Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus
Volume 12 Nomor 2 Tahun 2024
ISSN: Online 2622-5077
Email: juppekhu@gmail.com

Meningkatkan Keseimbangan Berjalan Menggunakan Permainan Jejak Kaki pada Anak Tunadaksa di SLB YPPC Painan

Nadilla Putri Efendi[1*], Ardisal[2]
[12]Universitas Negeri Padang Indonesia
Email: nadillaputriefendi@gmail.com

Kata kunci:
keseimbangan berjalan, permainan jejak kaki, anak tunadaksa.

ABSTRACT
This research was motivated by a quadriplegic child who had problems with his walking balance at SLB YPPC Painan. The aim of this research is to prove that "playing with footprints can improve walking balance in children with physical impairments at SLB YPPC Painan." This research was carried out using a quantitative approach with experimental methods in the form of single subject research (SSR) using ABA design. Data collection techniques through observation, tests and documentation. The data collection tool is a test instrument collected through video and documentation during the research. The research subjects were children with physical impairments at SLB YPPC Painan. The results of the research show that in the baseline condition (A1), four observations were made with a stable percentage of 43%. In the Intervention condition (B), eight observations were made with a stable percentage of 86%. In the baseline condition (A2), four observations were made with a stable percentage of 86%. Based on the research results, it can be concluded that the footprints game can improve walking balance in children with physical impairments.

ABSTRAK
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh seorang anak tunadaksa memiliki gangguan dalam keseimbangan berjalannya di SLB YPPC Painan. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan bahwa "permainain jejak kaki dapat untuk meningkatkan keseimbangan berjalan pada anak tunadaksa di SLB YPPC Painan." Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantatif dengan metode eksperimen dalam bentuk single subject research (SSR) dengan menggunakan desain ABA.Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokummentasi. alat pengumpuan data berupa instrumen tes yang dikumpulkan melalui video dan dokumentasi selama penelitian. Subjek penelitian adalah anak tunadaksa di SLB YPPC Painan. Hasil penelitian menunjukkan pada kondisi baseline (A1) yang dilakukan sebanyak empat kali pengamatan dengan perolehan persentase stabil 43%. Pada kondisi Intervensi (B) dilakukan sebanyak delapan kali pengamatan dengan perolehan persentase stabil 86%. Pada kondisi baseline (A2) yang dilakukan sebanyak empat kali pengamatan dengan perolehan persentase stabil 86%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan jejak kaki dapat meningkatkan keseimbangan berjalan pada anak tunadaksa.
.

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Berjalan pada kaki sendiri adalah hal yang begitu penting dalam kehidupan sehari-hari bagi setiap manusia. Keseimbangan berjalan merupakan salah satu tahapan dalam tumbuh kembang anak. Berjalan membutuhkan adanya keseimbangan berdiri pada pola gerakan yang tepat dan koordinasi gerakan yang baik. Karena, keseimbangan itu merupakan kemampuan untuk mempertahankan estimasi dari sentral tegak badan pada bidang tumpuan dan waktu berdiri membawa badan berjalan. Menurut

(Fauzia, 2012) Keseimbangan adalah kemampuan menjaga tubuh dengan benar dan di tempat atau kapan adanya perubahan. Keseimbangan tubuh membaik juga kebebasan bergerak anak saat melakukan berbagai hal gerakan,terampil Keseimbangan merupakan salah satu unsurnya keterampilan motorik yang diperlukan anak-anak.

Tunadaksa menurut (Atmaja, 2018) merupakan suatu keadaan yang rusak atau terganggunya fungsi normal tulang, otot, dan sendi. Individu subjek diidentifikasikan sebagai anak tunadaksa, karena mereka mengalami kesulitan dalam optimasi Fungsi bagian tubuh menurun saat melakukan gerakan tertentu. Karena cedera, penyakit, pertumbuhan yang buruk, dan dampaknya.

