**IMPLEMENTASI PERMAINAN LEMPAR TANGKAP BOLA BESAR**

**UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR**

**PADA MURID *CEREBRAL PALSY* KELAS DASAR V**

**DI SLB NEGERI LUTANG KABUPATEN MAJENE**

Muh. Maaris Mubar, Dra. Dwiyatmi Sulasminah, M.Pd, Dra. Hj St Kasmawati, M.Si

**PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini adalah seorang anak *cerebral palsy* yang mengalami kekurang mampuan dalam motorik kasar di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola besar pada murid *Cerebral palsy* Kelas Dasar di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen, karena penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Penelitian ini didukung dari suatu rancangan eksperimen dengan penelitian subjek tunggal, atau lebih dikenal dengan istilah *Single Subject Research* (SSR).

Kata Kunci : Motorik Kasar, Permainan Lempar tangkap bola besar, Cerebral Palsy

**PENDAHULUAN**

Kondisi *Cerebral Palsy* pada seorang anak mengakibatkan anak mengalami hambatan dalam aktifitas motorik dan gerak. Sunardi dan sunaryo (2015 : 123) menyatakan bahwa “ Anak *Cerebral Palsy* mengalami kerusakan pada *pyramidal tract* dan atau *ekstrapyramidal “*. Kedua system tersebut berfungsi mengatur system motorik manusia. Oleh karenanya anak *Cerebral Palsy* mengalami gangguan fungsi motorik. Seluruh gerakan otot anak *Cerebral Palsy* mengalami pola gerak yang tidak normal dan tidak ada koordinasi sehingga mereka

cenderung enggan melakukan berbagai aktifitas yang memerlukan kemampuan motorik

Kondisi *Cerebral Palsy* pada seorang anak mengakibatkan anak mengalami hambatan dalam aktifitas motorik dan gerak. Sunardi dan sunaryo (2015 : 123) menyatakan bahwa “ Anak *Cerebral Palsy* mengalami kerusakan pada *pyramidal tract* dan atau *ekstrapyramidal “*. Kedua system tersebut berfungsi mengatur system motorik manusia. Oleh karenanya anak *Cerebral Palsy* mengalami gangguan fungsi motorik. Seluruh gerakan otot anak *Cerebral*

*Palsy* mengalami pola gerak yang tidak normal dan tidak ada koordinasi sehingga mereka cenderung enggan melakukan berbagai aktifitas yang memerlukan kemampuan motoric.

Berdasarkan Pengalaman selama mengikuti kegiatan KKN-PPL terpadu di SLB Negeri Lutang saat melaksanakan tugas mengajar di kelas dasar V ditemukan seorang anak *Cerebral Palsy* yang mengalami kekakuan pada anggota gerak bagian sebelah kanan. Beberapa hal yang menjadi perhatian dan ketidak mampuan anak adalah : Kurangnya keseimbangan tubuh anak dalam setiap gerakan seperti saat berlari, melompat, dan melempar bola dan tidak dapat memasukkan/ melempar bola ke arah yang dituju. Anak juga belum mampu melakukan gerakan motorik kasar seperti menggerakkan tangan ke depan dan mengangkat tangan ke atas Selain itu anak tersebut sulit menerima bola, karena pergelangan tangan kanan kaku dan posisi siku yang selalu lurus.

Kegiatan seperti ini seharusnya sudah dimiliki anak sejak usia dini., Sunardi dan Sunaryo ( 2011: 117) menyatakan bahwa

 Pada usia 2-3 tahun, anak mengalami pertumbuhan pesat pada otot-otot besar. Anak sudah tahu bagaimana berjalan, berlari, memanjat, meloncat, mengayuh sepeda roda tiga, naik turun tangga, melempar dan menangkap bola, berjinjit, mencoba berdiri di atas 1 kaki dan aktifitas motorik lainnya.

