

**PENGARUH PERMAINAN DAN IRAMA DALAM MENGATASI
KETERBATASAN PERHATIAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS**

(Studi Eksperimen pada Siswa SLB-C Sumbersari Kota Bandung)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani



oleh

Meilinda Kafarina Hajar

NIM 1503565

**PROGRAM STUDI PGSD PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA
FAKULTAS PENDIDIKAN OLARHAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2019

**PENGARUH PERMAINAN DAN IRAMA DALAM MENGATASI
KETERBATASAN PERHATIAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS**

(Studi Eksperimen pada Siswa SLB-C Sumbersari Kota Bandung)

Oleh

Meilinda Kafarina Hajar

**diajukan untuk memnuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani**

©Meilinda Kafarina Hajar 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2019

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

**Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.**

LEMBAR PENGESAHAN

MEILINDA KAFARINA HAJAR

**PENGARUH PERMAINAN DAN IRAMA DALAM MENGATASI
KETERBATASAN PERHATIAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS
(Studi Eksperimen pada Siswa SLB-C Sumbersari Kota Bandung)**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH DOSEN PEMBIMBING

Pembimbing I,



**Dr. Agus Mahendra, M.A.
NIP. 19630824198031002**

Pembimbing II,



**Suherman Slamet, M.Pd.
NIP. 197603062005011010**

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Universitas Pendidikan Indonesia**



**Dr. Agus Mahendra, M.A.
NIP. 19630824198031002**

PENGARUH PERMAINAN DAN IRAMA DALAM MENGATASI KETERBATASAN PERHATIAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

(Studi Eksperimen pada Siswa SLB C Sumbersari Kota Bandung)

Oleh

Meilinda Kafarina Hajar

Pembimbing : Dr. Agus Mahendra, M.A.

Suherman Slamet, M.Pd.

Abstrak

Tingkat perhatian pada saat pembelajaran sangat berpengaruh terhadap jalannya suatu pembelajaran. Penyebab dari kurangnya perhatian ketika pembelajaran yaitu, perhatian teralihkan pada objek yang lain yang tidak berpengaruh terhadap pembelajaran. Anak berkebutuhan khusus pada jenis tuna grahita memiliki kecerdasan dibawah rata-rata, oleh sebab itu tingkat perhatian mereka pun tergolong rendah dan mereka sering kali salah memusatkan perhatian mereka pada objek yang benar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan dan irama dalam mengatasi keterbatasan perhatian anak berkebutuhan khusus di SLB C Sumbersari. Subjek penelitian berjumlah empat orang. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest desain* dengan tahapan siswa awalnya diberi *pre-test* kemudian setelah didapatkan hasil barulah subjek diberikan *treatment*, setelah itu subjek diberikan *post-test*. Nilai rata-rata subjek pada *pre-test* sebesar 17,5% kemudian nilai rata-rata subjek pada *post-test* sebesar 23,25% yang dimana terdapat peningkatan sebesar 5,50%. Penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon, dari hasil uji Wilcoxon didapat data sebesar $0,295 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu menyatakan bahwa permainan dan irama berpengaruh dalam mengatasi keterbatasan perhatian anak berkebutuhan khusus. Penelitian ini menunjukkan ada peningkatan perhatian terhadap anak berkebutuhan khusus, yang dimana subjek sudah mampu memperhatikan guru lebih lama dibandingkan sebelum diberikan materi permainan dan irama.

Kata Kunci: Permainan dan irama, keterbatasan perhatian, anak berkebutuhan khusus.

THE INFLUENCE OF GAMES AND RHYTHM IN OVERCOMING THE LIMITATIONS OF SPECIAL NEEDS ATTENTION

(Experimental Study on Summersari SLB-C Students in Bandung)

By

Meilinda Kafarina Hajar

Supervisor : Dr. Agus Mahendra, M.A.

Suherman Slamet, M.Pd.

Abstract

The level of attention when learning is very influential on the course of learning. The cause of lack of attention when learning is, attention is diverted to other objects that do not affect learning. Children with special needs in the type of mentally disabled people have intelligence below the average, therefore their attention level is also relatively low and they often mistakenly focus their attention on the right object. The purpose of this study was to determine the effect of games and rhythms in overcoming the limitations of the attention of children with special needs at the Summersari Extraordinary School-C. The research subjects were four people. This study used the design of one group pretest-posttest design with the stages students were initially given a pre-test then after the results were obtained the subjects were given treatment, after which the subjects were given a post-test. The average value of the subject in the pre-test amounted to 17.5% then the average value of the subject in the post-test was 23.25%, where there was an increase of 5.50%. This study uses the Wilcoxon test, from the Wilcoxon test results obtained data of $0.295 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted which states that the game and rhythm have an effect on overcoming the limitation of attention of children with special needs. This research shows that there is an increase in attention towards children with special needs, in which the subject has been able to pay attention to the teacher longer than before given the game material and rhythm.

