

PERBANDINGAN PENGARUH METODE BERMAIN KELOMPOK DAN INDIVIDU TERHADAP MINAT GERAK DASAR LARI DAN LOMPAT SISWA TUNAGRAHITA RINGAN DI SDLB BHAKTI LUHUR MALANG

Aloysius Gonzaga A.S.N
Asim

I Nengah Sudjana

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang
e-mail: cruizhers@gmail.com

Abstract:The purpose of this research is to compare the effect of the play methods interest groups and individuals to move running and jumping lightly retarded students in SDLB Bhakti Luhur Malang. Experiments with Randomized Posttest-Only Comparison Group Design are designed study have researchers as the study design. The subjects were 30 students with intellectual challenges in SDLB Bhakti Luhur Malang. Analysis of the data from this study in the form of One Way Anova. Based on the calculation of F count less than ($<$) of F table ($3,483 < 4.20$) and significant (α) greater than ($>$) 0.05 ($0.73 > 0.05$). So we can conclude there is no difference in the basic motion interests run and jump towards the group and individual games.

Keywords:groups and individuals play method, mild retardation students

Abstrak:Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui perbandingan pengaruh metode bermain kelompok dan individu terhadap minat bergerak berlari dan melompat siswa tunagrahita ringan di SDLB Bhakti Luhur Kota Malang. Eksperimen dengan bentuk *Randomized Posttest-Only Comparison Two Group Design* adalah rancangan penelitian yang dipilih peneliti sebagai rancangan penelitian. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa tunagrahita di SDLB Bhakti Luhur Kota Malang. Analisis data dari penelitian ini yaitu berupa teknik analisis varians satu jalur. Berdasarkan hasil perhitungan F hitung kurang dari ($<$) F tabel ($3.483 < 4,20$) dan signifikansi (α) lebih besar dari ($>$) $0,05$ ($0,73 > 0,05$). Jadi dapat disimpulkan tidak ada perbedaan pengaruh minat gerak dasar lari dan lompat pada permainan kelompok dan individu.

Kata kunci:metode bermain kelompok dan individu, siswa tunagrahita

Pendidikan Jasmani jika kita memiliki menurut arti etimologis atau arti kata nya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dapat dipilah menjadi 2 kata, pendidikan dan jasmani, pendidikan menurut Depdikbud (1999:232) dapat diartikan “proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan”, sedang-kan jasmani sendiri menurut Depdikbud (1999:404) adalah “tubuh atau badan”, jadi pengertian pendidikan jasmani secara etimologis dapat diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok melalui pengajaran dan pelatihan dengan media tubuh atau badan sebagai perantaranya. Pendidikan jasmani juga

diartikan menurut Mu'arifin (2009:21) “mata pelajaran Dikjasorkes itu berdasarkan konsep yang berasal dari kata *physical education*, pendidikan yang mengena dan meliputi aspek kepribadian siswa.”

Pendidikan jasmani telah masuk ke dalam sistem pendidikan nasional melalui pengadaan pendidikan berdasarkan kurikulum. Hakikatnya pendidikan jasmani ada-lah pendidikan yang menggunakan media tubuh dan gerak sebagai perantaranya. Perkembangan fisik dan gerak yang baik dan mumpuni secara tidak langsung dapat meningkatkan pikiran dan jiwa yang seimbang. Pemerintah Indonesia berupaya untuk meningkatkan pendidikan dengan

membuat undang-undang hak mendapat pengajaran bagi setiap anak di Indonesia.

Implikasi undang-undang selayaknya mendapatkan perhatian dan tanggung jawab seluruh elemen pemerintahan, pendidikan hingga masyarakat. Salah satu undang-undang yang mengatur hak anak yang tercantum pada pasal 51 UU no 23 tahun 2002 menyatakan bahwa, "anak yang menyandang cacat fisik dan/atau mental diberikan kesempatan yang sama dan aksesibilitas untuk memperoleh pendidikan biasa dan pendidikan luar biasa". Anak yang menyandang cacat fisik dan/atau mental maka selayaknya mendapatkan pengajaran yang sama melalui sekolah sehingga secara tidak langsung seluruh elemen pemerintahan, pendidikan, hingga masyarakat ikut untuk merawat, membina, dan mendidik anak-anak bangsa tanpa terkecuali kendala fisik maupun mental.

Anak tunagrahita adalah salah satu jenis anak berkebutuhan khusus, Mudjito (2003:8) menyatakan bahwa, "tunagrahita adalah seseorang yang mengalami keterbelakangan mental. Anak tunagrahita biasanya dihubungkan dengan tingkat kecerdasan seseorang. Tingkat kecerdasan secara umum biasanya diukur melalui tes intelegensi yang hasilnya disebut dengan kadar intelegensi (*Intelligence Quotient*)". Maka layaklah siswa atau anak tunagrahita yang mempunyai kelemahan dibidang intelektual ini dapat tetap menerima pembelajaran dengan baik khususnya pendidikan jasmani.

Mahendra (2003:16) menyatakan bahwa, "bermain adalah dunia anak. Sambil bermain mereka belajar. Dalam hal belajar, anak-anak adalah ahlinya. Segala macam dipelajarinya, dari menggerakkan anggota tubuhnya hingga mengenali berbagai benda dilingkungan sekitarnya". Abdoellah (1998:123) menyatakan bahwa, "kadang-kala peraturan permainan dapat dimofifikasi agar semua peserta didik dapat berhasil. Hal ini penting sekali bagi peserta didik berkelainan emosional. Selama pelajaran, peraturan hidup sehari-hari". Pemberian pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan metode bermain menjadi

salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru dalam pendidikan gerak anak tunagrahita.

Mahendra (2003:50) juga mendeskripsikan mengenai minat atau dorongan yaitu, "dorongan dasar adalah suatu keinginan untuk melakukan dan menghasilkan sesuatu. Semua anak memiliki perasaan seperti ini yang kemungkinan besar merupakan sifat turunan atau pengaruh lingkungan". Seorang guru harus mampu meningkatkan minat siswa pula untuk bergerak.

Perkembangan motorik dasar menjadi salah satu penentu pula pentingnya perkembangan gerak anak baik di usianya maupun di kemudian hari. Mahendra (2013:19) menyatakan, "ketika memasuki pertumbuhan cepat, kemampuan keterampilan baru berjalan lambat. Sebaliknya dalam masa pertumbuhan yang lambat, kemampuan untuk mempelajari keterampilan meningkat". Jadi dapat disimpulkan pada usia SD tingkat pertumbuhan sedang lambat-ambatnya, maka pada usia-usia inilah kesempatan anak untuk mempelajari keterampilan gerak sedang tiba pada masa kritisnya, sehingga jika keterampilan gerak itu tidak diberikan pada masa ini, maka akan berdampak pada perkembangan motorik anak tersebut di kemudian hari.

Pendidikan dalam arti kata menurut Depdikbud(1999:232) dapat diartikan "pro-ses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan", sedangkan jasmani sendiri menurut Depdikbud (1999:404) adalah "tubuh atau badan", sedangkan adaptif menurut Depdikbud (1999:6) adalah " mudah menyesuaikan dengan keadaan", sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adaptif adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dengan media olah tubuh yang dapat menyesuaikan dengan kondisi seseorang yang dididik.

