

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA
PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Departemen Pendidikan Khusus



Oleh :

MUHAMMAD ADE LUTFI

1407425

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PEDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

BANDUNG

2020

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN SOSIAL PADA PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG**

Oleh

Muhammad Ade Lutfi

1407425

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© **Muhammad Ade Lutfi**

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN


Muhammad Ade Lutfi

1407425

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA
PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Dr. Hj. Ehan, M.Pd.

NIP.195707121984032001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Khusus



Dr. Yuyus Suherman, M.Sl.

NIP. 196610251993031001

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

Muhammad Ade Lutfi (1407425)

Peserta didik tunanetra adalah seseorang yang memiliki hambatan penglihatan secara signifikan yang disertai dengan hambatan dalam perilaku adaptif dan terjadi selama masa perkembangan. Ketunanetraan berdampak pada kehidupan sosialisasi anak. Peserta didik tunanetra mengalami hambatan dalam penyesuaian diri, salah satunya yaitu dalam keterampilan sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial yaitu pada aspek perilaku interpersonal dan perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri setelah diberikan intervensi melalui permainan tradisional tarik tambang. Subjek pada penelitian ini berjumlah satu orang yaitu peserta didik tunanetra berinisial O yang mengalami hambatan pada perilaku interpersonal dan perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri. Permainan tradisional tarik tambang digunakan karena dalam permainan tradisional tarik tambang anak diberikan kesempatan untuk melakukan interaksi sosial serta mengembangkan keterampilan bekerja sama, mengontrol diri, berempati, menyesuaikan diri dan mentaati aturan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research* (SSR) dengan desain penelitian A-B-A. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *mean level* pada perilaku interpersonal mengalami peningkatan dari 36,96 sebelum diberikan intervensi menjadi 90,33 setelah diberikan intervensi. *Mean level* pada perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri mengalami peningkatan dari 48,13 sebelum intervensi menjadi 90,66 setelah diberikan intervensi. Dengan demikian bahwa penerapan permainan tradisional tarik tambang dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik tunanetra. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu dan pertimbangan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

Kata kunci: Peserta didik tunanetra, keterampilan sosial, permainan tradisional tarik tambang

ABSTRACT

INFLUENCE TRADITIONAL GAMES TARIK TAMBANG TO INCREASE SOCIAL SKILL IMPROVEMENT OF BLIND DISABILITIES CHILDREN IN SLBN A KOTA BANDUNG

Muhammad Ade Lutfi (1407425)

Blind student is someone who has significant visual impairment accompanied by obstacles in adaptive behavior and occurs during the development period. Visual impairment has an impact on children's socialization life. Blind students experience obstacles in adjustment, one of which is in social skills. The purpose of this research is to know the social skills improvement in the aspect of interpersonal behavior and behavior that relate to yourself after a given intervention through traditional game tarik tambang. The subject on the study amounted to one person that is blind disabilities children's initials O who experience barriers in interpersonal behavior and behavior that relate to yourself. Traditional game tarik tambang are used because in the traditional game tarik tambang children are given the opportunity to do social interaction as well as develop skills working together, controlling oneself, empathize, adjusting and obey of the rules . The methods used in this research is a Single Subject Research (SSR) with design research A-B-A. The results of this study showed that the mean level on interpersonal behavior has increased from 36.96 before given the intervention be 90.33 after given the intervention. The mean level on behavior related to themselves has increased from 48.13 before intervention becomes 90.66 after given intervention. Thus that application of traditional game tarik tambang can improve of blind disabilities children's social skills. This research is expected to be the contribution of science and considerations for teachers to improve children's social skills.

Keywords: Blind disabilities children, social skills, traditional games tarik tambang

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian.....	3
C. Batasan Masalah Penelitian	4
D. Rumusan Masalah Penelitian.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Stuktur Organisasi Skripsi	6
BAB II PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG DAN KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK TUNANETRA.....	8
A. Konsep Tunanetra	8
1. Deskripsi Tunanetra	8
B. Konsep Keterampilan Sosial.....	11
1. Hakikat Keterampilan Sosial	11
2. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Keterampilan Sosial	12
3. Indikator Keterampilan Sosial	13
4. Strategi Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial.....	13