Permasalahan-permasalahan di atas jika tidak dapat teratasi dalam waktu yang cepat, kemungkinan besar akan memberi dampak yang kurang baik terhadap tahapan perkembangan motorik kasar berikutnya. Untuk itu maka perlu dicari alternatif pemecahannya. Salah satu pemecahannya adalah dengan melatih anak melakukan aktifitas pendidikan jasmani adaptif melalui Permainan lempar tangkap bola besar

 Warsidi (2007: 113) menyatakan bahwa “ Bola besar sering digunakan dalam permainan yang sangat populer seperti sepak bola, bola voli dan lain-lain”. Pada penelitian ini digunakan bola besar terbuat dari plastik . Bola besar dari plastik digunakan sebagai media dalam penunjang penelitian melalui bermain. Dalam permainan bola besar terdapat teknik-teknik bagaimana cara memainkan bola beberapa diantaranya adalah melempar bola dan menangkap bola besar tersebut.

 Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitai degan judul :” Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Besar Pada Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V Di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene”.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah gambaran pelaksanaan permainan lempar tangkap bola besar dalam latihan motorik kasar pada murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene?
2. Bagaimanakah gambaran kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah diberikan permainan lempar tangkap bola besar pada anak *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene?
3. Apakah ada peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola besar pada anak *Cerebral palsy* Kelas Dasar di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene

**KAJIAN PUSTAKA**

1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

 Kemampuan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Kemampuan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik kasar mulai terbentuk pada saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan yang hampir seperti orang dewasa,. Sumantri (2005: 48) menyatakan bahwa :

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Contohnya, berjalan, berlari, berlompat, berjinjit, melempar, menendang dan sebagainya.

 Sunardi dan Sunaryo ( 2011: 113) menyatakan bahwa:

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh dan diperlukan agar anak dapat memfungsikan otot-otot tubuhnya dengan benar seperti kemampuan duduk, berlari, melempar, menendang, naik turun tangga dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas maka yang dimaksud dengan kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti, tangan dan aktivitas otot kaki, dalam menyeimbangkan badan dan kekuatan kaki pada saat melempar dan menangkap bola besar.

2. Permainan Lempar Tangkap Bola Besar

Melempar dan menangkap bola merupakan dasar kemampuan anak untuk dapat menguasai dan mengendalikan bola. Toho dan Rusli ( 1997 : 74) menyatakan bahwa “Melempar adalah kemampuan mendorong suatu objek melalui udara dengan menggunakan tangan”. Dalam kaitan ini yang dimaksud objek adalah bola.

Kemampuan melempar bola dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai ukuran dan bentuk bola. Melempar bola yang baik berarti melempar bola dengan ketepatan, jarak dan tinggi serta kecepatan yang sesuai. Melempar bisa dilakukan dengan menggunakan satu ataupun dua tangan.

Kemampuan menangkap bola lebih sulit daripada kemampuan menggulir bola, maka dari itu menggulir menjadi dasar latihan. Kemampuan menangkap bola berkembang sejalan dengan kemampuan anak untuk menaksir kecepatan dan jarak benda yang akan ditangkap serta ketepatan reaksi gerak tangannya. Toho dan Rusli ( 1997 : 74) menyatakan bahwa :

Menangkap/menerima bola adalah kemampuan seorang anak menggunakan penglihatan untuk mengikuti arah dan jalannya bola dan kemudian mengontrolnya dengan cepat dan efisien dengan menggunakan bagian dari tubuhnya biasanya tangannya.

Kemampuan menangkap jauh lebih sulit jika dibandingkan dengan kemampuan melempar, maka dari itu kemampuan anak dalam menangkap bola berkembang kemudian.

3. Konsep Anak Cerebral Palsy

*Cerebral Palsy* adalah kelainan yang disebabkan oleh kerusakan otak yang mengakibatkan kelainan pada fungsi gerak dan koordinasi, psikologi dan kognitif sehingga mempengaruhi proses belajar mengajar. Ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Werner (2002: 108) yang menyatakan bahwa ”*Cerebral Palsy* berarti kelumpuhan otak. Ini merupakan kecacatan yang mempengaruhi gerakan dan posisi tubuh”. Dari pengertian tersebut di atas, *Cerebral Palsy* dapat diartikan gangguan fungsi gerak yang diakibatkan oleh kelupuhan otak.