Hosni (2003:31) menyatakan bahwa, "Pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu sistem penyampaian layanan yang

bersifat menyeluruh (comprehensif) dan dirancang untuk mengetahui, menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor". Pendidikan jasmani adaptif dapat disimpulkan sebagai sebuah sistem penyampaian layanan pendidikan yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik untuk menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor.

Anak tunagrahita adalah salah satu jenis anak berkebutuhan khusus, Mudjito (2003:8) menyatakan bahwa, "tunagrahita adalah seseorang yang mengalami keterbelakangan mental. Anak tunagrahita biasanya dihubungkan dengan tingkat kecerdasan seseorang. Tingkat kecerdasan secara umum biasanya diukur melalui tes intelegensi yang hasilnya disebut dengan kadar intelegensi

(*Intelligency Quotient*)". Maka layaklah siswa atau anak tunagrahita yang mempunyai kelemahan dibidang intelektual ini dapat tetap menerima pembel-ajaran dengan baik khususnya pen-didikan jasmani.

Tunagrahita dapat dikelompokkan menjadi 3 golongan, yaitu: (1) Debil dengan IQ 50-70 (mampu didik), (2) Embisil dengan IQ 25-50 (mampu latih), (3) Idiot dengan IQ <25 (mampu rawat). Anak yang memiliki karak-teristik debil dan emisil ini dikategorikan kelompok yang mampu mengikuti pembel-ajaran pendidikan jasmani. Guru dapat membimbing aktivitas gerak anak tunagrahita, terutama yang kurang aktif melalui pendidikan jasmani.

Tabel 1 Tingkat Kemampuan Mempelajari Tugas Siswa Tunagrahita

Nama	Umur	IQ	Umur Kecerdasan (MA)	Kemampuan mempelajari tugas
Si A	10 th	100	10 tahun	la tidak kesusahan mempelajari dan melakukan tugas tugas seumurnya
Si B	10 th	70-55	7 th—5,5 th	la dapat mempelajari materi pembelajaran/tugas anak usia 5,5 sampai 7 tahun
Si C	10 th	55-40	5,5 th – 4 th	la dapat mempelajari materi pembelajaran/tugas anak 4 tahun sampai 5,5 tahun
Si D	10 th	40-25	4 th – 2,5 th	la dapat mempelajari materi pembelajaran/tugas anak usia 4 tahun sampai 2,5 tahun
Si E	10 th	2,5	2,5 thn kebawah	la dapat mempelajari materi pembelajaran/tugas anak usia 2,5 tahun kebawah

(sumber:Irham,2003:21)

Hosni (2003:1920) menyatakan bahwa, "ketunagrahitaan mengacu pada fungsi intelektual umum yang secara signifikan berada di bawah rata-rata normal. Ber-samaan dengan itu pula, tunagrahita mengalami kekurangan dalam tingkah laku dan penyesuaian. Semua itu berlangsung atau terjadi pada masa perkembangannya. Dengan demikian, seorang dikatakan tunagrahita apabila (1) Keterhambatan fungsi kecerdasan secara umum atau dibawah rata-rata.(2) Ketidakmampuan dalam peri-laku adaptif, dan (3) Terjadi selama per-kembangan sampai usia 18 tahun.

Keterlambangan mental yang biasa dikenal dengan anak tunagrahita biasanya dihubungkan dengan tingkat kecerdasan seseorang. Tingkat kecerdasan secara umum biasanya

diukur melalui tes intelegensi yang biasanya disebut dengan IQ (*Intelligency Quotient*).

Kebutuhan akan sesuatu adalah suatu hal paling dasar dalam hidup seseorang. Kajian ilmu atau pengetahuan mengenai kebutuhan akan suatu yang akan dihadapi akan menjadi sangat berguna dan Hosni (2003:21) menyatakan kebutuhan pembelajaran anak tunagrahita sebagai berikut.(a) Dalam belajar keterampilan mem-baca, keterampilan motorik, keterampilan lainnya adalah sama seperti anak normal pada umumnya, (b) Perbedaan Tunagrahita dalam mempelajari keterampilan terletak pada karakteristik belajarnya, (c) Perbedaan Karakteristik belajar anak tunagrahita terdapat tiga daerah yaitu:(1) Tingkat kemahirannya

dalam keterampilan ter-sebut(2) Generalisasi dan transfer keterampilan yang baru diperoleh(3) Perhatiannya terhadap tugas yang diemban.

Kebutuhan siswa tunagrahita dalam pendidikan jasmani dapat disimpulkan bahwa siswa tunagrahita perlu mendapatkan pendidikan jasmani yang sesuai dengan karakteristik belajarnya. Pendidikan jasmani adaptif juga harus dapat memberikan keterampilan dan tugas yang baru bagi siswa tunagrahita agar dapat meningkatkan ke-mahiran dan adanya generalisasi pada tiap keterampilan yang dimiliki atau yang baru dimiliki.

Untuk keperluan pendidikan luar biasa, Hosni (2003:7-8) menyatakan bahwa Anak luar biasa dapat dibagi ke dalam 2 (dua) kelompok yaitu:

1. Masalah (*problem*) dalam sensorimotor

Anak yang mengalami kelainan dan memiliki efek terhadap kemampuan melihat, mendengar dan kemampuan Bergeraknya. Problem ini kita sebut sensorimotor Problem. Kelainan sensorimotor biasanya secara umum lebih mudah diidentifikasi, ini tidak berarti selalu lebih mudah dalam menemukan kebutuhannya dalam pendidikan. Kelainan sensorimotor tidak harus berakibat masalah pada kemampuan inteletnya, sebagian besar pada anak yang mengalami masalah dalam sensorimotor dapat belajar dan bersekolah dengan baik seperti anak yang tidak mengalami kelainan

Ada 3 jenis kelainan yang termasuk problem dalam sensorimotor yaitu, (1) Kelainan pendengaran tunarungu (*hearing disorder*), (2) Kelainan penglihatan atau tunanetra (*visual impairment*), (3) Kelainan fisik atau tuna daksa (*physical disability*).

2. Masalah dalam belajar dan tingkah laku

(a) Keterbelakangan mental atau tunagrahita (*mental retardation*), (b) Kesulitan belajar khusus (*learning disability*), (c) Tuna laras (*behavior disorders*), (d) Anak berbakat (*gifted and talented*), (e) Cacat lebih dari satu atau

tuna ganda (*multi handicap*) (Hosni, 2003:8).

Mahendra (2003:16) menyatakan bahwa, "bermain adalah dunia anak. Sambil bermain mereka belajar. Dalam hal belajar, anak-anak adalah ahlinya. Segala macam dipelajarinya, dari menggerakkan anggota tubuhnya hingga mengenali berbagai benda dilingkungan sekitarnya". Abdoellah (1998:123) menyatakan bahwa, "kadang kala peraturan permainan dapat dimofifikasi agar semua peserta didik dapat berhasil. Hal ini penting sekali bagi peserta didik berkelainan emosional. Selama pelajaran, peraturan hidup sehari-hari". Pemberian pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan metode bermain menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru dalam pendidikan gerak anak tunagrahita.