C. Konsep Permainan Tradisional	14
1. Pengertian Permainan Tradisional.....	14
2. Manfaat Permainan Tradisional	14
3. Permainan Tradisional Tarik Tambang	15
4. Pelaksanaan Permainan Tradisional Tarik Tambang untuk meningkatkan keterampilan sosial	17
D. Penelitian yang Relevan	18
E. Kerangka Berpikir	18
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Metode dan Desain Penelitian	22
B. Variabel Penelitian	23
1. Definisi Konsep	24
2. Definisi Operasional Variabel	25
C. Subjek dan Tempat Penelitian	27
D. Instrumen dan teknik Pengolahan Data.....	27
1. Instrumen Penelitian	27
2. Uji Validitas Instrumen.....	35
3. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Prosedur Penelitian	38
1. Persiapan Penelitian.....	38
2. Pelaksanaan Penelitian.....	39
F. Teknik Pengolahan Data	39
1. Teknik Pengolahan Data.....	39
2. Analisis Data.....	40
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Temuan.....	43
1. Perilaku Interpersonal.....	43
2. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri.....	61
B. Pembahasan	79
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	81

A. Simpulan.....	81
B. Implikasi.....	82
C. Rekomendasi.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN I	87
LAMPIRAN II	94
LAMPIRAN III	110
LAMPIRAN IV.....	150

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Peran Permainan Tradisional Tarik Tambang dalam mengembangkan Keterampilan Sosial.....	16
Tabel 3.1 Kisi-kisi dan Butir Instrumen Keterampilan sosial	28
Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Instrumen Keterampilan sosial	29
Tabel 3.3 Nama ahli yang memberikan Expert-Judgement	36
Tabel 4.1 Hasil Baseline-1 (A1) Perilaku Interpersonal	44
Tabel 4.2 Hasil Intervensi (B) Perilaku Interpersonal	45
Tabel 4.3 Hasil Baseline-2 (A2) Perilaku Interpersonal	46
Tabel 4.4 Rekapitulasi Persentase Keseluruhan Perilaku Interpersonal	47
Tabel 4.5 Panjang Kondisi Perilaku Interpersonal	48
Tabel 4.6 Estimasi Kecenderungan Arah Perilaku Interpersonal.....	50
Tabel 4.7 Kecenderungan Stabilitas dalam Kondisi Desain A-B-A pada Perilaku Interpersonal	54
Tabel 4.8 Jejak Data Perilaku Interpersonal.....	54
Tabel 4.9 Level Stabilitas dan Rentang Perilaku Interpersonal	55
Tabel 4.10 Perubahan Level Perilaku Interpersonal.....	55
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Analisis Visual Pada Perilaku Interpersonal.....	55
Tabel 4.12 Jumlah Variabel yang diubah.....	57
Tabel 4.13 Kecenderungan Arah dan Efeknya.....	57
Tabel 4.14 Perubahan Kecenderungan Stabilitas	57
Tabel 4.15 Perubahan Level Data.....	58
Tabel 4.16 Persentasi data Overlap	60
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Analisis Visual Antar Kondisi Perilaku Interpersonal.....	60
Tabel 4.18 Hasil Baseline-1 (A1) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	61
Tabel 4.19 Hasil Intervensi (B) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	62
Tabel 4.20 Hasil Baseline-2 (A2) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	63
Tabel 4.21 Rekapitulasi Persentase Keseluruhan Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	64

Tabel 4.22 Panjang Kondisi Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	66
Tabel 4.23 Estimasi Kecenderungan Arah Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	67
Tabel 4.24 Kecenderungan Stabilitas dalam Kondisi Desain A-B-A pada perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri.....	72
Tabel 4.25 Jejak Data perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	72
Tabel 4.26 Level Stabilitas dan Rentang perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	72
Tabel 4.27 Perubahan Level Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri.....	73
Tabel 4.28 Rekapitulasi Hasil Analisis Visual Pada Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	73
Tabel 4.29 Jumlah Variabel yang diubah.....	75
Tabel 4.30 Kecenderungan Arah dan Efeknya.....	75
Tabel 4.31 Perubahan Kecenderungan Stabilitas	75
Tabel 4.32 Perubahan Level Data.....	76
Tabel 4.33 Persentase Overlap	78
Tabel 4.34 Rekapitulasi Hasil Analisis Visual Antar Kondisi Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	78

DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 Grafik desain A-B-A	23
Grafik 4.1 Hasil Baseline-1 (A1) Perilaku Interpersonal.....	44
Grafik 4.2 Hasil Intervensi (B) Perilaku Interpersonal	45
Grafik 4.3 Hasil Baseline-2 (A2) Perilaku Interpersonal.....	46
Grafik 4.4 Rekapitulasi Persentase Keseluruhan Perilaku Interpersonal.....	47
Grafik 4.5 Estimasi Kecenderungan Arah Perilaku Interpersonal.....	49
Grafik 4.6 Kecenderungan Stabilitas Baseline-1 (A-1) Perilaku Interpersonal	51
Grafik 4.7 Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B) Perilaku Interpersonal.....	52
Grafik 4.8 Kecenderungan Stabilitas Baseline-2 (A-2) Perilaku Interpersonal	53
Grafik 4.9 Data Overlap pada Kondisi Baseline-1 (A-1) dengan Intervensi (B) ..	58
Grafik 4.10 Data Overlap pada Kondisi Intervensi (B) dengan Baseline-2 (A-2).	59
Grafik 4.11 Hasil Baseline-1 (A1) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri.	61
Grafik 4.12 Hasil Intervensi (B) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	62
Grafik 4.13 Hasil Baseline-2 (A2) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri.	63
Grafik 4.14 Rekapitulasi Persentase Keseluruhan Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	65
Grafik 4.15 Estimasi Kecenderungan Arah Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	67
Grafik 4.16 Kecenderungan Stabilitas Baseline-1 (A-1) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	69
Grafik 4.17 Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	70
Grafik 4.18 Kecenderungan Stabilitas Baseline-2 (A-2) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	71
Grafik 4.19 Data Overlap pada Kondisi Baseline-1 (A-1) dengan Intervensi (B).	76
Grafik 4.20 Data Overlap pada Kondisi Intervensi (B) dengan Baseline-2 (A-2).	77

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran	21
------------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. (2012). *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Sosial Budaya. 9(1), 121-136.
- Aqila, S. (2010). *Anak Cacat Bukan Kiamat : Metode pembelajaran dan Terapi Praktis*. Yogyakarta. Katahati.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. : PT. Rineka Cipta.
- Barraga, N.C. (1976). *Visual Handicaps and Learning a Developmental Approach*. Wadsworth Publishing Company Inc. California.
- Cartledge, G., Milburn, J, F. (1992). *Teaching Social Skill to Children*. New York. Perganon.
- Depdiknas Direktorat Olahraga Masyarakat. (2002). *Kumpulan Olahraga Permainan Tradisional*. Jakarta : Direktur Olahraga Masyarakat.
- Friend & Marilyn. (2005). *Special Education. Infusing Social Skills Instructions in Daily Activities*. Boston : Pearson Education, Inc.
- Hadi, Purwaka. (2002). *Deskripsi Kemampuan Komunikasi Tunanetra pada Layanan Pendidikan Inklusi*. Jurnal Orthopedagogia Tahun 2002 Volume I. Makassar
- Haerani, Nur. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter 3(1), 87-94.
- Heward W. L., & Orlansky, M.D. (1988). *Exceptional Children: an introductory survey of special education 3rd edition*. London : Merril Publishing Company
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Bandung: Prenamedia Group
- McGaha, C.G & Farran, D.C. (2001). "Interactions in any Inclusive Classrom: The Effect of Visual Status and Setting". *Journal of Visual Impairments and Blindness*". 80-94
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : Diva Press.
- Rudiyati, Sari. (2002). *Pendidikan Anak Tunanetra*. Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soekanto, Soerjono. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta.: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soemiarti Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.

- Sukirman, Dharmamulya.,dkk. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sunanto, Djuang. (2013). *Anak Berkebutuhan Khusus*. Jurusan Pendidikan Khusus. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sunanto, Juang. (2005). *Mengembangkan Potensi Anak Berkelainan Penglihatan*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suria, Sumantri. (1998). *Filsafat Ilmu*. Jakarta.: Dikdasmen.
- Suryabrata, Sumadi. (2008). *Metodologi Penelitian*. Jakarta.: PT. Raja Grafindo Persada.
- Susetyo, Budi. (2014). *Penelitian Pendidikan*. [Handout]. Tidak diterbitkan. Jurusan Pendidikan Khusus. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sutjihati, Somantri. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung.: PT. Refika Aditama.
- Wibowo, H. (2007). *Fortune Favors The Ready : Keberuntungan Berpihak Kepada Orang-Orang Yang Siap*. Bandung : Oase Mata Air.
- Sahaja, M.S. (2014). *Pengaruh Metode Role Playing Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Pada Siswa Tunagrahita Ringan Usia Remaja Di Splb-C Yplb Cipaganti*. Skripsi. Departemen Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.