

**PENGARUH MODEL PERMAINAN DENGAN ASPEK KEMANDIRIAN
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNARUNGU DI
SLB N MESUJI LAMPUNG**



Oleh :
BAMBANG IRAWAN
NIM 21611251045

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk mendapatkan
gelar Magister Olahraga**

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PERMAINAN DENGAN ASPEK KEMANDIRIAN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNARUNGU DI SLB N MESUJI LAMPUNG

Bambang Irawan

21611251045

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Fakultas Ilmu Keolahragaan dan
Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal : 03 Januari 2023

TIM PENGUJI

Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.

(Ketua/Penguji)



13-01-2023

Dr. Cerika Rismayanti, M.Or.

(Sekertaris/Penguji)



12-01-2023

Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.

(Pembimbing/Penguji)



12-01-2023

Dr. Sigit Nugroho, M.Or.

(Penguji Utama)



12-01-2023

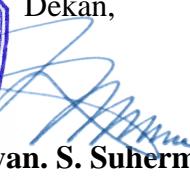
Yogyakarta, Januari 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof. Dr. Wawan. S. Suherman, M.Ed.

NIP. 196407071988121001


4

ABSTRAK

Bambang Irawan : Pengaruh Model Permainan Dengan Aspek Kemandirian Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu Di SLB N Mesuji Lampung. **Tesis. Yogyakarta: Sports Science Study Program, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh model permainan air dan permainan estafet dingklik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji. (2) Perbedaan pengaruh antara kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji. (3) Interaksi antara model permainan air dan permainan estafet dingklik ditinjau dari aspek kemandirian terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2×2 . Populasi dalam penelitian ini adalah anak tunarungu SLB N Mesuji lampung yang berjumlah 38 orang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 anak yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, kemudian dilakukan *ordinal pairing* untuk membagi tiap kelompoknya. Instrumen yang digunakan yaitu untuk mengukur kemandirian yaitu menggunakan metode kuesioner (angket), sedangkan motorik kasar menggunakan (1) tes berjalan di atas garis lurus sejauh 5 meter, (2) tes lari menghindari lima buah rintangan sejauh 15 meter, (3) tes berdiri di atas satu kaki selama 10 detik, (4) tes meloncat dari atas balok setinggi 15 cm, (5) tes melompat dari balok setinggi 15 cm. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *ANOVA two way*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan pengaruh model permainan air dan permainan estafet dingklik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu, dengan nilai $F = 8,667$ dan nilai signifikansi $p = 0,010 < 0,05$. Kelompok permainan air lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan kelompok permainan estafet dingklik dengan selisih rata-rata *posttest* sebesar 1,3. (2) Ada perbedaan pengaruh antara kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu, terbukti nilai $F = 22,615$ dan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$. Anak yang memiliki kemandirian tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan anak yang memiliki kemandirian rendah, dengan selisih rata-rata *posttest* sebesar 2,1. (3) Ada interaksi antara model permainan air dan permainan estafet dingklik ditinjau dari aspek kemandirian (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji, dengan nilai $F = 70,205$ dan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: permainan air, permainan estafet dingklik, kemandirian, motorik kasar.

ABSTRACT

Bambang Irawan: The Influence of Game Models with Independence Aspects on the Gross Motor Abilities of Deaf Children in SLBN Mesuji Lampung. Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2022.

This study aims to determine: (1) Differences in the influence of water game models and dingklik relay games on improving gross motor skills in deaf children in SLB N Mesuji. (2) The difference in the effect between high and low independence on the improvement of gross motor skills in deaf children in SLB N Mesuji. (3) The interaction between the water game model and the dingklik relay game is viewed from the aspect of independence towards improving gross motor skills in deaf children in SLB N Mesuji.

This type of research is an experiment using a 2 x 2 factorial design. The population in this study was deaf children of SLB N Mesuji Lampung which numbered 38 people. The sample in this study was 20 children who were taken using purposive sampling techniques, then ordinal pairing was carried out to divide each group. The instruments used to measure independence are using the questionnaire method (questionnaire), while gross motor uses (1) the test of walking on a straight line for 5 meters, (2) the running test avoids five obstacles as far as 15 meters, (3) the test of standing on one foot for 10 seconds, (4) the test of jumping from the top of the beam 15 cm high, (5) the test of jumping from the beam 15 cm high, (5) the test of jumping from a beam 15 cm high. The data analysis technique used is a two-way ANOVA.

The results showed that: (1) There were differences in the influence of water game models and cycling relay games on the improvement of gross motor skills in deaf children, with an F value of 8.667 and a significance value of $p 0.010 < 0.05$. The water group was higher (good) compared to the dingklik relay game group with a posttest average difference of 1.3. (2) There is a difference in the effect between high and low independence on the improvement of gross motor skills in deaf children, proven F value of 22.615 and significance value of $p 0.000 < 0.05$. Children who have high independence are higher (good) compared to children who have low independence, with an average posttest difference of 2.1. (3) There is an interaction between the water game model and the dingklik relay game in terms of the aspect of independence (high and low) towards the improvement of gross motor skills in deaf children in SLB N Mesuji, with an F value of 70.205 and a significance value of $p 0.000 < 0.05$.

Keywords: water game, dingklik relay game, independence, gross motor.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bambang Irawan

Nim : 21611251045

Prodi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Januari 2023



Bambang Irawan

Nim : 21611251045

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Allah SWT untuk cinta dan kasih-Mu kepadaku. Terimakasih telah memberikanku kekuatan dan ketabahan, sehingga aku mampu bertahan dengan segala ujian yang datang akhir-akhir ini. Terimakasih telah memberikanku ketenangan saat aku merasa begitu lelah, sakit dan kecewa. Terimakasih atas segala nikmat yang selalu Engkau berikan kepadaku.
2. Terima kasih untuk kedua orangtua yang selalu menyinari hidupku, serta keluarga atas semua kasih sayang serta do'a yang diberikan kepadaku selama ini. Terimakasih karena selalu mendukungku disaat susah maupun senang, terimakasih telah bertahan dan berjuang bersama hingga saat ini. Semoga Allah selalu memberikan kemudahan, kesehatan dan keberkahan. Aaamiin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul, “Pengaruh Model Permainan Dengan Aspek Kemandirian Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu Di Slb N Mesuji Lampung” dengan baik. Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Keolahragaan Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Ibu Prof. Dr. Sumaryanti, M.S. dosen pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai tesis ini terwujud. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak membantu penulis, sehingga tesis ini terwujud.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
3. Koorprodi Ilmu Keolahragaan serta para dosen Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan bekal ilmu.
4. *Reviewer* tesis dan validator yang telah banyak memberikan arahan dan masukan sehingga terselesaikan tesis ini.
5. Validator yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan terhadap program latihan untuk penelitian.
6. Kepala Sekolah, bapak/ibu guru serta peserta didik atas izin, kesempatan, bantuan sampai penelitian ini berjalan lancar.

7. Seluruh keluarga penulis dan orang-orang dekat tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan lancar.
8. Teman-teman mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan Angkatan 2021 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik- baiknya dalam penyelesaian penulisan tesis ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tesis ini, bahkan masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan di masa datang. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

Yogyakarta, Januari 2023



Bambang Irawan
Nim : 216112510451

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Hakikat Tunarungu	13
a. Pengertian Tunarungu	13
b. Sebab-sebab Tunarungu	16
c. Klasifikasi Anak Tunarungu	16
d. Karakteristik Psikologis Anak Tunarungu	18
e. Aspek Sosial Anak Tunarungu.....	23
2. Hakikat Permainan	25
a. Pengertian Permainan.....	25
b. Teori Permainan	28

c. Manfaat Permainan	29
d. Tujuan Permainan	31
3. Model Permainan Air dan Permainan Estafet Dingklik Anak	
Tunarungu	34
a. Permainan Air	34
b. Permainan Estafet Dingklik	40
4. Hakikat Kemandirian	45
a. Pengertian Kemandirian	45
b. Kriteria Kemandirian.....	46
c. Ciri-ciri Kemandirian	47
d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian.....	47
e. Dimensial Kemandirian.....	48
5. Kemampuan Motorik Kasar	52
a. Aspek Kemampuan Motorik Kasar	54
b. Tujuan Kemampuan Motorik Kasar.....	55
c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar	56
d. Unsur-Unsur Kemampuan Motorik Kasar	59
e. Gangguan Perkembangan Motorik Anak Tunarungu	62
B. Penelitian Yang Relavan	64
C. Kerangka Pikir.....	71
D. Hipotesis Penelitian.....	73
BAB III METODE PENELITIAN	75
A. Jenis Penelitian.....	75
B. Tempat dan Waktu Penelitian	76
C. Populasi dan Sampel Penelitian	76
D. Variabel Penelitian	77
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen yang digunakan	79
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	85
G. Teknik Analisis Data.....	87

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	89
A. Deskripsi Hasil Penelitian	89
1.Deskripsi Data Penelitian.....	89
2.Hasil Uji Prasyarat	92
3.Hasil Uji Hipotesis	93
B. Pembahasan Hasil Penelitian	98
C. Keterbatasan Penelitian	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
A. Kesimpulan	103
B. Implikasi.....	104
C. Saran.....	104
Daftar Pustaka.....	106
Lampiran	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Permainan Kereta Air.....	36
Gambar 2 Menggiring Bola di Air.....	37
Gambar 3 Permainan Mencari Harta Karun.....	38
Gambar 4 Permainan menyamakan gambar	39
Gambar 5 Prosedur bermain dengan estafet dingklik	44
Gambar 6 Bagan Kerangka Berpikir.....	73
Gambar 7 Diagram Batang Pre Test Dan Post Test Motorik Kasar Anak Tunarungu	91
Gambar 8 Hasil Interaksi Antara Model (Permainan Air Dan Estafet Dingklik) Dan Kemandirian (Tinggi Dan Rendah) Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rancangan Penelitian 2 x 2 faktorial	75
Tabel 2 Skor Jawaban Skala	81
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Kemandirian Anak	82
Tabel 4 Skor Baku Perkembangan Motorik Kasar Anak.....	85
Tabel 5 Validitas Tes Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu	86
Tabel 6 Reliabilitas Tes Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu.....	87
Tabel 7 Data Pre Test Dan Post Test Motorik Kasar Anak Tunarungu (Kemandirian Tinggi)	90
Tabel 8 Data Pre Test Dan Post Test Motorik Kasar Anak Tunarungu (Kemandirian Rendah)	90
Tabel 9 Deskriptif Statistik Pre Test Dan Post Test Motorik Kasar Anak Tunarungu	90
Tabel 10 Rangkuman Hasil Uji Normalitas	92
Tabel 11 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas	93
Tabel 12 Hasil Uji Anova Antara Model Permainan Air Dan Estafet Dingklik Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu.....	94
Tabel 13 Hasil Uji Anova Perbedaan Anak Yang Memiliki Kemandirian Tinggi Dan Rendah Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu	95
Tabel 14 Hasil Uji Anova Interaksi Antara Model (Permainan Air Dan Estafet Dingklik) Dan Kemandirian (Tinggi Dan Rendah) Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu	96
Tabel 15 Ringkasan Uji Post Hoc	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	115
Lampiran 2 Surat Keterangan telah penelitian.....	116
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi 1	117
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi 2	118
Lampiran 5 Data Penelitian.....	119
Lampiran 6 Deskriptif Statistik	127
Lampiran 7 Uji Normalitas	128
Lampiran 8 Uji Homogenitas.....	129
Lampiran 9 Uji Anova	130
Lampiran 10. Instrumen Kemandirian anak.....	136
Lampiran 11 Instrumen Motorik Kasar Anak Tunarungu	143
Lampiran 12.Rencana Program Model Permainan Air.....	147
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia jasa pendidikan memegang peranan penting. Keberhasilan jasa pendidikan ditentukan dalam memberikan pelayanan yang berkualitas kepada para pengguna jasa pendidikan tersebut (siswa, stakeholder, masyarakat). Pada lembaga pendidikan, faktor yang menjadi penentu keberhasilan tujuan pendidikan adalah guru. Peran guru dalam inovasi dan pengembangan model pembelajaran sangat diperlukan mengingat guru dapat dikatakan sebagai pemain yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar di kelas, hendaknya dapat mengolah kemampuannya untuk membuat model pembelajaran yang efektif dan efisien.

Model pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi siswa, akan memberikan kenyamanan baik bagi para guru, siswa, dan semua yang ada di lingkungan pembelajaran. Strategi atau metode pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan harus sesuai dengan kemampuan dan tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa, serta usia kronologisnya. Model pembelajaran yang baik tidak hanya dapat dilaksanakan disekolah biasa atau sekolah regular.

Sekolah luar biasa (SLB) juga memiliki model dan metode pembelajaran tersendiri bagi para siswa siswanya. Model pembelajaran adalah pondasi utama keberhasilan sekolah terutama bagi para siswa. SLB adalah

sekolah yang berisi dengan anak-anak khusus atau anak-anak luar biasa yang tentunya memiliki perbedaan dengan anak normal pada umumnya. Anak-anak disekolah luar biasa tidak bisa disamakan dengan anak-anak normal pada umumnya, yang harus melakukan pembelajaran sendiri. Anak-anak luar biasa ini membutuhkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan sasaran (Shanty 2012).

Pembelajaran dikelas akan menjadi efektif ketika guru dan siswa mampu bekerjasama dengan baik, dan guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat bagi siswa. Siswa akan dengan mudah dan tanpa terpaksa mengikuti pembelajaran di kelas, ketika guru mampu menarik perhatian peserta didik dan menggunakan model pembelajaran yang disukai oleh peserta didik. Model pembelajaran ini tidak akan terlepas dari adanya media pembelajaran yang dapat membantu dalam pengajaran. Ketika media dan alat pembelajaran tersedia dengan baik, maka media tersebut dapat membantu proses pembelajaran yang efektif.

Dari berbagai jenis anak berkebutuhan khusus, Tunarungu adalah salah satu jenis keterbatasan anak yang juga sangat perlu diperhatikan. Suharmini (2009) mengemukakan tunarungu dapat diartikan sebagai keadaan dari seorang individu yang mengalami kerusakan pada indera pendengaran sehingga menyebabkan tidak bisa menangkap berbagai rangsang suara, atau rangsang lain melalui pendengaran. Selain itu hal yang paling menonjol adalah anak tunarungu mengalami gangguan keseimbangan tubuh sehingga aktivitas fisik pada anak tunarungu cenderung lebih sederhana. Pada

umumnya setiap aktivitas kehidupan manusia tidak terlepas dari gerak. Manusia melakukan aktivitas gerak, baik itu gerak kasar (motorik kasar) atau gerak halus (motorik halus) sesuai dengan kemampuan siswa sendiri. Belajar gerak dasar yang paling ideal terjadi pada fase anak-anak.

Memiliki kemampuan motorik kasar yang baik bagi anak yang bererkebutuhan khusus sangat penting guna untuk menunjang pergerakan anak dalam melakukan gerak menjadi respon yang terkoordinasi, terkontrol, dan teratur. Motorik kasar pada anak-anak perlu dilatih karena diusia dini kemampuan motorik ini menjadi awal untuk pengembangan kemampuan yang lainnya, seperti kemampuan sensorik dan kemampuan berpikir.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal bersama 10 orang guru di SLB N Mesuji yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2022 mengungkapkan bahwasanya rata-rata kemampuan motorik kasar anak tunarungu masih rendah. Hal ini di sebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan oleh para guru ini adalah model pembelajaran klasik, sehingga hasilnya masih kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di SLB N Mesuji. Materi yang diberikan oleh guru penjasorkes masih dalam bentuk pemberian teknik seperti melompat dan meloncat dengan baik, melempar dan menangkap bola, serta menjaga keseimbangan saat meniti papan titian, belum dalam bentuk bermain yang menyenangkan. Terkait dengan realita yang terjadi di lapangan dan kegiatan bermain yang monoton, terdapat sebuah kegiatan bermain yang baru yang lebih menyenangkan bagi

anak-anak. Dan kegiatan bermain tersebut sangat jarang ditemukan oleh anak-anak.

Berdasarkan pengamatan kemampuan motorik anak berkebutuhan khusus juga masih kurang optimal dengan siswa cenderung bergerak semaunya saja dan kurang memperhatikan dan kurang mengikuti gerak yang diinstruksikan oleh guru sehingga terdapat 30 siswa yang tidak memenuhi nilai KKM. Nilai standar KKM di SLB N Mesuji senilai 80. Guru di SLB N Mesuji mengalami kesulitan mencari *referensi* yang dapat membantu menemukan modifikasi-modifikasi permainan dan model pembelajaran yang tepat untuk mengajar, dan kurangnya sarana dan prasarana mengajar menjadi pertimbangan bagi pengajar tidak bisa melakukan modifikasi dan melakukan variasi dalam mengajar. Selain kesulitan mencari referensi, hal lain disebabkan karena SLB N Mesuji merupakan sekolah luar biasa yang baru didirikan pada tahun 2017 dan terdampak pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara terbatas, sehingga pengalaman tenaga pendidik dan kependidikan masih kurang. Anak usia 5-6 tahun yang menjadi sampel penelitian ini adalah anak berkebutuhan khusus yang tidak dapat sekolah di sekolah TK umum sehingga masuk (SLB).

Hasil Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suhartini (2011) yang menyatakan bahwa pada kenyataanya, ciri- ciri anak tuna rungu dalam proses gerak siswa lebih suka diam, menutup diri dan malas untuk bergerak, serta cenderung pasif saat melakukan permainan kelompok. Ini disebabkan kekurangan pendengaran yang ada padanya menyebabkan permainan yang

diberikan tidak bervariasi, karena tidak semua permainan untuk anak normal dapat langsung diberikan kepada anak tuna rungu. Hal ini sangat kurang baik untuk perkembangan gerak dan juga motorik kasarnya.

Usaha membimbing anak tunarungu kearah penyesuaian psikologis (*psychological adjustment*) yang sehat, akan sangat tergantung pada interaksi yang menyenangkan sebagai contoh menggunakan model pembelajaran dengan permainan. Kesadaran dan pemahaman yang baik terhadap anak tunarungu akan sangat membantu dalam mengembangkan sikap sosial dan kemandirian anak tunarungu. Sukarman (2004) menyatakan bahwa kematangan seorang anak memerlukan perlakuan yang berbeda seiring dengan perkembangan usia kematangannya. Kemandirian berkenaan dengan tugas dan keterampilan bagaimana mengerjakan sesuatu, bagaimana mencapai sesuatu dan bagaimana mengelola sesuatu. Setelah siswa lulus dari sekolah siswa memiliki kemandirian untuk melakukan sesuatu atas dorongan sendiri dan kemampuan mengatur diri sendiri, sesuai dengan hak dan kewajibannya sehingga dapat menyelesaikan sendiri masalah-masalah yang dihadapi tanpa meminta tergantung dengan orang lain serta dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri

Oleh karena itu anak-anak tunarungu melalui pendidikan di SLB memerlukan model pembelajaran yang mampu membentuk rasa percaya diri dan mengantar siswa sebagai manusia yang sama dengan manusia pada umunya serta mampu memandirikan siswa kelak dalam hidup di masyarakat. Kemandirian bagi anak tunarungu akan memberikan harapan bagi keluarga

maupun masyarakat dan ini akan terwujud apabila diberikan layanan pendidikan yang tepat guna. Salah satu model pembelajaran yang dapat membentuk sikap kemandirian bagi anak tunarungu adalah model pembelajaran berbasis permainan.

Didalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat dilakukan sebuah permainan yang dapat meningkatkan tujuan pembelajaran agar tercapai (Herdiana, 2013). Untuk itu peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis permainan guna menyempurnakan model pembelajaran yang ceramah dan hanya menggunakan sarana yang tersedia tidak mempunyai kreativitas untuk memodifikasi alat olahraga yang lebih variatif digunakan terkait jenis aktivitas pembelajarannya

Dari proses analisis terhadap beberapa hasil penelitian terdahulu, untuk meningkatkan hasil belajar dan untuk meningkatkan keterampilan anak tunarungu maka dibutuhkan suatu model pembelajaran berbasis permainan. Mengingat pentingnya aktivitas motorik untuk melatih keterampilan motorik anak Tunarungu (Azmi, 2014). Pendapat dari sebagian besar guru SLB memang memerlukan suatu strategi pembelajaran motorik berbasis permainan, sebagian dari mereka mendukung dilakukannya pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan.

Bentuk kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar haruslah mengandung kegiatan seperti berlari, berjalan, atau melompat yang membutuhkan otot-otot besar. Permainan menjadi salah satu sarana dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Permainan adalah suatu alat yang digunakan oleh anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru yang dimana tidak anak temukan jika tidak adanya suatu permainan (Andini, 2018).

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak adalah dengan bermain akuatik/air. Materi akuatik tersebut berisi tentang aktivitas-aktivitas yang dilakukan di kolam renang, seperti; permainan air, gaya-gaya renang, keselamatan di air, dan pengembangan aspek pengetahuan yang relevan serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, pemberian pembelajaran dengan metode-metode yang inovatif, menarik, dan menyenangkan juga berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Malik, 2013).

Stimulasi pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia 5-6 tahun dilakukan melalui permainan yang memberi kesempatan bagi anak untuk bergerak bebas. Konsep pengembangan pembelajaran berbasis gerakan dasar pada permainan air adalah dengan menggunakan air sebagai salah satu alat dalam proses permainan. Air digunakan sebagai media yang baik dalam menstimulasi perkembangan anak baik dalam membangun kepercayaan diri, keterampilan motorik, koordinasi mata tangan, dan meningkatkan kebugaran.

Salah satu modifikasi pembelajaran motorik kasar untuk anak tunarungu adalah dengan mengembangkan permainan air menggunakan model permainan air dari Rizki Setyawati (2016). Model permainan air untuk meningkatkan motorik kasar anak tunarungu diharapkan dapat menjadi bahan ajar untuk guru dalam proses pembelajaran. Model permainan air untuk

pembelajaran pendidikan jasmani sudah disesuaikan dengan tahap perkembangan anak tunarungu sekolah dasar luar biasa. Model ini dibuat karena melatih keterampilan motorik anak tunarungu.

Salah satu kegiatan permainan lainnya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan fisik dan motorik yaitu permainan estafet dingklik. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wijayanti (2018) menunjukan bahwa ada pengaruh bermain dengan estafet dingklik terhadap kemampuan motorik kasar anak. Dengan melakukan permainan estafet, anak secara tidak langsung akan mengembangkan kemampuan antara lain: berlari, koordinasi, ketangkasan, dan kerjasama. Kegiatan bermain berkaitan erat dengan kemampuan motorik kasar anak. Tulang dan otot-otot anak-anak semakin kuat dan kapasitas paru-paru anak-anak semakin besar sehingga membuat siswa bisa melakukan aktifitas motorik kasar dengan lebih baik dan lebih cepat (Hapsari, 2016). Menurut Sumarjilah (2014) yang melakukan penelitian tentang bermain estafet mengatakan bahwa dengan melakukan bermain estafet, anak secara tidak langsung akan mengembangkan kemampuan antara lain: berlari, koordinasi, ketangkasan, dan kerjasama.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti ingin memberikan kontribusi atau solusi yang bermanfaat dengan melakukan penelitian salah satunya melakukan penelitian di SLBN Mesuji Lampung. SLBN Mesuji Lampung beralamat di JL.Poros, Bujung Buring, Kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Mesuji Provinsi Lampung, berdiri sejak tahun 2017. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model

Permainan Dengan Aspek Kemandirian Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu di SLB N Mesuji Lampung”, sehingga datanya itu sebagai pembelajaran selanjutnya bagi sekolah..

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Jumlah siswa tunarungu di mesuji ada 40, hasil dari nilai KKM 30 siswa tidak mencapai KKM.
2. Rendahnya tingkat kemampuan motorik kasar anak tunarungu di SLB N mesuji.
3. Model pembelajaran yang sebelumnya hanya berbasis ceramah dan klasik.
4. Guru mengalami kesulitan mencari *referensi* yang dapat membantu menemukan modifikasi-modifikasi permainan dan model pembelajaran yang tepat untuk mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada Pengaruh Model Permainan Air Dan Permainan Estafet Dingklik Ditinjau Dari Aspek Kemandirian Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Tunarungu Di SLB N Mesuji. Jadi, dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada variabel-variabel: (1) Model permainan air dan estafet dingklik

sebagai variabel bebas manipulatif, (2) kemandirian variabel atribut, dan (3) kemampuan motorik kasar sebagai variabel terikat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana perbedaan pengaruh model permainan air dan permainan estafet dingklik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji ?
2. Bagaimana perbedaan pengaruh antara kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji ?
3. Bagaimana interaksi antara model permainan air dan permainan estafet dingklik ditinjau dari aspek kemandirian terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Perbedaan pengaruh model permainan air dan permainan estafet dingklik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji.