Mahendra (2003:16) menyatakan bahwa, "bermain adalah dunia anak. Sambil bermain mereka belajar. Dalam hal belajar, anak-anak adalah ahlinya. Segala macam dipelajarinya, dari menggerakkan anggota tubuhnya hingga mengenali berbagai benda dilingkungan sekitarnya, belajar dan keceriaan merupakan dua hal penting dalam masa kanak-kanak". Bermain menjadi media anak-anak untuk bergerak. Gerak itu sendiri menjadi rangsangan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Mahendra (2003:16) juga menambahkan bahwa, "anak-anak suka bergerak dan suka belajar. Bagi anak, gerak semata-mata untuk kesenangan, bukan didorong oleh maksud dan tujuan tertentu. Gerak adalah kebutuhan mutlak anak-anak".

Pendapat Mahendra tadi juga selaras dengan Abdoellah (1998:123) yang menyatakan bahwa, "kadang kala peraturan permainan dapat dimofifikasi agar semua peserta didik dapat berhasil. Hal ini penting sekali bagi peserta didik berkelainan emosional. Selama pelajaran, peraturan hidup sehari-hari". Siswa tunagrahita dapat disimpulkan bahwa mereka sangat membutuhkan pendidikan gerak. Abdoellah (1998:123) juga menyatakan bahwa, "peserta didik yang perhatiannya mudah terganggu mungkin tidak akan memperoleh keuntungan dari pendidikan gerak yang

tidak terstruktur. Karena bergerak secara acak sudah jelas mengganggu peserta didik lain, sebaliknya, bermain menurut cerita, drama yang kreatif dapat memperbaiki perilaku tertentu". Peneliti mengambil kesimpulan bahwa peserta didik akan dapat berkonsentrasi penuh jika metode bermain tetap terstruktur namun tetap tidak kehilangan kesan rasa untuk belajar ataupun rasa untuk bergerak.

Konsep bermain juga dirumuskan oleh Mu'arifin (2009:24) yang menyatakan konsep bermain sebagai berikut. Konsep Play mempunyai karakteristik bahwa kegiatan jasmaniah itu dilakukan secara (1) bebas, sukarela, dan tanpa paksaan dalam berpartisipasi, (2) Aktifitas bermain yang tidak tergantung dari pembatasan ruang dan waktu, (3) Hasil dari aktivitas bermain merupakan sesuatu yang direncanakan sebelumnya, (4) Aktivitas murni bermain tidak menghasilkan sesuatu atau tidak menghasilkan nilai yang permanen, (5) Peraturan bermain bergantung pada kondisi, dan ditentukan berdasarkan kesepakatan situasional, (6) Kualitas bermain merupakan bagian dari kehidupan nyata.

Mahendra (2003:50) juga mendeskripsikan mengenai minat atau dorongan yaitu, "dorongan dasar adalah suatu keinginan untuk melakukan dan menghasilkan sesuatu. Semua anak memiliki perasaan seperti ini yang kemungkinan besar merupakan sifat turunan atau pengaruh lingkungan". Seorang guru harus mampu meningkatkan minat siswa pula untuk bergerak.

Hurlock (1978:114) menyatakan bahwa, "minat telah diterangkan sebagai, sesuatu dengan apa anak mengidentifikasi keberadaan pribadinya. Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih."

Pada semua usia, minat memainkan peran yang penting dalam kehidupan seseorang dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap. Sepanjang masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar.

Minat mempengaruhi bentuk dan intensitas as-pirasi anak. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan, baik permainan terhadap sebuah kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang minat atau merasa bosan.

Hurlock (1978:115) menyatakan bahwa ciri-ciri minat anak adalah sebagai berikut: (1) Minat Tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental, (2) Minat bergantung pada kesiapan belajar, (3) Minat bergantung pada kesempatan belajar, (4) Perkembangan minat yang terbatas, (5) Minat yang dipengaruhi pengaruh budaya, (6) Minat berbobot emosional, (7) Minat egosentris.

Mahendra (2003:50) juga mendeskripsikan mengenai minat atau dorongan yaitu, "Dorongan dasar adalah suatu keinginan untuk melakukan dan menghasilkan sesuatu. Semua anak memiliki perasaan seperti ini yang kemungkinan besar merupakan sifat turunan atau pengaruh lingkungan". Berikut adalah dorongan atau minat siswa menurut Mahendra (2003:50). (1) Dorongan untuk bergerak, (2) Dorongan untuk berhasil dan mendapat pengakuan, (3) Dorongan untuk mendapatkan pengakuan teman dan masyarakat, (4) Dorongan untuk bekerja-sama dan bersaing, (5) Dorongan untuk kebugaran dan daya tarik, (6) Dorongan untuk bertualang, (7) Dorongan untuk kepuasan kreatif, (8) Dorongan untuk menikmati irama, (9) Dorongan untuk mengetahui.

Peneliti mensintesa dari 2 sumber mengenai minat diatas bahwa minat menjadi suatu hal yang sangat penting karena menyangkut perasaan hingga motivasi atau dorongan untuk melakukan berbagai hal apapun itu. Minat siswa pada hakikatnya sesuai dengan rujukan diatas juga menjadi suatu hal yang penting bagi siswa dalam masa pertumbuhan dan perkembangan motorik yang mumpuni sesuai dengan usianya. Minat atau dorongan dasar siswa juga berkaitan dengan minat siswa untuk bergerak. Minat bergerak siswa dapat diukur menggunakan indikator-indikator yang

diam-bil dari dorongan dasar siswa, maka peneliti mengambil 5 dorongan dasar yang menjadi indikator keaktifan siswa. Variabel/indikator tersebut adalah. (1) dorongan untuk ber-gerak, (2) dorongan untuk berkerjasama dan bersaing, (3) dorongan untuk merasa senang/puas, (4) dorongan untuk me-ngetahui dan (5) dorongan untuk ber-kreasi/kepuasan kreatif.

Perkembangan motorik dasar menjadi salah satu penentu pula pentingnya per-kembangan gerak anak baik di usianya maupun di kemudian hari. Mahendra (2013:19) menyatakan, “ketika memasuki pertumbuhan cepat,

kemampuan keterampilan-keterampilan baru berjalan lambat. Sebaliknya dalam masa pertumbuhan yang lambat, kemampuan untuk mempelajari keterampilan meningkat”. Jadi dapat disimpulkan pada usia SD tingkat pertumbuhan sedang lambat-ambatnya, maka pada usia-usia inilah kesempatan anak untuk mempelajari keterampilan gerak se-dang tiba pada masa kritisnya, sehingga jika keterampilan gerak itu tidak diberikan pada masa ini, maka akan berdampak pada perkembangan motorik anak tersebut di kemudian hari. Berikut adalah tabel perkembangan motorik anak.