Pada saat melaksanakan studi pendahuluan di SLB YPPC painan tepatntya di Kelas III dalam kegiatan belajar mengajar yang peneliti lakukan pada 1 orang anak, yang mana anak tersebut merupakan anak tunadaksa memiliki gangguan dalam keseimbangan berjalannya. Tampak anak tersebut berjalan dengan posisi kaki yang tidak lurus saat melangkah, anak tidak mampu berjalan lurus dan juga tersandung sehingga menjatuhkan dirinya ke lantai karena lutut antara kedua kaki sering beradu satu sama lain. pada saat berjalan tampak anak juga tidak lurus berjalannya maupun melangkahkan kaki. Anak tidak bisa mengangkat satu kaki, walaupun dengan jeda waktu 3 detik. Saat diminta berjalan lurus dikeramik anak slalu menginjak garis samping keramik tersebut, tidak mampu berjalan jinjit 2 langkah, dan tidak mampu melompat.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, peneliti tertarik melakukan intervensi menggunakan permainan jejak kaki sebagai solusi untuk meningkatkan keseimbangan berjalannya. Menurut (Hasliza & Anisa, 2020) permainan jejak kaki ini anak-anak bisa mendapatkan wawasan yang bervariasi karena anak bergerak aktif dalam bermain. Permainan jejak kaki menurut (Fauzia, 2012) yaitu sebagai permainan yang menyenangkan, mudah dimainkan dan baik bagi anak-anak. Tujuannya untuk melatih keseimbangan, ketepatan, kelenturan, ketangkasan dan kekuatan anak , supaya anak bisa bermain dan berkembang secara maksimal. Permainan ini juga memakai gambar yang diprint lalu di tempelkan dengan kertas jerami sebanyak 14 gambar ; 2 gambar posisi berdiri tegak, 6 gambar memperlihatkan satu kaki kanan dan satu kaki kiri, 2 gambar dengan kaki jinjit, 2 gambar lagi posisi kaki berdiri tegak lurus setelah jalan jinjit dan 2 gambar telapak kaki untuk lompatan. Selanjutnya peneliti menempelkan gambar jejak kaki, sebagai alat bermainnya adalah bola dan kotak menyimpan bola untuk dilempar nanti. Semua gambar memiliki alas arah jejak kakinya berbeda-beda, jadi ketika anak memainkan permainan ini mereka dapat melakukannya menyingkronkan antara mata dan kaki. Permainan ini dimulai dari berdiri tegak lurus selama 1 menit, mengangkat satu kaki kanan selama 3 detik, mengangkat satu kiri selama 3 detik, jalan lurus sebanyak 6 langkah, jalan jinjit sebanyak 2 langkah, posisi tegak lurus setelah melakukan jalan jinjit, hingga melompat dengan satu lompatan dan anak tersebut melemparkan bola kedalam kotak yang telah disediakan.

Metode

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dalam bentuk *single subject research* (SSR). Subjek tunggal terfokus pada individu daripada kelompok. Menurut (Yuwono, 2020) tujuan penelitian ini yaitu untuk memperlihatkan hasil analisis dari perlakuan dan perilaku subjek yang diukur berulang kali selama periode waktu tertentu. Berdasarkan dari kondisi awal anak periode waktu yang ditentukan yaitu lama anak tahan berjalan lurus itu hanya 1-2 langkah, tidak bisa mengatur langkah kaki dimana langkah kakinya yang lurus berjalan itu hanya 1 sampai 2 langkah saja, tidak bisa berdiri dengan satu kaki dalam waktu 3 detik, tidak bisa berjalan jinjit 2 langkah dan juga tdak bisa melompat.

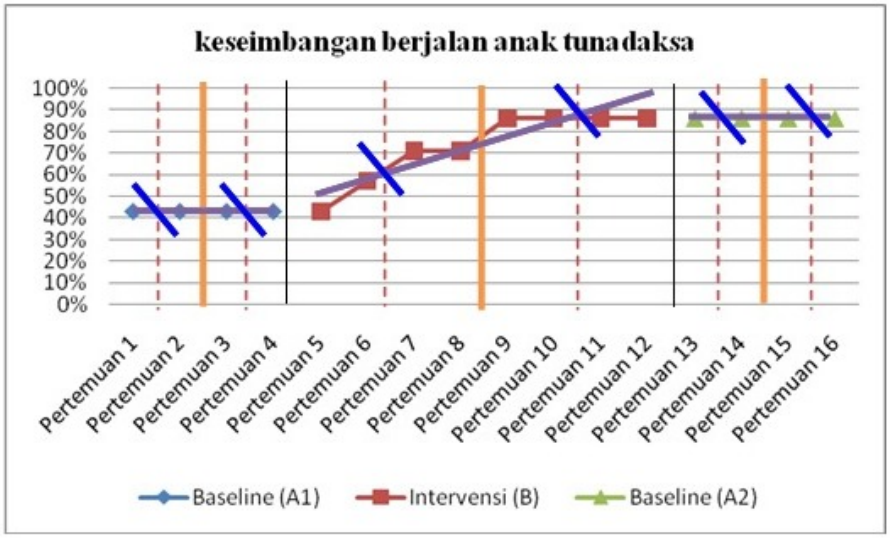
Desain penelitian ini peneliti menggunakan desain ABA yang terfokus pada peningkatan keseimbangan berjalan anak. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti pada desain A (*baseline* 1) merupakan keadaan awal sebelum *treatment* B (intervensi) merupakan tahap *treatment* dan terakhir A