Dalam teori yang lain menurut Muslim dan Sugiarmin ( 1996; 69) ”*Cerebral Palsy* terdiri dari dua kata, yaitu *cerebrum yang berarti o*tak dan *Palsy* yang berarti kekakuan ”. Jadi menurut arti katanya, *Cerebral Palsy* berarti kekakuan yang disebabkan karena sebab-sebab yang terletak di dalam otak. Sesuai dengan pengertian di atas, *Cerebral Palsy* dapat diartikan sebagai kekakuan yang disebabkan oleh sesuatu yang ada di otak.

**METODE PENILITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan eksperimen dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan berupa peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola besar pada anak *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.

Jenis pendekatan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian subjek tunggal, atau lebih dikenal dengan istilah *Single Subject Research*

Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah A-B-A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi *baseline* sebelum dan sesudah intervensi.

Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu A1 (*baseline* 1), B (intervensi), dan A2 (*baseline* 2). Adapun tahap-tahap yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu:

**A1 (*baseline 1*)** yaitu mengetahui profil dan perkembangan kemampuan murid *cerebral palsy* kelas dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majenedalam hal ini kemampuan motorik kasaryang dikuasai sebelum mendapat perlakuan. Subjek (Ag) diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan).

**B (intervensi)** yaitu kondisi subjek (Ag) selama diberi perlakuan, dalam hal ini adalah Permainan lempar tangkap bola besar secara berulang-ulang tujuannya untuk mengetahui kemampuan subjek (Ag) dalam kemampuan motorik kasar selama perlakuan diberikan.

**A2 (*baseline* 2)** yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek (Ag) .

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan eksperimen subjek tunggal atau *Single Subject Research ( SSR).* Desain penelitian yang digunakan adalah A - B - A. Langkah-langkah untuk menganalisis data rangcangan eksperimen subjek tunggal atau *Single Subject Research ( SSR )*adalah sebagai berikut :

1. Menghitung skor dan nilai hasil pengukuran pada fase *baseline 1* ( A1)
2. Menghitung skor dan nilai hasil pengukuran pada fase *Intervensi* ( B )
3. Menghitung skor dan nilai hasil pengukuran pada fase *baseline 2* ( A2)
4. Membuat analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi untuk mengetahui effek intervensi terhadap perilaku sasaran yang ingin diubah.

Pengumpulan data pada saat *baseline 1* ( A1) dilaksanakan selama empat sesi, fase *Intervensi* ( B ) dilaksanakan selama 8 sesi dan fase *baseline 2* ( A2) dilaksanakan selama 4 sesi. Data Skor kemampuan Motorik Kasar subjek (Ag) pada kondisi *baseline* 1 (A1), intervensi (B), *baseline2* (A2) dapat dilihat dalam tabel 4.1 di bawah ini:

**Tabel**

**Data Skor Hasil *Baseline* *1 (A-1),* Intervensi *(B), Baseline-2 (A-2)* Skor Kemampuan Motorik Kasar**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Indikator | Deskripsi | *Baseline* *1 (A-1)*Sesi Ke- | *Intervevsi ( B)*Sesi Ke- | *Baseline* *2 (A-2)*Sesi Ke- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| Kelenturan | 1. Ekstensi- Fleksi tangan
 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 1. Pronasi-Supinasi
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 1. Abduksi-Adduksi
 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Kekuatan | 1. Kekuatan Tangan
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 1. Kekuatan Melempar Bola Besar
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 1. Kekuatan Menangkap Bola Besar
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Keseimbangan | 1. Keseimbangan Melempar bola
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 1. Keseimbangan menangkap bola
 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 1. Keseimbangan Berdiri Dengan satu kaki
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Koordinasi | 1. Melempar kantong pasir
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 1. Melempar bola ke atas dan menangkap
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 1. Melempar dan menagkap bola yang memantul
 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| Skor Yang Diperoleh | 22 | 22 | 22 | 22 | 33 | 34 | 36 | 36 | 38 | 40 | 40 | 40 | 41 | 42 | 42 | 42 |
| Skor Maksimal | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 |

