban yang secara langsung dengan lisan baik secara luas maupun singkat
- b. Tes Tulis
Tes tulis adalah suatu cara untuk mengukur kemampuan seseorang melalui jawaban secara tertulis baik secara luas maupun singkat
- c. Tes Perbuatan
Tes perbuatan adalah suatu cara untuk mengukur kemampuan seseorang melalui sikap yang ditunjukkan terhadap instruksi yang diberikan.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah tes perbuatan untuk mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* siswa tunagrahita tentang kemampuan mengenal konsep arah (kanan, kiri, depan, belakang) melalui permainan gerak irama.

3. Dokumentasi

Tidak kalah penting dari metode-metode lain adalah metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto,2010:274).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mendukung data yang diperoleh dari catatan yang berupa data siswa dan evaluasi hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan gerak irama berpengaruh terhadap kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan. Hal ini terlihat pada kemampuan anak dalam membedakan kanan, kiri, depan dan belakang menjadi lebih baik. Perlakuan (*treatment*) dalam penelitian dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dengan 1 kali *pre-test* dan *post-test*.

1. Hasil *Pre-test* tentang kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan

Pre-test adalah serangkaian tes yang diberikan kepada anak untuk mengetahui kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan dalam hal ini adalah kemampuan anak dalam mengenal arah kanan, kiri, depan dan belakang. *Pre-test* dilakukan satu kali sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) kepada anak. *Pre-test*

yang diberikan berupa beberapa soal instruksi yang harus dilaksanakan langsung oleh anak.

Tabel 4.1
Hasil *Pre-test* kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo

No	Nama	Skor	Nilai Akhir
1	AY	21	70
2	FH	20	67
3	RT	21	70
4	UD	21	70
5	YS	18	60
6	SH	19	63

2. Hasil *Post-test* tentang kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan

Post-test dilakukan untuk mengetahui perubahan kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan baik perubahan positif ataupun negatif setelah diberikan perlakuan berupa permainan gerak irama selama 6 kali pertemuan.

Tabel 4.2
Hasil *Post-test* kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo

No	Nama	Skor	Nilai Akhir
1	AY	23	77
2	FH	23	77
3	RT	25	83
4	UD	21	70
5	YS	22	73
6	SH	21	70

3. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Rekapitulasi dimaksudkan untuk mengetahui perbandingan tingkat kemampuan mengenal arah sebelum dan setelah diberikan perlakuan sehingga dapat diketahui ada

pengaruh atau tidak permainan gerak irama terhadap kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo. Berdasarkan hasil rekapitulasi diperoleh data sebagai berikut:

5	YS	60	73	+
6	SH	63	70	+

Tabel 4.3

Rekapitulasi hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	AY	70	77
2	FH	67	77
3	RT	70	83
4	UD	70	70
5	YS	60	73
6	SH	63	70

4. Hasil Analisis Data Tentang Kemampuan Mengenal Arah Anak Tunagrahita Ringan

Pada tahap ini peneliti menganalisis secara cermat data yang telah terkumpul dengan tujuan untuk menjawab permasalahan sekaligus menguji hipotesis. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik non parametrik dengan rumus test tanda (*sign test*)

a. Membuat tabel perubahan nilai *pre-test* dan *post-test* kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB AL-Chusnaini Sidoarjo. Adapun perubahan nilai dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4

Tabel perubahan nilai *pre-test* dan *post-test* kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo

No	Nama	Pre-test (X1)	Post-test (X2)	Perbedaan tanda
1	AY	70	77	+
2	FH	67	77	+
3	RT	70	83	+
4	UD	70	70	-

b. Menghitung statistik dengan menggunakan rumus test tanda (*sign test*)
Berdasarkan tabel kerja diatas data kemudian akan dianalisis menggunakan rumus test tanda (*sign test*).

$$Z_H = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

1) Mencari X
Berdasarkan pengamatan pada tabel kerja diperoleh tanda (+) = 5, maka besar x adalah :

$$X = \text{tanda plus (+)} - 0,5$$

$$X = 5 - 0,5$$

$$X = 4,5$$

Jadi, besarnya x adalah 4,5

2) Mencari p
Probabilitas untuk memperoleh tanda plus (+) atau (-) = 0,5 karena nilai kritis $Z_{\alpha} = 5\%$

3) Mencari q
 $q = 1 - p$
 $= 1 - 0,5$
 $= 0,5$

4) Mencari μ (mean)
 $\mu = n \times p$
 $\mu = 6 \times 0,5$
 $\mu = 3$

5) Mencari σ
 $\sigma = \sqrt{n \cdot p \cdot q}$
 $\sigma = \sqrt{6(0,5)(0,5)}$
 $\sigma = \sqrt{1,5}$
 $\sigma = 1,22$

