

**MODIFICATION OF BAMBOO GAMES SKIP TO INCREASE JUMPING  
ABILITY FOR CHILDREN INTELLIGENCES DISORDER  
WITH MEDIUM LEVEL**

BY:

Elwa Utari<sup>1</sup>, Fatmawati<sup>2</sup>, Irdamurni<sup>3</sup>

***Abstract:** The background of this research is to improve for children intelligences disorder with medium level (x) ability to jump in SLBN 2 Padang. Modification of bamboo skip the game is a game that is fun and requires modifications in the deft jumping. The purpose of this study was to determine whether game modification bamboo can skip jump enhance the ability of the children intelligences disorder with medium level X. This type of research is the design of Single Subject Research AB. The results showed modifications skip the bamboo game can improve jumping ability for children intelligences disorder with medium level X in SLBN 2 Padang.*

**Kata kunci:** Anak Kesulitan Belajar; Teknik Penataan Gagasan; Membaca Pemahaman

**PENDAHULUAN**

Latar belakang dari penelitian ini adalah anak tunagrahita yaitu anak yang mempunyai kekurangan atau keterbatasan dari segi mental intelektualnya, di bawah rata-rata normal, sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi, maupun sosial, dan karena memerlukan layanan pendidikan khusus (Delphie, 2006:65). Anak tunagrahita sedang termasuk kelompok latih. Tampang atau kondisi fisiknya sudah dapat terlihat, tetapi ada sebagian anak tunagrahita yang mempunyai fisik normal.. Seseorang yang mengalami kemampuan intelektual yang rendah tersebut dikatakan sebagai anak tunagrahita, yang memiliki klasifikasi yang berbeda-beda, ada yang ringan, sedang, dan berat.

Anak tunagrahita sedang merupakan anak yang memiliki inteligensi di bawah rata-rata dimana memiliki IQ berkisar 51-36 menurut Skala Binet, yang mana mereka masih bisa diberikan keterampilan (Somantri, 2006:107). Anak tunagrahita sedang memerlukan waktu yang lebih lama untuk melaksanakan reaksi pada situasi yang baru dikenalnya, anak akan memperlihatkan reaksi terbaik bila mengikuti hal yang rutin secara konsisten yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari.

Kurikulum pendidikan jasmani dan kesehatan anak tunagrahita sedang, Standar Kompetensi yang harus dicapai adalah “melakukan variasi gerak dasar melalui permainan dan aktivitas jasmani, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya”, dengan Kompetensi Dasar, “Melakukan gerak dasar jalan, lari, lompat yang bervariasi dalam permainan yang menyenangkan dan nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab, menghargai lawan dan menghargai diri sendiri”. Maka kemampuan dalam melakukan gerak sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, karena semua aktivitas yang kita lakukan tidak akan terlepas dari gerak.

Setiap anak harus memiliki kemampuan untuk bergerak baik itu kemampuan motorik halus dan motorik kasar. Untuk motorik kasar kemampuan ini memerlukan kecepatan otot-otot untuk bergerak, contohnya yaitu: melompat, meloncat, berlari dan merangkak. Tanpa adanya kemampuan motorik kasar dan motorik halus seseorang akan mengalami kesulitan dalam beraktifitas.

Pengamatan yang penulis lakukan di SLBN 2 Padang, tepatnya kelas D.III/C1 yang siswanya berjumlah empat orang. Dalam pembelajaran penjaskes, beberapa materi anak-anak mengalami masalah tetapi ada satu anak kelas D.III/C1 yang sangat bermasalah sekali terutama dalam materi melompat.

Dari hasil wawancara dengan guru dan asesmen yang penulis lakukan pada anak X, anak mengalami masalah pada kemampuan motorik kasarnya yaitu pada gerakan melompat. Dimana pada saat penulis melakukan asesmen aspek-aspek motorik kasar, seperti melakukan tes pada waktu berdiri satu kaki, anak hanya bisa melakukannya dalam waktu 5 detik. Pada aktifitas berjalan, anak tidak bisa melakukannya dengan baik, ini terlihat ketika anak diminta berjalan, gerakan anak seperti monoton serta kaku dan pada waktu berlari anak sangat lama sampai ke finish.

Apalagi pada waktu melompat, melompat adalah kegiatan yang menggunakan otot besar yaitu kaki dengan cara menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu tempat ke tempat yang lain (Kiram, 2010:41) sewaktu peneliti meminta anak untuk melompat baik ke kiri, ke kanan, ke depan dan kebelakang anak tidak bisa melakukannya dengan baik, anak

tidak dapat memberikan tolakan kaki untuk melompat, keseimbangan anak pun bermasalah sehingga dalam melakukan pendaratan anak mudah terjatuh, dan kaki anak ketika melompat seperti ragu-ragu seakan tidak kuat untuk menahan kakinya.