2. Perbedaan pengaruh antara kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji.
3. Interaksi antara model permainan air dan permainan estafet dingklik ditinjau dari aspek kemandirian terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat ke berbagai pihak baik secara teoretis maupun praktis, manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Bagi Orang Tua, memberikan gambaran dalam bentuk tingkat kemampuan motorik kasar anak tunarungu berhubungan dengan kemampuan motorik kasar pada anak dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah.
 - b. Bagi Pendidik, data ini dapat digunakan pendidik dalam menyusun model-model latihan terhadap anak tunarungu sedang yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman dan pertimbangan bagi sekolah untuk dapat mengembangkan model permainan dan mengajarkan kepada siswa/siswi dengan berbagai variasi permainan yang berhubungan dengan kemampuan motorik kasar

b. Bagi anak, meningkatkan terhadap keterampilan motorik kasar yang kurang, sehingga keterampilan motorik kasar akan meningkat. Kemudian dapat memberikan motivasi, sehingga anak akan lebih giat lagi dalam belajar dan bergerak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Tunarungu

a. Pengertian Tunarungu

Manusia mempunyai lima panca indra, salah satu panca indra tersebut adalah telinga. Telinga merupakan salah satu alat indra yang terpenting dalam kehidupan, tidak berfungsinya telinga secara optimal dapat menghambat berbagai macam informasi melalui pendengaran secara baik. Kondisi ini menyebabkan sulitnya berkomunikasi dengan orang lain. Kegiatan komunikasi ini sering terjadi salah persepsi dalam menangkap pesan yang dikomunikasikan oleh orang normal, sebaliknya penyampaian pesan yang disampaikan oleh anak yang mengalami gangguan pendengaran persepsinya tidak sama oleh orang normal (Howerton et al., 2019). Anak yang mengalami gangguan pendengaran dapat dikatakan sebagai anak tunarungu. Tunarungu dapat diartikan sebagai “keadaan seorang individu yang mengalami kerusakan pada indera pendengaran sehingga menyebabkan tidak bisa menangkap berbagai rangsang suara atau rangsangan lain melalui pendengaran (Reagan et al., 2021).

Kermit, (2019) menjelaskan tunarungu adalah “kondisi dimana individu tidak mampu mendengar dan hal ini tampak dalam wicara atau bunyi-bunyian lain, baik dalam frekuensi dan intensitas. Florez et al., (2019)

menjelaskan tunarungu adalah “mereka yang pendengarannya tidak berfungsi sehingga membutuhkan pelayanan pendidikan khusus”.

Humphries (2019) menjelaskan ketunarunguan adalah keadaan kehilangan pendengaran meliputi seluruh gradasi atau tingkatan baik ringan, sedang, berat dan sangat berat yang akan mengakibatkan pada gangguan komunikasi dan bahasa. Keadaan ini walaupun telah diberikan alat bantu mendengar tetap memerlukan pelayanan pendidikan khusus.

Istilah anak tunarungu dimasyarakat ada yang menyebutnya anak bisu-tuli dan ada juga yang menyebutnya tunawicara. Didalam lapangan pendidikan luar biasa digunakan untuk sebutan anak tunarungu, dengan alas an bahwa setiap anak yang terganggu pendengarannya (tuli dan kurang pendengaran) pasti terganggu bicara dan bahasanya. Namun, tidak setiap anak yang bisu terganggu pula pendengarannya. Istilah tuli hanya merupakan sebagian dari anak tunarungu. Istilah tuli mengandung arti yang sempit, sedangkan istilah tunarungu mencakup mereka yang terganggu pendengarannya baik tergolong tuli ataupun kurang pendengaran.

Khairuddin & Miles, (2020) menyebutkan bahwa tunarungu adalah keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan, terutama melalui indera pendengarannya yang menyebabkan pendengarannya tidak memiliki nilai fungsional di dalam kehidupan sehari-hari.

Bae et al., (2019) menyebutkan bahwa tunarungu adalah mereka yang kehilangan kemampuan pendengarannya, baik sebagian maupun seluruhnya

yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsi sebagian atau seluruh organ-organ pendengarannya. Sehingga pendengarannya tidak memiliki nilai fungsional didalam kehidupan sehari-hari, dan teganggu perkembangan bicara dan bahasanya, serta sosial psikologinya. Oleh karena itu untuk mengembangkan potensi anak tunarungu ini perlu adanya pendidikan atau pelayanan secara khusus.

Wolff et al., (2019) menjelaskan tunarungu adalah istilah yang luas yang mencakup individu dengan gangguan mulai dari ringan sampai sangat berat, itu termasuk orang-orang yang tuli atau mengalami gangguan pendengaran. Asriani (2012) menjelaskan tunarungu adalah salah satu sebutan untuk kaum *difable* yang memiliki keterbatasan dalam mendengar. Anak tunarungu lebih banyak menggunakan bahasa isyarat untuk berkomunikasi dengan lingkungannya.

El-Zraigat (2012) menyebutkan bahwa anak tunarungu banyak mengalami kekurangan dalam dalam bidang bahasa seperti menulis dan berbicara, anak tunarungu atau anak yang kesulitan dalam mendengar juga mengalami dalam masalah social. Karena biasanya anak tunarungu tidak dapat bersosialisasi dengan baik dengan teman sebaya dikarenakan keterbatasan dalam bahasa yang tidak dapat dimengerti oleh teman sebayanya.

Dari beberapa pendapat pakar di atas dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pada indera pendengarannya baik secara total maupun tidak. Tunarungu ada dua yaitu tuli

dan kurang dengar, tuli biasanya mereka tidak dapat mendengar sama sekali sedangkan anak yang kurang dengar masih dapat mendengar namun indera pendengarannya tidak dapat berfungsi secara baik. Anak tunarungu biasanya mengalami kesulitan dalam berbahasa dan biasanya anak yang tuli itu tidak dapat berbicara juga.

b. Sebab-sebab tunarungu

Tedla & Negassa (2019) menjelaskan sebab-sebab yang memungkinkan seseorang menjadi tunarungu, antara lain:

1. Faktor genetic atau keturunan.
2. Kecelakaan atau benturan yang langsung mengenai organ-organ telinga, seperti bagian otak yaitu bagian *lobus temporalis*, gendang telinga dan sebagainya.
3. Penyakit seperti campak, morbili infeksi dan *otosclerosis*.
4. Keracunan obat-obatan seperti: kinine, silisilat, *tholidomid*, dan sebagainya.

Karena kelahiran *premature* dan kesulitan waktu dilahirkan.

c. Klasifikasi anak tunarungu

Karakteristik anak berkebutuhan khusus beranekaragam disesuaikan dengan ciri yang menonjol, begitu pula dengan anak tunarungu yang memiliki beberapa macam jenis kelainan yang sangat bervariasi, dengan jenis kelainan yang berbeda itu diperlukan sistem penggolongan atau klasifikasi untuk memudahkan dalam mempelajari anak tunarungu, sehingga dapat

memberikan pelayanan yang tepat. Klasifikasi tunarungu berdasarkan tingkat gangguan pendengaran (Algar et al., 2021) adalah:

1. Kelompok 1: Hilangnya pendengaran yang ringan (20-30 dB). Orang-orang dengan kehilangan pendengaran sebesar ini mampu berkomunikasi dengan menggunakan pendengarannya. Gangguan ini merupakan ambang batas antara orang yang sulit mendengar dengan orang normal.
2. Kelompok 2: Hilangnya pendengaran yang marginal (30-40 dB). Orang-orang dengan gangguan ini sering mengalami kesulitan untuk mengikuti suatu pembicaraan pada jarak beberapa meter. Pada kelompok ini, orang-orang masih bisa menggunakan telinganya untuk mendengar, namun harus dilatih.
3. Kelompok 3: Hilangnya pendengaran yang sedang (40-60 dB). Dengan bantuan alat bantu dengar dan bantuan mata, orang-orang ini masih bisa belajar berbicara dengan menggunakan alat-alat pendengaran.
4. Kelompok 4: Hilangnya pendengaran yang berat (60-70 dB). Orang-orang ini tidak bisa belajar berbicara tanpa menggunakan teknik-teknik khusus. Pada gangguan ini mereka dianggap sebagai tuli secara edukatif.
5. Kelompok 5: Hilangnya pendengaran yang parah (>75 dB). Orang-orang dalam kelompok ini tidak bisa belajar bahasa hanya semata-mata dengan mengandalkan telinga, meskipun didukung dengan alat bantu dengar sekalipun.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi tuna rungu mempunyai lima tingkat gangguan pendengaran yaitu: hilangnya

pendengaran yang ringan (20-30 dB), hilangnya pendengaran yang marginal (30- 43 40 dB), hilangnya pendengaran yang sedang (40-60 dB), hilangnya pendengaran yang berat (60-70 dB) dan hilangnya pendengaran yang parah (>75 dB).

d. Karakteristik psikologis anak tunarungu

Saddhono et al., (2019) menjelaskan bila seorang anak menderita ketunarunguan sejak lahir, maka tidak akan terjadi proses pengusaan bahasa secara spontan, sehingga dalam kehidupannya dimasyarakat umumnya mereka akan mengalami kesulitan dalam perkembangan sosial, emosi, dan mental. Snoddon & Weber, (2021) menyebutkan bahwa gangguan pendengaran pada anak yang belum dapat berbicara dan berbahasa dapat mempengaruhi proses belajar anak tersebut, baik di sekolah maupun dirumah.

Dehghan et al., (2020) menjelaskan karakteristik anak tunarungu dalam aspek sosial-emosional adalah sebagai berikut: (1) Pergaulan terbatas dengan sesama tunarungu, sebagai akibat dari keterbatasan dalam kemampuan berkomunikasi, (2) Sifat ego-sentris yang melebihi anak normal, yang ditunjukkan dengan sukarnya mereka menempatkan diri pada situasi berpikir dan perasaan orang lain, sukarnya menyesuaikan diri, serta tindakannya lebih terpusat pada “aku/ego”, sehingga kalau ada keinginan, harus selalu dipenuhi, (3) Perasaan takut (khawatir) terhadap lingkungan sekitar, yang menyebabkan ia tergantung pada orang lain serta kurang percaya diri, (4) Perhatian anak tunarungu sukar dialihkan, apabila ia sudah menyenangi suatu

benda atau pekerjaan tertentu, (5) Memiliki sifat polos, serta perasaannya umumnya dalam keadaan ekstrim tanpa banyak nuansa, (6) Cepat marah dan mudah tersinggung, sebagai akibat seringnya mengalami kekecewaan karena sulitnya menyampaikan perasaan/keinginannya secara lisan ataupun dalam memahami pembicaraan orang lain.

Untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi anak tunarungu tersebut khususnya dalam perkembangan bicara dan bahasa diperlukan pengembangan potensi yang masih dimilikinya, yaitu dengan jalan mengoptimalkan kemampuan visual, taktil, kinestetik dan auditif bila masih ada tersisa.

1) Perkembangan bahasa anak tunarungu

Melalui fungsi pendengaran yang erat kaitannya dengan bicara dan bahasa, pertama akan membentuk bahasa *receptive*, kemudian mulai belajar mengekspresikan diri dengan kata-kata (bahasa ekspresif). Alothman, (2021) menjelaskan bahwa, proses perkembangan bahasa manusia, pada dasarnya melalui pengalaman belajar berbahasa yaitu proses permulaan anak menghubungkan lambang bahasa lewat pendengaran yang disebut dengan bahasa batin. Anak mengerti pembicaraan dari lingkungan kemudian setelah masuk sekolah, pengelihatan berperan dalam perkembangan bahasa melalui membaca dan selanjutnya berkembang kemampuan menulis dan akhirnya terbentuk bahasa verbal melalui pendengaran.

Alothman, (2021) menjelaskan perkembangan bicara anak menurut tingkatan tertentu yaitu : (1). Fase motorik yang tidak teratur (*reflexive*

vocalization), (2). Fase menyesuaikan diri. (3). Jargon. (4). Fase penggunaan bahasa yang benar (*true speech*). Dari fase meraban kefase menyesuaikan diri, fungsi pendengaran berhubungan erat dengan bicara dan bahasa sedangkan pada fase meraban sudah tampak fungsi meniru. Bagi anak yang dilahirkan dalam keadaan tuli bilateral yang cukup berat, maka akan terganggu fungsi persepsi pendengarannya. Akibatnya adalah : (1). Anak akan mengalami kesukaran dalam mendengar percakapan, sehingga tidak dapat meniru percakapan. (2). Anak akan mengalami gangguan bicara dan bahasa.

Tomaszewski et al., (2019) menjelaskan adanya perbedaan perkembangan bicara antara anak tunarungu dengan anak normal pada masa meraban. Anak tunarungu akan terhenti pada masa meraban. Dalam pola perkembangan bahasa, anak tunarungu akan memanfaatkan indera yang masih berfungsi, baik bicara visual, taktil dan kinestetik atau kombinasi. Akibat tidak berfungsinya peniruan melalui auditif, peniruan melalui *visual* akan berkembang, sehingga tumbuhnya bahasa isyarat. Selain itu juga dalam proses perkembangan bahasa anak tunarungu, ada beberapa bagian yang terhambat dibandingkan dengan anak normal. Terutama dalam menyimak (*listening*), dan kemampuan berbicara (*speech*). Oleh karena itu, untuk mengembangkan bahasa *reseptif visual* harus dimulai secara baik dan tepat dalam rangka pengembangan bahasa ekspresifnya.

2) Aspek intelegensi anak tunarungu

Pada umumnya intelegensi anak tunarungu secara potensial sama dengan anak normal, tetapi secara fungsional perkembangannya dipengaruhi oleh tingkat kemampuan bahasanya, keterbatasan informasi, dan daya abstraksinya. Akibat terhambat dalam proses pencapaian pengetahuan yang lebih luas.

Ada beberapa pertimbangan dan masalah tingkat intelegensi anak tunarungu itu antara lain: (1). Alat ukur yang digunakan lebih dominan mengukur kecerdasan anak yang bersifat non verbal. (2). Tes verbal biasanya berhubungan erat dengan kemampuan belajar bersifat akademis, sedangkan tes non verbal kurang berguna. (3). Hasil yang rendah mungkin diperoleh anak tunarungu dalam tes tertentu, sehingga diperkirakan bukan menggambarkan hasil sesungguhnya. (4). Masalah dalam menginterpretasikan skor test, hasil test intelegensi yang dicapai dengan prestasi akademis, kemungkinan mereka menggunakan proses psikologi yang berbeda dengan anak normal, karena bahasa yang dimiliknya.

Menurut hasil tes non verbal bahwa anak tunarungu mengalami kelambatan perkembangan intelektual. Dalam hal ini dapat kita alami dalam hal menuntut kemampuan abstraksi, cara berfikir manusiawi, dimana kedua hal tersebut memerlukan ungkapan bahasa lisan. Kelambatan lain yaitu dalam hal pemahaman dan kesulitan belajar dalam bahasa dan kesulitan belajar dalam pemahaman dan kesulitan belajar dalam bahasa (*speech reading, oral speech, dan reading*).

3) Perkembangan sosial dan emosi anak tunarungu

Keterbatasan pemahaman anak tunarungu terhadap bahasa lisan atau tulisan seringkali menyebabkan mereka menafsirkan sesuatu secara negatif atau salah. Hal ini sering pula menjadi tekanan emosional pada dirinya. Tekanan emosional seperti ini dapat menghambat perkembangan pribadinya, dengan menunjukkan sikap dan perilaku menutup diri, bertindak agresif, atau sebaliknya menampilkan kebimbangan atau keragu-raguan.

Dari beberapa pengalaman, bahwa keluarga yang mempunyai anak tunarungu mengalami banyak kesulitan untuk melibatkan anak tersebut dalam aktivitas dikehidupan sehari-hari. Akibatnya anak mengalami keterhambatan dalam keseluruhan pengalamannya. Interaksi dan komunikasi merupakan hal yang penting dalam perkembangan perasaan, sikap sosial dan kepribadian. Pada anak tunarungu tampak hidup terisolasi atau terasing akibat ketunarunguannya, hidup yang terisolasi akan mempengaruhi juga terbentuknya perkembangan emosi anak tersebut.

Dengan terhambatnya perkembangan sikap-skap sosial dan emosi, maka akan mempengaruhi kepribadiannya. Ciri-ciri yang tampak pada anak tunarungu adalah :

1. Sifat egosentrис yang lebih menonjol.
2. Mempunyai perasaan takut akan hidup.
3. Sikap ketergantungan pada orang lain akibat dihinggapi perasaan khawatir.

4. Perhatian sukar dialihkan bila mereka melakukan sesuatu yang mereka suka.
5. Kemiskinan dalam fantasi.
6. Umumnya memiliki sifat polos, sederhana tanpa banyak masalah.
7. Sifat lekas marah/tersinggung.
8. Kurang mempunyai konsep tentang relasi.
9. Berada dalam keadaan ekstrim tanpa banyak nuansa.

e. Aspek sosial anak tunarungu

Anak tunarungu memiliki kelainan dalam segi fisik biasanya akan menyebabkan suatu kelainan dalam penyesuaian diri terhadap lingkungan. Anak tunarungu banyak dihinggapi kecemasan karena menghadapi lingkungan yang beranekaragam komunikasinya, anak tunarungu sering mengalami berbagai konflik, kebingungan, dan ketakutan karena mereka sebenarnya hidup dalam lingkungan yang bermacam-macam. Kesulitan bahasa tidak dapat dihindari untuk anak tunarungu, namun tidaklah demikian karena anak ini mengalami hambatan dalam bicara. Gangguan sosial bagi anak yang pendengarannya rusak akan menghadapi kesulitan perkembangan dalam cara-cara bertingkah laku yang tepat terhadap orang lain. Mereka tidak dapat mendengarkan nada suara yang menunjukkan suatu emosi. Pada tahun-tahun berikutnya mereka tidak mengetahui aturan-aturan sosial yang dijelaskan pada mereka. Yang penting mereka mengekspresikan perilaku manipulatif dan *ritualistic* sebagai pengganti bahasa dalam usahanya untuk mempengaruhi orang lain.

Kehilangan pendengaran berakibat langsung pada kemampuan penggunaan bahasa dan kemampuan berkomunikasi. Oleh karena itu anak tunarungu memiliki kemampuan yang sangat terbatas untuk mengadakan interaksi sosial dengan orang lain yang ada di lingkungannya. Keadaan seperti ini akan berakibat pada perkembangan kepribadian, dengan ditandai oleh rasa harga diri kurang, diliputi oleh perasaan malu-malu, memiliki perasaan curiga dan cemburu yang berlebihan, sering merasa diperlakukan tidak adil, sering diasingkan oleh keluarga dan masyarakat *egocentric, impulsive, suggestable* dan cenderung memiliki perasaan *depresif*. Ciri-ciri kepribadian tersebut juga merupakan akibat dari perlakuan orangtua dan masyarakat terhadap anak tunarungu.

Usaha membimbing anak tunarungu kearah penyesuaian psikologis (*psychological adjustment*) yang sehat, akan sangat tergantung pada interaksi yang menyenangkan antara anak dengan orangtua . Kesadaran dan pemahaman orangtua serta anggota keluarga yang baik terhadap anak tunarungu akan sangat membantu dalam mengembangkan sikap sosial dan kepribadian anak kearah yang positif. Persoalan yang sering menimbulkan kesulitan pada orangtua anak tunarungu adalah dalam hal disiplin dalam arti sering terjadi kesalahpahaman antar orangtua dengan anak tunarungu karena saling tidak mengerti apa yang dimaksud oleh masing-masing. Hal seperti ini sering menimbulkan gangguan tingkah laku bagi anak tunarungu, karena anak merasa orangtua tidak mau mengerti apa yang mereka maksud.

2. Hakikat Permainan

a. Pengertian Permainan

Permainan adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut. Bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan karena dorongan naluri manusia (Graber et al., 2021).

Kuhaneck et al., (2020) menyebutkan bahwa bermain bermanfaat bagi semua bidang perkembangan baik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Van Engelen et al., (2021) menjelaskan bahwa bermain merupakan aktivitas yang berfungsi menanamkan nilai-nilai masyarakat dan sosialisasi anak-anak. Jamero, (2019) menjelaskan bahwa bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya hilang. Arti yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan dari luar atau kewajiban.

Rushton & Kossyvaki, (2020) menjelaskan bahwa bermain adalah setiap perilaku yang dipilih secara bebas, termotivasi secara intrinsik, dan secara pribadi dilakukan oleh anak. Semua jenis bermain, dari fantasi kasar dan kekasaran, memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak. Bermain adalah lensa yang digunakan anak untuk melihat dunianya dan dunia luar . Jika kehilangan bermain, anak-anak akan menderita baik di masa sekarang dan di jangka panjang. Dengan dukungan dari orangtua yang

memberikan ruang bermain yang memadai, dan bermacam-macam bahan bermain, anak-anak memiliki kesempatan untuk menjadi sehat, bahagia, produktif di dalam masyarakat .

Hsu et al., (2022) menyatakan bahwa banyak keterangan yang simpang siur dan saling bertentangan mengenai bermain. Karena itu untuk memperoleh pemahaman yang kprehensif mengenai bermain, perlu memandang bermain sebagai tali yang merupakan untaian serat serta benang-benang yang terjalin menjadi satu. Jadi pendapat masing-masing ahli tidak dapat dipandang secara terpisah karena akan berdampak pada sulitnya memperoleh pemahaman mengenai bermain. Selanjutnya Stillianesis et al., (2022) menjelaskan bahwa banyak orang berpikir bahwa bermain adalah sebuah aktivitas fisik, melepaskan uap (keringat) dan mendapatkan surplus energi. WB et al., (2020) menyatakan bahwa bermain memberikan kesempatan pada anak-anak untuk menguji tubuhnya, melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi.

Yamane et al., (2022) menjelaskan bermain adalah komponen penting intelektual dan sosial yang normal pada anak-anak piaget juga menemukan aktivitas fisik diluar ruangan tidak hanya membantu anak berinteraksi dengan lingkungan luar dan memberikan anak kesempatan berimajinasi namun memberikan kesempatan anak-anak untuk melatih paru-paru dan otot-otot fisik pada anak. Kurang bermain akan menimbulkan beberapa efek yang tidak baik pada anak contohnya kecemasan, depresi, perasaan tidak berdaya, obesitas, penurunan kebugaran fisik (Yamane et al., (2022).

Eberle (2014) menjelaskan bahwa bermain adalah suatu pengalaman manusia pada suatu subjek yang luas, dari waktu kewaktu dan tempat ketempat yang dapat menampung beranekaragam pengalaman. Bermain bersifat bebas tidak terikat pada suatu hal yang besifat rumit.

Verver et al., (2020) menjelaskan bahwa *game* (permainan) diartikan sebagai salah satu sarana yang bisa dijadikan sebagai jalan untuk melakukan transformasi ilmu kepada anak-anak. Stillianesis et al., (2022) menyatakan bahwa kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif, secara umum bermain aktif banyak dimainkan pada masa awal anak-anak (prasekolah) sedangkan bermain pasif dilakukan dahir usia anak-anak (menjelang remaja). Kedua kegiatan tersebut akan selalu dimainkan anak, terutama pada anak tunarungu. Bermain bagi setiap individu merupakan suatu kebutuhan, bermain dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan dalam dirinya. Melalui bermain anak tunarungu memperoleh kesempatan menyalurkan perasaan yang tertekan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang ada dalam dirinya. Selanjutnya menurut Rushton & Kossyvaki, (2020) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Permainan memiliki dampak dalam proses pembelajaran, seperti : 1) Dapat meningkatkan kegembiraan dan kepuasan pada diri siswa dalam melakukan gerakan-gerakan untuk bermain dalam rangka mencapai kebugaran jasmaninya. 2) Memungkinkan siswa yang kurang terampil

berolahraga dan kurang menyenangi aktivitas gerak akan menyenangi kegiatan jasmani dan olahraga. 3) Mendorong siswa untuk belajar mengambil keputusan sendiri dalam waktu yang relatif sangat singkat. 4) Memberi peluang bukan hanya pada siswa putra tetapi juga siswi putri untuk dapat melakukan berbagai bentuk keterampilan dalam bermain atau berolahraga.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan secara sukarela dan tidak mengenal usia, bermain dapat dilakukan oleh setiap orang mulai usia dini sampai tua.

b. Teori Permainan

Beberapa teori permainan yang dikemukakan oleh Rushton & Kossyvaki, (2020) antara lain: (1) teori rekreasi: teori ini berasal dari Schaller dan Lazarus, keduanya ilmuwan bangsa jerman, yang berpendapat bahwa permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran atau beristirahat, (2) teori pelepasan: teori ini berasal dari Herbert Spencer, ahli pikir bangsa inggris, yang mengatakan bahwa dalam diri anak terdapat kelebihan tenaga. Sewajarnya anak harus mempergunakan tenaga itu melalui kegiatan bermain, (3) teori *atavistis*: teori dari Stanly Hall, psikolog Amerika yang berpendapat bahwa dalam perkembangannya, anak melalui seluruh taraf kehidupan manusia. Anak selalu mengulangi apa yang pernah dilakukan nenek moyangnya sejak dahulu sampai sekarang. Dalam permainan timbul bentuk-bentuk kelakuan seperti bentuk kehidupan yang pernah dialami nenek moyangnya. Teori ini disebut juga teori katasis, karena permainan dapat menyalurkan atau menghilangkan perasaan atau keinginan-keinginan yang

tidak sesuai dengan norma susila yang berlaku di masyarakat, (4) teori biologis: permainan merupakan tugas biologis dikemukakan oleh Karl Gross, karena permainan di kalangan anak-anak merupakan latihan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan, juga dapat dianggap sebagai latihan jiwa dan raga untuk kehidupan di masa yang akan datang, (5) teori psikologi dalam: teori dari Sigmund Freud dan Edler, menguraikan bahwa permainan merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di daerah bawah sadar, yang sumbernya dari dorongan nafsu berkuasa.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa teori bermain muncul karena adanya kebutuhan manusia untuk melakukan aktivitas bermain, kelebihan energi, warisan yang turun menurun, untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mengekspresikan diri. Setiap teori memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam mengungkap tentang awal mula munculnya permainan.

c. Manfaat Permainan

Permainan-permainan yang dilakukan oleh anak mendatangkan berbagai manfaat. Manfaat tersebut mencakup manfaat bagi perkembangan emosional, kognitif, afektif, sosial, fisik, perhatian, bahasa, dan lain-lain. Beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain (Van Engelen et al., 2021).

