

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR SISWA TUNANETRA DI SLBN-A CITEUREUP

(Indra Lutfi Andrian, 1301437)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan tradisional egrang batok terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa tunanetra di SLBN-A Citeureup. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan *Single Subject Research* dengan desain penelitian A-B-A. Subjek penelitian ini adalah satu orang siswa tunanetra kelas 6 SDLB berinisial MH yang mengalami hambatan pada motorik kasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes praktik dimana penilaiannya berdasarkan instrumen. Instrumen yang dibuat berupa instrument gerak berjalan dan keseimbangan. Analisis data yang digunakan yaitu dengan statistik deskriptif. Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa egrang batok. Egrang batok merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan *mean level* kemampuan awal MH pada tahap *baseline-1* (A-1) sebesar 26,67 % kemudian pada tahap intervensi (B) *mean level* kemampuan MH mengalami peningkatan menjadi 58,86% dan besarnya *mean level* MH pada tahap *baseline-2* (A-2) menjadi 71,33%. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Dengan demikian, penggunaan media egrang batok dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Maka dari itu, direkomendasikan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa tunanetra dapat menggunakan media permainan tradisional egrang batok.

Kata Kunci : Tunanetra, egrang batok, keterampilan motorik kasar

ABSTRACT

THE EFFECT OF TRADITIONAL GAME EGRANG BATOK TO THE IMPROVEMENT OF MOTORIC SKILL BLIND STUDENT AT SLBN-A CITEUREUP

(**Indra Lutfi Andrian, 1301437**)

This study aims to determine the effect of the use of traditional game media of batik to the improvement of rough motor skills of students with visual impairment in SLBN-A Citeureup. The method used in this research is descriptive research method with Single Subject Research approach with A-B-A research design. The subject of this research is one blind student grade 6 SDLB initials MH who experience obstacles in rough motor. Technique of collecting data that is used by practice test where its assessment based on instrument. Instruments made in the form of motion instruments running and balance. The data analysis used is descriptive statistic. The media used in this study are egrang batok. Stilts batok is one of the traditional games that exist in Indonesia. The result showed that the mean of MH initial ability level at 26.67% at baseline-1 stage (A-1) then at intervention stage (B) mean MH capability level increased to 58,86% and mean of MH level at baseline- 2 (A-2) to 71.33%. Based on the results of data analysis obtained that there is an increase in gross motor abilities of children. Thus, the use of stratum shell media can improve the abusive motor abilities of children. Therefore, it is recommended to improve the rough motor skills of students with visual impairment can use the traditional game of battered tiles.

Keywords: Blindness, egrang batok, rough motor skills