

MENINGKATKAN PRILAKU PERCAYA DIRI ANAK TUNADAKSA MELALUI PERMAINAN BOLA LEMPAR KERANJANG

Oleh : Irma Suriani

Abstract

Against the background of this research by the apparent problems in the field, the class X quadriplegic son DV / D has a low self-concept, so it does not have the confidence to perform in front umum. Penelitian aims to improve the behavior of confidence melalui quadriplegic child throwing a basket ball game . Throwing a basket ball game is a game similar to basketball games, but has been modified in accordance with the child's condition. The research methodology used was single subject research study by the research design is the design of A - B. Data analysis techniques are used based on the observed data in the form of visual analysis of graphs.

Kata kunci : Anak tunadaksa ; prilaku percaya diri ; permainan bola lempar keranjang.

Pendahuluan

Secara umum orang sering mengartikan anak tunadaksa adalah mereka yang mengalami kecacatan dalam fisik mereka. Istilah tunadaksa berasal dari kata “tuna yang berarti tubuh”. Menurut Assjari (1995:33) “istilah tunadaksa ditunjukkan kepada mereka yang memiliki anggota tubuh yang tidak sempurna, misalnya buntung atau cacat. Kelainan atau cacat yang mereka miliki sifatnya menetap pada alat gerak (tulang, sendi, otot) sedemikian rupa sehingga memerlukan pelayanan pendidikan khusus. Kecacatan pada anggota gerak mereka bisa disebabkan oleh virus yang bernama virus polio”.

Virus polio menyerang *kurnor anterior* atau serabut saraf penggerak kesumsum tulang belakang. Akibatnya adalah kelumpuhan dan pengecilan otot anggota gerak tubuh yang bersifat menetap. Menurut Muslim (1996:81) “tidak semua anak yang terkena penyakit *poliomyelitis* berakhir dengan kelumpuhan. Kelumpuhan akan terjadi pada penderita *poliomyelitis* manakala infeksi virus tersebut mengakibatkan rusaknya sel-sel saraf motorik. Virus polio hanya menyerang saraf - saraf motorik dan tidak menyerang saraf kecerdasan, sehingga anak yang terserang virus polio masih bisa bersekolah dan bergaul dengan teman-temannya”. Lingkungan tempat tinggal anak polio sering mengucilkan karena anak sulit untuk melakukan penyesuaian diri dengan lingkungannya. Label negatif sering diberikan kepada anak polio, yang membuat mereka semakin menarik diri dari lingkungan dan pergaulan baik disekolah maupun dirumah.

Sewaktu peneliti melakukan kegiatan magang di SDLBN 36 Muaro Sijunjung pada bulan Juli sampai bulan Agustus 2011, peneliti melihat anak laki-laki penyandang *poliomyelitis*, bertubuh kurus duduk di teras sekolah dan hanya menonton teman-temannya bermain bola diwaktu jam olahraga. Peneliti sewaktu itu sempat memarahi anak, karena peneliti tidak tahu jika ia anak tunadaksa dan tidak bisa ikut serta dalam kegiatan olahraga.

Disetiap jam olahraga maupun kegiatan pengembangan diri anak hanya duduk diteras sekolah karena belum ada sebuah permainan atau kegiatan khusus yang dirancang untuk anak tunadaksa. Sedangkan di SDLBN 36 Muaro Sijunjung setiap hari Sabtu adalah kegiatan olahraga, senam dan pengembangan diri. Seluruh murid menyambut hari Sabtu dengan rasa bahagia karena bisa bermain bersama. Namun berbeda dengan anak jenis polio, yang hanya bisa duduk diteras sekolah menonton kegiatan olahraga hingga ketiduran diteras sekolah.

