

Pengaruh Modifikasi Bermain Bola Bocce Terhadap Kemampuan Melempar Pada Siswa Tunagrahita Sedang

Mecca Puspitaningsari¹, Luky Nawil Satriyawan², Novita Nur Synthiawati^{*3}

Email: mecca27.stkipjb@gmail.com¹, luckysatria90@gmail.com², novitanurs.stkipjb@gmail.com^{*3}

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani, STKIP PGRI Jombang

Abstract

Adaptive Physical Learning is an integral part of an overall education that aims to develop aspects of physical fitness, movement skills, critical thinking skills, social, reasoning, emotional, mental retardation is a term used to describe children who have intellectual abilities below the average. This study aims to test the modification of playing bocce ball on the throwing ability of moderately mentally retarded students at SLB Paedagogia Maospati for the 2020/2021 academic year. The subjects of this study were students with moderate mental retardation in grade VIII at SLB Paedagogia Maospati for the 2020/2021 academic year. The sample in this study amounted to 1 person because it used Single Subject Research (SSR). The design used in this study is A1 – B – A2. With 8 meetings for the phase baseline A1, Intervention and phase baseline A2. In playing throwing activities, the results of the baseline A1 25 and A2 87 baseline values obtained from the mean level data. The results of this study indicate that the modified effect of playing bocce ball on throwing ability has increased in number from the baseline phase to the intervention phase which indicates a decrease in sedentary behavior from the baseline stage (A1) to the intervention stage (B) decreased in number by (-25%) and there was 0% overlapping of data. And there was an increase in the number of steps from the intervention stage (B) to the baseline stage (A2) by (+8%) and there was 0% overlapping of data.

Keywords: *Play Modification; Throwing Ability.*

Abstrak

Pembelajaran Jasmani Adaptif adalah suatu bagian integral dari sebuah pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, sosial, penalaran, emosional, Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Penelitian ini bertujuan untuk menguji modifikasi bermain bola bocce terhadap kemampuan melempar pada siswa tunagrahita sedang SLB Paedagogia

Maospati Tahun 2021. Subjek penelitian ini merupakan siswa tunagrahita sedang kelas VIII di SLB Paedagogia Maospati Tahun 2021. Sample dalam penelitian ini berjumlah satu orang karena menggunakan *Single Subject Research (SSR)*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah A1-B-A2. Dengan delapan kali pertemuan untuk *fase baseline* A1, *Intervensi* dan *fase baseline* A2. Dalam melakukan aktivitas bermain melempar dengan hasil nilai baseline A1 25 dan hasil nilai baseline A2 87 yang didapat dari data mean level Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh modifikasi bermain bola *bocce* terhadap kemampuan melempar mengalami peningkatan peningkatan jumlah dari *fase baseline* ke *fase intervensi* yang mengindikasikan penurunan *sedentary behavior* tahap *baseline* (A1) ke tahap *intervensi* (B) penurunan jumlah sebesar (-25%) dan terjadi 0% *overlapping* data. Dan terjadi peningkatan jumlah langkah tahap *intervensi* (B) ke tahap *baseline* (A2) sebesar (+8%) dan terjadi 0% *overlapping* data.

Kata kunci: Modifikasi Bermain; Kemampuan Melempar.

© 2022 UNIVERSITAS HAMZANWADI
Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan &Rekreasi
Fakultas Ilmu Pendidikan
E-ISSN 2614-8781

Info Artikel

Dikirim : 23 Mei 2022

Diterima : 09 Juni 2022

Dipublikasikan : 30 Juni 2022

✉ Alamat korespondensi: novitanurs.stkipjb@gmail.com

STKIP PGRI Jombang, Jl.Pattimura III No.20, Sengon, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61418, Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu wadah yang tepat untuk menghasilkan sumber daya manusia di mana dalam hal ini pemerintah membuka berbagai satuan pendidikan di negara ini tanpa terkecuali termasuk di dalam Pendidikan Luar Biasa, karena pendidikan merupakan suatu cara yang paling tepat untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia. Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan kesehatan, tak terkecuali bagi mereka yang memiliki keterbatasan dalam hal fisik atau mental yang dikenal dengan istilah anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Salah satu usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal di segala bidang sehingga sangat tepat apabila hasil pendidikan benar-benar dapat dirasakan segala manfaatnya dan dapat memenuhi kebutuhan mereka yang dianggap kurang normal ataupun mengalami berbagai hambatan baik fisik atau mental.