Berdasarkan tabel 4.1 di atas tentang skor kemampuan motorik kasar pada setiap sesi selanjutnya data tersebut dikonversi ke nilai kemampuan motorik kasar dengan rumus :

Nilai = $\frac{Jumlah semua skor yang diperoleh}{skor maksimal}$ x 100

Hasil perhitungan nilai kemampuan motorik kasar pada murid *cerebral Palsy* kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene adalah sebagai berikut:

**Tabel**

**Data Hasil *Baseline* *1 (A-1),* Intervensi *(B), Baseline-2 (A-2)* Nilai Kemampuan Motorik Kasar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sesi | Skor Yang diperoleh | Skor Maks | Nilai |
| Baseline-1 (A-1) |
| 1. | 22 | 48 | 46 |
| 2. | 22 | 48 | 46 |
| 3. | 22 | 48 | 46 |
| 4 | 22 | 48 | 46 |
|  Intervensi (B) |  |  | 37,5 |
| 5. | 33 | 48 | 69 |
| 6. | 34 | 48 | 71 |
| 7. | 36 | 48 | 75 |
| 8. | 36 | 48 | 75 |
| 9. | 38 | 48 | 79 |
| 10. | 40 | 48 | 83 |
| 11. | 40 | 48 | 83 |
| 12. | 40 | 48 | 83 |
| Baseline-2 (A-2) |
| 13. | 41 | 48 | 85 |
| 14. | 42 | 48 | 88 |
| 15. | 42 | 48 | 88 |
| 16. | 42 | 48 | 88 |

Selanjutnya data nilai kemampuan motorik kasar pada tabel 4.2. digambarkan dalam bentuk grafik garis seperti yang nampak di bawah ini :

**Kemampuan Motorik Kasar Pada Fase *baseline 1*(A1), fase *Intervensi*  (B ) dan fase *baseline 2* ( A2)**

Kecenderungan Stabilitas (*Trend Stability).*

 Untuk menentukan kecenderungan stabilitas dilakukan perhitungan sebagai berikut :

1). *Baseline* 1 (A1)

 Untuk menentukan kecenderungan stabilitas pada fase *baseline 1* (A1) terlebih dahulu dihitung mean level fase *baseline 1* (A1), yaitu:

1. Menghitung mean level.

Mean = $\frac{Jumlah semua nilai fase baseline 1}{banyaknya sesi}$

 = $\frac{46+46+46+46}{4}$ = $\frac{184}{4}$

 = 46

 Berdasarkan mean level tersebut, maka kriteria stabilitas yang digunakan adalah 15 % ( sunanto, 2005:94).

|  |
| --- |
| 1. Menghitung Kriteria stabilitas
 |
| **Skor tertinggi** | **x Kriteria Stabilitas** | **= Rentang Stabilitas** |
| 46 | x 0,15 | = 7 |
| c). Menghitung batas atas |
| **Mean Level** | **+ setengah dari rentang stabilitas** | **= Batas Atas** |
| 46 | + 3,5 | = 49,5 |
| d). Menghitung batas bawah |
|  **Mean Level - Setengah dari rentang stabilitas = Batas Bawah** |
| 46 | - 3,5 | = 42,4 |

Untuk melihat data cenderung stabil atau tidak stabil (variabel) pada kondisi *Baseline 1 (A1)* dapat dilihat pada tampilan grafik berikut ini:

**Kecenderungan Stabilitas Kondisi *Baseline 1 (A1)* Kemampuan Motorik Kasar**

Batas Atas : 49,2

Batas Atas 49,2

Mean Level 45,8

Batas Bawah 42,4

Kecenderungan stabilitas = $\frac{Banyaknya data dalam rentang}{banyaknya sesi}$ x 100 %

 = $\frac{4}{4}$ x 100 % = 100 %

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas kemampuan motorik kasar pada fase *baseline* 1 (A1) adalah 100 %. Hal tersebut berarti bahwa data yang diperoleh stabil karena data yang diperoleh cenderung tidak mengalami perubahan dan kondisi ini mengisyaratkan dapat segera diberikan *intervensi* (B).