Tidak saja dihari Sabtu, di SDLBN 36 Muaro Sijunjung oleh kebanyakan murid, setiap jam istirahat banyak waktu dihabiskan dengan kegiatan olahraga seperti bola kaki, tenis meja dan bulutangkis, sedangkan anak polio tidak dapat ikut serta dan hanya bisa menghabiskan waktu dengan duduk sendiri diteras sekolah. Sehingga disekolah anak tidak bisa bergaul dengan anak lain. Sifat anak yang cenderung tidak merasa percaya diri dan menghindari dari keramaian membuat anak tidak memiliki teman. Anak begitu sulit untuk melakukan kontak mata. Setiap diajak berbicara anak hanya menundukkan wajahnya dan tidak mau menatap wajah lawan bicara sehingga terkesan anak pendiam dan menjadi sasaran keusilan teman-temanya.

Dari informasi yang didapat dari guru kelas, anak tidak mengalami masalah dalam bidang akademik, dan anak merupakan murid pindahan dari sekolah reguler. Anak pindah ke SDLBN 36 Muaro Sijunjung, karena disekolah reguler anak malu selalu ditertawakan dan menjadi sasaran keusilan teman-temanya. Didalam kelas anak selalu ingin duduk dibangku paling belakang, meski dapat berjalan tanpa menggunakan alat bantu dalam jarak yang dekat, anak tetap tidak mau jika disuruh tampil kedepan kelas.

Peneliti berusaha untuk mengakrabkan diri dengan anak, meski telah sering mengobrol, anak tetap saja tidak mau menatap wajah peneliti. Anak selalu menunduk dan jarang sekali untuk mengekspresikan wajah tertawa. Dari penuturannya, anak merasa bosan jika harus selalu duduk diteras sekolah, ia ingin bermain sepeda dan ingin sekali main bola. Karena itulah meski tidak ada kegiatan yang bisa ia lakukan dihari Sabtu, anak selalu datang

kesekolah karena ia sangat suka sekali menonton temannya bermain bola. Dan ingin sekali untuk mencoba bermain namun anak tidak percaya diri dan takut ditertawakan.

Pada anak polio mereka sering merasa tidak percaya diri, karena dipengaruhi oleh persoalan yang timbul dari luar maupun dalam diri mereka sendiri. Sifat persoalan ini tidak dapat dijawab dengan sederhana. Persoalan yang dapat mempengaruhi tingkah laku anak pada umumnya berasal dari dalam lingkungan belajar anak. Menurut Monty (2001:31) “mengajarkan anak untuk bisa lebih percaya diri sebaiknya menyertai berbagai hal seperti: memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi terhadap kegiatan yang diinginkan, memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih yang diinginkan, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi perasaan dan memberikan dorongan moril kepada anak untuk menjadi lebih berani untuk menjalankan kegiatan dan bermain dengan teman sebayanya”.

Banyak permainan yang dapat diberikan kepada anak *poliomyelitis*, untuk meningkatkan perilaku percaya dirinya, sehingga anak dapat bermain dengan temannya. Salah satu permainan yang dapat diberikan adalah permainan bola lempar keranjang. Permainan bola adalah permainan yang sangat digemari oleh anak laki-laki. Permainan dijadikan sebagai wadah untuk anak berinteraksi dan menyalurkan minat dan bakatnya.

Permainan bola lempar keranjang merupakan permainan yang mirip dengan permainan bola basket namun dimodifikasi sesuai dengan keadaan anak. Bola yang digunakan adalah bola yang sudah dimodifikasi dan begitu juga dengan tiang permainan bola lempar keranjang disesuaikan dengan kondisi anak. Dengan begitu diharapkan anak dapat melakukan kegiatan dan dapat meningkatkan rasa percaya diri anak untuk bisa tampil didepan umum. Dengan mengikuti permainan bola lempar keranjang peneliti berharap dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dan bisa membuat anak tunadaksa melakukan permainan dan bermain bersama dengan anak lain. Sehingga anak tidak lagi diam baik dijam olahraga maupun dijam istirahat.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Meningkatkan Perilaku Percaya Diri Anak Tunadaksa Melalui Bola Lempar Keranjang di SDLBN 36 Muaro Sijunjung.

Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “Meningkatkan Prilaku Percaya Diri Anak Tunadaksa Melalui Permainan Bola Lempar Keranjang”, maka jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dalam bentuk *single subject research* (SSR). Desain yang digunakan adalah desain A – B.