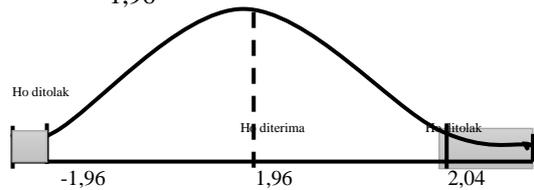
6) Memasukkan kedalam rumus
 $Z_H = \frac{X - \mu}{\sigma}$
 $= \frac{4,5 - 3}{1,22}$
 $= 2,04$

c. Pengujian Hipotesis

1) $Z_H = \frac{X - \mu}{\sigma}$

2) Nilai kritis $\alpha = 5\%$ (pengujian dilakukan dengan dua sisi), maka nilai kritis = $\pm Z_{H \frac{1}{2} \alpha} = \pm 1,96$

Ho diterima bila $-1,96 \leq Z_H \leq +1,96$
 Ho ditolak bila $Z_H > +1,96$ atau $Z_H < -1,96$



Kesimpulan :

Ho ditolak karena $Z_H = 2,04 > +1,96$

Hal ini berarti bahwa permainan gerak irama mempengaruhi kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo.

Pembahasan

Kemampuan mengenal arah bagi anak tunagrahita sangat penting untuk diajarkan sehingga anak tidak salah dalam menerjemahkan perintah. Dalam mengenal arah maka anak harus melakukan persepsi terhadap arah terlebih dahulu. Menurut Robert Petersen (dalam Widialukman, 2014:2) persepsi arah merupakan suatu proses penggunaan indera-indera yang terkait dalam menentukan arah. Penggunaan indera-indera seperti penglihatan (*visual*) dan pendengaran (*auditory*) terhadap stimulus yang diterima oleh individu berupa perintah instruksional melalui interaksi berupa gerak sehingga individu dapat memahami dan mengerti tentang stimulus yang diterimanya tersebut dalam menentukan arah bagi diri sendiri, orang lain serta objek atau benda yang dilihat olehnya.

Karakteristik anak tunagrahita ringan salah satunya adalah kesulitan dalam berfikir abstrak hal tersebut mengakibatkan anak kesulitan dalam pembelajaran terutama pada pemahaman tentang konsep. Menurut Delphie (2006:9) ilmu gerak irama dapat digunakan sebagai wahana guru kelas dalam upaya menjembatani kesulitan-kesulitan peserta didik dan penguasaan materi pembelajaran melalui kegiatan kreativitas berkaitan dengan pola gerak dan olah tubuh secara alami Berpijak dari beberapa teori tersebut untuk meningkatkan kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan peneliti memberikan perlakuan melalui permainan gerak irama. Pembelajaran dengan menerapkan ilmu gerak irama diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan pemahaman anak khususnya tentang konsep arah kanan, kiri, depan dan belakang. Gerakan-gerakan sederhana dengan irama tertentu dilakukan bersama-sama menggunakan aturan tertentu sehingga pembelajaran menyenangkan dan

dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yaitu kemampuan mengenal arah.

Dalam pelaksanaan permainan gerak irama anak dapat mengikuti instruksi yang diberikan bahwa ketika irama tertentu anak juga harus melakukan gerakan tertentu sesuai dengan instruksi, misalnya ketika irama 1,2 hee.. gerakan yang dilakukan anak adalah mengangkat tangan kanan ke atas. Permainan ini memiliki sebuah peraturan bahwa siswa yang melakukan kesalahan akan mendapatkan hukuman menghitung bola, sedangkan siswa yang tidak pernah melakukan kesalahan atau yang paling sedikit melakukan kesalahan maka ia adalah pemenang dari permainan dan berhak mendapatkan hadiah yaitu berupa bintang. Rata-rata siswa melakukan kesalahan yang sama selama permainan ini berlangsung, seperti kesalahan mengangkat tangan kiri ketika instruksi yang diberikan adalah untuk mengangkat tangan kanan ataupun sebaliknya. Permainan ini bertujuan untuk mengenalkan arah bagi anak dengan objek diri sendiri.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus uji tanda (*sign test*) dengan pengujian dua sisi dapat diketahui bahwa Ho ditolak karena $Z_H = 2,04 > +1,96$. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh permainan gerak irama terhadap kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo.

Kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB Al-Chusnaini Sidoarjo mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui permainan gerak irama. Peningkatan ini diketahui berdasarkan hasil *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat menyenangkan bagi anak akan lebih mudah dikuasai oleh anak, anak-anak identik dengan bermain sehingga memasukkan unsur permainan dalam pembelajaran dapat menjadikan alternatif yang bermanfaat bagi guru untuk menyampaikan pelajaran bagi siswanya.