Sehingga ketika anak diminta untuk melalui selokan di depan kelas, anak tidak berusaha untuk melompat, namun anak lebih memilih untuk turun ke selokan, bahkan terkadang anak mau berjalan jauh untuk menghindari selokan tersebut. Sehingga dari hasil asesmen aspek-aspek motorik kasar anak, anak bermasalah pada aspek melompatnya. Sehingga anak dalam pembelajaran penjaskes tidak tercapainya kompetensi dasar. Menurut Lutan (1988:96), Pada pelajaran melompat ada beberapa aspek/fase yaitu : berdiri tegak, gaya tolakan, gaya layangan dan pendaratan seimbang. Sedangkan Manfaat dari melompat menurut Gusril (2008:38), melompat melewati kotak yang dibanjarkan tujuannya meningkatkan kekuatan kaki dan sekaligus meningkatkan semangat kopetensi.

Untuk melatih motorik kasar dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya adalah dengan melakukan pemberian terapi, permainan seperti melompat, meloncat dan lain-lain. Salah satu permainan yang digunakan untuk melatih kemampuan motorik kasar anak adalah melalui permainan tradisional yaitu permainan bambu loncat. Permainan bambu loncat adalah permainan yang berasal dari Maluku Tengah, permainan ini berawal dari tarian dalam bahasa maluku di namakan tari gaba-gaba (Sudarsono,1977:127). Untuk permainan yang menggunakan sagu/rumbia itu sendiri sekarang sulit untuk didapatkan oleh karena itu sagu/rumbia tersebut telah di modifikasikan, bagi mereka yang pramuka menggunakan tongkat pramuka dan bagi masyarakat yang tempatnya banyak bambu maka mereka memodifikasi dengan menggunakan bambu.

Cara memainkan bambu locat menurut Korps Pelatih Gerakan Pramuka (1991:25) bermain di sela-sela bambu yang tertutup dan terbuka, memasukan kaki dan melompat apabila bambu/tongkat itu berhimpitan (ingat kalau pemain itu terlambat meletakan kakinya, atau tidak mengikuti irama iringan lagu yang dinyanyikan maka terkecohlah ia dan kakinya akan terjepit ) dalam permainan ini juga disesuaikan dengan permasalahan anak, untuk memberikan kesemangatan permainan ini juga diiringi nyanyian atau lagu yang bersifat riang dan gembira seperti lagu Ampar-ampar pisang.

Untuk modifikasi permainan bambu loncat sendiri langkah bermainnya tidak jauh berda dengan langkah bermain bambu loncat pada umumnya hanya saja untuk pemainnya dapat dilakukan dengan 2 orang (termasuk lawan main) dan cara memainkannya tidak dipukulkan tetapi hanya diletakan saja sesuai dengan posisinya, dan sipemain siap untuk melompat disela-sela bambu tersebut.

Secara tidak langsung anak akan berkonsentrasi untuk melewati permainan ini. Dan anak harus bisa menyeimbangkan badannya untuk melompati bambu tersebut agar tidak terjatuh karena permainan. Karena permainan ini ditujukan untuk anak tunagrahita sedang maka permainan bambu loncat akan dimodifikasi sesuai dengan kemampuan anak.

Dari permasalahan yang telah di paparkan, penulis tertarik untuk memilih modifikasi permainan bambu loncat untuk meningkatkan kemampuan melompat anak dengan judul “Modifikasi Permainan Bambu Loncat Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat Anak Tunagrahita Sedang Kelas D.III/C1 di SLBN 02 Padang”.