*Intervensi* ( B)

 Fase *Intervensi* (B) merupakan fase dengan perlakuan yaitu permainan lempar tangkap bola besar dengan *target behavior* yang diharapkan adalah peningkatan kemampuan motorik kasar. Penentuan kecenderungan stabilitas pada fase *Intervensi* (B) dilakukan dengan terlebih dahulu menghitung *mean level* yaitu:

1. Menghitung mean level.

Mean = $\frac{Jumlah semua nilai fase intervensi}{banyaknya sesi}$

 = $\frac{69+71 +75+75+79 +83+83+83}{8}$

 = $\frac{618}{8} $ = 77,2

 Berdasarkan mean level tersebut, maka kriteria stabilitas yang digunakan adalah 15 % ( sunanto, 2005:94).

|  |
| --- |
| 1. Menghitung Kriteria stabilitas
 |
| **Skor tertinggi** | **x Kriteria Stabilitas** | **= Rentang Stabilitas** |
| 83 | x 0,15 | = 12.45 |
| c). Menghitung batas atas |
| **Mean Level** | **+ setengah dari rentang stabilitas** | **= Batas Atas** |
| 77,2 | + 6,2 | = 83,4 |
| d). Menghitung batas bawah |
|  **Mean level - Setengah dari rentang stabilitas = Batas Bawah** |
| 77,2 | - 6,2 | = 71 |

Untuk melihat data cenderung stabil atau tidak stabil (variabel) pada kondisi *intervensi (*B*)* dapat dilihat pada tampilan grafik berikut ini:

**Kecenderungan Stabilitas Kondisi *Intervensi (*B*)* Kemampuan Motorik Kasar**

Kecenderungan stabilitas = $\frac{Banyaknya data dalam rentang}{banyaknya sesi}$ x 100 %

 = $\frac{7}{8}$ x 100 %

 = 87,5 %

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kemampuan motorik kasar murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang kabupaten Majene pada fase *Intervensi* adalah 87,5 %. Hal tersebut berarti data yang diperoleh meningkat secara stabil sehingga memungkinkan untuk melanjutkan ke fase *baseline* 2 (A2).

*Baseline* 2 (A2).

 Fase *Baseline* 2 (A2) adalah kondisi yang sama dengan kondisi *Baseline* 1 (A1) yaitu kondisi yang tanpa perlakuan artinya murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene tidak memperoleh perlakuan permainan lempar tangkap bola besar. Kecenderungan stabilitas pada fase *Baseline* 2 (A2) dilakukan dengan terlebih dahulu menghitung *mean level* fase *Baseline* 2 (A2), yaitu :

1. Menghitung mean level.

Mean = $\frac{Jumlah semua nilai fase Baseline 2}{banyaknya sesi}$

 = $\frac{85+88 +88+88}{4}$

 = $\frac{349}{4} $ = 87

 Berdasarkan mean level tersebut, maka kriteria stabilitas yang digunakan adalah 15 % ( sunanto, 2005:94).

|  |
| --- |
| 1. Menghitung Kriteria stabilitas
 |
| **Skor tertinggi** | **x Kriteria Stabilitas** | **= Rentang Stabilitas** |
| 87,5 | x 0,15 | = 13 |
| c). Menghitung batas atas |
| **Mean Level** | **+ setengah dari rentang stabilitas** | **= Batas Atas** |
| 87 | + 6,5 | = 93,5 |
| d). Menghitung batas bawah |
|  **Mean Level - setengan dari rentang stabilitas = Batas Bawah** |
| 87 | - 6,5 | = 80,5 |

Untuk melihat data cenderung stabil atau tidak stabil (variabel) pada kondisi *Baseline 2 (A2)* dapat dilihat pada tampilan grafik berikut ini:

**Kecenderungan Stabilitas Kondisi *Baseline 2(*A2*)* Kemampuan Motorik Kasar**

Kecenderungan stabilitas = $\frac{Banyaknya data dalam rentang}{banyaknya sesi}$ x 100 %

 = $\frac{4}{4}$ x 100 % = 100 %

 = 100 %

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kemampuan motorik kasar untuk murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang kabupaten Majene pada fase *beseline* 2 adalah 100 %. Hal tersebut berarti data yang diperoleh meningkat meski data yang diperoleh stabil . Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Juang ( 2005: 110) yang menyatakan bahwa:” Jika persentase stabilitas sebesar 85 % - 90 % dikatakan stabil, sedangkan di bawah itu dikatakan tidak stabil (variabel) ”. karena hasil perhitungan pada fase *baseline* 2 (A) adalah 100 % maka hasil yang diperoleh stabil sehingga penelitian dihentikan pada sesi ke enambelas.