Pembelajaran jasmani adaptif dan olahraga kesehatan adalah suatu bagian *integral* dari sebuah pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, sosial, penalaran, emosional, tindakan moral serta pola hidup sehat. Bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunagrahita yang memiliki kekhususan secara mental dan fisik, program pendidikan jasmani dan kesehatan ditekankan pada pemenuhan kebutuhan anak dan terutama untuk melatih kemampuan melakukan yang masih dimiliki sang anak, di mana anak dikatakan berhasil melakukan berbagai keterampilan dan diuji bagaimana kemampuan tubuhnya, perasaan positif dan percaya diri akan berkembang, dalam hal ini menumbuhkan kepercayaan diri anak tunagrahita dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Murtiningsih, 2013).

Dalam proses pembelajaran peserta didik dapat melakukan materi yang di ajarkan sesuai dengan kondisi peserta didik. Layanan pendidikan memenuhi kebutuhan kondisi fisik, kecerdasan mental, emosional, dan sosial. Hal tersebut tertera pada Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 5 ayat 2. “Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan sosial” berhak memperoleh pendidikan khusus (Retno, 2016). Menurut Undang-undang perlindungan anak yaitu anak memiliki hak untuk tumbuh berkembang bermain, beristirahat, berekreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah anak yang secara signifikan mengalami kelainan atau penyimpangan (fisik), mental, intelektual, sosial, dan emosional dalam proses perkembangannya. ABK merupakan istilah untuk menggantikan kata anak luar biasa (ALB). Kondisi tersebut akan terlihat pada layanan pendidikan anak berkebutuhan khusus (ABK), khususnya pada anak tunagrahita.

Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Dalam kepustakaan asing digunakan istilah-istilah *mental retardation*, *mentally retarded*, *mental deficiency*, *mental defectif*, dan lain-lain. Istilah tersebut sesungguhnya memiliki arti yang sama yang menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial. Anak tunagrahita atau dikenal juga dengan istilah terbelakang mental karena keterbatasan kecerdasannya mengakibatkan dirinya sukar untuk mengikuti program pendidikan di sekolah biasa secara *klasikal*, oleh karena itu anak terbelakang mental membutuhkan layanan pendidikan secara khusus yakni disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut (Somantri, 2006).

Salah satu pembelajaran yang menarik untuk siswa adalah salah satunya dengan bermain dan tanpa terkecuali untuk anak yang berkebutuhan khusus. Dengan melalui kegiatan bermainlah para siswa bisa mencapai perkembangan fisik. Perkembangan fisik dapat dilihat ketika mereka bermain. Menurut Sudono (2000) bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan dengan ataupun tanpa alat yang menghasilkan pengertian ataupun memberikan suatu informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Sekolah Luar Biasa (SLB) yang telah dikembangkan di Indonesia seperti di SLB *paedagogia maospati* terdapat anak dengan hambatan tunagrahita sedang yang di hadapkan permasalahan, antara lain keterbatasan daya serap anak tunagrahita dalam menerima materi pelajaran di pengaruhi keterbatasan fisik juga di pengaruhi oleh tingkat kemampuan intelektualnya di bawah rata-rata dan tidak fokus dalam menerima perintah. Keadaan seperti ini yang menyebabkan mereka mengalami hambatan dalam mengikuti pelajaran jadi, perlu adanya strategi pembelajaran yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar anak tunagrahita sedang. Mengingat kemampuan anak tunagrahita dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam belajar, maka sangat penting menuntaskan hambatan keterampilan dan keterbatasan kecerdasan intelektual. Menyikapi hal tersebut peran guru pendidikan jasmani sangat penting dalam memperbaiki khususnya pada keterampilan siswa tunagrahita sedang terhadap kemampuan melempar.

Pembelajaran pendidikan jasmani adaptif yang di modifikasi bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunagrahita yang memiliki kelainan mental dan fisik ditekankan pada pemenuhan kebutuhan anak akan gerak terutama untuk melatih kemampuan mengikuti gerak dalam pembelajaran. Di mana kemampuan mengikuti gerak dan peranannya dalam mengikuti pembelajaran yang nantinya sangat bermanfaat bagi anak tersebut dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi pembelajaran dasar pendidikan jasmani yang harus di kuasai siswa tunagrahita sedang adalah aktivitas melempar. Sesuai dengan standart kompetensi melakukan berbagai kombinasi gerak dasar melalui bermain dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan melakukan koordinasi yang baik juga tepat dalam melakukan aktivitas bermain dan aturan yang ada. Dalam kemampuan melempar siswa masih bisa melakukan lemparan yang diperintah oleh guru karena siswa tunagrahita tidak mempunyai hambatan pada otot dan tulang. Kemudian yang menjadi hambatan siswa tunagrahita adalah ketika pada saat guru sedang menerangkan pada siswa masih sangat kurang dalam menangkap apa yang diterangkan oleh guru.