Penelitian ini diberikan perlakuan sebanyak 6x pertemuan dengan waktu ± 20 menit untuk setiap pertemuan hal ini agar anak lebih memahami materi yang diberikan meskipun dalam beberapa kali pertemuan waktu selesai program tidak sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan karena siswa yang sudah terlihat lelah sehingga program dihentikan. Kenyamanan siswa sangat diutamakan dalam menerapkan program ini hal ini agar dapat berjalan dengan baik sehingga tidak diperbolehkan adanya pemaksaan apapun, jika memang siswa sudah lelah maka program harus disudahi, jika anak

lelah tetapi program terus berlanjut maka yang terjadi adalah siswa tidak akan memperhatikan instruksi dan semanya sendiri. Awal pemberian program permainan gerak irama siswa masih mengalami kesulitan mengikuti instruksi yang diberikan akan tetapi kesulitan itu berangsur berkurang pada setiap pertemuannya.

Berdasarkan hasil penyusunan data *pre-test* dan *post-test* terdapat perubahan nilai yang signifikan dari setiap siswa hal ini dapat menjelaskan bahwa program permainan gerak irama memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB AL-Chusnaini Sidoarjo.

PENUTUP

A. SIMPULAN

Kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB AL-Chusnaini Sidoarjo menjadi lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $ZH=2,04$ lebih besar daripada 1,96 dengan nilai kritis 5%, yang artinya permainan gerak irama mempengaruhi kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB AL-Chusnaini Sidoarjo

B. SARAN

Berdasarkan penelitian tentang pengaruh permainan gerak irama terhadap kemampuan mengenal arah anak tunagrahita ringan di SLB AL-Chusnaini Sidoarjo, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru

Manfaat dari permainan gerak irama dapat meningkatkan kemampuan mengenal arah anak sehingga hasil belajar juga menjadi lebih baik. Oleh karena itu, guru sebaiknya menerapkan pembelajaran mengandung unsur permainan yang menyenangkan agar pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak mudah bosan kemudian akan meningkatkan hasil dari pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Peneliti selanjutnya

Pada peneliti selanjutnya jika ingin mengadakan penelitian sejenis atau lanjutan disarankan agar teori lebih diperdalam dan diperjelas serta dapat melengkapi kekurangan penelitian ini. Diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan kemampuan anak tunagrahita yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, Mohammad, 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*, Jakarta: Depdikbud

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian*, Yogyakarta : Rineka Cipta
- Astati. 1995. *Terapi okupasi , bermain dan musik untuk anak tunagrahita*, Bandung : Depdikbud
- Delphie, Bandi. 2005. *Program Pembelajaran Individual Berbasis Gerak Irama*, Bandung : Bani Quraisy
- Delphie, Bandi. 2006. *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: Refika Aditama
- Dwijawiyata. 2012. *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*. Yogyakarta : Kanisius
- Harefa,Andrias.2005.*Menjadi Manusia Pembelajar*.Jakarta : Kompas
- Hosni, Irham, TT. *Buku Ajar Orientasi dan Mobilitas*, Jakarta : Depdikbud
- Monks, F.J and Knors, A.M.P. 2006. *Psikologi Perkembangan*.Terjemahan Siti Rahayu Haditono. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Nurlaila, Lela, 2015. “*Pengaruh Penerapan Metode Gerak Irama dan Penggunaan Alat Peraga Terhadap Keterampilan Psikomotorik Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita*”. Vol.VII (1)
- Pertiwi, Pradytia.P & Sugiyanto. *Efektivitas Permainan Konstruktif-Aktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. Vol 34 No 2: hal 151-163
- Pratiwi, Ratih Putri & Murtiningsih,Afin. 2013.*Kiat Sukses Mengasuh Anak Berkebutuhan Khusus*, Yogyakarta: Ar Rizz Media
- Saleh, Samsubar. 1996. *Statistik Nonparametrik edisi 2*, Yogyakarta : BPFE-YOGYAKARTA
- Sujarwanto. 2005. *Terapi Okupasi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Soemantri, Sutjihati. 2007. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung : Refika Aditama
- Sugiyono. 2013.*Statistika Untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta
- Tamat, Trisnowati dan Mirman,Moekarto. 2008.*Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Tim. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya : UNESA
- Widiasworo, Erwin. 2015. *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta:Ar-Ruzz Media
- Widialukman, Rizky Cahya dan Hartono, Wahyudi. 2014, skripsi, Efektivitas Pembelajaran Orientasi Arah Melalui Pendekatan Kontekstual terhadap Peningkatan Pola Gerak Arah Pada Anak Tunagrahita Ringan. Vol. 5 (2)

Wijaya, Ardhi, 2013. *Teknik Mengajar Siswa Tunagrahita*. Yogyakarta: Imperium
Zamroni, M. Rosidi dkk, 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5*. Vol 5 No 2