- 1) Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.

- 2) Aspek perkembangan motorik kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan keterampilan anak.
- 3) Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.
- 4) Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.
- 5) Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
- 6) Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.
- 7) Aspek ketajaman panca indra. Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal – hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.
- 8) Aspek perkembangan kreativitas. kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan kreativitas seseorang.

9) Terapi. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negatif menjadi positif dan lebih menyenangkan.

Manfaat permainan bagi anak dapat menjadi alat pendidikan yang utama, berikut kegunaan permainan yaitu:

- 1) Permainan merupakan alat penting untuk menumbuhkan sifat sosial untuk hidup bermasyarakat, karena dengan bermain anak dapat mengenal bermacam-macam aturan dan tingkah laku.
- 2) Permainan merupakan alat untuk mengembangkan bakat dan kreasi.
- 3) Permainan dapat menimbulkan berbagai macam perasaan, antara lain: perasaan senang melakukan permainan.
- 4) Permainan dilakukan bersama dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin karena anak harus mentaati peraturan.

d. Tujuan permainan

Tujuan permainan adalah untuk mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (Sandiwara), membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang dirumahnya. dalam melakukan permainan banyak hal-hal yang harus diperhatikan:

1) Ekstra energi

Untuk bermain diperlukan ekstra energi. Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Anak yang sehat memerlukan aktivitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenih.

2) Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya.

3) Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan perkembangannya anak. Orangtua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak.

4) Ruangan untuk bermain

Ruangan tidak usah terlalu lebar dan tidak perlu ruangan khusus untuk bermain. Anak bisa bermain di ruang tamu, halaman, bahkan di ruang tidurnya.

5) Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orangtuanya . cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam

menggunakan alat permainannya dan anak-anak akan mendapat keuntungan lebih banyak.

6) Teman bermain

Anak harus merasa yakin bahwa dia mempunyai teman bermain kalau dia memerlukan, apakah itu saudaranya, orangtuanya atau temannya. Karena kalau anak bermain sendiri, maka akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri. Bila kegiatan bermain dilakukan bersama orangtuanya, maka hubungan orangtua dengan anak menjadi akrab, dan ibu/ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak mereka secara dini.

Yuliani, (2011) menyatakan bahwa permainan yang dilakukan anak memiliki beberapa tujuan, berikut tujuan dari permainan:

- 1) Anak mengalami pengembangan sistem pemahaman situasi yang sedang terjadi untuk mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- 2) Anak mampu memposisikan pandangan orang lain melalui aturan dan menegosiasikan aturan permainan.
- 3) Anak menggantikan objek nyata dengan replika kemudian menggunakan objek yang berbeda.
- 4) Muncul sikap hati-hati dalam bermain.

3. Model Permainan Air dan Permaian Estafet Untuk Anak Tunarungu

a. Permainan Air

Hurwitz (2008) mengatakan anak penyandang cacat memerlukan pendidikan khusus dan layanan yang terkait dengan kebutuhan anak itu sendiri. Pendidikan khusus tidak harus selalu pada kelas khusus dan mengelompokan anak tetapi lebih pada pencapaian tujuan dari pendidikan itu sendiri. Ada banyak cara yang bisa dilakukan oleh pendidik agar tercapainya tujuan pembelajaran untuk anak salah satunya modifikasi pembelajaran dan sarana prasarana pembelajaran. Salah satunya cara untuk memodifikasi pembelajaran adalah dengan cara mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan bermain. Proses belajar dan latihan bagi anak adalah melalui aktivitas bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain sehingga pembelajaran motorik harus dirancang dalam suasana bermain dan kompetitif yang sifatnya rekreatif. Sebagian besar anak-anak terlibat dalam kegiatan olahraga untuk belajar keterampilan dan bersenang-senang. Proses pembelajaran motorik yang dirancang dan diterapkan dengan baik dapat menunjukkan bagaimana anak memperoleh keterampilan, jika waktu latihan disediakan dan tepat terstruktur (Van Engelen et al., 2021)

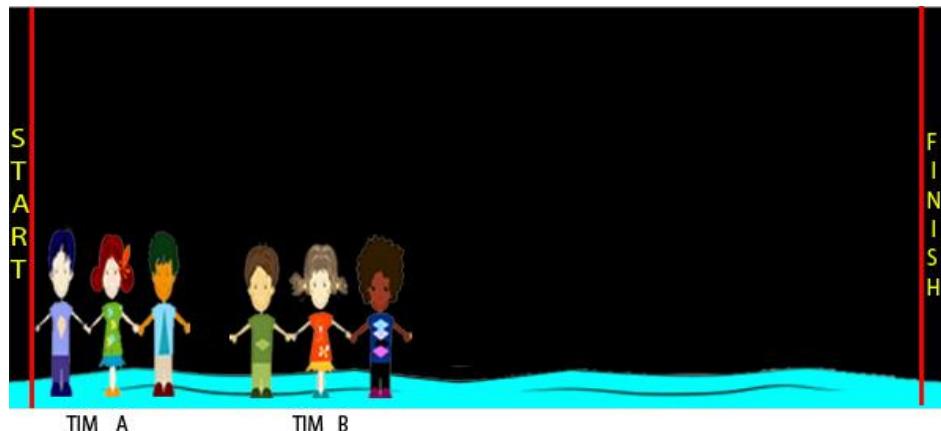
Verver et al., (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan jasmani disekolah bukan hanya untuk mengejar prestasi (aspek skill), tetapi menyalurkan dorongan-dorongan untuk aktif bermain. Van Engelen et al., (2021). menjelaskan bahwa permainan sebagai usaha untuk membantu anak Tunarungu agar dapat berkembang aspek fisik, intelektual, emosi dan

sosialnya secara optimal. Pendidikan untuk anak Tunarungu harus lebih menekankan kepada aspek permainan dari pada teknik cabang olahraganya, karena bermain adalah kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap manusia pada umumnya dan pada anak Tunarungu pada khususnya. Bermain merupakan aktivitas yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan kebugaran jasmani, membentuk kepribadian dan penemuan diri bagi siswa. Penekanan metode pembelajaran dengan bermain akan menjadikan mata pelajaran Pendidikan jasmani sesuatu yang sangat menyenangkan dan sangat menarik bagi siswa.

Salah satu modifikasi pembelajaran motorik kasar untuk anak tunarungu adalah dengan mengembangkan permainan air menggunakan model permainan air dari Rizki Setyawati (2016). Permainan air merupakan cara untuk menghasilkan produk permainan didalam air (kolam) yang bertujuan untuk melatih motorik kasar peserta didik. Dengan makin banyaknya model yang dapat dipergunakan proses transfer ilmu kepada siswa menjadi lebih efektif karena guru dapat memilih model yang sesuai diterapkan dengan kondisi sekolah dan siswa tidak merasa bosan dengan materi yang diajarkan. Dapat penulis simpulkan bahwasanya permainan air adalah salah satu bagian variasi dari model permainan yang efektif dalam melatih kemampuan motorik kasar peserta didik.

Berikut penjelasan materi dan tujuan model pembelajaran motorik kasar

1) Permainan Kereta Air



Gambar 1. Permainan kereta air

Tujuan permainan:

- 1) Melatih kemampuan berjalan di dalam air
- 2) Melatih kerjasama.
- 3) Melatih koordinasi.
- 4) Melatih keberanian dan disiplin.

Aturan keselamatan:

Permainan ini menggunakan kolam yang airnya setinggi pinggang anak.

Peralatan yang digunakan:

- 1) Tambang untuk membuat garis start dan finish.

Cara bermain:

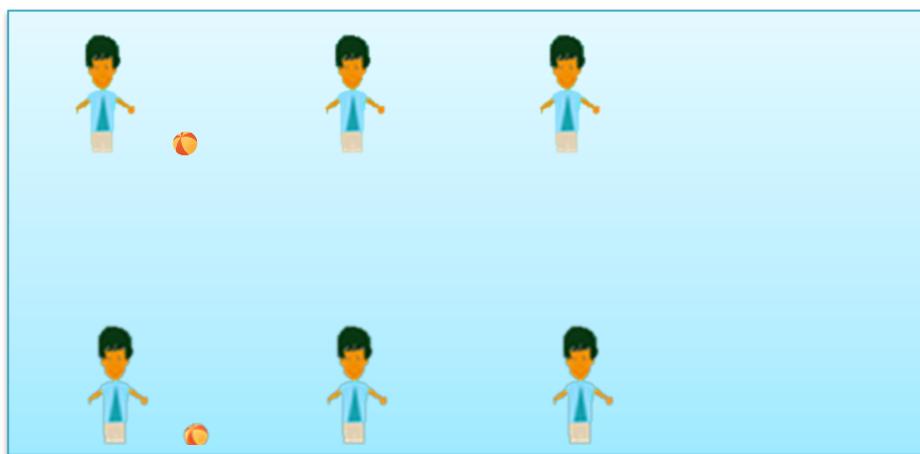
Sebelum permainan anak terlebih dahulu melakukan pemanasan.

Setelah masuk kedalam kolam guru memberikan penjelasan kepada anak.

Anak dibuat menjadi dua kelompok. Setelah itu anak ditarik berbaris dan saling berpegangan (memegang pinggang). Aturannya anak harus

berjalan secara lurus kearah garis finish yang sudah dibuat. Kelompok mana yang mencapai garis finish terlebih dahulu maka kelompok tersebut yang memenangkan permainan.

2) Menggiring Bola di Air



Gambar 2. Menggiring Bola di air

Tujuan permainan :

- 1) Melatih anak untuk berjalan didalam air
- 2) Melatih koordinasi.
- 3) Melatih konsentrasi

Peralatan yang digunakan:

- 1) Bola kecil
- 2) Tali

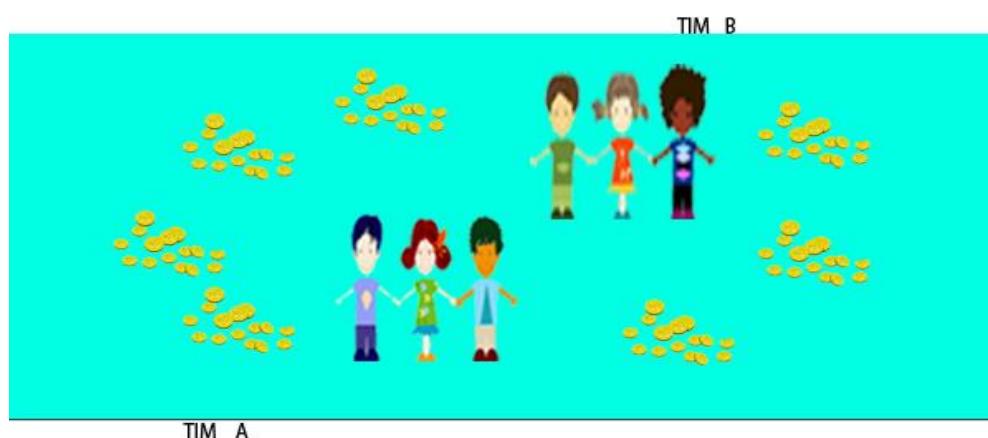
Aturan keselamatan :

Permainan ini dilakukan didalam kolam yang airnya setinggi pinggang anak.

Cara bermain:

Anak terlebih dahulu melakukan pemanasan, setelah itu guru memberitahukan cara bermainnya. Anak dibagi menjadi 2 tim. Caranya anak harus berjalan dan menggiring bola yang diletakkan di atas air menggunakan tangan secara estafet pada garis lurus. Tim yang berhasil menyelesaikan pertandingan terlebih dahulu adalah tim yang dinyatakan menang.

3) Permainan mencari harta karun



Gambar 3. Permainan mencari harta karun

Tujuan permainan:

- 1) Melatih anak berjalan didalam air
- 2) Melatih koordinasi mata
- 3) Melatih daya tahan anak didalam air
- 4) Melatih kerjasama

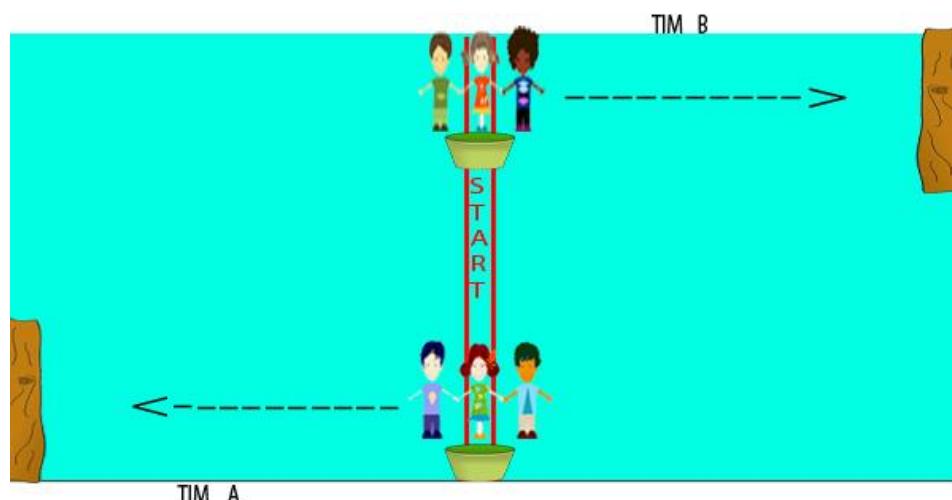
Alat yang digunakan:

Uang koin (uang receh)

Cara bermainnya:

Anak dibagi menjadi dua kelompok, kemudian uang receh tersebut kita sebar didalam kolam renang. Peraturannya setiap anak dalam kelompok tidak harus memegang anggota kelompoknya. Saat mengambil harta karun setiap anggota kelompok tidak boleh terlepas satu sama lain. Anak yang berhasil mengumpulkan uang koin paling banyak itu yang dinyatakan menjadi pemenangnya.

4) Permainan Menyamakan Gambar



Gambar 4. Permainan menyamakan gambar

Tujuan permainan:

- 1) Melatih anak berjalan didalam air
- 2) Melatih kecepatan anak
- 3) Melatih intelegensi anak
- 4) Melatih koordinasi

Alat yang digunakan:

- 1) Tambang untuk garis start

- 2) *Sterofoam* untuk menempel gambar
- 3) Kertas dengan berbagai macam gambar binatang
- 4) Paku dan lakban untuk menempelkan gambar

Cara bermainnya:

Garis start berada pada ujung kolam kolam. Bagian kanan untuk tim a dan bagian kiri untuk tim b. Dibagian ujung kolam yang lain diberikan bak berisikan gambar-gambar yang nantinya digunakan oleh anak untuk menyamakan gambar yang disuruh oleh guru. Anak harus mencari gambar yang akan dicari kemudian anak harus menempelkan pada *sterofoam*. Setelah sampai dilanjutkan dengan teman satu timnya dengan terlebih dahulu mereka melakukan tos (salaman) selanjutnya mencari gambar yang sama kembali

b. Permainan Estafet Dingklik

Estafet adalah sebuah latihan yang dilakukan dengan cara memberikan tongkat dari satu tempat ke tempat lainnya. Permainan estafet ini dilakukan secara berkelompok yang biasanya terdiri dari 3-5 orang pemain. Wiarto (2013), Pelaksanaan estafet harus dalam bentuk kelompok. Kerjasama antar anggota dalam kelompok sangat dibutuhkan dalam bermain estafet. Setiap anggota dari semua kelompok harus memahami aturan yang berlaku saat permainan. Jika salah satu anggota kelompok kurang bahkan tidak memahami aturan yang ada, maka permainan pun akan terhambat.

Aktivitas ini membutuhkan sedikit peralatan dan dapat dipraktekkan di dalam maupun luar ruangan. Estafet adalah salah satu permainan aktif

seperti permainan lari bersambung dengan membawa tongkat estafet, pelari pertama yang membawa tongkat estafet memberikan kepada pelari selanjutnya (Eni Ernawati & Dian, 2015). Adrya Buaan et al., (2015) menjelaskan bahwa estafet merupakan aktivitas fisik berupa berlari yang dilaksanakan secara berantai dan dilakukan secara berkelompok, tiap kelompok terdiri dari lima orang atau lebih, masing-masing kelompok berkompetisi menyelesaikan lintasan pada lari estafet.

Arti (2015) menyatakan bahwa Permainan estafet adalah suatu permainan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan serta keterampilan anak dalam mengalihkan suatu benda dari anak yang satu ke anak yang lain. Sujiono et al., (2008) menyatakan bahwa bermain estafet atau beranting merupakan pengembangan gerakan lari yang banyak dilakukan di pendidikan prasekolah.

Estafet merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan apalagi kegiatan tersebut dilakukan oleh anak-anak. Permainan estafet tidak memerlukan peralatan terlalu banyak. Guru dalam hal ini dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di sekeliling anak sebagai objek dalam permainan estafet. Jika sekolah memiliki ruangan yang cukup luas, maka permainan estafet dapat dilakukan didalam ruangan namun jika tidak, guru dapat mengajak anak-anak untuk dapat bermain diluar ruang kelas yang lebih lapang. Kompetisi antar tim yang ada dalam permainan ini dapat mengajarkan anak akan arti nilai kerjasama serta lapang dada dan toleransi untuk menerima kekalahan dan kemenangan saat bermain.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwasanya bermain estafet merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Bermain estafet dilakukan dengan cara berkompetisi atau berlomba dalam memindahkan tongkat atau benda lainnya dari satu tempat ke tempat lain yang dilakukan dalam bentuk kelompok minimal lima orang. Bermain estafet dapat mengembangkan kemampuan motorik dan kemampuan sosial anak. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa bermain estafet mampu meningkatkan kemampuan motorik anak.

Dingklik merupakan tempat duduk seseorang yang terbuat dari kayu panjang yang diberi dua kaki (Asih, 2011) . Orang jawa biasanya menyebutnya dengan sebutan *dingklik*. *Dingklik* adalah dudukan dari kayu yang diberi dua kaki (Kalsum, 2007). Dari pendapat tersebut, maka yang dimaksud dengan *dingklik* yaitu dudukan yang tebuat dari kayu yang diberi dua kaki.

Dari pengertian permainan estafet dan *dingklik* maka dapat penulis simpulkan bahwa bermain dengan estafet *dingklik* adalah kegiatan yang dilakukan secara bergantian dengan memberikan sebuah alat yang tebuat dari dudukan kayu yang mempunyai dua kaki dari satu orang ke orang yang lainnya yang membuat hati dan perasaan senang yang mana kegiatan tersebut penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

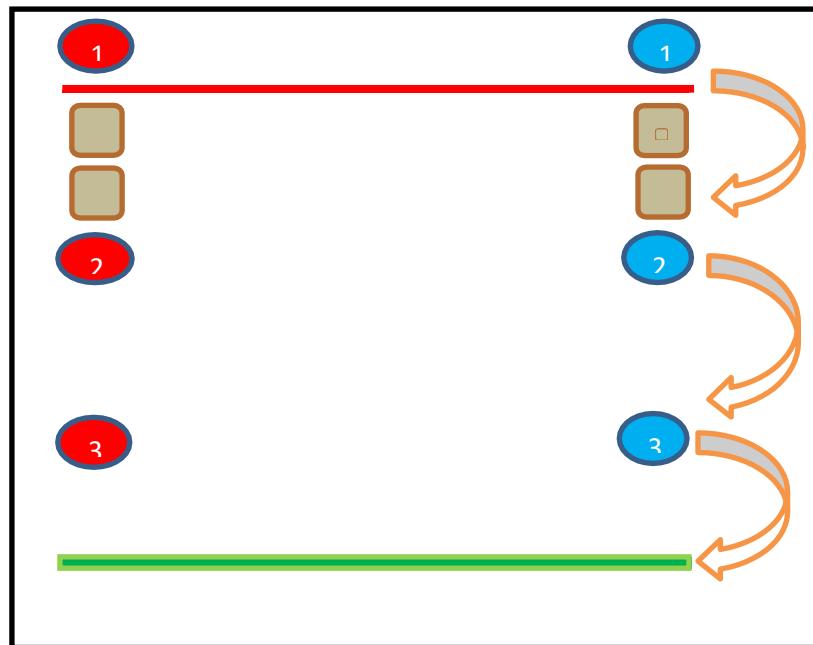
Dalam kegiatan bermain ini, *dingklik* (dudukan kayu dengan dua kaki) ini terbuat dari kayu yang ringan dengan ukuran panjang 30 cm. Lebar 20

cm, dan tinggi 5 cm. Yang mana *dingklik* ini mampu menumpu dua kaki seorang anak. Karena dalam kegiatan bermain dengan estafet *dingklik* ini kegiatan yang dilakukan anak yaitu berjalan dengan menumpu *dingklik* tersebut dengan menggunakan 2 *dingklik* secara bergantian antara *dingklik* yang satu dengan *dingklik* yang satunya lagi. Dalam kegiatan bermain ini dalam satu kelompok terdiri dari 3 anak. dan jarak masing-masing anak yaitu 3m. Sehingga nantinya *dingklik* akan diberikan dari anak dibagian no 1 kepada anak no 2 dan anak no 3. Untuk menunjang kegiatan bermain ini maka dibutuhkan tempat yang luas atau sebuah halaman sekolah.

Bermain estafet *dingklik* adalah berjalan di atas dudukan kayu yang mempunyai dua kaki yang berbentuk persegi panjang yang beratnya disesuaikan dengan anak yang dengan ukuran 30 x 20 x 5 (cm). Kursi ini biasanya terbuat dari kayu. Sering dijumpai di dapur-dapur. Orang jawa biasa menyebutnya dengan sebutan *dingklik*. Estafet *dingklik* ini cara melakukannya yaitu:

- 1) Satu kelompok terdiri dari 3 – 5 anak.
- 2) Setiap anak berdiri di sebuah titik yang sudah ada. Jarak tiap masing-masing anak yaitu 3m.
- 3) Anak yang berada di garis start setelah mendengar aba-aba langsung berjalan menuju anak berikutnya dengan menggunakan *dingklik* tersebut. *dingklik* itu ada dua, dan setiap anak berjalan dengan menggunakan *dingklik* tersebut untuk memberikan *dingklik* tersebut kepada anak berikutnya.

- 4) Dan yang dapat menyelesaikan permainan ini paling awal, maka menjadi pemenangnya.



Gambar 5. Prosedur bermain dengan estafet dingklik

Keterangan Gambar:

1 1 : Anak

— : Garis Start

— : Dingklik

— : Garis Finish

4. Hakikat Kemandirian

a. Pengertian Kemandirian

Kata mandiri sering kita dengar di masyarakat dalam kehidupan kita sehari-hari, kata mandiri juga sering di sama artikan dengan kata kemandirian. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, mandiri diartikan sebagai keadaan yang dapat menjadikan individu berdiri sendiri. Sedangkan kemandirian merupakan hal atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Astiati dan Subroto (Wiyani, 2014) menjelaskan bahwa kemandirian merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan segala sesuatunya sendiri, baik yang terkait dengan aktivitas bantu diri maupun aktivitas dalam kesehariannya tanpa tergantung pada orang lain.