Bermain *bocce* telah dilakukan selama lebih dari 7000 tahun yang lalu, permainan *bocce* menjadi populer secara umum sebagai suatu olahraga internasional untuk kompetisi dan rekreasi. *Bocce* adalah olahraga untuk semua orang, umur, jenis kelamin, kemampuan dan tak terkecuali anak dengan kebutuhan *down syndrome* (Sumardi, 2009). Usaha yang dilakukan untuk membantu siswa tunagrahita sedang, meningkatkan kemampuan melemparnya yaitu melalui bermain. Bermain merupakan salah satu pendekatan yang paling mudah di perkenalkan dan diajarkan kepada anak karena sesuai dengan karakter dunia anak yaitu dunia bermain. Mengingat bermain adalah kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak dan dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan melempar. Salah satu permainan yang dapat membantu anak mengenalnya adalah bermain melempar bola mengenai sasaran yang telah dimodifikasi. Hampir sama dengan permainan melempar bola yang biasa dimainkan anak-anak pada umumnya, peneliti menggunakan 3 macam jenis model lemparan yang berbeda. Permainan itu sendiri terdiri dari melempar frisbee yang telah

dimodifikasi oleh peneliti, melempar bola ke dalam keranjang. Bola lempar yang telah dimodifikasi oleh peneliti dan dengan jarak 3 m. Bermain melempar bola ini merupakan permainan yang mengandung unsur sebagai usaha meningkatkan kemampuan melempar siswa pada bermain bocce.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *eksperien* yaitu suatu penelitian yang di lakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel (Maksum, 2012). Penelitian ini menggunakan metode penelitian *eksperimen Single Subject Research* (SSR) atau disebut penelitian subjek tunggal. (Sukmadinata, 2011) mengatakan, *eksperimen* subjek tunggal adalah suatu *eksperimen* yang subjeknya bersifat tunggal, bisa 1orang, 2 orang atau lebih. Subjek tunggal juga diambil dari cara hasil *eksperimen* yang disajikan dan dianalisis berdasarkan subjek tunggal secara individu. Pendekatan dasar dalam *eksperimen* subjek tunggal adalah meneliti individu dalam kondisi tanpa perlakuan dan kemudian dengan perlakuan dan akibatnya terhadap variable yang diukur dalam kedua kondisi tersebut.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah A-B-A. (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2005) berpendapat bahwa, Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat. antara variabel terikat dan variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak begitu berbeda dengan desain A-B, tetapi hanya pengulangan *fase baseline*. Mula-mula target behavior diukur secara continue pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Berbeda dengan desain A-B, pada sistem A-B-A setelah mengukur pada intervensi (B) pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi *baseline* kedua (A2) ini dimaksud sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel terikat dan variabel bebas.

Tabel 1. Penelitian *single subjek research* (SSR) desain A-B -A.

<i>Baselaine 1</i>	<i>Treatment B</i>	<i>Baseline 2</i>
OO	XXXX OOOO	OO
Waktu		

Keterangan :

Baseline 1 (A) : Kemampuan mengenal permainan dalam pembelajaran penjas sebelum diberi perlakuan Treatment: Kemampuan mengenal permainan dalam pembelajaran penjas menggunakan modifikasi bermain bola *bocce*.



Baseline 2 (A) : Kemampuan mengenal permainan dalam pembelajaran penjas sesudah diberi perlakuan.

Penelitian ini menggunakan penelitian subjek tunggal dengan desain penelitian A-B-A sebagai berikut :

1. *Baseline 1 (A)*

Baseline dalam penelitian ini merupakan tes awal dengan mengamati pembelajaran penjas dari guru untuk mengetahui kemampuan melempar bola saat bermain *bocce*.

2. Treatment

Treatment merupakan perlakuan yang berbentuk permainan *bocce* untuk mengetahui kemampuan melempar bola yang sudah di modifikasi dengan permainan.

3. *Baseline 2 (A)*

Baseline dalam penelitian ini merupakan tes akhir dengan mengamati pembelajaran penjas dari guru untuk mengetahui kemampuan melempar bola. Dalam pelaksanaan *baseline 2* ini peneliti menggunakan indikator yang sama dengan *baseline 1*.