Tabel 2 Perkembangan motorik pada masa kanak-kanak tengah

Usia	Perilaku yang terseleksi
6	Anak perempuan lebih unggul dalam keakuratan pergerakan; anak laki-laki lebih unggul dalam tindakan-tindakan yang tidak terlalu rumit dan bertenaga Anak dapat melompat
7	Anak-anak dapat melempar dengan perhatian berat badan dan langkah yang tepat Keseimbangan satu kaki tanpa melihat mungkin dilakukan Anak-anak dapat berjalan pada papan keseimbangan selebar 5 cm Anak-anak dapat berjingkat dan melompat ke dalam kotak yang kecil Anak-anak dapat melakukan kegiatan lompat dengan membuka kaki, kemudian tutup kembali dengan akurat
8	Anak-anak memiliki kekuatan menggenggam sebesar 5 kg Jumlah permainan yang dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan berada pada jumlah yang terbesar Anak-anak dapat terlibat dalam berjingkat dengan ritme silih berganti dalam poila 2-2,2-3, atau 3-3
9	Anak-anak perempuan dapat melempar bola kecil sejauh 12 meter Anak laki-laki dapat berlari 5 meter per detik
10	Anak laki-laki dapat melempar bola kecil sejauh 21 meter Anak-anak dapat menilai dan mencegah jalur bola kecil yang dilemparkan dari jarak tertentu
11	Anak perempuan dapat berlari sejauh 5 meter per detik Anak-laki-laki bisa melompat sejauh 1,5 meter dan untuk anak perempuan kurang dari 1,8 meter

(sumber:Diane,dkk,2009:434)

Perkembangan motorik juga dibahas dalam ruang lingkup pendidikan jasmani bagi siswa SDLB.Perkembangan motorik dasar disebut juga sebagai PPDD atau pengembangan keterampilan dasar dominan (basic fundamental movement). Mudjito (2003:16-18) menyatakan bahwa keterampilan gerak dasar memiliki 3 jenis gerak, yaitu:

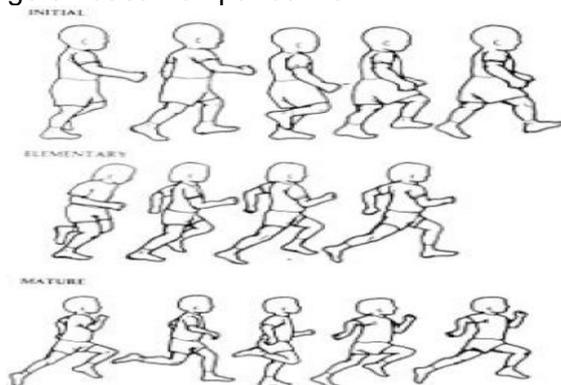
1. Lokomotor (Berpindah Tempat)

Mudjito (2003:16) menyatakan lokomotor adalah keterampilan berpindah tempat. Keterampilan yang masuk ke dalam jenis keterampilan ini termasuk keterampilan seperti berjalan melompat, merangkak, berjingkat, dan memanjat.

Pada intinya kesemua keterampilan ini memungkinkan adanya perpindahan lokasi dari tubuh, terutama didorong oleh adanya pengerahan daya internal melalui pengontraksian otot-otot. Dhelpe (2006:22) juga menyatakan bahwa, “gerak lokomotor adalah berbagai macam bentuk gerak dasar atau locomotor activity yang dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bermuatan pola gerak irama seperti jalan, lari, loncat, lompat dengan variasi dll”.

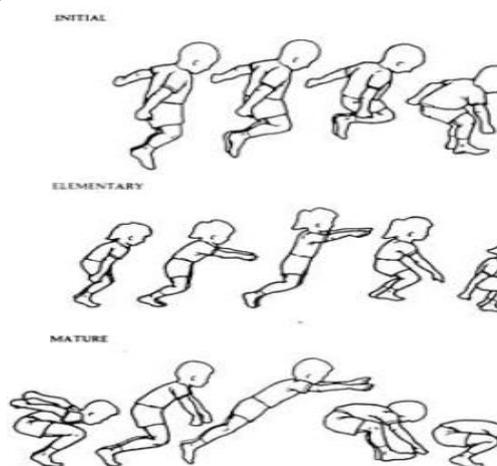
Gerak lokomotor juga di definisikan menurut Gallahue (1982) yaitu, “gerak yang mengacu pada perubahan di lokasi tubuh dan relatif tetap dengan posisi

tumpuan di tanah”. Gerak lokomotor dapat dikuasai oleh anak-anak sesuai dengan tingkat umur atau usianya. Gerak lokomotor berdasarkan sintesa oleh peneliti adalah gerak-gerak dasar yang memungkinkan adanya per-pindahan lokasi yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat dikuasai oleh anak-anak sesuai dengan tingkatan umurnya. Berikut adalah gambar mengenai tahapan perkembangan lokomotor pada anak khususnya pada gerak dasar lompat dan lari.



Gambar 1 Tahapan Lari Anak Normal (sumber: Gallahue 1996:281)

Tahapan lari pada anak normal selayaknya sama dengan lari pada anak tunagrahita. Tahapan melompat pun seharusnya memiliki tahapan yang sama. Berikut gambar tahapan melompat siswa normal



Gambar 2 Tahapan Lompat Anak Normal(sumber: Gallahue 1996:284)

2. Non Lokomotor (Di Tempat)

Mudjito (2003:17) menyatakan bahwa, “non lokomotor adalah keterampilan yang memanfaatkan ruas-

ruas tubuh sebagai porosnya, dan karenanya tidak menyebabkan tubuh berpindah tempat”. Sedangkan Dhelpe (2006:29) menyatakan bahwa, “gerakan yang dilakukan oleh seseorang tanpa menggunakan alat”. Yang termasuk ke dalam keterampilan jenis ini adalah gerak menekuk dan meregangkan tubuh, menggerak-gerakkan anggota tubuh ke berbagai arah, melentingkan dan memilin. Keterampilan jenis ini banyak dipakai dalam gerak-gerak pembentukan dan kelentukan, termasuk pada pengembangan kekuatan. Gerak non lokomotor dapat disimpulkan bahwa keterampilan yang menggunakan ruas-ruas tubuh sebagai porosnya dan gerak yang dapat dilakukan seseorang tanpa harus menggunakan alat.

3. Manipulatif

Mudjito (2003: 18) menyatakan bahwa, “manipulatif adalah gerakan yang mengandalkan kemampuan anggota tubuh seperti tangan, kaki, kepala, lutut, paha maupun dada untuk memanipulasi objek luar seperti bola atau benda lainnya”. sedangkan, Dhelpe (2006:27) menyatakan bahwa, “gerakan manipulative adalah gerakan yang memerlukan adanya koordinasi dengan ruang dan benda yang ada di sekitarnya, dan dapat terjadi apabila tersedia alat atau benda untuk dipergunakan”. Gerak seperti menangkap, melempar, memukul, memukul dengan alat, atau menendang, menggiring dan memantulkan bola adalah contoh-contoh yang perlu dikembangkan melalui pendidikan jasmani. Gerak manipulatif berdasarkan sintesa peneliti adalah gerak yang memerlukan koordinasi tubuh dengan ruang atau benda sehingga dapat memanipulasi gerak dengan obyek gerak.