Keyword : Games and rhythms, limited attention, children with special needs.

DAFTAR ISI

HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Dilihat dari segi teori.....	4
1.4.2 Dilihat dari Segi Kebijakan.....	5
1.4.3 Dilihat dari Segi Praktik.....	5
1.4.4 Dilihat dari Segi Isu serta Aksi Sosial.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
1.5.1 BAB I PENDAHULUAN	5
1.5.2 BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
1.5.3 BAB III METODE PENELITIAN.....	5
1.5.4 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	6
1.5.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Permainan Irama.....	7
2.1.1 Pengertian Permainan.....	8
2.1.2 Model Pendidikan Gerak dalam Permainan.....	9
2.1.3 Manfaat Permainan	10
2.1.4 <i>Low Organized Games</i>	10
2.2 Irama	11
2.2.1 Pengertian Irama	12
2.3 Keterbatasan Perhatian	12

2.3.1	Pengertian Perhatian.....	12
2.2.2	Pengertian Keterbatasan Perhatian.....	13
2.4	Penjas Adaptif.....	13
2.4.1	Pengertian Pendidikan Jasmani.....	14
2.4.2	Pengertian Penjas Adaptif.....	15
2.5	Anak Berkebutuhan Khusus.....	15
2.5.1	Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus.....	16
2.5.2	<i>Down Syndrome</i>	18
2.6	Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	18
2.7	Kerangka Berpikir.....	20
2.8	Hipotesis.....	21
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Metode Penelitian.....	22
3.2	Desain Penelitian.....	23
3.3	Partisipan.....	24
3.3.1	Lokasi Penelitian.....	24
3.3.2	Dasar Pertimbangan.....	24
3.4	Populasi dan Sampel.....	25
3.4.1	Populasi.....	25
3.4.2	Sampel.....	25
3.5	Instrumen Penelitian.....	26
3.5.1	Lembar Observasi.....	26
3.5.2	Rekaman Foto.....	31
3.6	Prosedur Penelitian.....	31
3.6.1	Tahap Persiapan.....	31
3.6.2	Tahap Pelaksanaan.....	31
3.6.3	Tahap Akhir.....	32
3.7	Hipotesis.....	32
3.8	Analisis Data.....	32
3.8.1	Uji Validitas.....	33
3.8.1.1	<i>Judgement</i>	33
3.8.1.2	Hasil Uji Validitas.....	34
3.8.2	Uji Reliabilitas.....	36
3.8.3	Uji Normalitas.....	37
3.8.4	Uji Homogenitas Data.....	37
3.8.5	Uji Hipotesis.....	37
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		38

4.1	Temuan Penelitian	38
4.1.1	Deskripsi Data.....	38
4.1.1.1	Data Hasil <i>Pre-test</i>	38
4.1.1.2	Data Hasil <i>Post-test</i>	39
4.1.1.3	Hasil Rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	40
4.2	Data Perhitungan Awal	41
4.3	Uji Prasyarat Analisis Data.....	42
4.3.2	Hasil Uji Homogenitas	43
4.3.3	Hasil Uji Hipotesis	43
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian	45
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		48
5.1	Simpulan	48
5.2	Implikasi	48
5.3	Rekomendasi.....	48
1.	Bagi guru.....	48
2.	Bagi sekolah.....	49
3.	Bagi peneliti.....	49
DAFTAR PUSTAKA		50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Trisomy 21 Down Syndrome</i>	15
Gambar 2. 2 Anak <i>Down Syndrome</i>	16
Gambar 3. 1 Desain Penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	24