Penelitian ini menggunakan variabel penelitian. Pengertian variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi faktor penelitian (Maksum, 2012). Sedangkan waktu penelitian ini pada bulan juni sampai bulan juli, Lokasi penelitian berada di sekolah SLB Paedagogia Maospati Magetan. Pemilihan lokasi di sekolah tersebut yang sudah mendukung yaitu dengan adanya halaman sekolah yang dapat dimanfaatkan dan dipergunakan sebagai tempat intervensi yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel dengan menggunakan cara pengambilan sampel secara purposive sampling. Purposive sampling adalah sebuah teknik pengambilan sampel yang mempunyai ciri-ciri yang sudah diketahui lebih dahulu berdasarkan sifat populasi, kriteria sampel ditentukan oleh peneliti sendiri sesuai tujuan penelitian (Maksum, 2012). Dengan jumlah satu sampel. Adapun instrumen yang digunakan untuk melihat kemampuan melempar siswa tunagrahita sedang dalam bermain yang telah di modifikasi. Berikut ini cara peneliti dalam melakukan pembelajaran bermain *bocce* yang telah di modifikasi:

Tabel 2. Tabel instrumen penelitian

No	Indikator	Deskripsi	Skor
1.	Anak mampu melempar Frisbee dari belakang kun pada sektor lempar sambil kedua kaki sejajar ke depan	Anak mampu melempar frisbee dari belakang kun pada sektor lempar sambil kedua kaki sejajar ke depan	4
		Anak mampu melempar frisbee dari belakang kun pada sektor lempar sambil meliukkan badan kesamping kanan dan kiri	3
		Anak mampu melempar frisbee dari belakang kun pada sektor lempar sambil pandangan mengarah fokus ke depan	2
		Anak tidak mau melakukan sama sekali	1



2.	Anak mampu melempar bola mengenai sasaran dengan posisi lemparan menyusur tanah	Anak mampu melempar bola mengenai sasaran dengan posisi lemparan menyusur tanah sambil pandangan mata fokus ke arah depan dengan jangkauan jarak 3 meter	4
		Anak mampu melempar bola mengenai sasaran dengan posisi lemparan menyusur tanah sambil pandangan mata fokus ke arah depan dengan jangkauan jarak 2 meter	3
		Anak mampu melempar bola mengenai sasaran dengan posisi lemparan menyusur tanah sambil pandangan mata fokus ke arah depan dengan jangkauan jarak 1 meter	2
		Anak tidak mau melakukan sama sekali	1
3.	Anak mampu melempar bola warna ke dalam keranjang plastik	Anak mampu melempar bola warna ke dalam keranjang plastik dengan posisi badan sedikit membungkuk ke depandan pandangan fokus ke arah depan dengan jangkauan 3 meter	4
		Anak mampu melempar bola warna ke dalam keranjang plastik dengan posisi badan sedikit membungkuk ke depandan pandangan fokus ke arah depan dengan jangkauan 2 meter	3
		Anak mampu melempar bola warna ke dalam keranjang plastik dengan posisi badan sedikit membungkuk ke depandan pandangan fokus ke arah depan dengan jangkauan 1 meter	2
		Anak tidak mau melakukan sama sekali	1

(Peneliti : 2021)

Keterangan :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum dari tes

100 : Bilangan tetap

Kriteria gerakan melempar pada anak tunagrahita yang di gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Belum Berkembang (BB): Apabila anak sudah mengalami perkembangan pada gerakan melempar dalam rentang nilai 0% sampai 25%.
- Mulai Berkembang (MB): Apabila anak sudah mengalami perkembangan gerakan melempar dalam rentang nilai 26% sampai 50%.

- c. Berkembang Sesuai Harapan (BSH): Apabila anak sudah mengalami perkembangan gerakan melempar dalam rentang nilai 51% sampai 75%.
- d. Berkembang Sangat Baik (BSB): Apabila anak sudah mengalami perkembangan gerakan melempar rentang nilai 76% sampai 100%. (Lasmaida, 2016)