Sampel yang dijadikan dalam penelitian ini adalah 1 orang anak tunadaksa jenis *poliomyelitis* yang beridentitas X, jenis kelamin laki- laki , umur 17 tahun, kelas D V/D dan sekolah di SDLBN 36 Muaro Sijunjung.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan pencatatan data dengan observasi langsung terhadap peningkatan kemampuan anak berperilaku percaya diri tampil didepan umum. Pencatatan ini merupakan dasar utama dan pengukuran utama dalam modifikasi prilaku. Menurut Sunanto (2000:21), bahwa penelitian dengan *single subject research* yaitu penelitian dengan subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan *desain* eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Data dianalisis dengan menggunakan tehnik analisis visual grafik (*Visual Analisis of Grafik Data*), yaitu dengan cara memplotkan data-data ke dalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A dan B), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis dalam kondisi
 - a. Menentukan panjang kondisi
 - b. Menentukan estimasi kecenderungan arah
 - c. Menentukan kecenderungan kestabilan
 - d. Menentukan jejak data
 - e. Menentukan level stabilitas dan rentang
 - f. Menentukan level perubahan
2. Analisis antar kondisi
 - a. Menentukan banyak variabel yang berubah
 - b. Menemukan perubahan kecenderungan arah
 - c. Menemukan perubahan kecenderungan stabilitas
 - d. Menentukan level perubahan
 - e. Menentukan persentase *overlape* data kondisi *baseline* dan *intervensi*

Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap perilaku target yaitu kemampuan untuk bisa tampil percaya diri didepan umum pada kondisi *Baseline* sebelum dilaksanakan perlakuan. Sedangkan pada kondisi *Treatment* pengamatan terhadap kemampuan untuk bisa tampil percaya diri didepan umum dengan melakukan permainan bola lempar keranjang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Data-data yang diperoleh dari hasil penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kondisi *Baseline* (Sebelum diberikan perlakuan)

Pengamatan dilakukan selama 30 menit dimulai dari pukul 09.30 sampai 10.00 WIB. Setelah 30 menit, maka dilaksanakan evaluasi dengan menuliskan lamanya waktu anak bisa tampil percaya diri didepan umum. Pada kondisi *Baseline* lama pengamatan sebanyak 6 kali

Tabel 1.

Lama Waktu Bisa Percaya Diri Tampil Didepan Umum Pada Kondisi *Baseline*

Pertemuan	Tanggal	Durasi	Persentase
I	9 April 2012	0 menit	0 %
II	10 April 2012	10 menit	33 %
III	11 April 2012	0 menit	0 %
IV	12 April 2012	0 menit	0 %
V	13 April 2012	0 menit	0 %
VI	14 April 2012	0 menit	0 %
Jumlah		10	33

2. Kondisi *Treatment* (Setelah diberikan perlakuan)

Dalam kondisi intervensi peneliti memberikan perlakuan kepada anak dengan menggunakan permainan bola lempar keranjang. Kegiatan dilakukan dijam istirahat selama 1 x 30 Menit. Pengamatan dilakukan selama 30 Menit dimulai dari pukul 09.30 sampai 10.00 WIB. Setelah 30 Menit, maka dilaksanakan evaluasi dengan menuliskan lamanya waktu anak bisa tampil percaya diri didepan umum. Pada kondisi *Treatment* lama pengamatan sebanyak 12 kali

Tabel 2.