 Berdasarkan data grafik-grafik kecenderungan stabilitas di atas, maka dirangkum dalam tabel kecenderungan stabilitas di bawah ini:

**Rangkuman Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Motorik Kasar Pada fase *baseline 1* ( A1), fase *Intervensi* ( B ) dan pada fase *baseline 2* ( A2).**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kondisi** | **A1** | **B** | **A2** |
| **Kecenderungan Stabilitas** | **Stabil****100 %** | **Stabil****87,5 %** | **Stabil****100 %** |

 Kecenderungan stabilitas seperti pada tabel 4.5. menunjukkan bahwa pada fase *baseline 1* (A1) kemampuan motorik kasar murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene berada pada persentase 100 % dan termasuk kategori stabil. Pada fase *Intervensi* (B) persentase yang diperoleh 87,5 % dan tergolong kategori stabil . Fase *baseline* 2 (A2) berada pada persentase 100 % dan termasuk kategori stabil .

d). Jejak Data

 Pada dasarnya penentuan jejak data sama dengan estimasi kecenderungan arah. Juang (2005 : 111) menyatakan bahwa:” menentukan kecenderungan jejak data, hal ini sama dengan kecenderungan arah di atas. Oleh karena itu masukkan hasil yang sama seperti kecenderungan arah”. Berdasarkan pendapat ahli di atas maka kecenderungan jejak data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

**Tabel**

**Kecenderungan Jejak data Kemampuan Motorik Kasar Pada Kondisi *baseline 1* ( A1), fase *Intervensi* ( B ) dan pada fase *baseline 2* ( A2)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kondisi | A1 | B | A2 |
| Estimasi Kecenderungan Arah |   **( = )**  |   **( + )** |   **(+)** |

**Pembahasan Hasil Penelitian**

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah bertujuan mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani serta meningkatkan kemampuan gerak dasar termasuk kemampuan gerak motorik kasar. Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan beraktifitas menggunakan otot-otot besar yang termasuk kemampuan motorik gerak dasar. Sunardi dan Sunaryo ( 2011: 113) menyatakan bahwa:

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh dan diperlukan agar anak dapat memfungsikan otot-otot tubuhnya dengan benar seperti kemampuan duduk, berlari, melempar, menendang, naik turun tangga dan sebagainya.

Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah permainan lempar tangkap bola yaitu permaianan yang dirancang untuk pendidikan jasmani yang sangat menarik dan mudah dilakukan. Pada saat anak berumur 4-5 tahun anak dapat mengendalikan gerakan secara kasar yang melibatkan bagian badan seperti berjalan, berlari melompat dan lain lain. Setelah usia 5 tahun perkembangan besar dalam pengendalian koordinasi lebih baik yang juga melibatkan otot kecil yang digunakan untuk melempar, menangkap bola.

Kondisi *Cerebral Palsy* pada seorang anak mengakibatkan anak mengalami hambatan dalam aktifitas motorik dan gerak. Anak *Cerebral Palsy* mengalami kerusakan pada *pyramidal tract* dan atau *ekstrapyramidal*. Kedua system tersebut berfungsi mengatur system motorik manusia. Oleh karenanya anak *Cerebral Palsy* mengalami gangguan fungsi motorik. Seluruh gerakan otot anak *Cerebral Palsy* mengalami pola gerak yang tidak normal dan tidak ada koordinasi sehingga mereka cenderung enggan melakukan berbagai aktifitas fisik yang memerlukan kemampuan motorik .