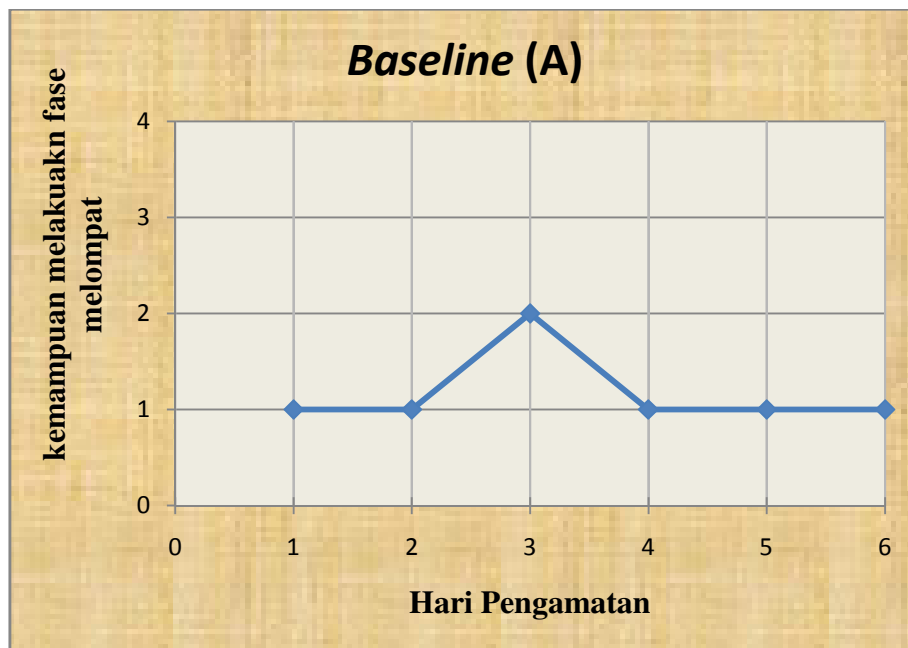
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa modifikasi permainan bambu loncat dapat meningkatkan kemampuan melompat anak tunagrahita sedang x di SLBN 2 Padang.

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan judul peneliti yang diteliti yaitu “Modifikasi permainan bambu loncat untuk meningkatkan kemampuan melompat bagi anak tunagrahit sedang Kelas DIII/C1 di SLBN 2 Padang”. Maka peneliti memilih jenis penelitian ini adalah eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Subjek penelitiannya adalah seorang anak tunagrahita sedang yang mengalami kesulitan dalam kemampuan melompat. Variabel yang digunakan adalah variabel bebas yaitu seberapa peningkatan kemampuan melompat anak, fase-fase melompat terdiri dari berdiri tegak, gaya tolakan, gaya layangan dan pendaratan seimbang. Sedangkan untuk variabel terikatnya adalah teknik dalam modifikasi permainan bambu loncat untuk meningkatkan kemampuan melompat. Teknik dan alat pengumpulan datanya adalah tes perbuatan melakukan fase-fase melompat (yaitu berdiri tegak, gaya tolakan, gaya layangan dan pendaratan seimbang) yang berbentuk instrument.

## **HASIL PENELITIAN**

Pada kondisi *baseline* I, data yang di peroleh menggambarkan kemampuan melompat anak sebelum *intervensi* diberikan pada hari pertama sampai hari keenam adalah 1 fase melompat (berdiri tegak ), 1 fase melompat (berdiri tegak), 2 fase melompat (berdiri tegak dan gaya tolakan), 1 fase melompat (berdiri tegak), 1 fase melompat (berdiri tegak), 1 fase melompat (berdiri tegak). Membuktikan bahwa data stabil, Pengamatan pada kondisi ini pada hari keenam datanya sudah menunjukkan garis grafik yang mendatar. Data yang ada menunjukkan data yang bervariasi sehingga untuk menentukan arah kecendrungan datanya digunakan metode *split middle*. Dapat digambarkan pada grafik 1.



**Grafik 1. Panjang Kondisi *Baseline* (A)**

Pada kondisi *intervensi* peneliti memberikan perlakuan melalui teknik modifikasi permainan bambu loncat yang di peroleh pada kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan melompat anak pada hari pertama sampai hari kesembilan adalah sebanyak, 1 fase melompat (berdiri tegak), 2 fase melompat (berdiri tegak dan gaya tolakan) , 2 fase melompat (berdiri tegak dan gaya tolakan), 2 fase melompat (berdiri tegak dan gaya tolakan), 3 fase melompat (berdiri tegak, gaya tolakan dan pendaratan seimbang), 3 fase melompat (berdiri tegak, gaya tolakan dan pendaratan seimbang), 3 fase melompat (berdiri tegak, gaya tolakan dan pendaratan seimbang), 3 fase melompat (berdiri tegak, gaya tolakan dan pendaratan seimbang). Data ini membuktikan adanya peningkatan dalam kemampuan melompat anak tunagrahita sedang x. Pengamatan pada kondisi *intervensi* di hentikan pada hari kesembilan karena data sudah menunjukkan garis grafik yang stabil. Data yang di peroleh pada kondisi *intervensi* ini juga bervariasi, maka metode yang di gunakan untuk menentukan arah kecendrungan datanya adalah metode *split middle*. Dapat dilihat pada grafik 2.



**Grafik 2. Panjang Kondisi Intervensi (B)**

Hasil dari penelitian *baseline* (A) dan intervensi (B) selama 15 hari dapat dilihat pada table 1.