(*baseline* 2) merupakan observasi yang dilakukan setelah anak mendapatkan *treatment* (Marlina, 2021).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari Penelitian yang dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan dengan 4 kali pertemuan baseline (A1), 8 kali pertemuan intervensi (B) dan 4 kali pertemuan di baseline (A2). Pada kondisi A1 kemampuan siswa menunjukkan stabil dalam pertemuan pertama hingga pertemuan keempat dengan nilai perolehan persentase 43%, 43,%,43%,dan 43%. Sedangkan pada intervensi (B) dilakukan sebanyak delapan kali intervensi dengan nilai perolehan presentase 43%, 57%, 71%, 71%, 86%, 86%, 86%, dan 86%. Pada kondisi A2 kemampuan siswa menunjukkan stabil dengan persentase 86%, 86%, 86% dan 86%.

Dari hasil data yang sudah terkumpulkan pada 3 tahap, yaitu baseline A1, intervensi B dan baselinee A2, pengamatan di akhiri karena data sudah stabil pada pertemuan 4 terakhir saat baseline (A2). Berikut rangkuman persentase pada tiga kondisi: Baseline(A1),Intervensi (B),Baseline (A2). Agar lebih mudah dimengerti , peneliti merangkum setiap tahapan kondisi dalam bentuk grafik dibawah ini :



Grafik 1. estimasi kecendrungan arah keseimbangan berjalan pada baseline (A1), Intervensi (B), Baseline (A2)

Keterangan	
Data *baseline* (A1)	:
Data intervensi (B)	:
Data *baseline* (A1)	:
Perubahan kondisi	:
Estimasi kecendrungan arah	:
Split middle	:
Mid date	:
Mid rate	:

Dari data yang terdapat dalam grafik 1. tersebut menunjukkan bahwa pada baseline A1 pertemuan awal mendapatkan perolehan presentase 40% dan perolehan presentase terakhir 40%. Pada intervensi B pertemuan awal mendapatkan perolehan presentase 43% dan perolehan presentase terakhir 86% . Pada Baseline 2 pertemuan awal mendapatkan perolehan presentase 86% dan perolehan terakhir 86%. Berdasarkan hasil tersebut bahwa terdapat pengaruh perubahan keseimbangan berjalan pada anak tunadaksa setelah diberikan perlakuan. Untuk lebih jelasnya peneliti juga memberikan data rekapitulasi kecenderungan stabilitas yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Rekapitulasi Kecendrungan Stabilitas.

No	Kecendrungan stabilitas	Kondisi		
		A1	B	A2
1	Rentang stabilitas	6%	13%	13%
2	Mean level	43%	73%	86%
3	Batas atas	46%	80%	93%
4	Batas bawah	40%	66%	79%
5	Persentase	100%	25%	100%

Berdasarkan grafik tersebut, dipaparkan saat kondisi A1 kecendrungan arah mendatar (=), kondisi B arah datanya meningkat (+), dan pada kondisi A2 arah datanya mendatar (=). Untuk lebih jelasnya Hasil analisis dalam kondisi terdapat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. rekapitulasi dalam kondisi

No	**Kondisi**	**A1**	**B**	**A2**
1.	Panjang kondisi	4	8	4
2.	Estimasi kecendrungaan arah	(=)	(+)	(=)
3.	Kecendrungan stabilitas	Stabil (100%)	Tidak stabil (25%)	Stabil (100%)
4.	Kecendrungan jejak data	(=)	(+)	(=)
5.	Level stabilitas dan rentang	Variabel 43% - 43%	Variabel 43% - 86%	Variabel 86% - 86%
6.	Level perubahan data	43-43 = 0 (=)	86-43 = 43 (+)	86-86 = 0 (=)

Berdasarkan tabel 2. diatas analisis data dalam kondisi terdiri dari beberapa yaitu ; pertama panjang kondisi, kedua estimasi kecenderungan arah, ketiga kecenderungan jejak stabilitas, keempat kecenderungan jejak data,kelima level stabilitas dan rentang, keenam level perubahan data.