Penguasaan gerak dasar lokomotor pada segi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif akan sangat berpengaruh pada kualitas gerak/motorik anak, gerak dasar motorik akan membantu perkembangan motorik anak menjadi lebih baik dan sesuai dengan usia. Bagi anak tunagrahita sangat penting untuk penguasaan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Hal itu akan membantu siswa untuk tetap melatih otak untuk berpikir walaupun pada dasarnya siswa tunagrahita adalah siswa yang lemah dalam bidang intelegensi. Keterampilan gerak siswa tunagrahita penting untuk dikembangkan melalui pendidikan jasmani. Tahapan-tahapan pada tabel berikut adalah

tahapan bagi anak-anak untuk mampu menguasai gerak dasar lari dan lompat. Dapat dilihat dari data tabel bahwa pada anak usia SD kelas 4 dan 5 yaitu rentang usia 5-8 tahun anak sudah mampu menguasai gerak dasar lari dan lompat dengan baik

Tabel 3 Tahapan Perkembangan Lokomotor pada Anak

Pola Gerakan	Kemampuan	Perkiraan Usia Penguasaan
Berjalan		
Berjalan melibatkan penempatan satu kaki di depan yang lain sambil mempertahankan kontak dengan permukaan alas	Berjalan tegak tanpa bantuan berjalan ke samping berjalan Mundur berjalan naik menggunakan bantuan berjalan naik tanpa bantuan berjalan turun tanpa bantuan	13 bulan 16 bulan 17 bulan 20 bulan 24 bulan 25 bulan
Lari		
Berlari melibatkan periode singkat tidak ada kontak dengan permukaan alas	Jalan cepat Lari dengan benar pertama kali (tanpa bantuan) Lari dengan efisien dan sempurna Lari dengan peningkatan kecepatan	18 bulan 2-3 tahun 4-5 tahun 5 tahun
Lompat		
Melompat mempunyai 3 bentuk: (1) Melompat dengan jarak; (2) Melompat untuk ketinggian; dan (3) Melompat dari ketinggian	Bergerak mundur dari objek rendah Melompat turun dengan menggunakan satu kaki Melompat dengan kedua kaki Melompat dengan jarak tertentu Melompat dengan ketinggian tertentu Pola kematangan melompat (campuran)	18 bulan 2 tahun 28 bulan 5 tahun 5 tahun 6 tahun

(sumber:Gallahue,1996:26)

Metode bermain yang dimodifikasi sedemikian rupa bagi anak berkebutuhan khusus ini juga menyangkut tentang tujuan pendidikan jasmani adaptif itu sendiri. Bahagia (2003:4) menyatakan salah satu tujuan modifikasi adalah, "tujuan perluasan yaitu tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan bentuk atau wujud keterampilan yang dipelajarinya tanpa memperhatikan aspek efektifitas atau aspek efisiensi". Metode bermain pun jika kita bermain tentunya ada perbedaan subyek yang melakukan permainan. Bahagia (2003:8) menyatakan bahwa modifikasi lingkungan pembelajaran dibagi menjadi (1) Peralatan, (2) Penataan Ruang Gerak, (3) Jumlah Siswa yang terlibat".

Abdoellah (1998:121) menyatakan bahwa, "partisipasi dalam aktivitas perorangan dan kelompok tidak saja mem-

berikan keuntungan psikomotor yang dibutuhkan, tetapi juga memberikan satu suasana dimana mereka yang berkelainan emosional dan kurang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dapat berubah". Peneliti melakukan penelitian pada jumlah siswa yang terlibat sebagai perbandingan pengaruh minat gerak dasar lari dan lompat siswa.

Furqon (2006:7) juga mengungkapkan bahwa, "anak-anak yang emosionalnya terganggu seringkali lebih suka bermain dengan benda daripada berinteraksi dengan anak lain dan menuntut perhatian". Hal ini membuat metode bermain kelompok dapat menarik minat gerak lari dan lompat siswa. Mbulu (2001:1) menyatakan bahwa, "pengajaran Individual (*individual instruction*) merupakan siasat (*strategi*) untuk mengatur kegiatan belajar mengajar sedemikian rupa sehingga setiap siswa memperoleh perhatian lebih banyak daripada yang dapat diberikan dalam

kelompok siswa besar”, sedangkan Ibrahim (2003:25) menjelaskan bahwa, “Pembelajaran individual dimaksudkan agar kebutuhan setiap individu dapat terpenuhi sesuai dengan jenis dan tingkat ketunaannya”. Dhelpe (2006:57) juga menyatakan bahwa, “peserta didik low achievers memerlukan pembelajaran secara individu karena mereka mempunyai karakteristik spesifik antara lain kurang cerdas, daya ingat rendah, tidak menguasai konsep serta sulit mengikuti alur pikir logis”. Peneliti menyimpulkan dari pendapat ahli-ahli di atas bahwa metode bermain individu adalah suatu cara dan strategi untuk mengembangkan kebutuhan setiap anak sesuai dengan kebutuhannya melalui kegiatan atau aktivitas perseorangan.

Berdasarkan uraian pernyataan ahli dapat disimpulkan bahwa permainan individu mempunyai kemungkinan pengaruh yang besar terhadap minat belajar gerak anak. Minat belajar gerak anak sangat dipengaruhi oleh intelektual dan emosional. Fokus anak yang mempunyai emosional yang kurang stabil tentunya membuat anak hanya mampu fokus kepada benda dan kurang terhadap berkomunikasi dengan sesama. Bagi pendidik siswa berkebutuhan khusus, guru atau pendidik juga menempatkan pendidikan individual menjadi poin utama dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus terutama anak tunagrahita karena dianggap memenuhi kebutuhan masing-masing anak yang berbeda. Maka besar kemungkinan bagi anak tunagrahita untuk lebih berminat pada permainan yang bersifat individu.

Furqon (2006:8) menyatakan bahwa, “bagi anak-anak kelas 4-6 tahun senang pada bermain-bermain kelompok-kelompok yang besar. Olahraga tim dan aktivitas yang memasukkan jumlah anggota yang lebih besar sangat menyenangkan”. Hosni (2003:2) menerangkan bahwa, “semakin dini diberi kesempatan berinteraksi dengan anak seusianya, semakin kuat mental ALB (Anak Luar Biasa) menghadapi tantangan lingkungan. Abdoellah (1998:121) menyatakan bahwa, “guru Pendidikan jasmani harus menetapkan aktivitas

sosial untuk penguatan dan memasukkannya secara sistematis dalam program pendidikan jasmani”. Mahendra (2003:16) juga menyatakan bahwa, “bermain adalah dunia anak. Sambil bermain mereka belajar. Dalam hal belajar, anak-anak adalah ahlinya. Segala macam dipelajarinya, dari menggerakkan anggota tubuhnya hingga mengenali berbagai benda di lingkungan sekitarnya, belajar dan keceriaan merupakan dua hal penting dalam masa kanak-kanak”.