**Table 1. hasil pengamatan peneliti selama *baseline* (A) dan intervensi (B)**

Fase Melompat	Hari Pengamatan														
	Baseline (A)						Intervensi (B)								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Berdiri Tegak	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
Gaya Tolakan			V					V	V	V	V	V	V	V	V
gaya Layangan															
Pendaratan Seimbang											V	V	V	V	V
Jumlah yang dilakukan	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3




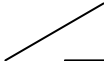
## ANALISI DATA

Analisis data adalah tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan. Dalam hal ini ada beberapa hal yang menjadi focus peneliti, yaitu banyaknya data point dalam setiap kondisi, banyak variabel terikat yang diubah, tingkat stabilitas dan perubahan level data dalam kondisi atau antar kondisi, arah perubahan dalam dan antar kondisi.

### Analisis dalam kondisi

Kondisi yang akan dianalisis yaitu kondisi *baseline* sebelum diberikan *intervensi* (A), dan kondisi *intervensi* (B). Komponen analisis dalam kondisi dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Rangkuman Analisis dalam Kondisi**

No	Kondisi	A	B
1	Panjang kondisi	6	9
2	Estimasi kecendrungan	 (=)	 (+)
3	Kecendrungan stabilitas	0 % (tidak stabil)	0 % (Tidak stabil)
4	Jejak data		
5	Level stabilitas dan rentang	Variabel 1	Variabel 1 -3
6	Level perubahan	1 (=)	3 - 1 (+ 2)

**Analisis antar Kondisi**

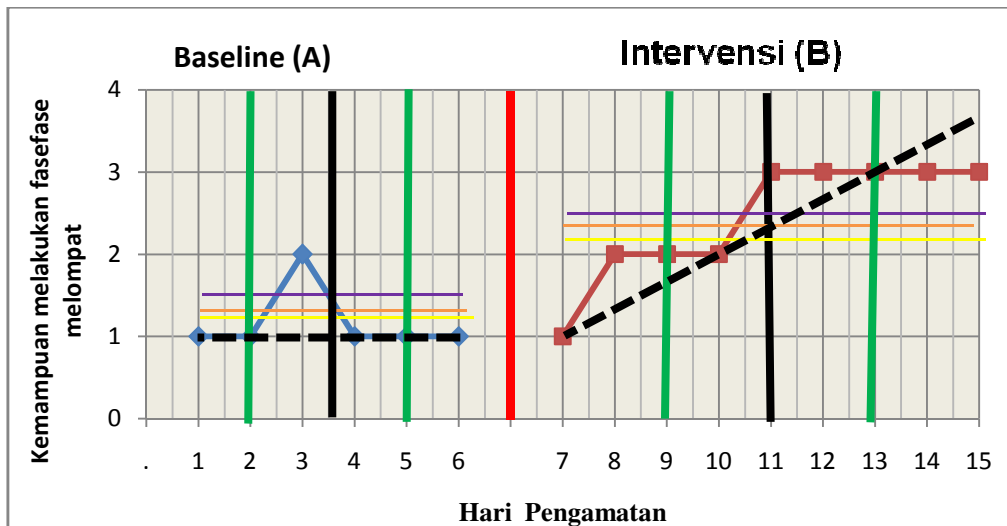
Adapun komponen analisis antara kondisi *baseline* (A) dan *intervensi* (B) dalam meningkatkan kemampuan melompat pada anak tunagrahita sedang dengan menggunakan teknik modifikasi permainan bambu loncat adalah:

**Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi**

No	Kondisi
1	Jumlah variable yang di rubah
2	Perubahan arah kecendrungan dan efeknya
3	Perubahan kecendrungan stabilitas
4	Perubahan level
5	Persentase <i>overlap</i>

Dari hasil rangkuman hasil analisis data antar kondisi dan dalam kondisi, maka dapat digambarkan melalui grafik 3.

### Panjang Kondisi & Stabilitas Kecenderungan



Grafik 3. Panjang Kondisi & Stabilitas Kecenderungan

Keterangan :

	Baseline awal (A1)	Intervensi	Titik data (1) : —
Mean level	1,17	2,44	—
Batas atas	1,32	2,665	—
Batas bawah	1,02	2,215	—

mid range (2a): .....  
Mid rate (2b) :

### PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, data yang peneliti kumpulkan terbukti bahwa anak tunagrahita sedang (x) di SLBN 2 Padang, mengalami masalah pada kemampuan melompatnya, sehingga peneliti menggunakan modifikasi permainan bambu loncat untuk meningkatkan kemampuan melompat anak tunagrahita sedang (x). Hasil penelitian melalui fase-fase melompat yaitu, berdiri tegak, gaya tolakan dan berdiri seimbang, anak tunagrahita sedang sudah mengalami peningkatan yaitu dapat melakukan 3



fase melompat (yaitu: berdiri tegak, gaya tolakan dan pendaratan seimbang). Kegiatan melompat ini juga meningkatkan konsentrasi anak yang sesuai dengan teori menurut Lutan, dkk (2005 : 57) adalah:

1. Dapat menjaga keseimbangan tubuh
2. Berkonsentrasi yang penuh
3. Dalam bidang olah raga dapat menyehatkan jasmani
4. Dapat menyehatkan tubuh kita baik didalam maupun diluar tubuh
5. Melatih konsentrasi

Fase melompat yang peneliti ajarkan pada anak sesuai dengan teori yaitu teori menurut Lutan (1988:96) menyatakan bahwa ada beberapa langkah dari fase-fase melompat yaitu berdiri tegak, gaya tolakan, gaya layangan dan pendaratan seimbang.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan, peneliti berpendapat bahwa permainan modifikasi permainan bambu loncat tersebut adalah suatu teknik, karena menurut Subana hal 18, teknik mengandung pengertian berbagai cara dan alat yang digunakan guru dalam belajar. Dengan demikian teknik adalah daya upaya, usaha dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan langsung dalam pelaksana pengajaran.

Pada penelitian ini data yang peneliti kumpulkan pada kondisi *baseline* (A) anak mampu melakukan fase lompatan satu yaitu berdiri tegak dan pada kondisi intervensi diberikn melalui modifikasi permainan bambu loncat bagi anak tunagrahita sedang (x) mampu melakukan 3 fase melompat yaitu berdiri tegak, gaya tolakan dan pendaratan seimbang dengan benar.

Hal ini terbukti setelah di analisis menggunakan grafik garis yang telah di buat berdasarkan pengolahan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa teknik modifikasi permainan bambu loncat dapat meningkatkan kemampuan melompat anak tunagrahita sedang (x) di SLBN 2 Padang.

## **KESIMPULAN**

Teknik modifikasi permainan bambu loncat dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan melompat bagi anak tunagrahita sedang X kelas D.III/C1 di SLBN 2 Padang. Hal ini terbukti melalui analisis grafik dan perhitungan yang cermat terhadap data yang diperoleh di lapangan. Dengan melihat dalam kondisi dan antar kondisi pada grafik dapat terlihat peningkatan kemampuan melompat anak tunagrahita sedang melalui modifikasi permainan bambu loncat.

## SARAN

Setelah data hasil penelitian diolah dan dibahas serta diambil kesimpulan maka selanjutnya dikemukakan saran-saran sebagai berikut: Bagi guru untuk bahan pedoman dalam melatih siswa tunagrahita sedang pada kemampuan melompat dengan menggunakan modifikasi permainan bambu loncat. Selain itu, teknik/langkah-langkah modifikasi bambu loncat dapat dipakai untuk mengajarkan anak pada materi aspek-aspek motorik kasar lainnya., karena permainan ini tidak membosankan dan disukai anak-anak. Selain itu juga diharapkan kepada orang tua untuk lebih memperhatikan kemampuan motorik kasar terutama pada aspek melompat anak, karena melompat dapat dapat menjaga keseimbangan tubuh, berkonsentrasi yang penuh, dan dalam bidang olah raga dapat menyehatkan jasmani, dapat menyehatkan tubuh baik di dalam maupun di luar tubuh, serta dapat melatih konsentrasi, dan modifikasi permainan bambu loncat ini haruslah disesuaikan dengan kemampuan anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Delphie, Bandi. 2006. *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Refika Aditama.
- Gusril. 2008. *Model Pengembangan Motorik Pada siswa Sekolah Dasar*. Padang. UNP Press.
- Kiram, Yunuar dan Syahrial Bahktiar. 2010. *Bahan Ajar Motorik Lanjutan*. Jakarta: Sukabina.
- Korps Pelatihan Gerakan Pramuka Pondok Modern Gontor. 1991. *Aneka Permainan Pramuka*. Gontor: Gugusdepan Gerakan Pramuka Pondok Modern Gontor.
- Lutan, Rusli. 1988. *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori Dan Metode*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Rusli Lutan, dkk. 2005. *Manusia Dan Olah Raga*. Bandung: ITB dan FPOK/IKIP Bandung.
- Soemantri, Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Aditama.
- Sudarsono. 1977. *Tari-Tarian Indonesia*. Jakarta: Direkjenkebud dan Depkebud.