Orang mandiri adalah orang yang tidak bergantung pada lingkungan tetapi justru bergantung pada potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Pendapat tersebut mengandung arti bahwa siswa mandiri adalah siswa yang memiliki sikap mental yang bertumpu pada potensi dan kemampuannya sendiri tanpa bergantung dengan orang lain. Kemandirian dapat diartikan sebagai salah satu ciri sikap mental untuk memiliki harapan sukses dalam kehidupannya dan melakukan sesuatu sebaik mungkin melalui kegiatan produktif dengan adanya keberanian mengambil resiko yang rasional dan telah diperhitungkan. Menumbuhkan kemandirian pada individu sejak usia dini sangatlah penting karena dengan memiliki kemdirian sejak dini, anak akan terbiasa mengerjakan kebutuhan sendiri. Chen et al., (2019) menyatakan

bahwa secara naluriah, anak mempunyai dorongan untuk berkembang dari posisi dependent (ketergantungan) ke posisi independen (bersikap mandiri). Anak yang mandiri akan bertindak dengan penuh rasa percaya diri dan tidak selalu mengandalkan bantuan orang dewasa dalam bertindak. Schroeder et al., (2020) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan kemadirian adalah kemampuan individu untuk memutuskan sendiri dan tidak terus menerus berada di bawah kontrol orang lain.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa pakar di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa anak yang mandiri adalah anak yang mampu melakukan aktivitasnya sendiri tanpa banyak bergantung kepada orang lain.

b. Kriteria Kemandirian

Seseorang memiliki kemandirian tinggi bila dalam diri orang tersebut terdapat ciri-ciri kehidupan mandiri “*activity of daily living*”, aktivitas bermain dan aktivitas kreatif dalam melakukan pekerjaan. Dengan penjelasan sebagai berikut.

- a. *Activity of daily living* adalah suatu aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari, misalnya makan, minum, berpakaian, mandi, berias dan sebagainya.
- b. Aktivitas bermain adalah suatu kegiatan yang ada hubungannya dengan permainan yang mempunyai tujuan agar anak dapat menyalurkan emosinya sekaligus dapat terhibur, sebab bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak.

c. Aktivitas kreatif dalam melakukan pekerjaan merupakan hal yang penting bagi anak, karena dalam melakukan pekerjaan terdapat nilai-nilai kehidupan.

c. Ciri-ciri Kemandirian

Ciri-ciri dari kemandirian sebagai berikut:

- 1) Mampu bekerja keras dan bersungguh-sungguh serta berupaya memperoleh hasil sebaik-baiknya.
- 2) Dapat bekerja secara teratur.
- 3) Bekerja sendiri secara kreatif tanpa menunggu perintah dan dapat mengambil keputusan sendiri.
- 4) Tanggung jawab terhadap perubahan yang terjadi di lingkungan sehingga tidak kaku dengan lingkungan barunya.
- 5) Ulet dan tekun bekerja dan tidak mengenal lelah.
- 6) Mampu bergaul dan berprestasi dalam kegiatan dengan jenis kelamin lain.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemandirian

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemandirian adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, meliputi; umur, jenis kelamin, keadaan fisik, serta intelektensi.
- 2) Faktor eksternal meliputi; faktor lingkungan baik itu lingkungan sosial maupun non social.

e. Dimensial Kemandirian

Egert et al., (2022) menjelaskan bahwa ada tiga dimensi kemandirian yaitu:

1. *Emotional*

Kemandirian emosional merupakan aspek kemandirian yang menyatakan perubahan kedekatan hubungan emosional antar individu. Seperti hubungan emosional antara individu, seperti hubungan emosional antara remaja dengan ibunya dan hubungan emosional antara remaja dengan ayahnya. Egert et al., (2022) membagi kemandirian emosional menjadi empat komponen yaitu :

1. *De-idealizer* yaitu remaja mampu memandang orangtunya sebagaimana adanya, maksudnya tidak memandangnya sebagai orang yang idealis dan sempurna yang dapat melakukan kesalahan.
2. *Seeing parents as people* yaitu remaja mampu memandang orangtua mereka seperti orang dewasa lainnya yang dapat menempatkan posisinya sesuai situasi dan kondisi.
3. *Non dependency*, atau suatu tingkat dimana remaja lebih bersandar pada kemampuan dirinya sendiri, dari pada membutuhkan bantuan pada orangtuanya mereka tetapi tidak sepenuhnya lepas dari pengaruh orangtuanya.
4. *Individuated*, mampu dan memiliki kelebihan secara pribadi untuk mengatasi masalah didalam hubungan dengan orangtua. Remaja percaya bahwa ada sesuatu tentang remaja tersebut yang tidak diketahui oleh orangtuanya.

2. Behavior

Kemandirian perilaku berarti “bebas” untuk berbuat atau bertindak sendiri tanpa terlalu bergantung pada bimbingan orang lain. Kemandirian perilaku mencakup kemampuan untuk meminta pendapat orang lain jika diperlukan, menimbang berbagai pilihan yang ada dan pada akhirnya mampu mengambil kesimpulan untuk suatu keputusan yang dapat dipertanggung jawabkan. Egert et al., (2022) menyatakan bahwa ada tiga domain kemandirian perilaku pada remaja, yaitu:

1. *Change in decision-making abilities* yaitu perubahan dalam kemampuan untuk mengambil keputusan, dengan indikator meliputi:
 - a) Remaja menyadari resiko yang timbul .
 - b) Remaja menyadari konsekuensi yang muncul kemudian .
 - c) Remaja dapat menggunakan orang tua, teman atau ahli sebagai konsultasi.
 - d) Remaja dapat merubah pendapatnya karena ada informasi baru yang dianggap sesuai.
 - e) Remaja menghargai dan berhati-hati terhadap saran yang diterimanya.
2. *Changes in susceptibility to the influence* yaitu perubahan remaja dalam penyesuaian terhadap kerentanan pengaruh-pengaruh dari luar, remaja menghabiskan banyak waktu diluar kelurga sehingga nasehat dan pendapat dari teman dan orang dewasa lainnya sangat penting, remaja mampu mempertimbangkan alternatif dari tempat kapan harus meminta saran dari orang lain.

3. *Changes in feelings of self-reliance* yaitu perubahan dalam rasa percaya diri, remaja mencapai kesimpulan dengan rasa percaya diri, remaja mampu mengekspresikan rasa percaya diri dalam tindakan-tindakannya.

c. *Value*

Valeu autonomy menunjuk kemampuan seseorang untuk mengambil keputusan-keputusan dan menetapkan pilihan yang lebih berpegang atas dasar prinsi-prinsi individual yang dimilikinya, dari pada mengambil prinsi-prinsip dari orang lain. Dengan kata lain bahwa *valeu autonomy* menggambarkan kemampuan remaja untuk bertahan pada tekanan apakah akan mengikuti seperti permintaan orang lain yang dalam arti ia memiliki seperangkat prinsip tentang benar atau salah, tentang apa yang penting dan tidak penting. Perkembangan *value autonomy* dapat dilihat dari *moral development, political thinking* dan *religious belief* pada masa remaja.

1. *Moral development* berkaitan dengan bagaimana individu berpikir tentang dilema moral yang sedang terjadi dan bagaimana mereka bertindak dalam situasi tersebut. Apabila dikaitkan dengan perilaku menolong, individu bersedia menolong sesama. Pada tahap perkembangan moral Chen et al., (2019) menjelaskan bahwa remaja berada pada tahap *postconventional moral reasoning* dimana peraturan pada masyarakat dipandang lebih pada subjektif dan relatif bukan yang absolut dan terdefenisi. *Postconventional thinking* itu lebih luas tidaksebatas berorientasi pada peraturan yang berlaku pada masyarakat dan prinsip lebih abstrak. Menyadari adanya konflik dengan

moral standar yang berlaku dan padat membuat penilaian berdasarkan pada kebenaran, kejujuran dan keadilan.

2. *Political thinking*, berkaitan dengan bagaimana remaja menjadi mampu berpikir lebih abstrak (misalkannya pada saat ditanya apa tujuan hukum, remaja mungkin akan menjawab untuk memberikan kenyamanan, untuk menuntun orang sehingga tidak sebatas pada untuk membuat orang menuntun orang sehingga tidak sebatas pada untuk membuat orang tidak membutuhkan, mencuri), berkurangnya otoritas dan tidak kaku pada pihak yang berkuasa sehingga lebih bersifat fleksibel (ketika ditanya apa yang harus dilakukan saat tidak bekerja sesuai dengan yang direncanakan, maka remaja akan menjawab bahwa hukum tersebut butuh kaji ulang dan jika perlu untuk diamankan tidak sebatas memaksa dengan keras pada hukum tersebut), serta meningkatnya penggunaan prinsip (seperti kebebasan mengemukakan pendapat , persamaan hak,dan memberikan kebebasan).

3. *Religious belief*, sama seperti moral dan political belief menjadi lebih anstrak, lebih prinsip dan lebih bebas. Kepercayaan remaja menjadi lebih berorientasi pada spiritual dan ideologis tidak sebatas pada ritual biasa dan bukan hanya mengamati kebiasaan pada agama. Berdasarkan uraian diatas maka dimensi-simensi kemndirian iti adalah *emotional autonomy* yaitu kemandirian yang menyatakan perubahan kedekatan hubungan emosional antara individu, seperti hubungan emosional antara remaja dengan ibunya dan hubungan emosional antra remaja dengan ayahnya, *behavioral aitonomy* yaitu “bebas” untuk berbuat atau bertindak sendiri pada bimbingan orang

lain. Kemandirian perilaku mencakup kemampuan untuk meminta pendapat orang lain jika diperlukan, menimbang berbagai pilihan yang ada dan pada akhirnya mampu mengambil kesimpulan untuk suatu keputusan yang dapat dipertanggung jawabkan, tetapi bukan lepas dari pengaruh orang lain, sedangkan *value autonomy* yaitu kempuan remaja untuk bertahan pada tekanan apakah sesuai dengan permintaan maupun ajakan orang lain, dalam arti ia memiliki seperangkat prinsip tentang benar atau salah, tentang apa yang penting dan tidak penting yang dilihat dari *moral development, political thinking* dan *religious belief*.

5. Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan dimiliki oleh setiap orang, namun dengan kapasitas berbeda-beda. Ada sejumlah orang yang sangat pintar menulis (mengarang), cepat memahami sesuatu, terampil membuat barang yang bagus, cepat memahami keinginan orang lain, mampu melihat penyebab suatu masalah, mampu bekerja sama dengan orang lain.

Kreitner (2014) mengemukakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah tanggung jawab karakteristik yang luas dan stabil untuk kinerja maksimal seseorang pada tugas fisik dan mental. Subkhi (2013) bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melaksanakan beberapa kegiatan dalam suatu pekerjaan.

Kemampuan merupakan segala potensi yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan tugas seseorang tersebut, baik itu tugas fisik maupun tugas

psikis. Kemampuan seseorang berkembang sesuai dengan apa yang dikembangkannya. Kemampuan apapun sangatlah penting untuk diasah mengingat satu kemampuan dengan kemampuan lain yang ada dalam diri saling berhubungan dengan didukung motorik.

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar, atau seluruh anggota tubuh, dan ini diperlukan agar anak dapat agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya (Musfiroh, 2010).

Wiyani (2015) menyatakan bahwa motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras, perbesaran dan penguatan otot-otot badan tersebut menjadikan keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks. Motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan usia balita, yaitu diawali dengan kemampuan berjalan, lari, lompat, lalu melempar dan yang menjadi modal dasar untuk perkembangan ini ada tiga dan berkaitan dengan sensoris utama, yaitu keseimbangan (vestibuler), rasa sendi (propriosepti), dan raba (taktil). Menurut Cerika (2013), menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh seperti berjalan dan melompat.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat penulis simpulkan yang dimaksud dengan kemampuan motorik kasar adalah potensi dalam gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot untuk

untuk melakukan suatu aktivitas tubuh.

a. Aspek Kemampuan Motorik Kasar

Aspek kemampuan motorik kasar pada anak usia dini terdiri dari 3 gerakan dasar yaitu disebut gerak Fundamental (Cerika, 2013), antara lain sebagai berikut :

- a. Kemampuan Lokomotor yaitu meliputi gerak tubuh yang berpindah tempat.
- b. Kemampuan Non Lokomotor yaitu menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam ditempat.
- c. Kemampuan Manipulatif yaitu meliputi penggunaan serta pengontrolan gerakan otot-otot kecil yang terbatas, terutama yang berada di tangan dan kaki.

Aspek kemampuan motorik kasar melibatkan aspek *neurologis* (Dewi, 2012), yaitu:

a. Kematangan syaraf

Pada waktu anak dilahirkan hanya memiliki otak seberat 2,5% dari berat otak orang dewasa. Syaraf-syaraf yang ada di pusat susunan syaraf belum berkembang dan berfungsi sesuai perkembangannya. Sejalan dengan perkembangan fisik dan usia anak, syaraf-syaraf yang berfungsi mengontrol gerakan motorik mengalami proses kematangan syaraf (*neurological maturation*). Pada anak usia 5 tahun syaraf-syaraf yang berfungsi mengontrol gerakan motorik sudah mencapai kematangannya dan menstimulasi berbagai

kegiatan motorik yang dilakukan anak secara luas. Otak besar yang mengontrol gerakan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat dan berlutut.

b. Sistem saraf

Sistem saraf merupakan salah satu sistem organ yang ada di tubuh manusia. Layaknya sebuah sistem jaringan komunikasi, sel sel saraf di setiap bagian dari tubuh memainkan peran dalam proses menanggapi rangsangan dan pengendalian otot-otot tubuh. Sistem saraf dibina lebih dari 80 jaringan saraf utama. Setiap jaringan saraf tersusun atas 1 juta neuron, yaitu unit fungsional sistem saraf (sel-sel saraf). Neuron atau sel saraf memiliki bagian-bagian sel yang berebedadengan tipe sel lainnya.

Dari pendapat tersebut, maka dapat penulis simpulkan bahwa aspek kemampuan motorik kasar yaitu melibatkan lokomotor, nonlokomotor, manipulatif, kematangan syaraf dan sistem syaraf

b. Tujuan Kemampuan Motorik Kasar

West, (2019) menyatakan, bahwa tujuan kemampuan motorik kasar anak usia dini yaitu mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerja sama, mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Winders et al., (2019) menyatakan bahwa tujuan dari pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini dibagi menjadi lima yaitu;

Mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerja sama, mampu berperilakudisiplin, jujur, dan sportif.

Vervloed et al., (2020) menyatakan bahwa Penguasaan keterampilan harus tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu, sejauh mana anak tersebut mampu menyelesaikan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu.

Dari beberapa pendapat tersebut tujuan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini adalah untuk meningkatkan kemampuan gerak anak dalam menyelesaikan tugas motorik dengan benar, menjadi kesehatan dan juga untuk menanamkan sikap percaya diri, mandiri, disiplin, jujur dan sportif.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar

West, (2019) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan fisik motorik pada anak, sebagai berikut:

1. Faktor keluarga

Fisik motorik anak akan berkembang baik apabila orangtua aktif mememberikan stimulasi sejak dini. Namun bila orang tua yang sibuk bekerja dan tidak memiliki cukup waktu untuk memberikan stimulasi fisik kepada anak. anak cenderung berdiam diri di rumah, hanya menonton TV atau sering digendong oleh pengasuhnya. Akibatnya, fisik motorik anak kurang berkembang optimal.

2. Faktor lingkungan

Lingkungan yang mendukung anak untuk berlatih fisik dan memiliki fasilitas untuk bermain dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik pada anak.

Soejatiningsih (2012) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak secara garis besarnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak yaitu:

a. Faktor Genetik

Faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak.

b. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan.

Rahyubi (2016) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang berpengaruh pada kemampuan motorik individu. Faktor-faktor ini antara lain:

a. Perkembangan sistem saraf

Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik karena sistem saraflah yang mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.

b. Kondisi fisik

Karena perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik tentu saja sangat berpengaruh pada perkembangan

motorik seseorang. Seorang yang normal biasanya perkembangan motoriknya kan lebih baik dibandingkan orang lain yang memiliki kekurangan fisik.

c. Motivasi yang kuat

Seseorang yang punya motivasi yang kuat untuk menguasai keterampilan motorik tertentu biasanya telah punya modal besar untuk meraih prestasi.

d. Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung dan kondusif. Lingkungan disini bisa berarti fasilitas, peralatan, sarana, dan prasarana. Bisa juga berarti lingkungan tempat beraktivitas dan juga disekitar tempat aktivitas yang baik dan kondusif.

e. Aspek psikologis

Aspek psikologis, psikis, dan kejiwaan sudah barang tentu sangat berpengaruh pada kemampuan motorik. Hanya seseorang yang kondisi psikologisnya baiklah yang mampu meraih keterampilan motorik yang baik pula.

f. Usia

Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang. Seorang bayi, anak-anak, remaja, dewasa, dan tua tentu saja punya karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula.

g. Jenis kelamin

Dalam keterampilan tertentu, misalnya olahraga, faktor jenis kelamin cukup berpengaruh. Dalam beberapa cabang olahraga seperti renang, bulu tangkis, volley, tenis, sepak boal, tinju, karate, dan masih banyak lagi, seorang laki-laki tentu lebih kuat, lebih cepat, lebih terampil, dan lebih gesit dibandingkan perempuan.

h. Bakat dan potensi

Bakat dan potensi juga berepengaruh pada usaha meraih keterampilan motorik. Misalnya, seseorang mudah diarahkan untuk menjadi pesepakbola andal jika dia punya bakat dan potensi sebagai pemain bola. Begitu juga pada bidang keterampilan motorik lainnya.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar yaitu faktor gizi, faktor genetik, faktor kesehatan, faktor lingkungan, faktor status sosial, faktor ekonomi, dan faktor pendidikan.

d. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Bakke et al., (2019) menyatakan bahwa unsur motorik kasar adalah kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan. Adapun penjelasan dari beberapa faktor tersebut sebagai berikut:

1. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak akan mengalami kesulitan untuk melakukan aktivitas bermain seperti berjalan, melompat

ataupun berlari,

2. Koordinasi adalah suatu gerakan dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan antara otot dengan sistem syaraf. Misalnya saat anak melakukan kegiatan melempar harus terdapat koordinasi seluruh tubuh yang terlibat,
3. Kecepatan adalah keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu,
4. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi,
5. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain.

Sukadiyanto (2010) menyatakan bahwa unsur-unsur motorik kasar adalah :

- a. Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerak atau serangkaian gerak secepat mungkin sebagai jawaban terhadap rangsangan.
- b. Fleksibilitas adalah luas gerak suatu persendian atau beberapa persendian.
- c. Koordinasi adalah kemampuan otot dalam mengontrol gerak dengan tepat agar dapat mencapai suatu tugas fisik khusus.
- d. Kekuatan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi beban atau tahanan.

- Ventura et al., (2020) menyatakan bahwa unsur motorik kasar adalah :
- a. Kekuatan (*Strength*) adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong, atau menarik beban,
 - b. Daya tahan (*endurance*) adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan,
 - c. Kecepatan dapat diberikan dengan kegiatan latihan yang serba cepat, seperti lari dengan jarak pendek,
 - d. Kelincahan (*agility*) adalah kemampuan seseorang bergerak secara cepat misalnya melakukan gerak perubahan arah secara cepat, berlari cepat kemudian berhenti secara mendadak dan kecepatan bereaksi,
 - e. Kelentukan (*flexibility*) adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang geraknya,
 - f. Fleksibilitas seseorang ditentukan oleh kemampuan gerak sendi-sendi.
 - g. Makin luas ruang gerak sendi-sendi makin baik fleksibilitas seseorang,
 - h. Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perceptual pola-pola gerak.
 - i. Ketepatan dapat dilakukan melalui kegiatan seperti melempar bola kecil ke sasaran tertentu,

- j. Keseimbangan dibedakan menjadi dua yaitu keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka unsur-unsur kemampuan motorik kasar adalah :

- a. Koordinasi yaitu kemampuan otot dalam mengontrol gerak dengan tepat agar dapat mencapai suatu tugas fisik khusus.
- b. Kecepatan yaitu keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu.
- c. Keseimbangan yaitu keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.
- d. Kekuatan yaitu kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi beban atau tahanan
- e. Daya tahan yaitu kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan.

e. Gangguan perkembangan motorik pada anak tunarungu

Ventura et al., (2020) menyatakan bahwa gangguan perkembangan motorik sering diperlihatkan dalam bentuk adanya gerakan melimpah (*overflow movements*) (ketika anak ingin menggerakkan tangan kanan, tangan kiri ikut bergerak tanpa sengaja), kurang koordinasi dalam aktivitas motorik, kesulitan dalam koordinasi motorik halus (*fine-motor*), kurang dalam penghayatan tubuh (*bodyimage*), kekurangan pemahaman dalam hubungan keruangan atau arah, dan bingung lateralitas (*confused laterality*). Berbagai gejala gangguan perkembangan motorik tersebut sering dengan mudah dapat

dikenali pada saat anak berolahraga, menari, atau belajar menulis. Gangguan perkembangan motorik dapat menyebabkan kesulitan belajar. *Perseptual motor* merupakan interaksi dari berbagai macam saluran persepsi dengan aktivitas motorik. Dalam proses belajar motorik, beberapa saluran sensasi atau persepsi terintegrasi satu sama lain dan terkait dengan aktivitas motorik, yang pada gilirannya menyediakan informasi balikan untuk mengoreksi persepsi. Dengan demikian, misalnya anak dapat merasakan lantai yang miring, memiliki kesadaran tubuh untuk mengubah posisi dan keseimbangan, dan melihat lantai dan kaitannya dengan objek-objek yang lain berubah posisi.

Sensorimotor adalah gabungan antara masukan sensasi (*input of sensations*) dengan keluaran aktivitas motorik (*output of motor activity*). Bakke et al., (2019) menjelaskan bahwa sensasi (*sensation*) adalah proses dirasakan dan dialaminya energi rangsangan tertentu oleh indra kita. Adanya sensasi tersebut menunjukkan adanya suatu proses yang terjadi di dalam sistem saraf pusat. Manusia memiliki enam indra sebagai saluran penerima data kasar dari lingkungannya, yaitu penglihatan (*visual*), pendengaran (*auditory*), perabaan (*tactile*), kinestetik (*kinesthetic*), penciuman (*olfactory*), dan pengecap (*gustatory*).

Ventura et al., (2020) berpendapat bahwa, Pentingnya permainan gerak dalam membantu anak yang memiliki masalah belajar dan aktivitas gerakan dapat memberikan suatu pengalaman sensoris yang dapat meningkatkan prestasi belajar anak secara umum di kelas. Memberikan beberapa contoh tentang pendidikan jasmani dapat dikaitkan dengan belajar di kelas. Sebagai

contoh, perhatian anak dapat diperpanjang melalui berbagai permainan dan aktivitas jasmani dengan harapan meningkatkan perhatian anak terhadap pelajaran akademik. Kemampuan memainkan suatu jenis permainan dapat meningkatkan konsep diri, penerimaan sosial oleh teman, dan kinerja akademik. Aktivitas motorik seperti bersepeda, memainkan suatu jenis permainan, dan menari, menandai kemunculan berbagai taraf perkembangan.

Rahayu (2014) menjelaskan tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran sehingga menghalangi keberhasilan siswa untuk memproses informasi bahasa melalui indra pendengaran dengan atau tanpa alat bantu pendengaran. Kurangnya input pendengaran dari awal menyebabkan terlambatnya motorik pada anak yang mengalami kesulitan mendengar ataupun anak-anak yang tuli. Anak tunarungu secara signifikan mempunyai kemampuan yang sangat kurang dalam keseimbangan dibandingkan dengan anak yang tidak mengalami gangguan dalam pendengarannya.