Berdasarkan uraian ahli maka dapat disimpulkan bahwa bagi anak-anak, terlepas itu anak berkebutuhan khusus atau tidak, bermain adalah dunia mereka yang dimana mereka dapat berkumpul dan mempelajari banyak hal dengan lingkungannya. Anak tunagrahita ringan yang memiliki keterbatasan intelektual tetap saja hidup dalam sebuah kelompok belajar di sekolah dengan teman-temannya. Minat pada permainan kelompok memiliki kemungkinan besar untuk diminati anak-anak. Anak-anak juga akan mampu belajar berinteraksi dan belajar bersosial dengan keadaan mereka di sekolah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui. (1) Minat belajar gerak dasar lari dan lompat siswa tunagrahita dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani adaptif menggunakan metode bermain kelompok, (2) Minat belajar gerak dasar lari dan lompat siswa tunagrahita setelah mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani adaptif dengan menggunakan metode bermain individu, dan (3) Perbedaan minat belajar gerak dasar lari dan lompat siswa terhadap siswa yang melakukan metode bermain kelompok dan metode bermain individu.

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen murni. Dalam eksperimen murni (*true experimental*) pengujian variabel bebas dan variabel terikat dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian yang akan dilakukan peneliti

akan menggunakan desain eksperimen yaitu desain kelompok pascates beracak (*Randomized Posttest-Only Com-parison Two Group Design*), (Sukmadinata, 2013:206).

Peneliti menentukan subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas 4 dan 5 SDLB Bhakti Luhur Malang berjumlah 30 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membagi kelompok menjadi 2 bagian atau kelompok. Pengambilan sampel juga dilakukan secara acak sesuai dengan model eksperimen murni *Randomized Posttest-Only Comparison Group Design* sehingga adanya kelompok eksperimen. Masing-masing kelompok terdapat 15 siswa tunagrahita.

Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen non tes dalam bentuk observasi sistematis. Instrumen penelitian ini menggunakan tahapan sebagai berikut: (1) Pemberian permainan kelompok dan permainan individu dengan program pembelajaran (RPP dan Permainan kelompok dan individu yang telah dijustifikasi ahli); (2) Penilaian minat belajar bergerak siswa menggunakan lembar observasi minat metode bermain kelompok; (3) Penilaian minat belajar bergerak siswa menggunakan lembar observasi minat metode bermain individu.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi minat gerak dasar lari dan lompat terhadap permainan kelompok dan individu melalui program pembelajaran dan lembar observasi. Ada-pun tahap-tahap dalam pengumpulan data meliputi tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Berikut dikemukakan masing-masing tahap tersebut: (1) Tahap persiapan yang mencakup diskusi dengan guru wali kelas, persiapan siswa dan persiapan media; (2) Tahap pelaksanaan yang mencakup pemberian kedua metode dan secara bersamaan dilakukan observasi langsung oleh *observer*; (3) Tahap pengolahan data dilakukan setelah melakukan penelitian dengan melalui analisis data.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif

dan analisis data deskriptif kuantitatif (Sukmadinata, 2013:180). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan analisis *One-Way Anova* dengan $\alpha = 0.05$. Teknik analisis data varian satu jalur (*one way anova*) yaitu untuk menguji perbedaan dua mean/rata-rata distribusi atau lebih, (Trihendradi, 2012:132). Langkah-langkah analisis varian satu jalur (*one way anova*) adalah (1) Uji yang digunakan dikenal dengan nama uji *one sample kolmogrov-smirnov* dengan menggunakan signifikansi $\alpha = 0.05$, (Priyatno, 2014:75). (2) Uji homogenitas menggunakan uji *levene's* dengan menggunakan signifikansi $\alpha = 0.05$, (Priyatno, 2014:84). Pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$.

HASIL

Data yang diperoleh pada bab ini berasal dari hasil tes akhir (*post test*). Hasil pasca tes diambil dari hasil observasi dan penilaian yang dilakukan oleh 3 *observer* ahli tunagrahita dengan lembar observasi yang telah dijustifikasi oleh ahli bidang psikologi. Data hasil observasi ini mencakup minat gerak dasar siswa melalui permainan kelompok dan individu di SDLB Bhakti Luhur Kota Malang.

Berdasarkan data prestasi *post test* minat gerak dasar lari dan lompat pada metode bermain dengan rentangan skor antara min 70 hingga skor max 81 maka didapatkan rata-rata (*mean*) sebesar 79. Simpangan baku (SD) sebesar 3,541. Berdasarkan data prestasi *post test* minat gerak dasar lari dan lompat pada metode bermain individu dengan rentangan skor antara min 66 hingga skor max 79 maka didapatkan rata-rata (*mean*) sebesar 76. Simpangan baku (SD) sebesar 4,225.

Dalam statistik parametrik mengharuskan sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis varians (ANOVA) satu jalur, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis varians, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Dasar pengambilan keputusan pengujian normalitas metode *uji one sample kolmogrov-smirnov* dengan menggunakan signifikansi $\alpha = 0.05$. (Priyatno, 2014:75). uji normalitas

skor minat belajar gerak dasar lari dan lompat yang dilakukan pada masing-masing kelompok metode bermain.

Pengujian normalitas distribusi data dilakukan dengan menggunakan uji *one sample kolmogrov-smirnov test*. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas sebagai mana ditunjukkan dalam tabel yang menggunakan uji *one sample kolmogrov-smirnov test* untuk minat gerak dasar pada permainan kelompok adalah signifikansi minat terhadap permainan kelompok sebesar 0,080, hasil perhitungan menunjukkan bahwa signifikansi tersebut lebih besar (>) 0,05, sehingga dapat disimpulkan minat terhadap permainan kelompok memiliki data yang normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas sebagaimana ditunjukkan dalam tabel yang menggunakan uji *one sample kolmogrov-smirnov test* untuk minat gerak dasar pada permainan individu adalah signifikansi minat terhadap permainan individu sebesar 0,182 Hasil perhitungan menunjukkan bahwa signifikansi tersebut lebih besar (>) 0,05, sehingga dapat disimpulkan minat terhadap permainan kelompok memiliki data yang normal.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *levene's*, (Priyatno, 2014:84). Pengujian homogenitas dilakukan terhadap data minat gerak dasar pada permainan individu dan

kelompok oleh *observer* 1,2,3. Uji homogenitas ini untuk mengetahui bahwa data memiliki varians yang homogen.

Hasil Uji homogenitas dinyatakan bervarians homogen bila taraf signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0.05$. Hasil uji homogenitas pada minat gerak dasar pada permainan individu dan kelompok oleh *observer* 1,2,3. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas sebagaimana ditunjukkan dalam tabel diperoleh bahwa signifikansi minat gerak terhadap permainan kelompok dan individu yaitu 0,509 lebih besar dari (>) 0,05. Maka dapat disimpulkan data *post test* minat gerak terhadap permainan kelompok dan individu bersifat homogen.