Aspek yang divalidasi dalam penelitian ini adalah kesesuaian isi materi di dalam modifikasi bermain bola *bocce*, dengan kemampuan yang diukur adalah kemampuan melempar dalam bermain *bocce* yang telah di modifikasi yang berfungsi meningkatkan kemampuan melempar siswa tunagrahita sedang. Validitas dilakukan melalui permintaan secara diskusi. Cara melakukan validasi yaitu peneliti menyusun instrumen bermain *bocce* yang telah dimodifikasi dan *professional judgement* diminta menilai dan memberikan saran secara diskusi kepada peneliti tentang instrumen tes gerak langkah berjalan di atas garis lurus beserta perhitungannya yang disusun oleh peneliti. Hasil saran penilaian secara diskusi oleh *professional judgement* kemudian digunakan peneliti dalam memperbaiki instrumen bermain *bocce* yang telah dimodifikasi. Tes bermain *bocce* yang telah di modifikasi dapat dinyatakan valid apabila setelah dilakukan saran penilaian secara diskusi oleh *professional judgement* sesuai dengan tujuan kurikulum yang akan dicapai dan karakteristik siswa tunagrahita sedang. Instrumen bermain *bocce* yang telah dimodifikasi yang sudah dinyatakan valid kemudian bisa digunakan untuk instrumen penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif menggunakan *Single Subject Research* (SSR). Menurut (Sunanto, 2005) bahwa penelitian dengan *Single Subject Research* (SSR) yaitu “penelitian dengan subjek tunggal dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku”.

Data penelitian dengan subjek tunggal ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2016). Dijelaskan pula bahwa dalam statistik deskriptif penyajian data dapat melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, pengukuran tendensi sentral, dan perhitungan presentase. Data hasil penelitian ini disajikan dalam grafik. Dalam penelitian ini, grafik dipergunakan untuk menunjukkan bahwa perubahan data untuk setiap sesi pada fase baseline dan fase intervensi.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil

Untuk keperluan analisis ada beberapa komponen yang penting. Komponen analisis dalam kondisi meliputi enam komponen, yaitu: a) panjang kondisi, b) estimasi kecenderungan arah, c) kecenderungan stabilitas, d) jejak data, e) level stabilitas dan rentang, f) level perubahan. Sedangkan analisis untuk antar kondisi ada lima komponen, yaitu: a) jumlah variabel yang diubah, b) perubahan kecenderungan dan efeknya, c) perubahan stabilitas, d) perubahan level, e) data overlap.

Komponen-komponen untuk menganalisis antar kondisi pada penelitian ini terdiri dari

a. Langkah 1 (Variabel yang Diubah)

Pada data rekaan variabel yang diubah pada kondisi baseline (A1) ke intervensi (B) adalah 1, dengan demikian format atau tabel akan terlihat di bawah ini:

Tabel 3. Data Jumlah variabel yang di ubah

Perbandingan Kondisi	B/A1	A2/B	B2A2
Jumlah Variabel yang diubah	1	1	1

b. Langkah 2 (Perubahan Kecenderungan Arah)

Menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi di atas, maka formatnya diisi.

Tabel 4. Perubahan Kecenderungan Arah

Perbandingan Kondisi	B	A1	A2
Perubahan Kecenderungan Arah	— (-)	— (=)	— (-)

Setelah ditemukan arah trendnya maka ditulis kembali dengan perbandingan kondisi. Yaitu, (-) pada kondisi intervensi B dan *baseline* A2, sedangkan pada *baseline* A1 (=).

c. Langkah 3 (Kecenderungan Stabilitas)

Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas: lihat kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* A1, intervensi B dan juga *baseline* A2 pada rangkuman analisis dalam kondisi dan masukkan pada format.

Perbandingan kondisi	A1/B/A2
Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke variabel ke stabil

Gambar 1. Perubahan Kecenderungan Perubahan Stabilitas

Setelah diketahui bahwa kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* A1 mencapai lebih dari 85% maka dikatakan stabil. Sedangkan pada fase intervensi B mencapai kurang dari 85% yang dikatakan tidak stabil atau variabel dan *baseline* A2 kecenderungan stabilitasnya adalah stabil.

d. Langkah 4 (Perubahan Level)

Tabel 5. Perubahan level subjek

Perbandingan Kondisi	A1/B	B/A2
Perubahan level	(25 - 50) (- 25)	(91- 83) (+8)

Menentukan level perubahan dengan cara : menentukan data point pada kondisi *baseline* A1 pada sesi terakhir (25) dan kondisi pertama pada intervensi B yaitu (50) dan dihitung selisihnya (25–50) maka diperoleh – 25. Sedangkan pada kondisi intervensi B pada sesi terakhir adalah 91 dan kondisi *baseline* A2 sesi pertama adalah 83, maka selisihnya diperoleh +8.

e. Langkah 5 (*Overlap*)

Menentukan *overlap* data pada kondisi *baseline* A1 dengan intervensi B dan juga *baseline* A2 dengan cara :

- Melihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi *baseline* A1
- Kondisi intervensi B yang berada pada rentang kondisi *baseline* A1 adalah 0.
- Perolehan angka pada langkah (b) dibagi dengan data point dalam kondisi intervensi B (4) kemudian dikalikan 100, maka hasilnya $(0 : 4) \times 100 = 0\%$
- Kondisi *baseline* A2 yang berada pada rentang intervensi B adalah 0
- Perolehan angka pada langkah (b) dibagi dengan data point dalam kondisi *baseline* A2 (2), kemudian dikalikan 100, maka hasilnya $(0 : 2) \times 100 = 0\%$

Semakin kecil *persentase overlap* maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap *target behavior*. Komponen analisis antar kondisi di atas jika dirangkum dalam tabel akan menjadi seperti berikut.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Subjek

Kondisi yang dibandingkan	A1/B/A2	(1:1:1)
Perubahan arah dan efeknya	stabil ke variabel ke stabil	
Perubahan level	-25 dan+8	
Persentase overlapp	0% dan 0%	

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan yaitu kegiatan modifikasi bermain bola *bocce* yang meliputi bermain melempar *frisbee*, melempar bola mengenai

sasaran dengan posisi lemparan menyusur tanah, dan melempar bola ke dalam keranjang. Pada siswa tunagrahita sedang. Pada kondisi *baseline* A1 sesi satu sebelum diberikan perlakuan memperoleh hasil pada *pret test* dengan nilai 25% dan pretest pada sesi kedua nilai *baseline* 25% yang termasuk dalam kategori belum berkembang (BB). Sedangkan pada saat diberikan perlakuan Intervensi B pada sesi satu dengan nilai 50%, sesi kedua dengan nilai 50%, sesi ketiga 75%, dan sesi terakhir pada intervensi 91% yang termasuk berkembang sesuai baik (BSB). Setelah siswa diberikan intervensi maka pada sesi selanjutnya dilakukan *post test* pada *baseline* A2 sesi satu 85% dan sesi kedua nilai *baseline* 91% yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan hasil yang sudah diperoleh saat sebelum diberikan perlakuan pada *baseline* A1 ke intervensi B mengalami peningkatan, namun saat setelah diberikan perlakuan intervensi B ke *baseline* A2 mengalami penurunan pada sesi satu dan mengalami kenaikan pada sesi dua di *baseline* A2.

(Sunanto, 2005) mengatakan bahwa memulai analisis perubahan data antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan dianalisa karena jika data bervariasi (tidak stabil) akan mengalami kesulitan untuk *menginterpretasi* pengaruh *intervensi* terhadap variabel terikat. *Overlap* adalah kesamaan kondisi antara *baseline* A1 dengan *baseline* B intervensi, dengan kata lain semakin kecil *presentase overlap* maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target *behavior*. Dan dari penelitian yang dilakukan terhadap variabel *sedentary behavior* tidak ditemukan data yang *overlap*. Terjadi peningkatan kemampuan subjek dalam kemampuan melempar dari *fase baseline* ke *fase intervensi* yang mengindikasikan penurunan *sedentary behavior* tahap *baseline* A1 ke tahap *baseline* B *intervensi* penurunan subjek lemparan sebesar (-25%) dan terjadi 0% *overlapping* data. Dan terjadi kenaikan subjek lemparan tahap *baseline* B intervensi ke tahap *baseline* A2 sebesar (+8%) dan terjadi 0% *overlapping* data.

Penelitian menggunakan permainan *bocce* ini berkaitan dengan penelitian (Retno 2016) dengan judul “Permainan *Bocce* Modifikasi Terhadap Keterampilan Sosial pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terbukti ada pengaruh yang signifikan pada permainan *bocce* modifikasi terhadap anak tunagrahita ringan. Bahwa benar apa yang di katakan oleh peneliti terdahulu *implikasi* dalam bermain *bocce* selain dapat meningkatkan kemampuan anak tunagrahita sedang dalam keterampilan sosial juga dapat memberikan kesenangan pada anak ketika bermain. Bermain modifikasi *bocce* juga terdapat aspek afektif yang meliputi anak mampu bertanggungjawab dan dapat menerima perintah dari gurunya. Dalam aspek kognitif anak sudah mampu membedakan jenis warna pada bola yang dipakai dalam bermain. Dengan demikian, modifikasi bermain *bocce* memberikan dampak positif terhadap kemampuan melempar pada anak tunagrahita sedang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan “apakah ada pengaruh modifikasi bermain bola *bocce* terhadap kemampuan melempar pada siswa tunagrahita sedang di SLB Paedagogia Maospati?” Sesuai dengan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa ada

pengaruh pada siswa tunagrahita sedang dalam kemampuan melempar dan dapat ditingkatkan dengan menggunakan modifikasi bermain *bocce*.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan pengaruh jumlah dari fase baseline ke fase intervensi yang mengindikasikan penurunan jumlah sebesar (-25%), sedangkan jumlah intervensi (B) ke tahap baseline A2 sebesar (+8%) dan 0% overlapping data. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa terdapat pengaruh modifikasi bermain bola *bocce* terhadap kemampuan melempar pada siswa tunagrahita sedang di SLB Paedagogia Maospati sebesar 91 %.