**Lama Waktu Bisa Percaya Diri Tampil Didepan Umum Pada Kondisi
*Treatment***

Pertemuan	Tanggal	Durasi	Persentase
VII	16 April 2012	12 menit	40 %
VIII	17 April 2012	14 menit	47 %
IX	18 April 2012	16 menit	53 %
X	19 April 2012	16 menit	53 %
XI	20 April 2012	17 menit	57 %
XII	21 April 2012	18 menit	60 %
XIII	23 April 2012	19 menit	63 %
XIV	24 April 2012	20 menit	67 %
XV	25 April 2012	24 menit	80 %
XVI	26 April 2012	26 menit	87 %
XVII	27 April 2012	26 menit	87 %
XVII	28 April 2012	26 menit	87 %
Jumlah		234 Menit	781 %

Analisis Data

1. Analisis dalam kondisi

a. Menentukan panjang kondisi

Pada penelitian ini pengamatan pada kondisi *Baseline* dilaksanakan selama enam hari mulai dari tanggal 9 sampai 14 April 2012. Pada kondisi *baseline* yang diamati kemampuan berperilaku percaya diri tampil didepan umum sebelum diberikan perlakuan *intervensi*. Kondisi *intervensi* (B) pada penelitian ini, dilaksanakan selama 12 hari mulai tanggal 16 sampai 28 April 2012 dimana pada setiap pertemuan diberikan *intervensi* melalui permainan bola lempar keranjang.

Tabel 3.

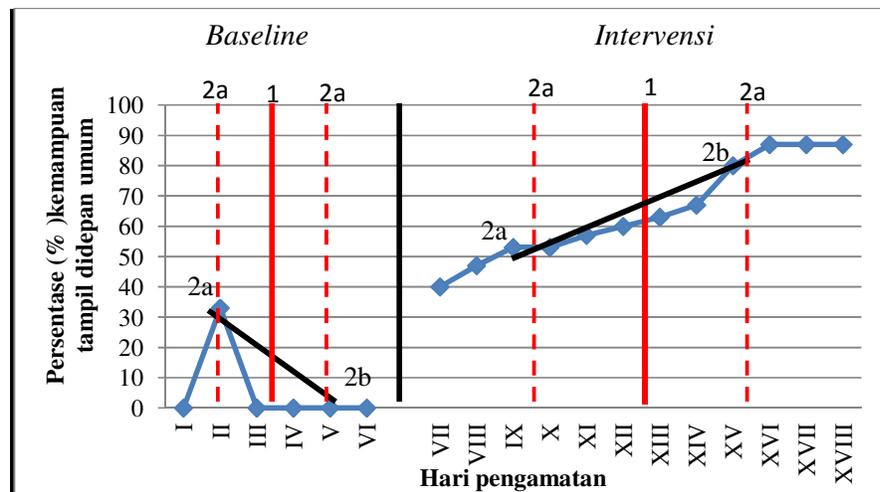
Panjang Kondisi *Baseline* dan *Intervensi*

Kondisi	Baseline	Intrevensi
Panjang kondisi	6	12

b. Menentukan kecenderungan arah

Untuk menentukan kecenderungan arah disarankan menggunakan metode *split middle*". Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Membagi jumlah titik data menjadi dua bagian yang sama yaitu kiri dan kanan, misalnya dilambangkan dengan (1).
- 2) Membagi jumlah titik data yang telah dibagi di atas menjadi dua bagian yang sama (*mid date*) yaitu kiri dan kanan, misalnya dilambangkan dengan (2a).
- 3) Tentukan posisi median dari masing-masing belahan, misalnya dilambangkan dengan (2b).
- 4) Menarik garis lurus yang terputus-putus dari dua titik temu antara (2a) dengan (2b).



Grafik 1. Kecenderungan arah data fase *baseline* dan fase *intervensi*

Berdasarkan grafik menunjukkan analisis visual dari kecenderungan arah peningkatan kemampuan berperilaku percaya diri didepan umum anak X pada *fase baseline* dan *intervensi*. Terlihat pada *fase intervensi* setelah diberikan *intervensi*

dengan permainan bola lempar keranjang, peningkatan kemampuan berperilaku percaya diri anak X menjadi lebih baik.

c. Menentukan kecenderungan kestabilan (*Trend Stabilitas*).

a) Kecenderungan kestabilan *fase baseline* (A)

Kecenderungan kestabilan fase baseline (A) dapat dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kecenderungan kestabilan (*Trend Stabilitas*) dengan menggunakan kriteria stabilitas 15 %, dengan perhitungan :

$$\begin{aligned}\text{Rentang stabilitas} &= 33/100 \times 15/100 \\ &= 495/100 \\ &= 4,9\end{aligned}$$