B. Penelitian Yang Relavan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suhartini, B., dengan judul “Merangsang Motorik Kasar Anak Tunarungu Kelas Dasar Sekolah Luar Biasa Melalui Permainan”. 2011. Tujuan penelitian ini adalah untuk merangsang motorik kasar pada anak-anak tunarungu agar berkembang lebih maksimal jika ditunjang dengan proses gerak yang benar. Salah satu cara merangsang motorik kasar anak tuna rungu dilakukan dengan permainan hijau hitam. Tentu saja permainan untuk anak tuna rungu sedikit berbeda dari permainan

gerak anak normal. Permainan pada anak tuna rungu disesuaikan dengan kondisi panca indera yang masih dapat berfungsi. Permainan untuk merangsang motorik anak tuna rungu dilakukan dengan permainan hijau hitam yang menggunakan suara, misalnya bendera atau tanda yang lain, dan dimodifikasi dengan aba-aba menggunakan isyarat-isyarat yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan, dan dengan peraturan yang jelas dan sederhana.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah terletak pada variabel terikat yaitu kemampuan motorik kasar anak tunarungu. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunarungu melalui suatu permainan, dalam hal ini permainan yang digunakan adalah permainan air. Penelitian yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kemampuan anak tunarungu. Permainan-permainan ini juga memberi kontribusi besar terutama pengembangan motorik kasar anak tunarungu.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah terletak pada variabel atributnya, pada penelitian yang akan dilakukan terdapat variabel atribut yaitu kemandirian anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Azmi dengan judul “Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu di SLB B Karnnamanohara Sleman”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei dengan teknik tes. Populasi penelitian ini adalah siswa SLB B

Karnnamanohara Sleman yang berjumlah 30 siswa. Sample diambil secara *Purposive Sample* sebanyak 15 anak. Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui tes, tes untuk kemampuan motorik kasar terdiri atas tes berjalan di atas garis lurus sejauh 5 meter, tes lari menghindari 5 buah rintangan sejauh 15 meter, tes berdiri di atas satu kaki selama 10 detik, tes melompat dari atas balok setinggi 15 cm, tes meloncat dari atas balok setinggi 15 cm. Pada saat ujicoba data didapatkan validitas tes motoric kasar anak tunarungu sedang adalah 0,779 dan untuk reliabilitasnya adalah 0,888. Dari tes motorik kasar anak tunarungu sedang usia 4-6 tahun didapatkan hasil yaitu, kemampuan motorik kasar anak tunarungu sedang dengan kategori baik (B) sebanyak 14 anak (93,30%), kategori cukup (C) sebanyak 1 anak (6,7%), dan kategori kurang (K) tidak ada (0%). Dari sini peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak tunarungu sedang usia 4-6 tahun di SLB B Karnnamanohara Sleman, masuk dalam kategori baik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah terletak pada variabel terikat yaitu tingkat kemampuan motorik kasar anak tunarungu. Dan juga terdapat persamaan pada usia sampel.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah terletak pada variabel atributnya, pada penelitian yang akan dilakukan terdapat variabel atribut yaitu kemandirian anak. Dan terdapat perbedaan pada teknik analisis data.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Esa Putri Nabela dengan judul “Pengaruh Terapi Okupasi Bina Diri terhadap Kemandirian Anak Tunagrahita di Sekolah

Luar Biasa (SLB) Al-Azra'iyah Tabek Panjang Kecamatan Payakumbuh Tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi okupasi bina diri terhadap kemandirian anak tunagrahita di Sekolah Luar Biasa Al-azra'iyah. Jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan pendekatan *pre test-post test one group design*. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. Sehingga didapatkan sampel sebanyak 13 orang anak tunagrahita sedang. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi tingkat kemandirian anak yang diukur sebelum dan sesudah intervensi dan dianalisis menggunakan uji *t- dependent test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi rata-rata tingkat kemandirian anak adalah 85,92 dan setelah intervensi meningkat menjadi 144,38 yang berada pada kategori tinggi. Hasil analisis statistic menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata tingkat kemandirian anak tunagrahita antara sebelum dan sesudah intervensi dengan beda rata-rata 58,46 dan $p = 0,000$. Penerapan terapi okupasi binadiri berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemandirian anak tunagrahita sedang. Diharapkan pihak sekolah menerapkan teknik terapi okupasi di sekolah secara terus-menerus demi meningkatkan kemandirian pada anak tunagrahita.

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel kemandirian anak.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel bebas, dan variabel terikat nya.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ermawan Susanto dengan judul “Model Pembelajaran Akuatik Siswa Prasekolah” pada tahun 2012. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk model pembelajaran akuatik untuk anak usia prasekolah usia 4-6 tahun. Dalam tujuan yang lebih spesifik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan akuatik siswa prasekolah, dan mengidentifikasi karakteristik, kekhususan, dan keterbatasan model pembelajaran yang ditingkatkan. Subjek penelitian ini adalah siswa PAUD usia 4-6 tahun dari Taman Kanak-Kanak (TK) Al Furqon Sleman, TK ABA Mardi Putra Bantul, TK PKK 80 Sanden Bantul, TK Lembaga Tama III Bantul, dan TK Pembina Bantul. Ada 50 mahasiswa untuk subjek penelitian. Validasi ahli dilakukan oleh dua orang ahli pendidikan olahraga dan tiga orang guru PAUD. Percobaan skala kecil dilakukan pada sepuluh siswa dan percobaan skala besar dilakukan pada 50 siswa. Uji validitas Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif persentase untuk menggali aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek psikomotorik, dari 50 siswa terdapat 52% siswa yang terlibat dalam kategori baik, 46% termasuk dalam kategori sedang, dan 2% dalam kategori kurang. Pada aspek afektif dari 50 siswa yang diamati, terdapat 62% siswa yang terlibat dalam kategori baik, 36% terlibat dalam kategori sedang, dan 2% sisanya terlibat dalam kategori kurang. Pada aspek kognitif dari 50 siswa, terdapat 70% siswa yang terlibat dalam kategori baik, 28% terlibat dalam kategori sedang, dan 2% terlibat dalam kategori kurang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk

model pembelajaran akuatik anak usia 4-6 tahun berpengaruh terhadap aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif siswa. Berdasarkan fakta tersebut, penelitian ini mengusulkan sebagai produk model pengajaran akuatik untuk siswa prasekolah usia 4-6 tahun.

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pembelajaran akuatik dan sampel penelitian yang merupakan anak prasekolah yang berusia 4-6 tahun.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel terikat.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Raihana (2021) dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak pada usia 5 - 6 tahun di Puri air dingin residen RT. 03 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain one group pretest-posttest, yaitu pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini mengambil 11 anak berusia 5 – 6 tahun di Puri air dingin residen RT. 03 Pekanbaru. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen non-test atau performance test. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode statistik non parametrik dengan uji wilcoxon signed ranks. Hasil hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat dari Asymp. Sig. (2-tailed) pada skor 0,03. dalam kasus, $0,03 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Selain itu, dapat dinyatakan bahwa rata-rata

perkembangan fisis motorik kasar anak-anak pada usia 5 – tahun dengan menggunakan permainan tradisional engklek memberikan pengaruh di dalamnya. Oleh karena itu, permainan tradisional engklek memberikan pengaruh perkembangan fisik motorik kasar anak pada usia 5 - 6 tahun di Puri Air Dingin Residen RT.

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel dependent yaitu motorik kasar anak dan sampel penelitian yang merupakan anak yang berusia 5-6 tahun.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel bebas.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Maghfirotun Nuroniah (2019) dengan judul ‘’Pengaruh Permainan Estafet Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B di RA Darul Ma’sum’’. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengamatan pengaruh permainan relay terhadap keterampilan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di RA Darul Ma’sum Curahtulis Tongas Probolinggo. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Dalam setiap siklus terdapat 2 (dua) kali pertemuan. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas terhadap 20 orang dengan prosedur penelitian yang terdiri dari: persiapan, pelaksanaan, observasi atau observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan motorik kasar melalui lari estafet pada anak usia 5-6 tahun. Persentase kelengkapan yang ditentukan oleh peneliti adalah 100%. Hal ini dapat

dibuktikan dari siklus pertama pertemuan 1 dan 2 bahwa anak tidak memiliki kecepatan saat berlari dan anak tidak memiliki kelincahan saat berlari, dan anak tidak memiliki keseimbangan saat berlari, yaitu dengan kategori yang cukup sedangkan pada siklus kedua pertemuan kedua selesai dalam kecepatan lari dan memiliki kelincahan saat berlari, dan anak-anak harus bisa mengikuti aturan main dalam kategori baik.

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel dependent yaitu motorik kasar anak dan sampel penelitian yang merupakan anak yang berusia 5-6 tahun.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel indenpendent.

C. Kerangka Pikir

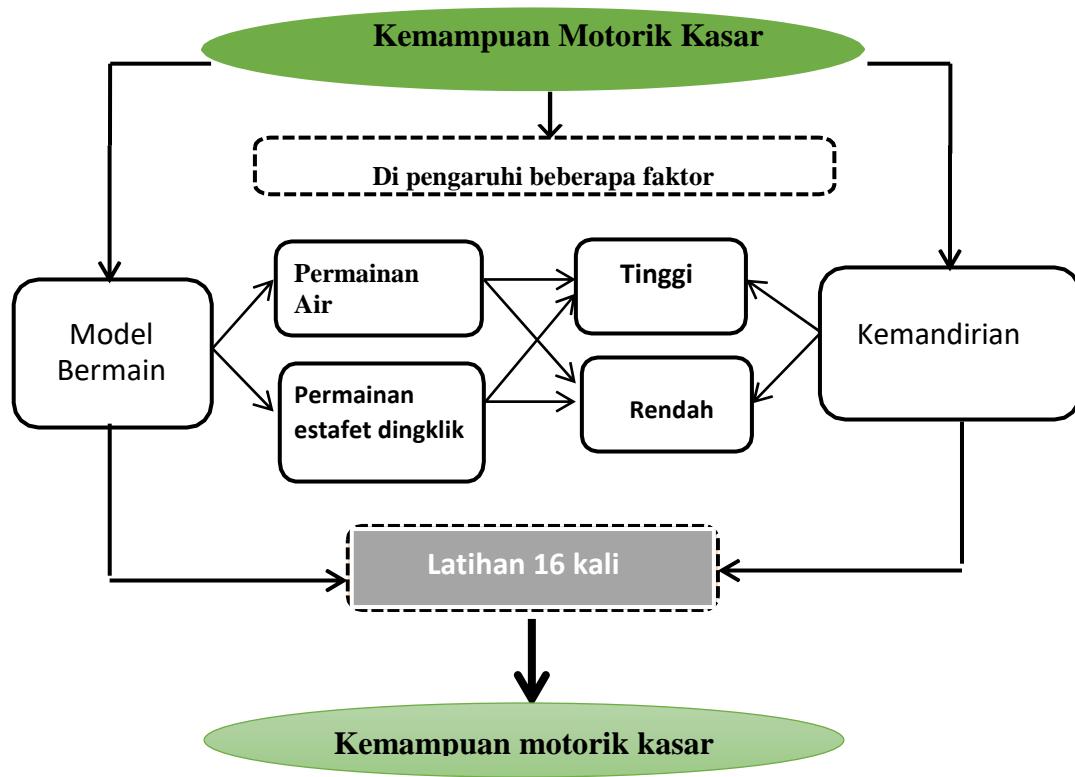
Berdasarkan kajian teori dan penelitian yang relavan maka dapat diuraikan alur dan kerangka berpikir dari penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini didasari oleh permasalahan yang terjadi saat pembelajaran olahraga adalah rendahnya kemampuan motorik kasar anak tunarungu. Kemampuan motorik kasar anak tunarungu dipengaruhi oleh model pembelajaran dengan menggunakan permainan dan kemandirian anak tunarungu dalam mengikuti kegiatan pembelajaran maupun kegiatan sehari-hari. Perkembangan motorik kasar anak tunarungu tersebut dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan yaitu permainan air dan permainan estafet dingklik.

Permainan Air merupakan salah satu model permainan yang efektif dalam melatih kemampuan motorik kasar anak tunarungu. Permainan estafet dingklik merupakan bentuk permainan yang menarik untuk melatih motorik kasar anak. Tingkat Kemandirian anak tunarungu juga berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak.

Sebelum dilakukan pengukuran *pretest* dan *posttest*, sampel terlebih dahulu diukur kemandirian, untuk mengetahui kemandirian tinggi dan rendah. Setelah mendapatkan sampel anak dengan kemandirian tinggi dan kemandirian rendah, kemudian dari masing-masing data tersebut dibagi menjadi dua kelompok anak yang memiliki kemandirian tinggi diberi perlakuan dengan model permainan air dan estafet , hal yang sama juga dilakukan untuk kelompok atlet yang memiliki kemandirian yang rendah. Setelah terbagi menjadi empat kelompok, selanjutnya setiap kelompok kemandirian yang tinggi dan rendah melakukan *pretest* dengan menggunakan instrumen kemampuan motorik kasar. Langkah selanjutnya adalah pemberian perlakuan menggunakan model permainan air dan permainan estafet dingklik yang dilaksanakan sebanyak 16 kali perlakuan. Setelah itu dilakukan *posttest* dengan menggunakan instrumen kemampuan motorik yang sama. Perlakuan yang dibuat diharapkan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunarungu

Bagan kerangka pikir perbedaan pengaruh antara permainan air dan estafet serta kemandirian terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar

pada anak tunarungu di SLB N Mesuji, dapat digambarkan pada Gambar 5. sebagai berikut.



Gambar 6. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

1. Terdapat Perbedaan pengaruh model permainan air dan permainan estafet dingklik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji.
2. Terdapat Perbedaan pengaruh antara kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji.

3. Terdapat Interaksi antara model permainan air dan permainan estafet ditinjau dari aspek kemandirian terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu di SLB N Mesuji.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2×2 . Metode ini bersifat menguji (*validation*) yaitu menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelompok yang memperoleh perlakuan yang berbeda, yaitu pemberian model permainan air dan estafet terhadap kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu. Berikut adalah desain penelitian pada penelitian eksperimen ini.

Tabel 1 Rancangan Penelitian 2×2 faktorial

(A) Model		Permainan Air (A1)	Permainan estafet dingklik (A2)
Tinggi (B1)		A1. B1	A2. B1
Rendah (B2)		A1. B2	A2. B2

Keterangan:

A1B1: Kelompok anak tunarungu yang dilatih menggunakan model permainan air dengan kemandirian yang tinggi.

A2B1: Kelompok anak tunarungu yang dilatih menggunakan model permainan estafet dingklik dengan kemandirian yang tinggi.

A1B2: Kelompok anak tunarungu yang dilatih menggunakan model permainan air dengan kemandirian yang rendah.

A2B2: Kelompok anak tunarungu yang dilatih menggunakan model permainan estafet dingklik dengan kemandirian yang rendah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian dan Tes dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa Negeri Mesuji Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Dilaksanakan pada 25 Juli- 30 September 2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak SLB N Mesuji yang berjumlah 38 orang.

2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling*. Kriteria dalam penentuan sampel ini meliputi: (1) spesifik anak tunarungu, (2) anak yang aktif mengikuti sekolah, (3) anak tidak dalam keadaan sakit, (4) bersedia mengikuti proses pembelajaran (5) Sanggup mengikuti seluruh program model pembelajaran yang telah disusun (6) anak yang berumur 5-6 tahun.

Jumlah populasi 38 anak di tes kemandiriannya. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemandirian yang dimiliki oleh anak tersebut. Setelah data

kemandirian anak terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis untuk mengidentifikasi kelompok anak dengan kemandirian yang tinggi dan rendah dengan menggunakan skor tes keseluruhan dari kemandirian yang dimiliki oleh anak dengan cara dirangking.

Berdasarkan rangking tersebut selanjutnya ditentukan 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah dari hasil tes (Miller, 2008). Dengan demikian pengelompokan sampel diambil dari anak yang memiliki kemandirian yang tinggi sebanyak 27% dan anak yang memiliki kemandirian yang rendah sebanyak 27% dari data yang telah dirangking. Berdasarkan hal tersebut didapatkan sampel sebanyak 10 anak yang memiliki kemandirian yang tinggi dan 10 anak yang memiliki kemandirian yang rendah. Kemudian dari masing-masing data tersebut dibagi menjadi dua kelompok dengan cara *ordinal pairing* dan didapatkan masing-masing 5 anak yang memiliki kemandirian tinggi diberi perlakuan dengan model permainan air dan estafet , hal yang sama juga dilakukan untuk kelompok atlet yang memiliki kemandirian yang rendah. Setelah terbagi menjadi empat kelompok, selanjutnya setiap kelompok kemandirian yang tinggi dan rendah melakukan *pretest* dengan menggunakan instrumen kuisioner sebelum pemberian perlakuan.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (*independent*) *manipulative*, yaitu model pembelajaran melalui permainan air dan permainan estafet dingklik , sedangkan sebagai variabel bebas atributif,

yaitu kemandirian. Kemudian variabel terikat (*dependent*) adalah keterampilan motorik kasar. Penjelasan tentang variabel-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model Permainan Air

Permainan air merupakan cara untuk menghasilkan produk permainan didalam air (kolam) yang bertujuan untuk melatih motorik kasar peserta didik.

2. Permainan Estafet Dingklik

Permainan dengan estafet *dingklik* adalah kegiatan yang dilakukan secara bergantian dengan memberikan sebuah alat yang tebuat dari dudukan kayu yang mempunyai dua kaki dari satu orang ke orang yang lainnya yang membuat hati dan perasaan senang yang mana kegiatan tersebut penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

3. Kemandirian

Kemandirian merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan segala sesuatunya sendiri, baik yang terkait dengan aktivitas bantu diri maupun aktivitas dalam kesehariannya tanpa tergantung pada orang lain.

4. Keterampilan Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar, atau seluruh anggota tubuh, dan ini diperlukan agar anak dapat agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1.Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data(Sugiyono, 2015: 224). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes dan pengukuran. Sebelum dilakukan pengukuran *pretest* dan *posttest*, sampel terlebih dahulu diukur kemandirian, untuk mengetahui kemandirian tinggi dan rendah.

Penelitian ini dilaksanakan pada saat pandemi Covid-19, sehingga peneliti menerapkan protokol kesehatan dengan ketat. Sebelumnya anak/responden sudah mengisi dan menandatangani angket pernyataan kesanggupan melakukan penelitian. Protokol yang diterapkan saat penelitian yaitu selalu mengecek suhu tubuh anak sebelum memulai penelitian, menyediakan air dan sabun agar atlet selalu mencuci tangan terlebih dahulu, jarak antar anak tidak terlalu dekat, dan semua yang terlibat dalam penelitian ini selalu menggunakan masker/*face shield*. Diharapkan dengan menerapkan protokol ini, tidak terjadi penularan Covid-19.

a. Pelaksanaan tes awal (*pretest*)

Tes awal (*pre-test*) dilakukan guna mengetahui data awal dari subjek penelitian tentang kemampuan motorik kasar. Tes dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes motorik kasar Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum adanya *treatment* atau latihan.

b. Pelaksanaan tes akhir (*posttest*)

Pelaksanaan tes akhir atau *post-test* dalam penelitian ini sama halnya dengan pelaksanaan tes awal, yaitu dengan menggunakan tes motorik kasar tujuan dari tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan skor kemampuan motorik kasar setelah adanya *treatment* atau model pembelajaran. Perbedaan skor keterampilan motorik kasar dapat dilihat dari perbandingan skor antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*).

c. Perlakuan/*treatment*

Treatment/ model permainan dilakukan mengikuti program pembelajaran yang telah disusun. Sebelum digunakan untuk penelitian, terlebih dahulu program model permainan divalidasi oleh dosen ahli, sehingga program permainan layak untuk penelitian. Proses penelitian dilakukan selama 16 kali pertemuan belum termasuk *pretest* dan *posttest*.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen didefinisikan sebagai alat ukur yang digunakan dalam penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang diamati (Sugiyono, 2015: 148). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Tes Kemandirian

Untuk mendapatkan data kemandirian dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner (angket). Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengatur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial,

fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variable penelitian.

Tabel 2. Skor Jawaban Skala

No.	Pilihan Jawaban	Skor	
		Pernyataan <i>Favourable</i>	Pernyataan <i>Unfavourable</i>
1.	Sudah mampu sendiri (SMS)	2	0
2.	Masih memerlukan bantuan (MMB)	1	1
3.	Belum Mampu	0	2

Sumber : Wiyana (2015)

Sugiyono (2012) menyatakan bahwa prinsip meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemandirian anak dalam penelitian ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Novan Ardy Wiyani yaitu ciri-ciri dan faktor kemandirian anak.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrument Kemandirian Anak

Variabel Penelitian	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			F	UF	
Kemandirian Anak Tunarungu	1. Kemampuan fisik	a. Anak mampu melakukan aktivitas sederhana sehari-hari	1, 29, 41	15, 35, 44	6 butir
	2. Percaya diri	a. Anak berani menentukan pilihannya sendiri	2	16	2 butir
		b. Anak berani mengutarakan pendapatnya	3	17	2 butir
		c. Anak berani tampil di depan umum	4	18	2 butir
		d. Anak berani menunjukkan kreativitas dan inisiatifnya	5, 30	19, 36	4 butir
	3. Bertanggung jawab	a. Anak melaksanakan tugas yang diberikan	6	20	2 butir

		b. Anak dapat menyelesaikan masalahnya sendiri	7, 31	21, 37	4 butir
	4. Disiplin	a. Anak mampu memahami peraturan yang berlaku	8, 32	22,38	4 butir
		b. Anak berperilaku sopan dan santun	9,50	23,	3 butir
	5. Pandai Bergaul	a. Anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan	10, 49, 33, 42	24, 39, 45	7 butir
		b. Anak dapat bekerja sama dengan kelompok atau teman sebaya	11	25	2 butir
	6. Saling Berbagi	a. Anak mau berbagi	12, 48, 34, 43	26, 40, 46	7 butir
	7. Mengendalikan emosi	a. Anak mampu menghargai teman	13	27	2 butir

		b. Anak mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada	14, 47	28, 36	2 butir
Total				50	butir

Sumber : Wiyana (2015)

b. Tes Keterampilan motorik kasar

Untuk mendapatkan data tentang kemampuan motorik kasar anak diperlukan instrumen. Instrumen tersebut adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan motorik kasar anak.

Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak, dilakukan tes yang terdiri atas: (1) tes berjalan di atas garis lurus sejauh 5 meter, (2) tes lari menghindari lima buah rintangan sejauh 15 meter, (3) tes berdiri di atas satu kaki selama 10 detik, (4) tes meloncat dari atas balok setinggi 15 cm, (5) tes melompat dari balok setinggi 15 cm. Instrumen di atas dimaksudkan dapat mewakili hasil pengukuran komponen-komponen motorik kasar anak. Tes tersebut pernah dilakukan oleh Bernadeta Suhartini (2001) yang diambil dari komponen Pembina Keluarga Balita (PKB).

Sebelum melakukan pengambilan data sesungguhnya, penulis telah melakukan uji coba tes motorik kasar anak tunarungu sedang dengan

menggunakan sampel 10 anak di SLB N Mesuji. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah tes motorik kasar anak, yang biasanya digunakan untuk mengukur motorik kasar anak normal dapat digunakan untuk anak Luar Biasa yaitu Tunarungu.

Hasil tes dibagi menjadi 3 kategori, yaitu baik, sedang, dan kurang. Untuk skor bakunya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Skor Baku Perkembangan Motorik Kasar Anak

No	Kemampuan Motorik Kasar	Skor Baku
1.	Baik	11-15
2.	Sedang	6-10
3.	Kurang	1-5

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas instrumen

Dwiyogo (2010: 79) Menyatakan bahwa validitas dikatakan baik apabila alat ukur mampu mengukur dengan tepat gejala-gejala yang akan diukur. Alat ukur dikatakan valid jika mampu memberikan skor yang akurat. Untuk validitas instrumen kemandirian anak adalah 0,956 (Rahmawati, 2015). Sedangkan untuk validitas keseluruhan tes motorik kasar anak tunarungu sedang adalah 0,779 sedangkan Nilai validitas masing-masing tes motorik kasar anak tunarungu sedang dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 5. Validitas Tes Kemampuan Motorik Kasar anak Tunarungu

No	Butir Tes	Validitas
1.	Berjalan di atas garis lurus sejauh 5 meter	0,924
2.	Lari menghindari 5 buah rintangan sejauh 15 meter	0,860
3.	Berdiri di atas satu kaki selama 10 detik	0,686
4.	Melompat dari atas balok setinggi 15 cm	0,813
5.	Meloncat dari atas balok setinggi 15 cm	0,612

Sumber: Suhartini (2011)

2. Reliabilitas Instrumen

Dwiyogo (2010: 79) menyatakan bahwa teknik untuk menetapkan reliabilitas alat pengukur itu didasarkan pada perbandingan atau komperasi antara hasil-hasil pengukuran yang dilakukan secara berulang-ulang pada sejumlah subjek yang sama. Sudjana (2014: 120) menjelaskan bahwa reliabilitas adalah ketepatan alat ukur dalam mengukur apa yang diukurnya. Artinya kapanpun alat digunakan akan memberikan hasil yang sama. Untuk reliabilitas instrumen kemandirian anak adalah 0,989 (Rahmawati. 2015). Sedangkan reliabilitas keseluruhan tes motorik kasar anak tunarungu sedang adalah 0.888 sedangkan nilai reliabilitas masing-masing tes motorik kasar anak tunarungu. Yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Reliabilitas Tes Kemampuan Motorik Kasar anak tunarungu

No	Butir Tes	Reliabilitas
1.	Berjalan di atas garis lurus sejauh 5 meter	0,966
2.	Lari menghindari 5 buah rintangan sejauh 15 meter	0,867
3.	Berdiri di atas satu kaki selama 10 detik	0,875
4.	Melompat dari atas balok setinggi 15 cm	0,843
5.	Meloncat dari atas balok setinggi 15 cm	0,893

Sumber: Suhartini (2011)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan SPSS 21 yaitu dengan menggunakan ANOVA dua jalur (ANOVA *two-way*) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Selanjutnya untuk membandingkan pasangan rata-rata perlakuan digunakan uji Tukey (Sudjana, 2002: 36). Sebelum sampai pada pemanfaatan ANOVA dua jalur (ANOVA *two-way*) perlu dilakukan uji prasyarat yaitu meliputi: (1) uji normalitas dan (2) uji homogenitas varian dan uji hipotesis.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Teknik yang digunakan dalam uji normalitas adalah uji normalitas *Shapiro Wilk*. Uji normalitas data dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *Shapiro Wilk* yaitu memeriksa distribusi frekuensi sampel berdasarkan distribusi normal pada data tunggal atau data frekuensi

tunggal. Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang akan digunakan. Karena uji statistik parametrik mensyaratkan data harus berdistribusi normal. Andai diperoleh data tidak berdistribusi normal, maka disarankan untuk menguji statistik nonparametrik (Ananda & Fadli, 2018: 150).