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel Siswa <i>Down Syndrome</i> SLB C Sumpangsari	26
Tabel 3.2 Format Penilaian Pemusatan Perhatian.....	27
Tabel 3.3 Daftar pemberi <i>judgment</i>	33
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas (<i>Expert Judgment</i>).....	33
Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	35
Tabel 3. 6 Hasil Perhitungan Reabilitas	36
Tabel 4. 1 Hasil Data <i>Pre-test</i> Keterbatasan Perhatian	37
Tabel 4. 2 Hasil Data <i>Post-test</i> Keterbatasan Perhatian.....	38
Tabel 4. 3 Hasil Rata-rata Perbandingan.....	39
Tabel 4. 4 Analisis Statistik Deskriptif menggunakan SPSS 21	40
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas	41
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas.....	42
Tabel 4. 7 Uji Hipotesis Wilcoxon menggunakan SPSS 21	43
Tabel 4. 8 Uji Hipotesis Wilcoxon menggunakan SPSS 21	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Keputusan.....	53
Lampiran 1. 2 Program Pembelajaran.....	57
Lampiran 1. 3 Instrumen dan Rubrik Penilaian	81
Lampiran 1. 4 Surat Balasan telah Melakukan Penelitian	100
Lampiran 1. 5 Surat Keterangan untuk Penelitian	101
Lampiran 1. 6 Hasil <i>Pre-Test</i>	102
Lampiran 1. 7 Hasil <i>Post-Test</i>	125
Lampiran 1. 8 Dokumentasi Penelitian.....	145

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku dan Artikel jurnal

- Atmaja, J. R. (2017). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. (P. Latifah, Ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Capio, C. M., Mak, T. C. T., Tse, M. A., & Masters, R. S. W. (2018). Fundamental movement skills and balance of children with Down syndrome. *Journal of Intellectual Disability Research*, 62(3), 225–236. <https://doi.org/10.1111/jir.12458>
- Cohen, R. A. (2014). Attention. *Encyclopedia of the Neurological Sciences*, 1, 303–313. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-385157-4.00450-4>
- Coulter, M., & Ní Chróinín, D. (2013). Sport, Education and Society. *Sport, Education and Society*, 18(6), 825–841. <https://doi.org/10.1080/13573322.2011.613924>
- Darajat, J., & Abduljabar, B. (2014). *Aplikasi Statistika dalam Penjas Lengkap dengan Penghitungan SPSS*. Bandung: CV Bintang Warliartika.
- Delphie, B. (2006). *Pembelajaran Anak Tunagrahita*. Bandung: Refika Aditama.
- Farida, R. (2019). Gerak Irama dalam Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor pada Anak Tunagrahita Ringan, 1–13.
- Garris, R., Ahlers, R., Driskell, J. E., Garris, R., & Driskell, J. E. (2002). Simulation & Gaming A research and practice model. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>
- Hanif, Y. N., & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional, 1.
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak melalui Permainan Edukatif, 7, 195–208.
- Kirk, R. E. (2012). Experimental Designs, 23–45. Retrieved from <http://methods.sagepub.com/book/experimental-design/n2.xml>
- Mahar, M. T. (2011). Impact of short bouts of physical activity on attention-to-task in elementary school children. *Preventive Medicine*, 52(SUPPL.), S60–S64. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2011.01.026>
- Mahendra, A. (2015a). *Filsafat Pendidikan Jasmani Dasar-Dasar Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar*. Bandung: CV. Bintang WaliArtika.
- Mahendra, A. (2015b). *Pembelajaran Musik dan Gerak: Dasar Pengembangan Aktivitas Ritmik di Sekolah Dasar*. Bandung: FPOK UPI.
- Mahendra, A. (2017). *Model Pendidikan Gerak Implementasi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Bandung: FPOK UPI.

- Muzarofah, R. (2016). Permainan Gerak Irama terhadap Kemampuan Mengenal Arah Anak Tunagrahita Ringan di SLB, 1–9.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. (R. Sikumbang, Ed.). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rokhimah, R., & Darmawanti, I. (2013). Pengaruh Permainan Lasy Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Autis. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 4, 48–55. <https://doi.org/10.26740/jppt.v4n1.p48-55>
- Sherman, S. L., Allen, E. G., Lora H. Bean, & Freeman, S. B. (2007). Epidemiology of Down Syndrome, 287(July), 280–287. <https://doi.org/10.1002/mrdd>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. bandung: rosdakarya.
- Susetyo, B. (2015). *Prosedur Penyusunan dan Analisis Tes untuk Penelitian Hasil Belajar Bidang Kognitif*. Bandung: Replika Aditama.
- Tarigan, B. (2017). *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Bandung: FPOK UPI.
- Tolmie, J. L. (2013). *Down Syndrome. Brenner's Encyclopedia of Genetics: Second Edition* (Vol. 2). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-374984-0.00446-0>
- White, G., Casebolt, K., & Hull, S. (2004). Low–Organized Games: An Approach to Inclusion. *Strategies*, 18(2), 27–29. <https://doi.org/10.1080/08924562.2004.10591124>
- Yudiana, Y., Subarjah, H., & Juliantine, T. (2012). *Latihan Fisik*. Bandung: FPOK UPI.

2. Selain Buku dan Artikel Jurnal

- Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia. (2018). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI*. Bandung: UPI