PERNYATAAN PENULIS

Dengan ini penulis menyatakan bahwa naskah dengan judul tersebut di atas tidak pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal atau media sejenis lainnya dan merupakan hasil karya orisinal

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, B. D. D., Aswasulasikin, A., Hadi, Y. A., Ibrahim, D. S. M., & Suryansah, S. (2021). Pengembangan Kamus Bergambar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Golden Age*, 5 (2), 425-434. Doi. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i2.4590>
- Afriani, H., & Hariadi, N. (2018). Implementasi Sport Search Untuk Mengidentifikasi Bakat Calon Olahragawan Berprestasi. *Jurnal Porkes*, 1 (1), 27-31. Doi. [10.29408/porkes.v1i1.1098](https://doi.org/10.29408/porkes.v1i1.1098)
- Ashari, M. A. (2021). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Husnul Khotimah Jiken. *Jurnal Porkes*, 4 (2), 134-139. Doi. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4850>
- Alkhusaini, M. S., & Nurhidayat, N. (2021). Keterampilan Shooting Pada Permainan Petanque. *Jurnal Porkes*, 4 (2), 69-75. Doi. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.3865>
- Anindhito, Y. L. A. (2020). Pengembangan Model Permainan Olahraga Freeball pada Pembelajaran Penjas Adaptif Anak Tunagrahita di SLB Se-Kabupaten Kendal. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5 (2), 68-75. Doi. <https://doi.org/10.15294/jsce.v5i2.36870>
- Cindy, Retno. A., (2017) Permainan Bocce Modifikasi Terhadap Keterampilan Sosial Pada Anak Tunagrahita Ringan Di Sekolah Luar Biasa. Surabaya. Unesa
- Erwan, M. T., & Nopiana, R. (2018). Pengaruh Variasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Chest Pass Bola Basket. *Jurnal Porkes*, 1 (1), 14-20. Doi. [10.29408/porkes.v1i1.1096](https://doi.org/10.29408/porkes.v1i1.1096)



- Fatmawati, I. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Olahraga Bola Bocce Untuk Anak Tunagrahita Di Slb Asih Budi I. JPK: Jurnal Pendidikan Khusus, 1(01), 16-21. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpk/article/view/5682>
- Hariadi, H., Suryansah, S., & Watoni, M. R. R. (2020). The Implementation of Kid's Athletics as an Interactive Audio Visual Learning Media. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 4 (1), 55-60. Doi. <https://doi.org/10.17509/tegar.v4i1.27821>
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, 4 (1), 1-7. Doi. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485>
- Ismail, M. H., Suryadi, L. E., & Nopiana, R. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Peningkatan Kemampuan Lompat Jauh Tanpa Awalan Pada Siswa Kelas 5. *Jurnal Porkes*, 1 (2), 44-47. Doi. [10.29408/porkes.v1i2.1094](https://doi.org/10.29408/porkes.v1i2.1094)
- Isnaini, L. M. Y. (2019). Aplikasi Latihan Mental Dalam Pembelajaran Gerak Untuk Meningkatkan Keterampilan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Porkes*, 2 (1), 17-25. Doi. [10.29408/porkes.v2i1.1451](https://doi.org/10.29408/porkes.v2i1.1451)
- Iqbal, R., Julianti, R. R., & Dimyati, A. (2019). Pengguna Model Pembelajaran Teman Sebaya (Peer Teaching) Dalam Teknik Dribble Permainan Bola Basket. *Jurnal Porkes*, 2 (2), 37-43. Doi. [10.29408/porkes.v2i2.1883](https://doi.org/10.29408/porkes.v2i2.1883)
- Jumesam, J., & Hariadi, N. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Porkes*, 3 (2), 119-126. Doi. [10.29408/porkes.v3i2.2638](https://doi.org/10.29408/porkes.v3i2.2638)
- Lasmaida. (2016). Meningkatkan Keseimbangan Dinamis Melalui Berjalan Diatas Garis Lurus Di TK A ABA Krajan Yogyakarta 2015/2016. Skripsi.
- Liloi, D. K., & Yasin, Y. (2020). Profil Olahraga Tradisional Sanjasio. *Jurnal Porkes*, 3 (2), 71-80. Doi. [10.29408/porkes.v3i2.2907](https://doi.org/10.29408/porkes.v3i2.2907)
- Lukman, A. R., & Kurniawan, A. T. (2021). Pengaruh Metode Latihan Tutorial Teman Sebaya Dan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Lay Up Shoot. *Jurnal Porkes*, 4 (2), 149-157. Doi. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4899>
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga* (1st ed.). UNESA University Press.
- Nopiana, R. Suryansah. (2021). Penerapan Permainan Olahraga Bocce Untuk Meningkatkan Minat Berolahraga Terhadap ABK Tunagrahita Pada SLBN 1 Lombok Timur. *JURNAL SEGAR*, 9(2), 63-68. Doi. <https://doi.org/10.21009/Segar/0802.01>
- Nurzaman, I. S., Sonjaya, A. R., & Arifin, Z. (2022). Peranan Orang Tua Terhadap Minat Dan Bakat Olahraga Siswa Usia Dini. *Holistic Journal Of Sport Education*, 1 (2), 35-39. Doi. <http://Dx.Doi.Org/10.52434/Hjse.V1i2.1945>
- Nurbani, N. (2019). Pembelajaran Olahraga Permainan Bocce Untuk Mengembangkan Dan Melatih Gross Motor Skills Pada Siswa Tunagrahita Sedang. *Inclusive: Journal Of Special Education*, 5(1). Doi. <https://doi.org/10.30999/Jse.V5i1.897>
- Prayoga, A. S. (2020). Aplikasi Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan



- Aktivitas Dan Hasil Belajar Renang Gaya Dada. *Jurnal Porkes*, 3 (1), 53-62. Doi. [10.29408/porkes.v3i1.2087](https://doi.org/10.29408/porkes.v3i1.2087)
- Prawati, R. (2015). Pengaruh Olahraga Permainan Rekreatif Dalam Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif (Menendang) Siswa Tunagrahita Ringan (Studi Pada Siswa Kelas 5 Dan 6 Sekolah Dasar Alpa Kumara Wardana Ii Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2). <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Pendidikan-Jasmani/Article/View/13635>
- Retno, D. (2016). Strategi Pengembangan Perilaku Adaptif Anak Tunagrahita Melalui Model Pembelajaran Langsung. *Jpk (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 12 (1), 51-66. Doi. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.12840>
- Sururuddin, M., Hadi, Y. A., & Suhirman, Suryansah. (2020). Model Latihan Motorik Halus Melalui Akuatik Introduction To Cooperative Game Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4 (02), 387-393. Doi. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2671>
- Sudono, A. (2000). Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo
- Suryansah., Nopiana, R. (2021). Penerapan Permainan Olahraga Bocce Untuk meningkatkan Minat Berolahraga Terhadap ABK Tunagrahita Pada SLBN 1 Lombok Timur. *Jurnal Segar*, 9 (2), 63-68. Doi. <https://doi.org/10.21009/Segar/0802.01>
- Sistiasih, V. S. (2021). Modifikasi Pembelajaran Permainan Bola Voli. *Jurnal Porkes*, 4 (2), 126-133. Doi. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4705>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development (S. Y. Suryandari (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Sumardi. (2009). Buku Panduan Cabang Olahraga Bocce Special Olympics. Special Olympics Indonesia.
- Sutjihati Somantri. (2006). Psikologi Anak Luar Biasa (R. Herlina (ed.)). pt Refika Aditama.
- Sukmadinata, N. S. (2011). Metode Penelitian Pendidikan (7th ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal.
- Tino, R., Hayati, H., & Pelamonia, S. P. (2021). Analisis Deskriptif Kekuatan Otot Peras Tangan. *Jurnal Porkes*, 4 (1), 32-38. Doi. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3438>
- Undang-undang RI No. RI No. 20 Tahun 2003.tentang Sistem Pendidikan Nasional.(Online). <https://referensi.elsam.or.id/2014/11/uu-nomor-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>
- Yova, V. P., & Dewantoro, D. A. (2019). Modifikasi Perangkat Tolak Peluru dalam Olahraga Tolak Peluru Anak Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 5(1), 18-23. Doi. <https://dx.doi.org/10.17977/um031v4i12018p018>