Tabel 3 Rekapitulasi Antar Kondisi

No	Kondisi	A1/B/A2
1	Jumlah variabel yang dirubah	1
2	Perubahan kecenderungan arah	
		(=) (+) (=)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil – Tidak Stabil - Stabil
4	Level Perubahan	
	a. Level Perubahankondisi B/A1	43% - 43% = 0%
	b. Level Perubahankondisi B/A2	86% - 43% = 43%
5	Data Overlape	
	a. Percentage overlap on A1 with B	12,5%
	b. Percentage overlap on A2 with B	50%

Berdasarkan tabel 3. diatas analisis data antar kondisi terdiri dari beberapa yaitu : pertama jumlah variabel yang diubah, kedua perubahan kecenderungan arah, ketiga perubahan kecenderungan stabilitas, keempat level perubahan, kelima data overlape. Hasil penelitian yang dihasilkan memiliki kesamaan dari tujuan penelitian ini yaitu untuk membuktikan bahwa permainan jejak kaki ini merupakan solusi untuk meningkatkan keseimbangan berjalan pada anak tunadaksa, hal ini terbukti saat melakukan penelitian sebanyak 16 kali pertemuan di sekolah dan di rumah siswa.

Pada penelitian ini mengajarkan kepada siswa untuk melakukan keseimbangan berjalan menggunakan permainan jejak kaki. Pada penelitian ini memiliki 7 butir yang untuk dinilai yaitu pertama siswa mampu berdiri tegak dalam waktu 1 menit, kedua siswa mampu mengangkat satu kaki kanan dalam waktu 3 detik, ketiga siswa mampu mengangkat kaki kiri dalam waktu 3 detik, ke empat siswa mampu berjalan 6 langkah tanpa keluar dari jejak kaki, kelima siswa mampu jalan jinjit sebanyak dua langkah, ke enam siswa mampu berdiri tegak lurus setelah melakukan jalan jinjit, dan yang ketujuh siswa mampu melakukan gerakan 1 lompatan.

Berdasarkan analisis data, terbukti bahwa permainan jejak kaki ini bisa meningkatkan keseimbangan berjalan pada anak tunadaksa. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan dengan kondisi anak setelah dilakukan intervensi. Dimana pada kondisi sebelum intervensi (A1) didapatkan data kemampuan anak mengalami stabil dengan mean level 43. Pada kondisi intervensi (B) mengalami peningkatan dan stabil dengan mean level 73. Kemudian saat kondisi baseline (A2) diperoleh anak dengan kondisi stabil dengan mean level 86.

Permainan jejak kaki pada penelitian ini digunakan untuk melatih keseimbangan berjalan anak (Nurlailah et al., 2022). Permainan ini menimbulkan adanya perubahan keseimbangan berjalan pada peserta didik AA. Perubahan tersebut ditunjukkan dengan kenaikkan grafik setiap kondisi, dan bisa dilihat terdapat peningkatan keseimbangan berjalan setelah diberikan intervensi dibandingkan sebelum dilaksanakan intervensi.

Berdasarkan analisis data dalam kondisi dan antar kondisi. Presentase data Overlape A1/B adalah 12,5% dan Presentase data Overlape A2/B adalah 50%. Semakin rendah presentase overlape

maka semakin bagus intervensi yang telah dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan keseimbangan berjalan dapat meningkatkan dengan permainain jejak kaki.

Berdasarkan pembahasan di atas hasil data penelitian permainan jejak kaki terbukti bahwa permainan jejak kaki bisa meningkatkan keseimbangan berjalan pada anak tunadaksa di SLB YPPC Painan.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada analisis dalam kondisi maupun analisis antar kondisi dapat di ambil kesimpulan bahwa intervensi menggunakan permainan jejak kaki dapat meningkatkan keseimbangan berjalan pada anak tunadaksa di SLB YPPC Painan. Untuk mengoptimalkan pembelajaran diperlukan lebih sering lagi bagi guru dan orang tua kepada peserta didik melatih keseimbangan berjalan anak agar keseimbangan berjalan anak lebih meningkat dan stabil.

Daftar Rujukan

Atmaja, j. r. (2018). *pendidikan dan bimbingan anak berkebutuhan khusus.* bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Fauzia, Y. (2012). Efektifitas bermain berjalan di atas jejak kaki untuk meningkatkan keseimbangan anak autisme. *E-JUPEKhu (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS)*, *1*(1), 225–236. http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu

Hasliza, P., & Anisa, N. (2020). Pengembangan Permainan Jelajah Telapak Kaki Ceria Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*, 26–35.

Marlina. (2021). *Singel Subject Research Penelitian subjek tunggal* (I. Vidyafi (ed.)). PT. RajaGRAFINDO Persada.

Nurlailah, R., Amal, A., & Asti, A. S. W. (2022). Pengaruh Permainan Jejak Kaki Terhadap Kemampuan Motorik Ksar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue. *Indonesian Journal of Early Childhood*, *x*. https://doi.org/https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1315

Yuwono, I. (2020). *Penelitian SSR (single Subject Research) Buku 1*. Universitas Lambung Mangkurat.