Penelitian ini dilaksanakan dengan jumlah pertemuan sebanyak enambelas kali pertemuan atau enambelas sesi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data di atas dapat dinyatakan bahwa secara empiris permainan lempar tangkap bola besar memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar, terutama pada subjek penelitian yaitu seorang murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB negeri Lutang Kabupaten Majene. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Toho dan Rusli (1997 : 83) tentang manfaat permainan bola besar adalah :

* 1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar
	2. Menstimulasi kemampuan menggenggam melatih fungsi-fungsi jemarinya, dan juga koordinasi kedua tangan.
	3. Mengoptimalkan kekuatan otot lengan ketika ia menangkap dan melempar bola.
	4. Mengasah kemampuan kordinasi mata dan tangan.
	5. Melatih konsentrasi, ketika ia berusaha menangkap bola dengan tangannya serta mengarahkan bola pada sasaran yang tepat.

 Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar setelah melakukan penelitian eksperimen *single subject reseach* dengan A-B-A dengan pencapaian hasil yang positif dan mengindikasikan bahwa permainan lempar tangkap bola besar yang digunakan oleh peneliti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola besar pada murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene adalah:

Pada fase *baseline* 1 (A1) atau fase tanpa perlakuan mulai dari sesi pertama sampai sesi ke empat dalam waktu tertentu data yang diperoleh stabil dan tanpa perubahan (=) sehingga dianggap perlu perlakuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

Pada fase *intervensi* (B) yaitu fase perlakuan yaitu melakukan permainan lempar tangkap bola besar untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar mulai dari sesi ke lima sampai sesi ke duabelas dalam waktu tertentu terjadi peningkatan kemampuan (+) dengan data yang tergolong stabil.

Pada fase *baseline* 2 (A2) atau fase yang kembali seperti fase pada *baseline* 1 yang tanpa perlakuan mulai dari sesi ke tigabelas sampai dengan sesi ke enambelas dalam waktu tertentu terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar data yang diperoleh stabil sehingga penelitian dihentikan pada sesi ke enambelas.

**B. Saran-Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan , maka diajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene disarankan untuk melatih motorik kasar murid *cerebral palsy* baik dengan menggunakan media bola besar maupun media lain agar dapat makin meningkatkan kemampuan motorik kasar dan meningkatkan pula nilai pendidikan jasmani murid berkebutuhan khusus
2. Bagi SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene agar dapat menyediakan media permainan untuk melatih kemampuan motorik kasar dan motorik halus murid berkebutuhan khusus
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan permasalah

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Assjari, Musjaffak. 1995. Pendidikan Anak Tunadaksa. Jakarta. Depdikbud

Depdiknas. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional* . Jakarta: Direktorat PAUD

Dwi. 2012. *Pembelajaran* Motorik *di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada media grup.

Efendi, M. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan.* Jakarta: Bumi Aksara

Irwansyah. 2006. *Pendidikan Jasmani, Olah Raga Dan Kesehatan.* Jakarta : Grafindo Media Pratama.

Juang, Sunanto. 2005*. Penelitian Dengan Subject Tunggal*. Bandung : UPI Press

Natsir, Moh. 2003. *Metode Penelitian.* Jakarta. Ghalia Indonesia

Muslim, Ahmad Toha dan Sugiarmin. 1996. *Ortopedi Dalam Pendidikan Anak Tunadaksa*. Jakarta Depdikbud

Rahyubi, Heri. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran* Motorik*.* Bandung: Referens.

Salim, Choiri. 2006. *Pendidikan Anak Cerebral Palsy*. Jakarta. Depdikbud

Sumantri, MS. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan* Motorik *Anak Usia* *Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Sunardi Dan Sunaryo. 2011.  *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus.* Jakarta Depdiknas.

80

Toho, Cholik . M dan Rusli, Lutan. 1997. *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan.*  Depdikbud. Proyek Pengembangan Guru Sekolah Dasar.

Warsidi, Edi. 2007. *Olahraga Menggunakan Bola Besar.* Jakarta Penerbit Yudhistira.

Werner, David. 2002. Anak-Anak Desa Penyandang Cacat di Pedesaan. Jakarta. Penerbit Yayasan Obor