Setengah rentang stabilitas 2,45

- 2) Menghitung mean level yaitu skor dijumlahkan dan dibagi dengan banyak data poin, seperti rumus berikut ini :

$$\begin{aligned}\text{Mean level} &= 33 / 6 \\ &= 5,5\end{aligned}$$

Jadi mean level = 5,5

- 3) Menentukan batas atas yaitu mean level + 0,5 rentang stabilitas

$$\text{Batas atas} = 5,5 + 2,45 = 7,95$$

- 4) Menentukan batas bawah yaitu mean level - 0,5 rentang stabilitas

$$\text{Batas bawah} = 5,5 - 2,45 = 3,05$$

Jadi batas bawah = 3,05

- 5) Menentukan persentase stabilitas yaitu jika % stabilitas terletak diantara 85% - 90 % maka kecenderungannya dikatakan stabil, sementara persentase stabilitas dibawah 85 % dikatakan tidak stabil. Persentase stabilitas yang diperoleh 0%. Berdasarkan kriteria diatas 0% < 85%, maka dapat diartikan stabilitas perubahan berperilaku percaya diri pada anak X tidak stabil.

b) Kecenderungan kestabilan *fase intervensi* (B)

Kecenderungan kestabilan *fase intervensi* (B) dapat dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kecenderungan kestabilan (Trend Stabilitas) dengan menggunakan kriteria stabilitas 15%

$$\begin{aligned}\text{Rentang stabilitas} &= 87/100 \times 15/100 \\ &= 1305/100 \\ &= 13,05\end{aligned}$$

Jadi Rentang stabilitas = 13,05

Setengah Rentang stabilitas 6,52

- 2) Menghitung mean level yaitu skor dijumlahkan dan dibagi dengan banyak data poin

$$\begin{aligned}\text{Mean level} &= 781 / 12 \\ &= 65,08\end{aligned}$$

Jadi Mean level = 65,08

- 3) Menentukan batas atas yaitu mean level + 0,5 rentang stabilitas

$$\text{Batas atas} = 65,08 + 6,52 = 71,6$$

Jadi batas atas = 71,6

- 4) Menentukan batas bawah yaitu mean level - 0,5 rentang stabilitas

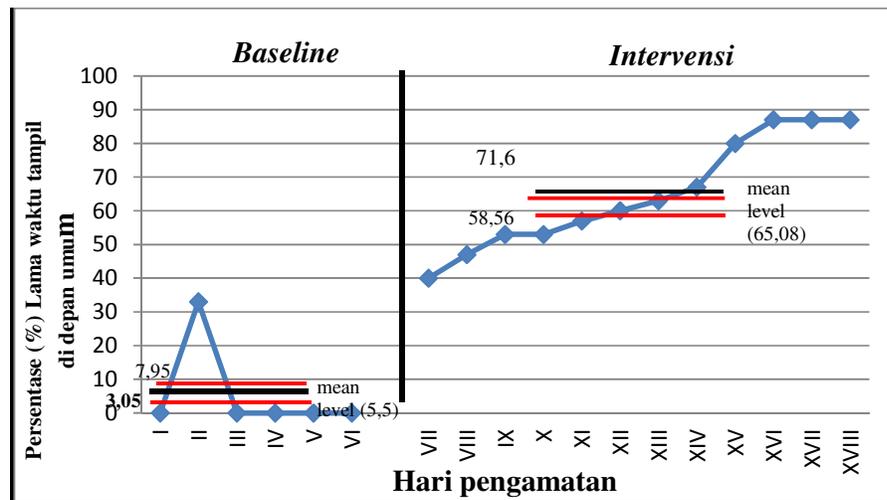
$$\text{Batas bawah} = 65,08 - 6,52 = 58,56$$

Jadi batas bawah = 58,5

- 5) Menentukan persentase stabilitas yaitu jika % stabilitas terletak diantara 85% - 90 % maka kecenderungannya dikatakan stabil, sementara persentase stabilitas dibawah 85 % dikatakan tidak stabil.

$$\begin{aligned}\text{Persentase stabilitas} &= 3/12 \times 100\% \\ &= 25 \%\end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria diatas 25% < 85% maka dapat diartikan stabilitas perubahan kemampuan anak berperilaku percaya diri tidak stabil.