Hasil uji hipotesis menggunakan *one way anova* menunjukkan bahwa minat gerak dasar lari dan lompat pada permainan kelompok dan individu mempunyai Sig 0.73 dan *f* hitung 3.483. Berdasarkan hasil perhitungan signifikansi (α) lebih besar dari (>) 0,05 (0,73 > 0,05). Jadi dapat disimpulkan tidak ada perbedaan *mean* terhadap minat belajar gerak dasar lari dan lompat pada permainan kelompok dan individu, sehingga dapat disimpulkan tidak ada perbedaan pengaruh antara metode bermain kelompok dan metode bermain individu bagi minat belajar gerak dasar siswa. dalam Tabel 7 berikut ini.

Tabel 4 Rangkuman Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Minat Gerak Dasar Lari dan Lompat pada Permainan Kelompok dan Individu

	<i>Sum of Square</i>	<i>df</i>	<i>Mean square</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
<i>Beetwen Groups</i>	50.700	1	80.033	3.483	0.73
<i>Whitin Groups</i>	407.600	28	14.557		
Total	458.300	29			

Keterangan:

F = *F* hitung

Sig = Signifikansi hitung

Persentasi minat belajar gerak dasar anak juga dapat dilihat pada hasil *mean* data berikut.

PEMBAHASAN

Hasil uji hipotesis menggunakan *one way anova* menunjukkan bahwa minat gerak dasar lari dan lompat pada

permainan kelompok dan individu mempunyai Sig 0.73 dan *f* hitung 3.483. Berdasarkan hasil perhitungan *F* hitung kurang dari (<) *F* tabel (3.483 < 4,20) dan signifikansi (α) lebih besar dari (>) 0,05 (0,73 > 0,05). Jadi dapat disimpulkan tidak ada perbedaan minat belajar gerak

dasar lari dan lompat terhadap pada permainan kelompok dan individu.

Jika kita kembali mengambil kesimpulan dari kajian teori pada bab II maka akan sangat berkaitan dengan hasil uji hipotesis yang telah diuji. Individual menurut Depdik-bud (2008:551) dapat diartikan bersifat perseorangan. Metode bermain individu ini dilakukan dengan jumlah peserta yang melakukan permainan ini adalah perorangan atau tunggal. Metode bermain seperti ini menempatkan jumlah pelaku tunggal dan pelaku fokus kepada permainan dirinya sendiri dan tidak ada komunikasi langsung terhadap teman ataupun lawan bermainnya. Furqon (2006:7) mengungkapkan bahwa, “anak-anak yang emosionalnya terganggu seringkali lebih suka bermain dengan benda daripada berinteraksi dengan anak lain dan menuntut perhatian”. Maka dari itu para ahli tunagrahita sering menganggap bahwa pemberian pembelajaran individu sangat penting. Ibrahim (2003:25) menjelaskan bahwa, “pembelajaran individual dimaksudkan agar kebutuhan setiap individu dapat terpenuhi sesuai dengan jenis dan tingkat ketunaannya”. Dhelpe (2006:57) juga menyatakan bahwa, “peserta didik *low achievers* memerlukan pembelajaran secara individu karena mereka mempunyai karakteristik spesifik antara lain kurang cerdas, daya ingat rendah, tidak menguasai konsep serta sulit mengikuti alur pikir logis”.

Metode bermain kelompok yang mempunyai rata-rata tertinggi jelas menunjukkan bahwa teori yang dituliskan ahli-ahli berikut sangat berguna terhadap penelitian. Abdoellah (1998:121) menyatakan bahwa, “guru Pendidikan jasmani harus menetapkan aktivitas sosial untuk penguatan dan memasukkannya secara sistematis dalam program pendidikan jasmani”. Kelompok berdasarkan Depdikbud (2008:674) dapat diartikan kumpulan orang. Metode bermain kelompok bisa diartikan bahwa permainan dilakukan oleh sejumlah peserta yang lebih dari satu. Metode bermain kelompok sangat berbeda dari metode bermain individu karena menuntut pula komunikasi langsung dengan

anggota kelompok. Furqon (2006:8) menyatakan bahwa, “bagi anak-anak kelas 4-6 tahun senang pada bermain-main kelompok-kelompok yang besar. Olahraga tim dan aktivitas yang memasukkan jumlah anggota yang lebih besar sangat menyenangkan.”

Furqon (2006:7) juga mengungkapkan bahwa, “anak-anak yang emosionalnya terganggu seringkali lebih suka bermain dengan benda daripada berinteraksi dengan anak lain dan menuntut perhatian”. Hal ini membuat metode bermain kelompok dapat menarik minat gerak lari dan lompat siswa. Mbulu (2001:1) menyatakan bahwa, “pengajaran Individual (*Individual Instruction*) merupakan siasat (strategi) untuk mengatur kegiatan belajar mengajar sedemikian rupa sehingga setiap siswa memperoleh perhatian lebih banyak daripada yang dapat diberikan dalam kelompok siswa besar”, sedangkan Ibrahim (2003:25) menjelaskan bahwa, “Pembelajaran individual dimaksudkan agar kebutuhan setiap individu dapat terpenuhi sesuai dengan jenis dan tingkat ketunaannya”. Dhelpe (2006:57) juga menyatakan bahwa, “peserta didik *low achievers* memerlukan pembelajaran secara individu karena mereka mempunyai karakteristik spesifik antara lain kurang cerdas, daya ingat rendah, tidak menguasai konsep serta sulit mengikuti alur pikir logis”. Peneliti menyimpulkan dari pendapat ahli-ahli di atas bahwa metode bermain individu adalah suatu cara dan strategi untuk mengembangkan kebutuhan setiap anak sesuai dengan kebutuhannya melalui kegiatan atau aktivitas perseorangan.

Berdasarkan uraian pernyataan ahli dapat disimpulkan bahwa permainan individu mempunyai kemungkinan pengaruh yang besar terhadap minat belajar gerak anak. Minat belajar gerak anak sangat dipengaruhi oleh intelektual dan emosional. Fokus anak yang mempunyai emosional yang kurang stabil tentunya membuat anak hanya mampu fokus kepada benda dan kurang terhadap berkomunikasi dengan sesama. Bagi pendidik siswa berkebutuhan khusus, guru atau pendidik juga menempatkan pendidikan individual menjadi poin utama

dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus terutama anak tunagrahita karena dianggap memenuhi kebutuhan masing-masing anak yang berbeda. Maka besar kemungkinan bagi anak tunagrahita untuk lebih berminat pada permainan yang bersifat individu.

Furqon (2006:8) menyatakan bahwa, "bagi anak-anak kelas 4-6 tahun senang pada bermain-bermain kelompok-kelompok yang besar. Olahraga tim dan aktivitas yang memasukkan jumlah anggota yang lebih besar sangat menyenangkan". Hosni (2003:2) menerangkan bahwa, "semakin dini diberi kesempatan berinteraksi dengan anak se-usianya, semakin kuat mental ALB (Anak Luar Biasa) menghadapi tantangan lingkungan. Abdoellah (1998:121) menyatakan bahwa, "guru Pendidikan jasmani harus menetapkan aktivitas sosial untuk penguatan dan memasukkannya secara sistematis dalam program pendidikan jasmani". Mahendra (2003:16) juga menyatakan bahwa, "bermain adalah dunia anak. Sambil bermain mereka belajar. Dalam hal belajar, anak-anak adalah ahlinya. Segala macam dipelajarinya, dari menggerakkan anggota tubuhnya hingga mengenali berbagai benda di lingkungan sekitarnya, belajar dan keceriaan merupakan dua hal penting dalam masa kanak-kanak".