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas variansi menggunakan uji *Levene Test*. Pengujian homogenitas dilakukan dalam rangka menguji kesamaan varians setiap kelompok data. Persyaratan uji homogenitas diperlukan untuk melakukan analisis inferensial dalam uji komparasi (Ananda & Fadli, 2018: 152).

2. Uji Hipotesis

Menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan ANOVA dua jalur (ANOVA *two-way*) dan apabila terbukti terdapat interaksi maka akan dilakukan uji lanjutan yaitu uji Tukey, dengan menggunakan program *software SPSS version 20.0 for windows* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Bab hasil penelitian dan pembahasan akan disajikan secara berurutan antara lain: (1) data hasil penelitian, (2) uji prasyarat analisis, dan (3) uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini akan disajikan berurutan antara lain: (a) perbedaan pengaruh antara model permainan air dan estafet dingklik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu; (b) perbedaan pengaruh anak yang memiliki kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak tunarungu; dan (c) interaksi antara model permainan air dan estafet dingklik serta kemandirian terhadap peningkatan motorik kasar anak tunarungu. Secara lengkap akan disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Penelitian

Data hasil penelitian ini adalah berupa data *pretest* dan *posttest* motorik kasar anak tunarungu. Proses penelitian berlangsung dalam tiga tahap. Pada tahap pertama adalah melakukan *Pretest* untuk mendapatkan data awal terhadap penilaian kemandirian anak dan motorik kasar anak tunarungu pada tanggal 15 Agustus 2022. Tahap kedua kegiatan penelitian ini adalah melakukan perlakuan, penelitian ini berlangsung selama 1 bulan 2 minggu, mulai tanggal 15 Agustus 2022 sampai 14 September 2022. Pelaksanaan perlakuan berlangsung selama 6 minggu dengan frekuensi 3 kali seminggu. Data *pretest* dan *posttest* motorik kasar tunarungu disajikan pada Tabel 7 dan Tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 7. Data Pre Tes dan Post Tes Motorik kasar anak tunarungu (Kemandirian Tinggi)

No	Kelompok Kemandirian Tinggi					
	Pemainan Air (A1B1)			Estafet Dingklik (A2B1)		
	PreTest	PostTest	Selisih	PreTest	PostTes	Selisih
1	10	15	5	7	10	3
2	10	13	3	8	10	2
3	12	15	3	6	9	3
4	12	14	2	8	9	1
5	13	14	1	9	8	1
Mean	11,4	14,2	2,8	7,6	9,2	2

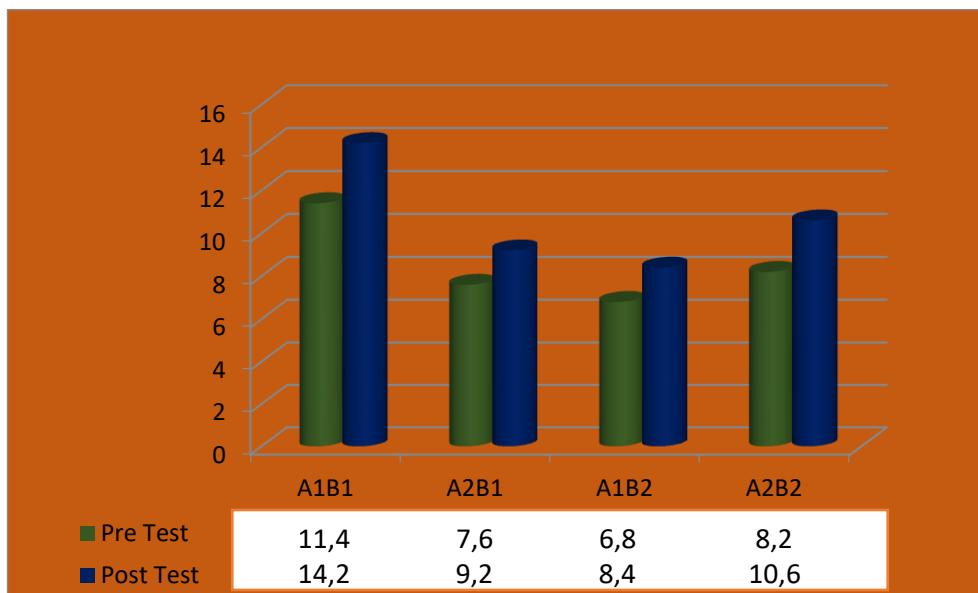
Tabel 8. Data Pre Tes dan Post Tes Motorik kasar anak tunarungu (Kemandirian Rendah)

No	Kelompok Kemandirian Rendah					
	Pemainan Air (A1B2)			Estafet Dingklik (A2B2)		
	PreTest	PostTest	Selisih	PreTest	PostTes	Selisih
1	6	10	4	9	12	3
2	6	7	3	8	11	3
3	7	9	2	8	10	2
4	8	7	1	9	10	1
5	7	9	2	7	11	4
Mean	6,8	8,4	2,4	8,2	10,6	2,6

Tabel 9. Deskriptif Statistik Pretest dan posttest Motorik Kasar Anak Tunarungu

Kelompok	N	Minimum	Maxsimum	Mean	Standar Deviasi
Pretest A1B1	5	10	13	11.4	1.34
Posttest A1B1	5	13	15	14.2	0.83
Pretest A2B1	5	6	9	7.6	1.14
Posttest A2B1	5	8	10	9.2	0.83
Pretest A1B2	5	6	8	6.8	0.83
Posttest A1B2	5	7	10	8.4	1.34
PretestA2B2	5	7	9	8.2	0.83
Posttest A2B2	5	10	12	10.8	0.83

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data motorik kasar anak tunarungu disajikan pada Gambar 7 sebagai berikut.



Gambar 7 Diagram Batang *Pretest* dan *Posttest* Motorik Kasar Anak Tunarungu

Keterangan :

- A1B1: Kelompok anak tunarungu yang dilatih menggunakan model permainan air dengan kemandirian yang tinggi.
- A2B1: Kelompok anak tunarungu yang dilatih menggunakan model permainan estafet dingklik dengan kemandirian yang tinggi.
- A1B2: Kelompok anak tunarungu yang dilatih menggunakan model permainan air dengan kemandirian yang rendah.
- A2B2: Kelompok anak tunarungu yang dilatih menggunakan model permainan estafet dingklik dengan kemandirian yang rendah.

Berdasarkan Gambar grafik 7 di atas, menunjukkan bahwa motorik kasar anak tunarungu kelompok A1B1 rata-rata *pretest* sebesar 11,4 dan mengalami

peningkatan pada saat *posttest* sebesar 14,2, kelompok A2B1 rata-rata *pretest* sebesar 7,6 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 9,2, kelompok A1B2 rata-rata *pretest* sebesar 6,8 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 8,4 kelompok A2B2 rata-rata *pretest* sebesar 8,2 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* sebesar 10,6.

2. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan metode *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas data yang dilakukan pada tiap kelompok analisis dilakukan dengan program *software SPSS version 20.0 for windows* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Rangkuman disajikan pada Tabel 10 sebagai berikut.

Tabel 10 Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelompok	P	Signifikansi	Keterangan
Pretest A1B1	0.201	0,05	Normal
Posttest A1B1	0.314		Normal
Pretest A2B1	0.814		Normal
Posttest A2B1	0.314		Normal
Pretest A1B2	0.314		Normal
Posttest A1B2	0.201		Normal
PretestA2B2	0.314		Normal
Posttest A2B2	0.314		Normal

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, pada semua data *pretest* dan *posttest* motorik kasar anak tunarungu didapat dari hasil uji normalitas data nilai signifikansi $p > 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal. Hasil perhitungan selengkapnya disajikan pada lampiran 7 halaman 125.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji persamaan beberapa sampel yaitu homogen atau tidak. Uji homogenitas dimaksudkan menguji kesamaan varian antara *pretest* dan *posttest*. Uji homogenitas pada penelitian ini adalah uji *Levene Test*. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

F	df1	df2	Sig.
1,447	3	16	0,266

Berdasarkan analisis statistik uji homogenitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Levene Test*. Hasil perhitungan didapat nilai signifikansi $0,266 \geq 0,05$. Hal berarti dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Dengan demikian populasi memiliki kesamaan varian atau *homogeny*. Hasil perhitungan selengkapnya disajikan pada lampiran 8 halaman 126.

3. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan berdasarkan hasil analisis data dan interpretasi analisis ANOVA dua jalur (ANOVA *two-way*). Urutan hasil pengujian hipotesis yang disesuaikan dengan hipotesis yang dirumuskan pada bab II, sebagai berikut.

a. Hipotesis perbedaan pengaruh antara model permainan air dan estafet dingklik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar.

Hipotesis yang pertama berbunyi “ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model permainan air dan estafet dingklik terhadap peningkatan

motorik kasar anak tunarungu". Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada Tabel 12 sebagai berikut.

Tabel 12 Hasil Uji ANOVA antara Model Permainan Air dan Estafet dingklik terhadap Peningkatan kemampuan Motorik Kasar anak Tunarungu.

Source	Type III Sum of squares	df	Mean Square	F	Sig.
Model Permainan	8,450	1	8,450	8,667	0,010

Dari hasil uji ANOVA Tabel 12 di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi p sebesar 0,010 dan nilai F sebesar 8,667. Karena nilai signifikansi p sebesar $0,010 < 0,05$, berarti H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis ternyata kelompok model permainan air sebesar 11,30 lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan kelompok estafet dingklik sebesar 10,00 dengan selisih rata-rata *posttest* sebesar 1,3. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa "Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara latihan model permainan air dan estafet dingklik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu" telah terbukti.

b. Hipotesis perbedaan pengaruh antara anak yang memiliki kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan motorik kasar anak tunarungu.

Hipotesis kedua yang berbunyi "Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara anak yang memiliki kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan motorik kasar anak tunarungu". Hasil penghitungan disajikan pada Tabel 13 sebagai berikut.

Tabel 13 Hasil Uji ANOVA Perbedaan Anak yang Memiliki Kemandirian Tinggi dan Rendah terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu.

Source	Type III Sum of squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Kemandirian Anak	22,050	1	22,050	22,615	0,000

Dari hasil uji ANOVA pada Tabel 13 di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi p sebesar 0,000 dan nilai F sebesar 22,615. Karena nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak. Berdasarkan hal ini berarti terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis ternyata anak yang memiliki kemandirian tinggi sebesar 11,70 lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan anak yang memiliki kemandirian rendah sebesar 9,6 , dengan selisih rata-rata *posttest* sebesar 2,1. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa “Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara anak yang memiliki kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan kemampuan motorik anak tunarungu”, telah terbukti.

c. Interaksi antara model permainan air dan esftafet dingklik serta kemandirian (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu.

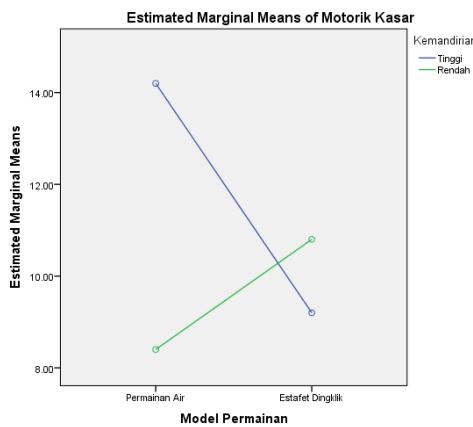
Hipotesis ketiga yang berbunyi “Ada interaksi yang signifikan antara model permainan (Permainan Air dan Estafet Dingklik) serta kemandirian (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu”. Hasil penghitungan disajikan pada Tabel 14 sebagai berikut.

Tabel 14 Hasil Uji ANOVA Interaksi antara Model Permainan (Permainan Air dan Estafet Dingklik) dan Kemandirian (Tinggi dan Rendah) terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu.

Source	Type III Sum of squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Model Permainan dan Kemandirian anak	68,450	1	68,450	70,205	0,000

Dari hasil uji ANOVA pada Tabel 14 di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi p sebesar 0,000 dan nilai F sebesar 70,205. Karena nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak. Berdasarkan hal ini berarti hipotesis yang menyatakan “Ada interaksi yang signifikan antara model permainan (permainan air dan estafet dingklik) serta kemandirian anak (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan motorik kasar anak tunarungu”, telah terbukti.

Grafik hasil interaksi antara model permainan (permainan air dan estafet dingklik) serta kemandirian anak (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan motorik kasar anak tunarungu dapat dilihat pada Gambar 8 sebagai berikut.



Gambar 8 Hasil Interaksi antara Model Permainan (Permainan Air dan Etafet Dingklik) dan Kemandirian anak (Tinggi dan Rendah) terhadap peningkatan kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu.

Setelah teruji terdapat interaksi antara model permainan (Permainan air dan estafet dingklik) serta kemandirian (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu, maka perlu dilakukan uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey. Hasil uji lanjut dapat dilihat pada Tabel 15 di bawah ini:

Tabel 15 Ringkasan Uji Post Hoc

Kelompok	Interaksi	Mean Difference	Std.Error	Sig.
A1B1	A1B2	5,2000*	0,67864	0,000
	A2B1	4,4000*	0,67864	0,000
	A2B2	3,2000*	0,67864	0,000
A1B2	A1B1	-5,2000*	0,67864	0,000
	A2B1	-0,8000	0,67864	0,644
	A2B2	-1,9000*	0,67864	0,039
A2B1	A1B1	-4,4000*	0,67864	0,000
	A1B2	0,8000	0,67864	0,644
	A1B2	-1,1000	0,67864	0,380
A2B2	A1B1	-3,3000*	0,67864	0,000
	A1B2	1,9000*	0,67864	0,039
	A2B1	1,1000	0,67864	0,380

Berdasarkan Tabel 15 hasil perhitungan uji Tukey pada tanda asterisk (*) menunjukkan bahwa pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan) adalah: (1) A1B2-A2B1-A2B2, (2) A1B1-A2B2, (3) A1B1, (4) A1B1-A1B2, sedangkan pasangan-pasangan lainnya dinyatakan tidak memiliki perbedaan pengaruh adalah: (2) A2B1 (3) A1B2 – A1B2. (4) A2B1.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran yang lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dikemukakan. Berdasarkan pengujian hipotesis menghasilkan tiga kelompok kesimpulan analisis yaitu: (1) ada perbedaan pengaruh yang bermakna antara faktor-faktor utama penelitian; (2) Perbedaan pengaruh antara anak yang memiliki kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu; (3) ada interaksi yang bermakna antara faktor-faktor utama dalam bentuk interaksi dua faktor. Pembahasan hasil analisis tersebut dapat dipaparkan lebih lanjut sebagai berikut.

1. Perbedaan pengaruh antara model permainan air dan estafet dingklik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu.

Berdasarkan pengujian hipotesis diketahui bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model permainan air dan estafet dingklik terhadap peningkatan motorik kasar anak tunarungu. Kelompok model permainan air lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan kelompok estafet dingklik terhadap peningkatan motorik kasar anak tunarungu. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Febrianta, (2016) menyatakan bahwa aktivitas akuatik dapat mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini. Data penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Septiyani & Sumaryanti, 2015) di SLB N Pembina Yogyakarta megungkapkan bahwa ada pengaruh yang signifikan aktivitas akuatik terhadap kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan kelas atas. Aktivitas akuatik berpengaruh pada kemampuan motorik kasar anak dikarenakan dalam proses pelaksanaan aktivitas akuatik, terkandung unsur dasar dari komponen

kemampuan motorik. Hasil penelitian Putri, (2021) yang membuktikan bahwa program latihan air efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus.

Hasil penelitian (Pan, 2011) yang membuktikan bahwa program air dapat meningkatkan kekuatan otot pada anak autis. Menurut Susanto dalam (Kusumaningum, 2016) Aktivitas akuatik adalah aktivitas yang dilakukan di air yang bertujuan untuk melatih anak untuk memperoleh kemajuan potensi motorik kasar, kognisi, afeksi dan sosial. Aktivitas akuatik atau media air dapat memberikan suasana yang unik dan menyenangkan bagi semua anak yang mengalami keterbatasan salah satunya tunarungu. Tujuan permainan air adalah memunculkan keberanian mereka dalam melakukan aktivitas di air, memberikan pengayaan gerak bagi mereka terutama kemampuan motorik kasar mereka, dan mampu mengurangi gangguan– gangguan atau penyimpangan psikis, fisik, dan sosial (Septiyanti & Sumaryanti, 2015).

Model permainan air untuk meningkatkan motorik kasar anak tunarungu diharapkan dapat menjadi bahan ajar untuk guru dalam proses pembelajaran. Model permainan air untuk pembelajaran pendidikan jasmani sudah disesuaikan dengan tahap perkembangan anak tunarungu sekolah dasar luar biasa.

2.Perbedaan pengaruh antara anak yang memilki kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan motorik kasar anak tunarungu.

Hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara anak yang memiliki kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan motorik kasar pada anak tunarungu. Anak yang memilki kemandirian

tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan anak yang memiliki kemandirian rendah terhadap peningkatan motorik kasar anak tunarungu. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak adalah kemandirian (Pramono, 2015). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Paramaiswari (2019) yang menyatakan bahwa anak yang memiliki kemandirian tinggi lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kemandirian rendah terhadap peningkatan motorik kasar anak.

Kemandirian merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan segala sesuatunya sendiri, baik yang terkait dengan aktivitas bantu diri maupun aktivitas dalam kesehariannya tanpa tergantung pada orang lain (Wiyani, 2014). Menumbuhkan kemandirian pada individu sejak usia dini sangatlah penting karena dengan memiliki kemandirian sejak dini, anak akan terbiasa mengerjakan kebutuhan atau aktivitasnya sendiri.

3. Interaksi antara model permainan (*permainan air dan estafet dingklik*) serta kemandirian (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan motorik kasar anak tunarungu.

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan pada hasil penelitian ini bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara model permainan (permainan air dan estafet dingklik) serta kemandirian (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan motorik kasar anak tunarungu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan air merupakan model yang lebih efektif digunakan untuk anak yang memiliki kekuatan otot tungkai tinggi dan model permainan estafet dingklik lebih efektif digunakan untuk anak yang memiliki kemandirian rendah. Aktivitas

Air terdapat gaya apung yang dapat bekerja sebagai bantuan untuk mengurangi pembebanan tubuh atau juga dapat sebagai tahanan. Gaya apung dapat bekerja sebagai tahanan jika gerakan yang terjadi di dalam air gerakan yang menekan ke bawah atau ke dalam air, tahanan ini dapat digunakan sebagai penguatan otot (Septiyanti & Sumaryanti, 2015). Aktivitas yang dilakukan dengan melawan gravitasi mampu memperkuat dan menyokong otot dan jaringan ikat karena otot mampu membentuk kekuatan untuk menggerakkan atau menahan beban.

Dari hasil bentuk interaksi nampak bahwa faktor-faktor utama penelitian dalam bentuk dua faktor menunjukkan interaksi yang signifikan. Dalam hasil penelitian ini interaksi yang memiliki arti bahwa setiap sel atau kelompok terdapat perbedaan pengaruh setiap kelompok yang dipasang-pasangkan. Pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan) adalah sebagai berikut.

- a. Kelompok anak yang dilatih menggunakan model permainan menggunakan permainan air dengan kemandirian tinggi lebih baik dari pada anak yang diberikan perlakuan menggunakan model permainan estafet dingklik dengan kemandirian tinggi, dengan nilai $p < 0,05$.
- b. Kelompok anak yang dilatih menggunakan model permainan menggunakan permainan air dengan kemandirian tinggi lebih baik dari pada kelompok anak yang diberi model permainan menggunakan permainan estafet dingklik dengan kemandirian rendah, dengan nilai $p < 0,05$.
- c. Kelompok anak yang dilatih menggunakan model permainan estafet dingklik dengan kemandirian rendah lebih baik dari pada kelompok anak yang dilatih

menggunakan model permainan estafet dingklik dengan kemandirian tinggi, dengan nilai $p < 0,05$.

- d. Kelompok anak yang dilatih menggunakan model permainan estafet dingklik dengan kemandirian rendah lebih baik dari pada kelompok anak yang dilatih menggunakan model permainan air dengan kemandirian rendah, dengan nilai $p < 0,05$.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidaklah sempurna hal ini dikarenakan keterbatasan-keterbatasan di dalam melakukan penelitian. Keterbatasan tersebut sebagai berikut.

1. Pada saat penerapan *treatment* semua kelompok tidak dikarantinakan, sehingga tidak ada kontrol terhadap apa saja aktivitas yang dilakukan sampel di luar *treatment*, melainkan tinggal di rumah masing-masing. Secara tidak langsung hal ini dapat mempengaruhi hasil penelitian.
2. Alokasi waktu pada saat latihan kurang terorganisir dengan baik.
3. Cuaca yang terkadang kurang mendukung seperti hujan lebat sehingga anak tidak bisa menuju ke sekolah untuk mengikuti *treatment* model permainan.
4. Ada beberapa anak yang melakukan *treatment* kurang serius.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasilan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model permainan air dan estafet dingklik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu. Kelompok model permainan air lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan kelompok latihan estafet dingklik terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu.
2. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara anak yang memiliki kemandirian tinggi dan rendah terhadap peningkatan peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu. Anak yang memiliki kemandirian tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan anak yang memiliki kemandirian rendah terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu.
3. Ada interaksi yang signifikan antara model permainan (permainan air dan estafet dingklik) dan kemandirian (tinggi dan rendah) terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunarungu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan air merupakan metode yang lebih efektif digunakan untuk anak yang memiliki kemandirian tinggi dan model permainan estafet dingklik lebih efektif digunakan untuk anak yang

memiliki kemandirian rendah.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, implikasi dari hasil penelitian bahwa untuk meningkatkan motorik kasar anak tunarungu dapat dilakukan dengan mengupayakan adanya penerapan model permainan air dan *estafet dingklik*. Artinya anak diberikan model permainan yang sesuai dengan karakteristiknya agar dalam proses pembelajaran merasa senang dan termotivasi untuk mengikuti proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Kemudian implikasi lainnya yaitu dengan mendorong guru untuk menerapkan model pembelajaran yang cocok dapat memicu keterlibatan anak dalam bergerak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka kepada pelatih dan para peneliti lain, diberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa model permainan air lebih efektif digunakan dari pada estafet dingklik. Disarankan kepada guru, untuk menggunakan model permainan air untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunarungu.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Berdasarkan hasil penelitian ini dibuktikan model permainan air merupakan model permainan air merupakan model yang lebih efektif digunakan untuk

anak yang memiliki kemandirian tinggi dan model permainan estafet dingklik lebih efektif digunakan untuk anak yang memiliki kemandirian yang rendah. Hal ini merupakan kajian yang empirik yang dapat dipakai oleh para peneliti dalam melakukan inovasi untuk meningkatkan motorik kasar anak tunarungu.

- b. Untuk para peneliti yang bermaksud melanjutkan atau mereplikasi penelitian ini disarankan untuk melakukan kontrol lebih ketat dalam seluruh rangkaian eksperimen. Kontrol tersebut dilakukan guna menghindari ancaman dari validitas eksternal dan internal.