Grafik 2. Kecenderungan stabilitas fase baseline dan intervensi

d. Menentukan kecenderungan jejak data

Pada fase *baseline* (A) data tidak stabil, pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua data naik, dan data pada pertemuan ke tiga sampai ke enam data menurun dengan mendatar. Pada fase *intervensi* terjadi peningkatan dan data masih tidak stabil. Pada pertemuan ketujuh sampai pertemuan ke 10 data naik, dan pada pertemuan ke 16 dan ke 18 data naik dan didapatkan data mendatar.

e. Menentukan stabilitas tingkat dan rentang

Berdasarkan data kemampuan anak berperilaku percaya diri didepan umum dapat dilihat bahwa kondisi *baseline* datanya bervariasi (tidak stabil) dengan rentang 0% – 33%. Dapat ditafsirkan bahwa 0% adalah nilai terendah dan 33% adalah nilai tertinggi. Pada kondisi *intervensi* datanya bervariasi (tidak stabil) dengan rentang 40% - 87% . Pada kondisi *intervensi* 40% adalah nilai terendah dan 87% adalah nilai tertinggi.

f. Menentukan tingkat perubahan

Data hari pertama kemampuan anak untuk tampil percaya diri di depan umum pada anak X pada *fase baseline* adalah 0%, dan pada hari kedua 33%, besar perubahan selisih $33\% - 0\% = 33\%$, berarti perubahan 33%. Data pertama pada kondisi *intervensi* adalah 40 % dan data ke 18 pada kondisi *intervensi* adalah 87 % . Pada kondisi *intervensi* menunjukkan perubahan $87\% - 40\% = 47\%$, berarti perubahan yang terjadi meningkat 47%.

Analisis antar kondisi

a) Menentukan variabel yang berubah

Jumlah variabel yang dirubah dalam penelitian ini adalah satu variabel yaitu berperilaku percaya diri pada anak X

b) Menentukan perubahan kecenderungan arah

Menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data analisis dalam kondisi yang berubah. Kedua kondisi A dan B menggambarkan terjadinya perubahan yang positif, kemampuan berperilaku percaya diri anak X meningkat lebih baik.

c) Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas

Kecenderungan stabilitas antar kondisi ditentukan berdasarkan kecenderungan stabilitas pada *fase baseline* dan *intervensi* dari analisis dalam kondisi yang telah digambarkan dibagian atas. Data diatas menunjukkan perubahan stabilitas data dari tidak stabil ketidak stabil secara positif. Maksudnya kemampuan berperilaku percaya diri pada anak X meningkat.

d) Menentukan level perubahan

Kemampuan berperilaku percaya diri tampil didepan umum anak X pada akhir kondisi *Baseline* yaitu 0% dan data pertama pada kondisi *intervensi* yaitu 40%. Tingkat perubahan kecenderungan stabilitas $40\% - 0\% = 40\%$. Jadi kemampuan anak untuk berperilaku percaya diri tampil didepan umum pada *fase intervensi* meningkat 40% dari *fase baseline*. Sesuai dengan tujuan intervensi untuk meningkatkan perilaku percaya diri didepan umum maka perubahan ini dapat dimaknai dengan makna membaik (+).

e) Menentukan persentase *overlape*

Kemampuan berperilaku percaya diri untuk tampil didepan umum anak X pada kondisi *baseline* batas atas 7,95 dan batas bawah 3,05. Jumlah data poin kondisi *intervensi* yang berada pada rentang kondisi *baseline* yaitu 0, dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi *intervensi* yaitu 12, jadi $0:12 = 0$ dan hasil tersebut dikalikan 100 %, maka hasilnya 0%. Semakin kecil persentase *overlape* maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.