Berdasarkan uraian ahli maka dapat disimpulkan bahwa bagi anak-anak, terlepas itu anak berkebutuhan khusus atau tidak, bermain adalah dunia mereka yang dimana mereka dapat berkumpul dan mempelajari banyak hal dengan lingkungannya. Anak tunagrahita ringan yang memiliki keterbatasan intelektual tetap saja hidup dalam sebuah kelompok belajar di sekolah dengan teman-temannya. Minat pada permainan kelompok memiliki kemungkinan besar untuk diminati anak-anak. Anak-anak juga akan mampu belajar berinteraksi dan belajar bersosial dengan keadaan mereka di sekolah.

Perbandingan pengaruh berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa minat bermain anak pada permainan individu dan kelompok dapat sama-sama tinggi.

Permainan individu dapat memiliki minat yang tinggi didasarkan pada kelemahan dan keterbatasan anak tunagrahita, sedangkan permainan kelompok dapat memiliki minat yang tinggi didasarkan pada lingkungan dan tempat belajar mereka serta usia anak yang dalam perkembangan motoriknya tertarik pada permainan kelompok. Perbandingan yang seimbang didukung oleh Abdoellah (1998:121) yang menyatakan bahwa, "partisipasi dalam aktivitas perorangan dan kelompok tidak saja memberikan keuntungan psiko-motor yang dibutuhkan, tetapi juga memberikan satu suasana dimana mereka yang berkelainan emosional dan kurang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dapat berubah". Mahendra (2003:16) juga menambahkan bahwa, "anak-anak suka bergerak dan suka belajar. Bagi anak, gerak semata-mata untuk kesenangan, bukan didorong oleh maksud dan tujuan tertentu. Gerak adalah kebutuhan mutlak anak-anak".

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, Jadi dapat disimpulkan tidak ada perbedaan minat belajar gerak dasar lari dan lompat pada permainan kelompok dan individu.

Hasil deskripsi data prestasi post test minat gerak dasar lari dan lompat pada metode bermain dengan rentangan skor antara min 70 hingga skor max 81 maka didapatkan rata-rata (*mean*) sebesar 79. Simpangan baku (SD) sebesar 3,541.

Hasil deskripsi data prestasi post test minat gerak dasar lari dan lompat pada metode bermain individu dengan rentangan skor antara min 66 hingga skor max 79 maka didapatkan rata-rata (*mean*) sebesar 76. Simpangan baku (SD) sebesar 4,225.

Hasil uji hipotesis menunjukkan hasil perhitungan F hitung kurang dari ($<$) F tabel ($3,483 < 4,20$) dan signifikansi (α) lebih besar dari ($>$) $0,05$ ($0,73 > 0,05$). Jadi dapat disimpulkan *tidak ada perbedaan mean* minat belajar gerak dasar lari dan lompat pada permainan

kelompok dan individu sehingga dapat disimpulkan *tidak ada per-bedaan pengaruh* antara metode bermain kelompok dan metode bermain individu bagi minat belajar gerak dasar siswa.

Tidak adanya perbedaan pengaruh minat gerak dasar siswa lari dan lompat terhadap permainan kelompok dan individu menjadi poin penting dimana pada hakikatnya siswa tunagrahita sama dengan siswa pada umumnya, walaupun mempunyai keterbatasan mental dan IQ namun bermain merupakan sarana bagi mereka untuk mendapatkan pendidikan jasmani.

Saran

Saran dengan memperhatikan hasil penelitian ini, maka dalam kesempatan ini peneliti bermaksud ingin menyampaikan saran-saran dengan harapan penelitian ini memiliki manfaat yang sangat berarti bagi banyak pihak. Berikut saran dari peneliti: (1) Perbedaan hasil statistik yang tidak terlalu jauh antara metode bermain individu dan kelompok maka peneliti menyarankan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani adaptif bagi siswa tunagrahita ringan dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. (2) Metode bermain kelompok layaknya menjadi poin penting dan dapat diutamakan bila tujuan pendidikan jasmani untuk melatih mental dan sosial bagi siswa tunagrahita, dimana hal itu menjadi sangat penting bagi kehidupan bermasyarakat dan bersosialisasi siswa tersebut. (3) Metode bermain individu juga menjadi poin penting dan dapat diutamakan bila tujuan pendidikan jasmani digunakan untuk melatih gerak siswa dan mengevaluasi gerak dasar siswa tunagrahita. (4) Untuk peneliti lain diharapkan melakukan penelitian dengan baik dan terbuka dengan hasil yang ada supaya penelitian dapat bermanfaat bagi peneliti yang akan meneliti selanjutnya dengan bidang yang sama ataupun dengan variabel yang sama. (5) Tidak adanya perbedaan pengaruh minat gerak dasar siswa lari dan lompat terhadap permainan kelompok dan individu menjadi poin penting dimana pada hakikatnya siswa tunagrahita sama dengan siswa pada umumnya, walaupun mempunyai

keterbatasan mental dan IQ namun bermain merupakan sarana bagi mereka untuk mendapatkan pendidikan jasmani, maka dari itu metode bermain kelompok dan individu layak diberikan secara bergantian sesuai kebutuhan anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdoellah, Arma. 1998. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik
- Bahagia, Yoyo. 2003. *Pengembangan Media Pengajaran Penjas*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Luar Biasa
- Depdikbud. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta : Balai Pustaka
- Dhelpie, Bandi. 2006. *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: Refika Aditama
- Furqon, M. 2006. *Mendidik Anak dengan Bermain Sederhana*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret
- Gallahue, David L. 1996. *Development Physical Education For Today's Children*. New York: Times Mirror Company
- Hosni, Irham. 2003. *Pembelajaran Adaptif*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Luar Biasa
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Ibrahim, Rusli. 2003. *Evaluasi Pengajaran Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Luar Biasa
- Mbulu, Joseph. 2001. *Pengajaran Individual*. Malang : Yayasan Elang Mas
- Madyawati, Lilis. 2012. *Permainan & Bermain 1 (Untuk Anak)*. Jakarta : Prenada Media Group

- Mahendra, Agus. 2003. *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Luar Biasa
- Mua'rifin. 2009. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang : UM Press
- Mudjto, Ak. 2003. *Pedoman Umum pembelajaran Penjas ALB untuk Sekolah Luar Biasa*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Luar Biasa
- Papalla, Diane dkk. 2009. *Human development-perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika
- Priyatno, Dwi. 2014. *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis* Yogyakarta : ANDI
- Sukmadinata.2013.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Trihendradi, C.2012. *Step By Step SPSS 20 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta:ANDI
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak
- Universitas Negeri Malang. 2012. *Pedoman Penlisan Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Tugas Akhir, Laporan Akhir, Laporan Penelitian*. Edisi kelima. Malang. Universitas Negeri Malang Press.