DAFTAR PUSTAKA

- Allgar, V., Wright, B., Taylor, A., Couter, A. L., & Phillips, H. (2021). Diagnosing Autism Spectrum Disorders in Deaf Children Using Two Standardised Assessment Instruments: The ADIR-Deaf Adaptation and the ADOS-2 Deaf Adaptation. *Journal of Clinical Medicine*, 10(19), 4374.
- Alothman, A. A. (2021). Language and Literacy of Deaf Children. *Psychology and Education*, 58(1), 799-819.
- Ananda, R., & Fadhl, M. (2018). *Statistik pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)* (Vol. 3322018). Cv. Pusdikra Mitra Jaya/Cv. Widya Puspita.
- Andini, P., & Lestariningrum, A. (2018). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Kencana*, 1, 236.
- Arti, T. D. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Estafet Di Kelompok B TK Pertiwi Desa Tanjungrejo Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015. *Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Asriani, P. N., & Sihombing, R. M. (2012). Metoda Pembelajaran Musikuntuk Anak Tuna Rungu Melalui Buku Pop-Up “Ada Bunyi?” *Visual Communication Design*, 1(1), 180035.
- Bakke, H. A., Cavalcante, W. A., Oliveira, I. S. D., Sarinho, S. W., & Cattuzzo, M. T. (2019). Assessment of motor skills in children with visual impairment: a systematic and integrative review. *Clinical Medicine Insights: Pediatrics*, 13, 1179556519838287.
- Bae, S. H., Kwak, S. H., Nam, G. S., & Choi, J. Y. (2019). Educational status in bilateral prelingual deaf children with cochlear implantation. *Journal of Audiology and Otology*, 23(3), 135-139.
- Caroli, M., Malecka-Tendera, E., Epifani, S., Rollo, R., Sansolios, S., Matusik, P., & Mikkelsen, B. E. (2011). Physical Activity And Play In Kindergarten Age

- Children. *International Journal Of Pediatric Obesity*, 6(Sup2), 47–53.
- Chen, K. J., Gao, S. S., Duangthip, D., Lo, E. C., & Chu, C. H. (2019). Prevalence of early childhood caries among 5-year-old children: a systematic review. *Journal of investigative and clinical dentistry*, 10(1), e12376.
- Dehghan, F., Kaboudi, M., Alizadeh, Z., & Heidarisharaf, P. (2020). The relationship between emotional intelligence and mental health with social anxiety in blind and deaf children. *Cogent Psychology*, 7(1), 1716465.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Permainan Estafet Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16.
- Dwiyogo, W. D. (2018). Pembelajaran Berbasis Blended Learning. *Depok: Rajagrafindo Persada*.
- Egert, F., Cordes, A. K., & Hartig, F. (2022). Can e-books foster child language? Meta-analysis on the effectiveness of e-book interventions in early childhood education and care. *Educational Research Review*, 100472.
- Ernawati, W. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan. *Jurnal Proners*, 3(1).
- Fatiyah, N., & Prasetyo, A. (2015). Upaya Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Outbound Estaeft Bola Bocor Pada Kelompok B Tk Mardisiwi II Tuksongo Tahun Ajaran 2015/2016. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2 Oktober).
- Flórez-Aristizábal, L., Cano, S., Collazos, C. A., Benavides, F., Moreira, F., & Fardoun, H. M. (2019). Digital transformation to support literacy teaching to deaf Children: From storytelling to digital interactive storytelling. *Telematics and Informatics*, 38, 87-99.
- Fragala-Pinkham, M., O'Neil, M. E., & Haley, S. M. (2010). Summative

- Evaluation of a Pilot Aquatic Exercise Program for Children with Disabilities. *Disability and Health Journal*, 3(3), 162–170. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2009.11.002>.
- Graber, K. M., Byrne, E. M., Goodacre, E. J., Kirby, N., Kulkarni, K., O'Farrelly, C., & Ramchandani, P. G. (2021). A rapid review of the impact of quarantine and restricted environments on children's play and the role of play in children's health. *Child: Care, health and development*, 47(2), 143-153.
- Gray, R. (2011). *After The Fall: American Literature Since 9/11* (Vol. 58). John Wiley & Sons.
- Guarrella, C., van Driel, J., & Cohrssen, C. (2022). Science Education in Early Childhood Education—Are We Approaching a Cure for the State of Chronic Illness?. *Research in Science Education*, 52(1), 37-45.
- Howerton-Fox, A., & Falk, J. L. (2019). Deaf children as 'English learners': The psycholinguistic turn in deaf education. *Education Sciences*, 9(2), 133.
- Hsu, M. F., Whu, Y. W., Lin, I. C., Liu, C. Y., Lai, F. C., Liu, P. C., & Chen, C. W. (2022). Effectiveness of Virtual Reality Interactive Play for Children During Intravenous Placement: A Randomized Controlled Trial. *Asian Nursing Research*.
- Hu, B. Y., Li, K., De Marco, A., & Chen, Y. (2015). Examining The Quality Of Outdoor Play In Chinese Kindergartens. *International Journal Of Early Childhood*, 47(1), 53–77.\
- Humphries, T., Kushalnagar, P., Mathur, G., Napoli, D. J., Rathmann, C., & Smith, S. (2019). Support for parents of deaf children: Common questions and informed, evidence-based answers. *International journal of pediatric otorhinolaryngology*, 118, 134-142.
- Jamero, J. L. F. (2019). Social constructivism and play of children with autism for inclusive early childhood. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 11(2), 154-167.

- Kermit, P. S. (2019). Passing for recognition–deaf children’s moral struggles languaging in inclusive education settings. *Deafness & Education International*, 21(2-3), 116-132.
- Khairuddin, K. F., & Miles, S. (2020). School staff members’ and parents’ experiences of the inclusion of deaf children in Malaysian mainstream schools. *Education 3-13*, 48(3), 273-287.
- Kuhaneck, H., Spitzer, S. L., & Bodison, S. C. (2020). A systematic review of interventions to improve the occupation of play in children with autism. *OTJR: Occupation, Participation and Health*, 40(2), 83-98.
- Kusumaningum, A. Z. (2016). "Meningkatkan Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan Kelas V SDLB Negeri Surakarta Melalui *Aktivitas Akuatik Tahun Ajaran 2016/2017*". *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, (6), 67–72.
- Malik, K. (2013). Human Development Report 2013. The Rise Of The South: Human Progress In A Diverse World. *The Rise Of The South: Human Progress In A Diverse World (March 15, 2013)*. UNDP-HDRO Human Development Reports.
- Paramaiswari, W. R. (2019). *Hubungan Antara Kemampuan Motorik Kasar Dengan Kemandirian Pada Anak Usia Prasekolah* (Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga).
- Pitkala, K. H., Juola, A.-L., Hosia, H., Teramura-Gronblad, M., Soini, H., Savikko, N., & Bell, J. S. (2015). Eight-Year Trends In The Use Of Opioids, Other Analgesics, And Psychotropic Medications Among Institutionalized Older People In Finland. *Journal Of The American Medical Directors Association*, 16(11), 973–978.
- Pramono, P. (2015). buku panduan pantomim; kemandirian anak tunarungu tunarungu. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 2(1), 30-34.

- Rahayu, S. M. (2014). Deteksi Dan Intervensi Dini Pada Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Rahmawati, E. (2015). Perbedaan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Subyek Pengasuh (Orangtua Dan Grandparent) Di Tk Kartini 1 Dan Tk Kartini 2 Wonoketingal Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak. *Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.*
- Reagan, T., Matlins, P. E., & Pielick, C. D. (2021). Deaf Epistemology, Sign Language and the Education of d/Deaf Children. *Educational Studies*, 57(1), 37-57.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Rushton, R., & Kossyvaki, L. (2020). Using Musical Play with children with profound and multiple learning disabilities at school. *British Journal of Special Education*, 47(4), 489-509.
- Rodd, J. (2020). *Leadership in early childhood: The pathway to professionalism.* Routledge.
- Saddhono, K., Amalia, A., Sudarsana, I. K., & Indahingwati, A. (2019, November). Multimedia Use For Beginner Level of Teaching Languages For Deaf Children: Study in Special Schools in Surakarta. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1254, No. 1, p. 012060). IOP Publishing.
- Schroeder, A., Slopen, N., & Mittal, M. (2020). Accumulation, timing, and duration of early childhood adversity and behavior problems at age 9. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 49(1), 36-49.
- Septiyani, P., & Sumaryanti. (2015). Pengaruh Aktivitas Akuatik Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan Kelas Atas Di SLB N Pembina Yogyakarta. *Biomass Chem Eng*, 49(23–6).

- Serpentino, C. (2011). “The Moving Body”: A Sustainable Project To Improve Children’s Physical Activity At Kindergarten. *International Journal Of Pediatric Obesity*, 6(Sup2), 60–62.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Snoddon, K., & Weber, J. C. (Eds.). (2021). *Critical perspectives on plurilingualism in deaf education*. Multilingual Matters.
- Stillianesis, S., Spencer, G., Villeneuve, M., Sterman, J., Bundy, A., Wyver, S., ... & Beetham, K. S. (2022). Parents’ perspectives on managing risk in play for children with developmental disabilities. *Disability & Society*, 37(8), 1272-1292.
- Sudjana, N. (2020). *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, P. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). *Bandung: Alfabeta*, 28, 1–12.
- Tedla, T., & Negassa, D. (2019). The Inclusive education for deaf children in primary, secondary and preparatory schools in gondar, Ethiopia. *Humaniora*, 31(2), 177.
- Tomaszewski, P., Krzysztofiak, P., & Moroń, E. (2019). From sign language to spoken language? A new discourse of language development in deaf children. *Psychology of Language and Communication*, 23(1), 48-84.
- Van Engelen, L., Ebbers, M., Boonzaaijer, M., Bolster, E. A. M., van der Put, E. A. H., & Bloemen, M. A. T. (2021). Barriers, facilitators and solutions for active inclusive play for children with a physical disability in the Netherlands: a qualitative study. *BMC pediatrics*, 21(1), 1-13.
- Veldman, S. L. C., Jones, R. A., & Okely, A. D. (2016). Efficacy Of Gross Motor Skill Interventions In Young Children: An Updated Systematic Review. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, 2(1), E000067.

- Ventura, P. A., Lage, M. L. C., de Carvalho, A. L., Fernandes, A. S., Taguchi, T. B., & Nascimento-Carvalho, C. M. (2020). Early gross motor development among brazilian children with microcephaly born right after Zika Virus Infection outbreak. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 41(2), 134-140.
- Vervloed, M. P., van den Broek, E. C., & van Eijden, A. J. (2020). Critical review of setback in development in young children with congenital blindness or visual impairment. *International Journal of Disability, Development and Education*, 67(3), 336-355.
- Verver, S. H., Vervloed, M. P., & Steenbergen, B. (2020). Characteristics of peer play in children with visual impairments. *Research in Developmental Disabilities*, 105, 103714.
- WB, V., Kandasamy, I., Smarandache, F., Devvrat, V., & Ghildiyal, S. (2020). Study of imaginative play in children using single-valued refined neutrosophic sets. *Symmetry*, 12(3), 402.
- West, K. L. (2019). Infant motor development in autism spectrum disorder: A synthesis and meta-analysis. *Child development*, 90(6), 2053-2070.
- Wiarto, G. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Menggantung Melalui Penerapan Pembelajaran Team Games Tournament Pada Siswa Kelas Viii B Smp Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013*.
- Wijayanti, T. (2018). *Pengaruh Bermain Dengan Estafet Dingklik Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Penelitian pada siswa Kelompok B di RA Tarbiyatussibyan Desa Kebumen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung)*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Winders, P., Wolter-Warmerdam, K., & Hickey, F. (2019). A schedule of gross motor development for children with Down syndrome. *Journal of Intellectual Disability Research*, 63(4), 346-356.
- Wiyani, N. A. (2018). *Manajemen Paud Bermutu: Konsep dan Praktik MMT di*

KB, TK/RA.

- Wolff, A. B., Kammerer, B. L., Gardner, J. K., & Thatcher, R. W. (2019). Brain-behavior relationships in deaf children: The Gallaudet Neurobehavioral Project. *JADARA*, 23(2), 5.
- Yamane, N., Snow, A. D., Fein, D., Naigles, L., & Goldman, S. (2022). Brief report: Parent-guided movements during play with children with autism spectrum disorder. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 94, 101968.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

11/1/22, 1:58 PM

SURAT IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/969/UN34.16/PT.01.04/2022

1 November 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

**Yth . SLB Negeri Mesuji
Jalan Poros Bujung Buring Baru, Kecamatan Tanjung Raya, Kabupaten Mesuji, Provinsi
Lampung**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Bambang Irawan
NIM : 21611251045
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Model Permainan dengan Aspek Kemandirian Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu SLBN Mesuji Lampung
Waktu Penelitian : 25 Juli - 30 September 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SLB NEGERI MESUJI

NPSN : 69968419

Alamat: Jl. Poros, Desa Bujung Buring Baru,
Kec. Tanjung Raya, Kabupaten Mesuji, Telp. 082279402426



2 November 2022

Nomor : 800/45/V.01.DP.18C/XI/SLBN/2022
Sifat : Penting
Lampiran :-
Prihal : Keterangan Selesai Penelitian

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Sehubungan dengan surat Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : B/898/UN34.16/PT.01.04/2022 Pada tanggal 1 November 2022 Prihal Izin Penelitian Lapangan, Atas nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Bambang Irawan
NIM : 21611251045
Program Prodi : Ilmu Keolahrahaan – S2
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Sesuai dengan prihal tersebut diatas pada prinsipnya kami mengizinkan yang bersangkutan melakukan penelitian lapangan dalam rangka penyusunan Tugas Akhir / Tesis yang berjudul "PENGARUH MODEL PERMAINAN DENGAN ASPEK KEMANDIRIAN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNARUNGU SLBN MESUJI LAMPUNG", dan yang bersangkutan sudah selesai melaksanakan penelitian yang telah di laksanakan pada bulan Agustus 2022 s.d September 2022.

Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasamannya diucapkan terimakasih.

Kepala SLB N Mesuji



Widdy Guntur Bawono, M.Pd
NIP. 19840216 200604 1 007

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Panggung Sutapa. M.S.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen.
Instansi Asal : FIK

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Model Permainan Dengan Aspek Kemandirian Terhadap Kemampuan Motorik

Kasar Anak Tuna Rungu SLBN Mesuji Lampung

dari mahasiswa:

Nama : Babang Irawan.
NIM : 21611251045.
Prodi : S2 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Materi pemanasan diuraikan secara rinci dan disesuaikan dengan macam aktivitas yang akan dilakukan.
2. Materi A (bermain bola di air dan dan B Bermain estafet dingklik digabungkan.
3. Proses penilaian dipaerhatikan.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24, Agustus. 2022
Validator,

Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S
195928071986011001.

Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dra. Bernadeta Suhartini, M.Kes
Jabatan/Pekerjaan : Dosen.
Instansi Asal : FIK

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Model Permainan Dengan Aspek Kemandirian Terhadap Kemampuan Motorik

Kasar Anak Tuna Rungu SLBN Mesuji Lampung

dari mahasiswa:

Nama : Bambang Irawan.
NIM : 21611251045.
Prodi : S2 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1. tes jalan digaris lurus gambar 3 telapak kaki serong kedalam melewati garis lurus
(itu berarti bentuk kaki O)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 September 2022
Validator,

Dr. Dra. Bernadeta Suhartini, M.Kes
Nip. 196105101987022003

Lampiran 5. Data Penelitian

PEMBAGIAN KELOMPOK

NO	HASIL	KATEGORI	KETERANGAN	PEMABGIAN KELOMPOK
1	142	Tinggi	27% Atas	Kemandirian Anak Tinggi
2	140	Tinggi		
3	130	Tinggi		
4	118	Tinggi		
5	112	Tinggi		
6	112	Tinggi		
7	108	Tinggi		
8	94	Tinggi		
9	88	Tinggi		
10	84	Tinggi		
11	83	Sedang	27% bawah	Kemandirian Anak Rendah
12	83	Sedang		
13	82	Sedang		
14	82	Sedang		
15	81	Sedang		
16	81	Sedang		
17	80	Sedang		
18	80	Sedang		
19	79	Sedang		
20	79	Sedang		
21	78	Sedang		
22	78	Sedang		
23	77	Sedang		
24	76	Sedang		
25	75	Sedang		
26	75	Sedang		
27	74	Sedang		
28	73	Sedang		
29	72	Rendah		
30	72	Rendah		
31	70	Rendah		
32	70	Rendah		
33	68	Rendah		
34	66	Rendah		
35	54	Rendah		
36	50	Rendah		
37	26	Rendah		
38	22	Rendah		

Lampiran 5. Lanjutan Data Penelitian

Analisis Data Pre-Test Motorik Kasar Kelompok Kemandirian Tinggi

No	Nama	L/P	Berjalan di atas garis lurus 5 meter	Lari 15 m menghindari 5 buah rintangan	Berdiri di atas 1 kaki selama 10 detik	Melompat dari balok tinggi 15 cm	Meloncat dari balok tinggi 15 cm	Jumlah
1	Mega s	P	2	2	2	2	2	10
2	Belia	P	2	2	1	1	1	7
3	Astid	P	2	2	2	2	2	10
4	Ibnu	L	1	2	1	2	2	8
5	Usep	L	2	2	3	3	2	12
6	Lussy	P	2	1	1	1	1	6
7	Jihan	P	2	3	3	2	2	12
8	Jifano	L	2	1	2	2	1	8
9	Ahmad	L	2	3	3	3	2	13
10	Saidatul	P	2	2	2	2	1	9

Lampiran 5. Lanjutan Data Penelitian

Analisis Data Pre-Test Motorik Kasar Kelompok Kemandirian Rendah

No	Nama	L/P	Berjalan di atas garis lurus 5 meter	Lari 15 m menghindari 5 buah rintangan	Berdiri di atas 1 kaki selama 10 detik	Melompat dari balok tinggi 15 cm	Meloncat dari balok tinggi 15 cm	Jumlah
1	Ubai	L	1	2	1	1	1	6
2	Dewi	P	2	2	2	2	1	9
3	Ali	L	1	1	1	1	2	6
4	Lutfia	P	2	2	2	1	1	8
5	Jenia	P	1	1	2	1	2	7
6	Indriani	P	2	2	1	1	2	8
7	Elbirly	L	2	2	2	1	1	8
8	Adrian	L	2	1	2	2	2	9
9	M Alfarizy	L	2	2	1	1	1	7
10	Affila	L	2	2	1	1	1	7

Lampiran 5. Lanjutan Data Penelitian

Analisis Data Post-Test Motorik Kasar Kelompok Kemandirian Tinggi

	Nama	L/P	Berjalan di atas garis lurus 5 meter	Lari 15 m menghindari 5 buah rintangan	Berdiri di atas 1 kaki selama 10 detik	Melompat dari balok tinggi 15 cm	Meloncat dari balok tinggi 15 cm	Jumlah
1	Mega s	P	3	3	3	3	3	15
2	Belia	P	2	2	2	2	2	10
3	Astid	P	3	2	2	3	3	13
4	Ibnu	L	2	2	2	2	2	10
5	Usep	L	3	3	3	3	3	15
6	Lussy	P	2	2	2	2	1	9
7	Jihan	P	3	3	3	3	2	14
8	Jifano	L	2	2	2	1	2	9
9	Ahmad	L	3	3	2	3	3	14
10	Saidatul	P	2	2	2	1	1	8

Lampiran 5. Lanjutan Data Penelitian

Analisis Data Post Test Motorik Kasar Kelompok Kemandirian Rendah

No	Nama	L/P	Berjalan di atas garis lurus 5 meter	Lari 15 m menghindari 5 buah rintangan	Berdiri di atas 1 kaki selama 10 detik	Melompat dari balok tinggi 15 cm	Meloncat dari balok tinggi 15 cm	Jumlah
1	Ubai	L	2	2	2	2	2	10
2	Dewi	P	3	3	2	2	2	12
3	Ali	L	2	2	1	1	1	7
4	Lutfia	P	2	2	3	2	2	11
5	Jenia	P	2	1	2	2	2	9
6	Indriani	P	2	2	2	2	2	10
7	Elbirly	L	2	1	2	1	1	7
8	Adrian	L	2	2	2	2	2	10
9	M Alfarizy	L	2	2	2	2	1	9
10	Affila	L	3	2	2	2	2	11

Lampiran 5. Lanjutan Data Penelitian

Ordinal Pairing
Pre-Test Motorik Kasar Kelompok Kemandirian Tinggi

NO	Kelompok	Hasil Tes
1	A	10
2	B	7
3	B	8
4	A	10
5	A	12
6	B	6
7	B	8
8	A	12
9	A	13
10	B	9

Kelompok kemandirian Tinggi

NO	Perminan Air (A1B1)	Estafet Dingklik (A2B1)
1	10	7
2	10	8
3	12	6
4	12	8
5	13	9

Lampiran 5. Lanjutan Data Penelitian

Ordinal Pairing Pre-Test Motorik Kasar Kelompok Kemandirian Rendah

NO	Kelompok	Hasil Tes
1	A	6
2	B	9
3	B	8
4	A	6
5	A	7
6	B	8
7	B	9
8	A	8
9	A	7
10	B	7

Kelompok kemandirian Rendah

NO	Perminan Air (A1B2)	Estafet Dingklik (A2B2)
1	6	9
2	6	8
3	7	8
4	8	9
5	7	7

Lampiran 5. Lanjutan Data Penelitian

POST TEST

Kelompok Kemandirian Tinggi

NO	Perminan Air (A1B1)	Estafet Dingklik (A2B1)
1	15	10
2	13	10
3	15	9
4	14	9
5	14	8

Kelompok Kemandirian Rendah

NO	Perminan Air (A1B2)	Estafet Dingklik (A2B2)
1	10	12
2	7	11
3	9	10
4	7	10
5	9	11

Lampiran 6. Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre test A1B1	5	10.00	13.00	11.4000	1.34164
Post test A1B1	5	13.00	15.00	14.2000	.83666
Pre test A2B1	5	6.00	9.00	7.6000	1.14018
Post test A2B1	5	8.00	10.00	9.2000	.83666
Pre test A1B2	5	6.00	8.00	6.8000	.83666
Post Test A1B2	5	7.00	10.00	8.4000	1.34164
Pre test A2B2	5	7.00	9.00	8.2000	.83666
Post test A2B2	5	10.00	12.00	10.8000	.83666
Valid N (listwise)	5				

Lampiran 7. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test A1B1	.273	5	.200 [*]	.852	5	.201
Post test A1B1	.231	5	.200 [*]	.881	5	.314
Pre test A2B1	.237	5	.200 [*]	.961	5	.814
Post test A2B1	.231	5	.200 [*]	.881	5	.314
Pre test A1B2	.231	5	.200 [*]	.881	5	.314
Post Test A1B2	.273	5	.200 [*]	.852	5	.201
Pre test A2B2	.231	5	.200 [*]	.881	5	.314
Post test A2B2	.231	5	.200 [*]	.881	5	.314

Lampiran 8 . Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Motorik Kasar

F	df1	df2	Sig.
1.447	3	16	.266

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.^a

a. Design: Intercept + ModelPermainan + Kemandirian + ModelPermainan * Kemandirian

Lampiran 9. Uji Anova

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Model Permainan	1	Permainan Air	10
	2	Estafet Dingklik	10
Kemandirian	1	Tinggi	10
	2	Rendah	10

Descriptive Statistics

Dependent Variable: Motorik Kasar

Model Permainan	Kemandirian	Mean	Std. Deviation	N
Permainan Air	Tinggi	14.2000	.83666	5
	Rendah	8.4000	1.34164	5
	Total	11.3000	3.23351	10
Estafet Dingklik	Tinggi	9.2000	.83666	5
	Rendah	10.8000	.83666	5
	Total	10.0000	1.15470	10
Total	Tinggi	11.7000	2.75076	10
	Rendah	9.6000	1.64655	10
	Total	10.6500	2.45539	20

Lampiran 9. Lanjutan Uji Anova

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Motorik Kasar

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	98.950 ^a	3	32.983	33.829	.000
Intercept	2268.450	1	2268.450	2326.615	.000
ModelPermainan	8.450	1	8.450	8.667	.010
Kemandirian	22.050	1	22.050	22.615	.000
ModelPermainan * Kemandirian	68.450	1	68.450	70.205	.000
Error	15.600	16	.975		
Total	2383.000	20			
Corrected Total	114.550	19			

1. Model Permainan

Dependent Variable: Motorik Kasar

Model Permainan	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Permainan Air	11.300	.312	10.638	11.962
Estafet Dingklik	10.000	.312	9.338	10.662

Lampiran 9. Lanjutan Uji Anova

2. Kemandirian

Dependent Variable: Motorik Kasar

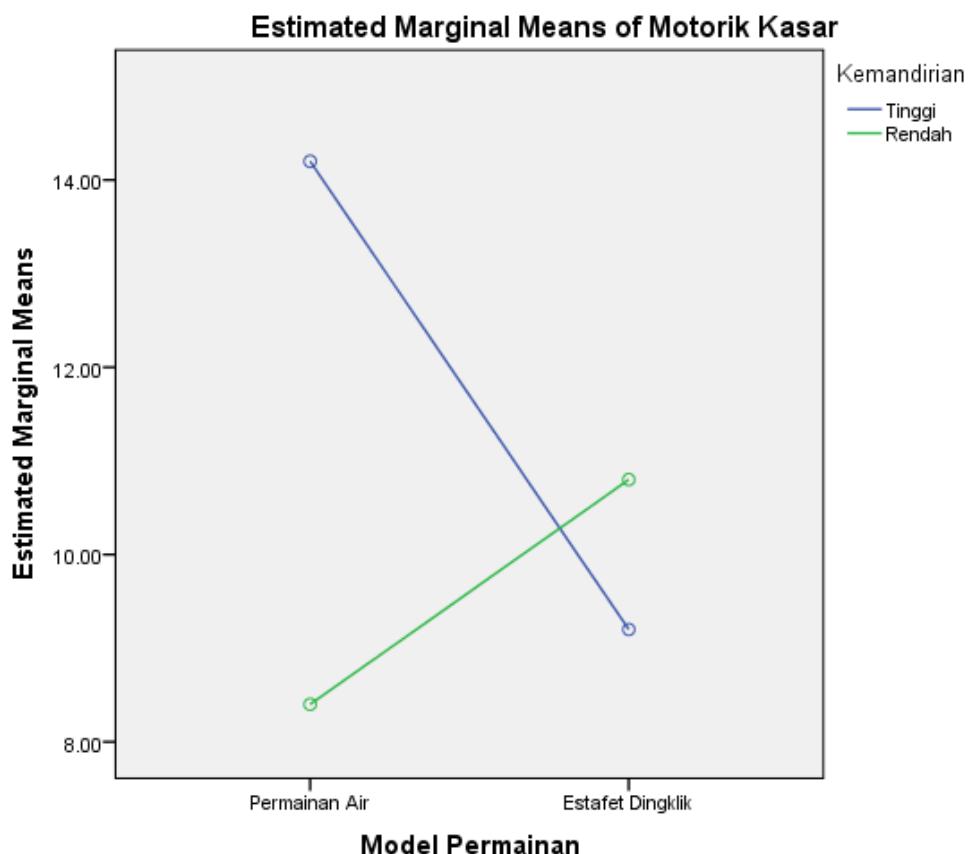
Kemandirian	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Tinggi	11.700	.312	11.038	12.362
Rendah	9.600	.312	8.938	10.262

3. Model Permainan * Kemandirian

Dependent Variable: Motorik Kasar

Model Permainan	Kemandirian	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Permainan Air	Tinggi	14.200	.442	13.264	15.136
	Rendah	8.400	.442	7.464	9.336
Estafet Dingklik	Tinggi	9.200	.442	8.264	10.136
	Rendah	10.800	.442	9.864	11.736

Lampiran 9. Lanjutan Uji Anova



Lampiran 9. Lanjutan Uji Anova

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Motorik Kasar

Tukey HSD

(I) Metode Permainan	(J) Metode Permainan	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.
A1B1	A1B2	5.2000 [*]	.67864	.000
	A2B1	4.4000 [*]	.67864	.000
	A2B2	3.3000 [*]	.67864	.000
A1B2	A1B1	-5.2000 [*]	.67864	.000
	A2B1	-.8000	.67864	.644
	A2B2	-1.9000 [*]	.67864	.039
A2B1	A1B1	-4.4000 [*]	.67864	.000
	A1B2	.8000	.67864	.644
	A2B2	-1.1000	.67864	.380
A2B2	A1B1	-3.3000 [*]	.67864	.000
	A1B2	1.9000 [*]	.67864	.039
	A2B1	1.1000	.67864	.380

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 2.303.