Pembahasan

Dilapangan penulis menemukan seorang anak *poliomyelitis* berinisial X, karena kekurangan yang dimiliki anak menjadi rendah diri. Anak memiliki konsep diri yang negatif terhadap dirinya. Sehingga anak merasa tidak percaya diri untuk tampil didepan umum apalagi untuk bermain bersama dengan teman disekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Muslim (1996:56), “hambatan akibat *poliomyelitis* adalah kelumpuhan yang bersifat menetap. Akibat dari kelumpuhan bisa menimbulkan hambatan dari segi penampilan dan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Akibat dari kelumpuhan membuat anak merasa rendah diri sehingga penyesuaian sosial terhambat”.

Dalam penelitian ini penulis ingin meningkatkan perilaku percaya diri anak *poliomyelitis*. Anak sangat menyukai permainan bola dan sangat ingin bermain seperti teman-temannya. Penulis memberikan *intervensi* dengan permainan bola lempar keranjang. Karena dengan diberikan sebuah permainan yang disukai oleh anak, membuat anak bahagia dan anak akan bermain. Disaat bermain itulah anak bisa tampil didepan umum. Meski permainan yang diberikan telah dimodifikasi namun masih menarik untuk dimainkan oleh anak lain. Sehingga anak dapat mengajak temannya untuk bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat Sriwidati (2007:370), “Pada umumnya satu program pendidikan jasmani untuk orang penyandang tunadaksa dapat mengikuti garis pedoman seperti dikembangkan pada individu yang bertubuh tidak cacat”.

Peneliti menggunakan modifikasi perilaku untuk meningkatkan perilaku percaya diri anak tunadaksa tampil di depan umum. Sejalan dengan pendapat Purwarna (2005:17), “Peningkatan perilaku dapat dilihat dari frekuensi, intensitas, dan lamanya perilaku dijalankan oleh seseorang. Peningkatan perilaku dapat dilakukan dengan menerapkan prosedur pengukuhan (*reinforcement*). Prosedur pengukuhan dapat berupa hadiah (reward) baik berupa material (benda) maupun non material (pujian,sanjungan), atau kegiatan lain yang lebih menyenangkan bagi seseorang”.

Peneliti mengamati perilaku anak dan mencatat lama waktu perilaku percaya diri tampil didepan umum atau disebut juga dengan pencatatan data observasi langsung dengan pencatatan durasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sunanto (2005:21), “pencatatan durasi adalah pencatatan tentang lama suatu kejadian atau target *behavior* terjadi”. Yang menjadi target *behavior* dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk tampil berperilaku

percaya diri di depan umum sedangkan yang menjadi intervensi yaitu permainan bola lempar keranjang.

Lama pengamatan pada kondisi *baseline* selama 6 hari dan *intervensi* selama 12 hari. Pada kondisi *baseline* (A), kemampuan berperilaku percaya diri menunjukkan garis mendatar. Hal ini terbukti pada pertemuan pertama sampai ke enam, rentang data yang diperoleh 0% - 33%. Garis menurun dapat dimaknai belum ada perubahan perilaku anak sesuai dengan tujuan penelitian. Pada kondisi intervensi (B) yang dilaksanakan sebanyak 12 kali membuktikan setelah diberikan permainan bola lempar keranjang, ternyata kemampuan anak berperilaku percaya diri didepan umum meningkat. Hal ini terbukti setelah data dianalisis dengan analisis dalam kondisi dengan menggunakan grafik yang kecenderungan arahnya meningkat, rentang data yang diperoleh 40% - 87% dan level perubahan meningkat + (47%).

Dari hasil analisis antar kondisi yang menganalisis satu variabel. Variabel yang dirubah yaitu berperilaku percaya diri untuk tampil di depan umum anak X, menunjukkan kecenderungan arah yang positif. Perubahan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* menunjukkan perubahan yang tidak stabil dan pada kondisi *intervensi* juga menunjukkan perubahan kecenderungan stabilitas yang tidak stabil secara positif. Level perubahan meningkat menjadi + (40%) yang berarti kemampuan berperilaku percaya diri tampil didepan umum pada kondisi *intervensi* meningkat 40% dari kondisi *baseline*. Dan persentase *overlape* 0%, sejalan dengan pendapat Sunanto (2005:118), “jika semakin kecil persentase *overlape* maka semakin baik pengaruh *intervensi* terhadap target *behavior*”.

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan permainan bola lempar keranjang, kemampuan anak berperilaku percaya diri didepan umum rendah. Namun setelah diberikan *intervensi* dengan menggunakan permainan bola lempar keranjang, kemampuan anak berperilaku percaya diri di depan umum meningkat. Hal ini membuktikan bahwa meningkatkan kemampuan berperilaku percaya diri anak tunadaksa dapat ditingkatkan dengan permainan bola lempar keranjang.

Hal ini menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan berperilaku percaya diri pada anak tunadaksa kelas D V/D SDLBN 36 Muaro Sijunjung dapat ditingkatkan dengan permainan bola lempar keranjang. Hasil penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan karena kesimpulan diperoleh dari teknik analisis data dalam bentuk *visual analysis of grafik*,

namun demikian hasil penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan- kekurangan yang disebabkan keterbatasan peneliti.

Simpulan dan saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada Bab IV, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa permainan bola lempar keranjang dapat meningkatkan perilaku percaya diri anak tunadaksa kelas D V/D di SDLBN 36 Muaro Sijunjung. Permainan bola lempar keranjang adalah permainan yang menyerupai permainan bola basket namun sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kondisi anak. Anak diminta untuk tampil didepan umum dengan ditonton oleh teman-temannya, sehingga rasa rendah diri pada anak akan hilang. Anak yang memiliki rasa percaya diri akan bertahan lama tampil didepan umum.

Setelah penelitian ini dilaksanakan dengan pengolahan serta analisis datanya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, terbukti H_a (Hipotesis alternatif) diterima dan H_0 ditolak. Berarti telah diperoleh bukti yang cukup untuk menyatakan bahwa perilaku percaya diri dapat ditingkatkan melalui permainan bola lempar keranjang.

Berdasarkan hasil analisa data keseluruhan, analisa data dalam kondisi maupun antar kondisi menunjukkan adanya perubahan kemampuan berperilaku percaya diri pada anak X kearah yang lebih baik. Hasil perolehan data ini menunjukkan bahwa permainan bola lempar keranjang dapat meningkatkan perilaku percaya diri anak tunadaksa kelas D V/D.

Saran

Setelah memperhatikan temuan peneliti yang diperoleh dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan melalui penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, agar dapat mengembangkan hasil penelitian dengan menggunakan permainan bola lempar keranjang untuk anak tunadaksa, bukan saja ditempat penelitian tetapi bisa juga digunakan dimana peneliti melakukan pengajaran.
2. Bagi guru, agar dapat menggunakan permainan bola lempar keranjang, agar bermanfaat dalam kegiatan olahraga ataupun pengembangan diri.
3. Bagi kepala sekolah, agar mendukung penggunaan permainan bola lempar keranjang untuk anak tunadaksa.

4. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap untuk lebih kreatif lagi dalam memodifikasi permainan untuk anak tunadaksa, agar anak bisa termotivasi.

Daftar rujukan

- Assjari, Musjafak. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunadaksa*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Monty P. Satiadarma. 2001. *Persepsi Orang Tua Membentuk Prilaku Anak*. Jakarta Pusat: Pustaka Populer Obor
- Muslim, Ahmad Toha dan M. Sugiarmun. 1996. *Ortopedagogi Dalam Pendidikan Anak Tunadaksa*. Bandung : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwana, Edi. 2005. *Modifikasi Prilaku Alternatif Penanganan Anak Luar Biasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sriwidati, CH dan Murtadlo. 2007. *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Adaptif*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional
- Sunanto, juang. 2005. *Pengantar Pendidikan Dengan Subyek Tunggal*. University Of Tsukuba