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Lampiran 9. Lanjutan Uji Anova

Motorik Kasar

Tukey HSD^{a,b}

Metode Permainan	N	Subset		
		1	2	3
A1B2	10	7.6000		
A2B1	10	8.4000	8.4000	
A2B2	10		9.5000	
A1B1	10			12.8000
Sig.		.644	.380	1.000

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 2.303.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 10.000.

b. Alpha = 0.05.

Lampiran 10. Instrumen Kemandirian Anak

PETUNJUK PENGISIAN

Skala kemandirian anak terdapat 70 buah pernyataan. Bapak/Ibu guru akan diminta untuk menilai tingkat kemandirian anak dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. Bapak/Ibu dapat memberikan taanggapan terhadap pernyataan tersebut sesuai dengan kenyataan yang ada. Sebelum melakukan pengisian angket, bapak/ibu diharap untuk mengisi identitas terlebih dahulu.

Tanggapan diberikan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia dengan alternatif jawaban sebagai berikut :

- Alternatif jawaban “Sudah Mampu Sendiri (SMS)”
- Alternatif jawaban “Masih Memerlukan Bantuan (MMB)”
- Alternatif jawaban “Belum Mampu (BM)”

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Anak :

Pekerjaan Ibu :

CONTOH PENGISIAN

No .	Pernyataan	Jawaban		
		SMS	MMB	BM
1.	Anak tidak bermain dan hanya berdiam diri melihat temannya bermain			✓

INSTRUMEN PENELITIAN KEMANDIRIAN

Skala kemandirian anak terdapat 70 buah pernyataan. Bapak/Ibu guru akan diminta untuk menilai tingkat kemandirian anak dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. Bapak/Ibu dapat memberikan tanggapan terhadap pernyataan tersebut sesuai dengan kenyataan yang ada. Sebelum melakukan pengisian angket, bapak/ibu diharap untuk mengisi identitas terlebih dahulu.

Nama Anak :

Pekerjaan Orangtua/ Ibu :

Mohon dijawab sesuai dengan situasi yang sebenarnya, dengan cara memberi tanda centang (✓) pada jawaban yang saudara pilih. SMS = Sudah Mampu Sendiri; MMB = Masih Memerlukan Bantuan; BM = Belum Mampu.

No.	Pertanyaan	Jawaban		
		SMS	MMB	BM
1	Anak sudah bisa memakai sepatu sendiri tanpa bantuan dari orang lain.			
2	Anak memilih mainannya sendiri sesuai dengan keinginannya.			
3	Anak sudah berani mengucapkan apa yang anak inginkan.			
4	Anak berani menjadi pemimpin barisan saat berbaris di depan kelas.			
5	Anak mau melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru.			
6	Anak mau dan berani meminta maaf jika anak melakukan kesalahan.			
7	Anak memakai baju seragam sekolah sesuai dengan harinya.			
8	Anak mengerti kata-kata yang baik dan kata-kata yang tidak baik.			

9	Anak dapat bekerjasama dengan kelompok saat ada kegiatan bersama atau berkelompok.			
10	Anak mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, tertawa, menangis).			
11	Anak tidak bermain dan hanya berdiam diri melihat temannya bermain.			
12	Anak tidak berani mengucapkan apa yang anak inginkan.			
13	Anak tidak mau menjadi pemimpin barisan di depan kelas saat baris-berbaris.			
14	Anak melakukan sesuatu ketika disuruh oleh guru.			
15	Anak tidak mau melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru.			
16	Anak tidak mau dan tidak berani meminta maaf ketika melakukan kesalahan.			
17	Anak tidak memakai baju seragam sesuai dengan harinya.			
18	Anak pernah mengucapkan kata-kata yang tidak baik.			
19	Anak berangkat sekolah masih diantarkan oleh pengasuhnya.			
20	Anak belum bisa bekerja sama dengan kelompok saat ada kegiatan bersama atau berkelompok.			
21	Anak tidak mau berbagi makanan dengan teman yang tidak membawa bekal.			
22	Anak tidak dapat mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, tertawa, menangis).			
23	Anak sudah bisa melepas sepatu sendiri tanpa bantuan dari orang lain.			
24	Anak mewarnai gambar sesuka hatinya sesuai apa yang pernah anak lihat.			

25	Anak membereskan mainannya setelah bermain.			
26	Anak berani bermain sendiri dengan teman-temannya.			
27	Anak mau meminjamkan barangnya seperti pensil penghapus kepada teman.			
28	Anak mewarnai gambar dengan bertanya kepada guru warna apa yang akan anak gunakan.			
29	Anak tidak membereskan mainannya setelah bermain.			
30	Anak tidak mengikuti peraturan main saat kegiatan bermain.			
31	Anak tidak berani bermain sendiri dan hanya bergantung kepada pengasuhnya.			
32	Anak sudah bisa memakai baju/seragam sendiri tanpa bantuan dari orang lain.			
33	Anak tidak berani mengajak teman-temannya untuk bermain dan hanya bermain sendiri.			
34	Anak tidak mau membantu teman yang membutuhkan bantuannya.			
35	Anak sudah berani di tinggalkan orangtua sendiri di sekolah.			
36	Anak mengerti perbuatan yang baik dan perbuatan yang tidak baik.			
37	Anak mematuhi peraturan sekolah yang telah ditetapkan.			
38	Anak mau mendengarkan nasihat yang diberikan oleh guru dan menjalannya.			
39	Anak suka bertanya kepada guru apa yang ingin anak ketahui.			
40	Anak sudah bisa melepas baju sendiri tanpa bantuan dari orang lain.			
41	Anak masih ditunggui pengasuhnya di sekolah.			

42	Anak pernah melakukan perbuatan yang tidak baik, memukul atau mengejek teman.			
43	Anak hanya mendengarkan nasihat guru dan tidak melakukannya.			
44	Anak tidak pernah bertanya kepada guru apa yang ingin anak ketahui.			
45	Anak belum bisa melepas baju/ seragam sendiri dan masih minta bantuan orang lain.			
46	Anak berani memimpin doa di depan kelas dengan suara yang keras.			
47	Anak memiliki sikap gigih tidak mudah menyerah.			
48	Anak sudah bisa buang air kecil sendiri tanpa di dampingi oleh guru.			
49	Anak masih didampingi ketika buang air besar.			
50	Anak tidak berani mengutarakan pendapatnya (baik atau tidak baik, jelek atau bagus).			
51	Anak maju didepan kelas memimpin doa dengan suara lirih bahkan tidak keluar suaranya.			
52	Anak tidak memiliki sikap gigih dan mudah menyerah.			
53	Anak mau berbagi mainannya dengan teman yang lain.			
54	Anak mau melakukan bekerjasama dengan kelompok saat ada kegiatan bersama atau berkelompok.			
55	Anak sudah bisa memakai kaos kaki sendiri tanpa bantuan dari guru.			
56	Anak belum bisa memakai kaos kaki sendiri dan masih minta tolong kepada orang lain.			
57	Anak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.			
58	Anak berani meminjam barang kepada teman ketika membutuhkan, contohnya pensil, penghapus.			

59	Anak masuk sekolah tepat waktu dan tidak pernah terlambat.			
60	Anak berperilaku sopan kepada orangtua dan menyayangi yang lebih muda.			
61	Anak pulang sekolah sendiri bersama teman-temannya.			
62	Anak masih meminta bantuan orang lain untuk melepas kaos kaki.			
63	Anak hanya berdiam diri dan melakukan kegiatan jika dipilihkan oleh gurunya.			
64	Anak tidak berani meminta tolong kepada teman atau guru ketika membutuhkan bantuan.			
65	Anak tidak mau maju ke depan untuk mempraktikkan gerakan yang di contohkan oleh guru.			
66	Anak hanya diam dan tidak melakukan apa-apa ketika ingin tahu sesuatu.			
67	Anak tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.			
68	Anak tidak berani meminjam barang ketika membutuhkan, contohnya pensil, penghapus.			
69	Anak tidak mengerti kata-kata yang baik dan kata-kata yang tidak baik.			
70	Anak sudah bisa melepas kaos kaki sendiri tanpa bantuan dari guru			

Tabel. Pola Penskoran Instrumen Konsep Diri dan Kemandirian

Pilihan	Skor/Nilai
Sudah Mampu Sendiri (SMS)	2
Masih Memerlukan Bantuan (MMB)	1
Belum Mampu (BM)	0

Sumber : Wiyana (2015)

Keterangan:

1. Sudah Mampu Sendiri (SMS), dengan nilai 2, artinya anak mampu melakukan kegiatan sendiri.
2. Masih Memerlukan Bantuan (MMB) dengan nilai 1, artinya anak masih memerlukan sedikit bantuan dan bimbingan untuk melakukan suatu kegiatan, dan
3. Belum Mampu (BM), dengan nilai 0, artinya anak masih belum mampu melakukan kegiatan.

Lampiran 11. Instrumen Motorik Kasar Anak Tunarungu

PANDUAN TES KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNARUNGU

Penilaian dilakukan dengan menghitung beberapa kali anak dapat melakukan tiap-tiap tes, yang mana pada tiap-tiap tes diberikan kesempatan tiga kali pengulangan.

Penilaian tes dilakukan dengan cara:

a. Berjalan diatas garis lurus sejauh 5 meter.

- Testor : 1 orang
Alat : a) Meteran
b) Penanda garis lurus / Lakban
c) Kapur warna

Pelaksanaan Tes:

1. Dibuat sebuah garis lurus sepanjang 5 meter, dengan menggunakan lakban.
2. Kapur warna dihaluskan atau di berikan tanda kemudian orang coba menginjakkan kakinya di kapur tersebut.
3. Setelah diinjakkan kemudian bejalan diatas garis lurus yang telah ditentukan, disini tentor melihat tanda jejak yang ditinggalkan orang coba.

Penilaian:

- Nilai 3 jika telapak kaki dapat lurus
Nilai 2 jika telapak kaki sedikit melenceng ke dalam atau keluar garis
Nilai 1 jika telapak kaki terlalu melenceng ke dalam atau keluar garis.



Gambar 1. Berjalan di atas garis lurus sejauh 5 meter

b. Lari 15 meter menghindari 5 buah rintangan

- Testor : 1 Orang
Alat-alat : a. 8 buah akun/cones
b. Bendera

Pelaksanaan Tes:

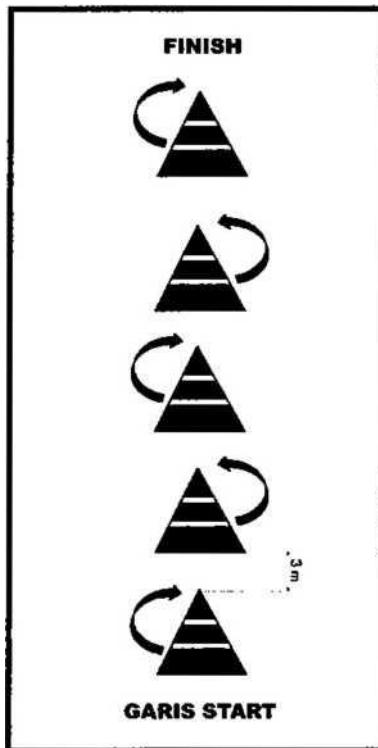
1. Siapkan area sepanjang 15 meter. Setiap tiga meter diberi satu halangan berupa cones/akun
2. Peserta mulai satu persatu dari garis start
3. Setelah ada aba-aba dari bendera atau signal tangan dari testor, peserta lari melewati cones/akun atau zig zag sampai selesai.

Penilaian:

Nilai 3 jika bisa zig-zag melewati cones sampai selesai.

Nilai 2 jika 2 cones tersentuh.

Nilai 1 jika menyentuh lebih dari 3 cones.



Gambar 2. Tes Lari 15 meter menghindari 5 buah rintangan

c. Berdiri diatas 1 kaki selama 10 detik

Testor : 1 Orang

Alat-alat : a. Bendera

b. Stop watch.

Pelaksanaan tes:

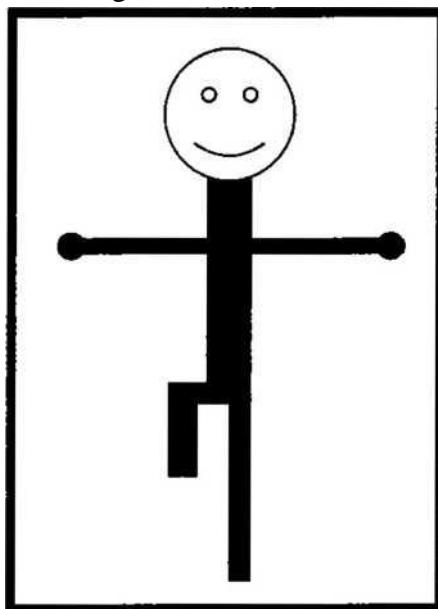
1. Sebelum aba-aba mulai peserta diminta untuk berdiri dengan sikap sempurna
2. Setelah aba-aba dengan bendera, anak coba mengangkat satu kakinya bebas kanan/kiri dengan kaki yang terkuat selama 10 detik.
3. Setelah 10 detik kemudian testor memberi aba-aba untuk menurunkan kakinya, diulangi 3 kali.

Penilaian:

Nilai 3 jika dapat melakukan lebih dari 8 detik

Nilai 2 jika dapat melakukan 4-7 detik

Nilai 1 jika dapat melakukan kurang dari 3 detik



Gambar 3. Tes Berdiri di atas kaki selama 10 detik

d. Melompat dari balok setinggi 15 cm

Testor : 1 Orang

Alat : Balok setinggi 15 cm

Keset atau karpet

Pelaksanaan tes:

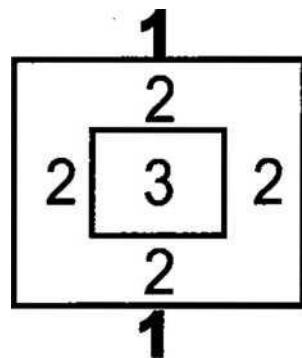
1. Peserta tes naik ke atas balok
2. Ketika ada aba-aba peserta melompat dengan satu kaki dan berusaha mendarat di tanah atau lantai.
3. Percobaan dilakukan sebanyak tiga kali pengulangan.

Penilaian:

Nilai 3 jika dapat mendarat di tengah keset atau karpet

Nilai 2 jika dapat mendarat di pinggir keset atau karpet

Nilai 1 jika dapat mendarat diluar keset



Gambar 4. Tes melompat dari balok setinggi 15 cm

e. Meloncat dari balok setinggi 15 cm

Testor : 1 Orang

Alat : Balok setinggi 15 cm

Keset atau karpet

Pelaksanaan tes:

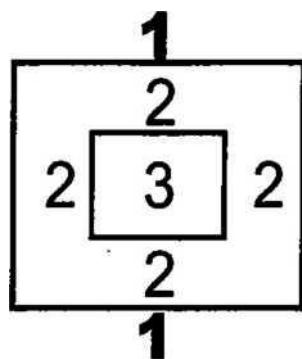
1. Peserta tes mulai dinaikkan ke atas balok
2. Ketika ada aba-aba peserta meloncat dengan dua kaki dan berusaha mendarat di tanah atau lantai.
3. Percobaan dilakukan sebanyak tiga kali pengulangan.

Penilaian:

Nilai 3 jika dapat mendarat di tengah keset atau karpet

Nilai 2 jika dapat mendarat di pinggir keset atau karpet

Nilai 1 jika dapat mendarat diluar keset



Gambar 5. Tes Melompat dari balok setinggi 15 cm

Lampiran 12. Rencana Program Model Permainan Air

Adapun program model latihan permainan air yang dirancang untuk anak tunarungu SLBN Mesuji sebagai berikut:

- Model latihan permainan air yang dilakukan setiap pertemuan sama
- Frekuensi 3 kali seminggu (16 kali pertemuan).
- Durasi Latihan ± 35 menit
- 4 set

PROGRAM MODEL PERMAINAN AIR

Materi latihan	Durasi	Tujuan	Formasi
1. Pemanasan -Berdo'a -Lari keliling kolam/jogging 3x putaran. -Stretching	10 Menit	<p>-Untuk meningkatkan energi dan melancarkan peredaran darah dalam tubuh.</p> <p>-Untuk Meningkatkan fleksibilitas otot serta mengurangi resiko cedera.</p>	O X X X X XX X X X X
2. Inti 1)Permainan Kereta Air Cara melakukan: Anak dibuat menjadi dua kelompok. Setelah itu anak ditarik berbaris berbanjar dan saling berpegangan (memegang pinggang). Aturannya anak harus berjalan secara lurus kearah garis finish yang sudah dibuat. Kelompok mana yang mencapai garis finish terlebih dahulu maka kelompok tersebut yang memenangkan permainan.	20 Menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk melatih kemampuan berjalan di dalam air. 2. Melatih kerjasama 3. Melatih Koordinasi 4. Melatih keberanian dan disiplin. 	

2) Permainan Bola di Air

Cara melakukan :

Anak di bagi menjadi 2 tim. Caranya anak harus berjalan dan menggiring bola yang diletakkan di atas air menggunakan tangan secara estafet pada garis lurus. Tim yang berhasil menyelesaikan pertandingan terlebih dahulu adalah tim yang dinyatakan menang.

3) Permainan mencari harta karun

Cara melakukan :

Anak dibagi menjadi dua kelompok, kemudian uang receh tersebut kita sebar didalam kolam renang. Peraturannya setiap anak dalam kelompok tidak harus memegang anggota kelompoknya. Anak dapat mengambil harta karun secara masing-masing. Anak yang berhasil mengumpulkan uang koin paling banyak itu yang dinyatakan menjadi pemenangnya.

4) Permainan Menyamakan Gambar

Cara melakukan :

Garis start berada pada ujung kolam kolam. Bagian kanan untuk tim a dan bagian kiri untuk tim b. Dibagian ujung kolam yang lain diberikan bak berisikan gambar-gambar yang nantinya digunakan oleh anak untuk menyamakan gambar yang disuruh oleh guru. Anak harus mencari gambar yang akan dicari kemudian anak harus menempelkan pada *sterofoam*. Setelah sampai dilanjutkan dengan teman satu timnya dengan terlebih dahulu mereka melakukan tos (salaman) selanjutnya mencari

1. Untuk melatih anak berjalan di dalam air.

2. Melatih Koordinasi

3. Melatih Konsentrasi



1. Melatih anak berjalan di dalam air

2. Melatih koordinasi mata

3. Melatih daya tahan anak di dalam air

4. Melatih kerjasama

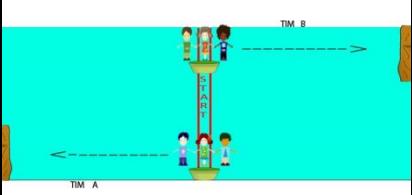


1. Melatih anak berjalan di dalam air

2. Melatih kecepatan anak

3. Melatih intelegensi anak

4. Melatih koordinasi



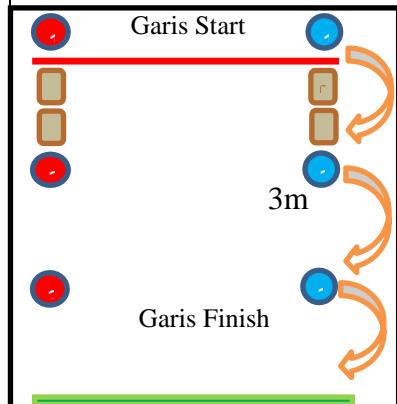
gambar yang sama kembali		
3.Pendinginan -Stretching -Evaluasi -Berdoa/selesai	5 Menit	-Untuk membantu mengatasi rasa sakit dan nyeri setelah berolahraga, dan membantu memulihkan tubuh dan pikiran agar menjadi lebih rileks.

Rencana Program Model Permainan Estafet Dingklik

Adapun program model latihan permainan estafet dingklik yang dirancang untuk anaktunarungu SLBN Mesuji sebagai berikut:

- Model latihan permainan estafet dingklik yang dilakukan setiap pertemuan sama
- Frekuensi 3 kali seminggu (16 kali pertemuan).
- Durasi Latihan ± 35 menit

PROGRAM MODEL PERMAINAN ESTAFET DINGKLICK

Materi latihan	Durasi	Tujuan	Formasi
1. Pemanasan -Berdo'a -Lari/jogging keliling lapangan sekolah 3x putaran. -Stretching	10 Menit	-Untuk meningkatkan energi dan melancarkan peredaran darah dalam tubuh. -Untuk Meningkatkan fleksibilitas otot serta mengurangi resiko cedera.	O X X X X XX X X X X
2. Inti Melakukan latihan melalui permainan estafet dingklik . Cara Melakukan: -Satu kelompok terdiri dari 3 – 5 anak. -Setiap anak berdiri di sebuah titik yang sudah ada. Jarak tiap masing-masing anak yaitu 3m. -Anak yang berada di garis start berjalan menuju anak berikutnya dengan menggunakan <i>dingklik</i> tersebut. <i>dingklik</i> itu ada dua, dan setiap anak berjalan dengan menggunakan <i>dingklik</i> tersebut untuk memberikan <i>dingklik</i> tersebut kepada anak berikutnya.	20 Menit	1. Untuk melatih motorik kasar anak. 2.Untuk melatih kerjasama 3.Untuk melatih koordinasi	

<p>-Dan bagi anak yang dapat menyelesaikan permainan ini paling awal sampai kegaris finisih, maka ialah yang menjadi pemenangnya.</p>		
<p>3.Pendinginan -Stretching -Evaluasi -Berdoa/selesai</p>	5 Menit	<p>-Untuk membantu mengatasi rasa sakit dan nyeri setelah berolahraga, dan membantu memulihkan tubuh dan pikiran agar menjadi lebih rileks.</p> <p style="text-align: right;">O XXXX XXXX XXX</p>

Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian



Foto peneliti pada saat pengambilan data motorik kasar anak tunarungu
“Berjalan Diatas Garis Lurus Sejauh 5 Meter”



Foto peneliti pada saat pengambilan data motorik kasar anak tunarungu
“Lari 15 meter menghindari 5 buah rintangan”



Foto peneliti pada saat pengambilan data motorik kasar anak tunarungu
“Berdiri di atas satu kaki selama 10 detik”



Foto peneliti pada saat pengambilan data motorik kasar anak tunarungu
“Melompat dari balok setinggi 15 cm”



Foto peneliti pada saat pengambilan data motorik kasar anak tunarungu
“Meloncat dari balok setinggi 15 cm”



“Foto peneliti dan anak tunarungu pada saat melakukan model permainan air”



“Foto peneliti dan anak tunarungu pada saat melakukan model permainan air”



“Foto anak tunarungu pada saat melakukan model permainan estafet dingklik”



“Foto anak tunarungu pada saat melakukan model permainan estafet dingklik”