**PENGARUH PERMAINAN HALANG RINTANG TERHADAP
KEMAMPUAN ORIENTASI DAN MOBILITAS
PADA SISWA TUNANETRA DI SLB-A TPA
JEMBER TAHUN AJARAN
2018/2019**

Muh. As'ad Nuril Arifin

SLB-A TPA Jember

E-mail: asadnurilarifin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan orientasi dan mobilitas pada siswa Tunanetra di SLB-A TPA Jember Tahun ajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Kuantitatif*. Metode analisa menggunakan *Uji Sign Test*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-experiment* pada Statistik non parametrik dengan desain penelitian *one-group pre test – post test design*. Subyek dalam penelitian ini adalah 5 siswa tunanetra dengan nilai rata-rata sebelum *treatment* (*pre-test*) yaitu 59 dan nilai rata-rata sesudah *treatment* (*posttest*) yaitu 77. Dari hasil uji menggunakan $\alpha = 5\%$ (1,645) pada uji *sign test* diperoleh nilai $Z_h = 2,236 > Z_{tabel} = 1,645$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil tersebut terbukti bahwa permainan halang rintang berpengaruh terhadap kemampuan orientasi mobilitas siswa tunanetra.

Kata kunci : Permainan halang rintang, Orientasi dan Mobilitas, Tunanetra.

PENDAHULUAN

Menurut Schulz (dalam Hadi, 2005, hal. 36) kerusakan penglihatan adalah istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan semua bentuk kehilangan penglihatan, buta digunakan untuk mendiskripsikan siswa yang betul-betul mengutamakan metode perabaan dalam belajarnya.

Kondisi ini disebabkan oleh kerusakan pada mata, syaraf optic dan atau bagian otak yang mengolah stimulus visual. Oleh karena itu siswa tunanetra adalah siswa yang mengalami kondisi kerusakan pada indera penglihatannya. Akibatnya kerusakan pada indera mata tersebut berdampak pada kekurangan penglihatannya atau sama sekali tidak

dapat melihat terhadap obyek-obyek benda yang ada di sekitar. Sehingga muncul berbagai kendala di kehidupan siswa tunanetra yang harus segera diatasi. Selain itu, dalam pendidikan formal siswa tunanetra perlu mempelajari orientasi dan mobilitas guna dapat berinteraksi di lingkungan sekitar secara mandiri.

Orientasi dan mobilitas merupakan dua keterampilan yang tak terpisahkan yaitu orientasi mental dan gerakan fisik. Orientasi ialah kemampuan seseorang untuk mengenali lingkungannya dan hubungan dengan menggunakan indera yang masih berfungsi. Sedangkan mobilitas ialah kemampuannya seseorang untuk berpindah

tempat dari suatu tempat ketempat lain yang diinginkan dalam lingkungan sekitar (Sunanto, 2005, hal. 113).

Orientasi dan mobilitas ialah sebuah layanan yang digunakan bagi siswa tunanetra dengan memanfaatkan atau memaksimalkan indera yang masih berguna untuk proses mengenali lingkungan agar dapat bergerak atau berpindah tempat dari suatu tempat ketempat yang lainnya secara mandiri. Orientasi dan mobilitas merupakan salah satu pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa tunanetra karena dapat membantu tunanetra dalam berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar maupun akademik saat berada di sekolah (Sunanto, 2005, hal. 114).

Berdasarkan hasil pengamatan di SLB-A TPA Jember, Peneliti menemukan permasalahan bahwa siswa belum mampu mempraktikkan teknik-teknik orientasi dan mobilitas pada saat melewati halang rintang yang telah disediakan dalam pembelajaran orientasi dan mobilitas. Agar permasalahan di atas dapat terselesaikan maka peneliti memberikan penanganan supaya siswa tunanetra diberikan tes praktik orientasi dan mobilitas untuk mengetahui teknik yang belum dikuasai serta memperbaiki sikap tubuh pada siswa tunanetra.

Permainan halang rintang adalah kegiatan bermain dengan banyak melewati rintangan yang telah disediakan, permainan halang rintang

bermanfaat bagi siswa tunanetra untuk mengasah kemampuan motorik kasarnya, postur tubuh dan cara melangkah dengan benar. Permainan ini merupakan kegiatan yang menarik sesuai dengan karakteristik yang dimiliki siswa usia dini, yaitu lebih tertarik mencoba dan suka meniru hal yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi (Nurazianti dkk, 2017, hal. 3). Melalui permainan halang rintang ini siswa diharapkan dapat melakukan orientasi dan mobilitas dengan baik. Oleh karena itu perlu adanya kerjasama yang baik antara guru dengan siswa. Media yang digunakan dalam permainan halang rintang ini menggunakan peralatan yang sangat sederhana, yaitu meliputi prasarana yang ada di sekolah seperti bangku, meja, bola plastik dan tali rafia. Pada saat melakukan permainan halang rintang, terdapat beberapa tahapan rintangan dengan pola permainan yang berbeda.

Banyak cara untuk memaksimalkan orientasi dan mobilitas pada siswa tunanetra, diantaranya ialah dengan cara mengajak siswa tunanetra untuk mengikuti sebuah permainan halang rintang. Permainan halang rintang dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh kemampuan orientasi dan mobilitas siswa tunanetra, melalui praktik secara langsung dengan instrumen-instrumen yang telah diberikan oleh peneliti. Permainan halang rintang dipilih dalam penelitian ini,

karena berguna bagi siswa tunanetra sebagai orientasi pada lingkungan baru di kenal maupun lingkungan yang sudah di kenal. Selain itu, siswa tunanetra juga mampu mempraktikkan teknik-teknik yang telah di kuasai sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016, hal. 72) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*One group pre test post test design*", yaitu desain penelitian eksperimen yang dilakukan pretest untuk mengetahui keadaan awal subjek sebelum diberikan perlakuan. Sehingga peneliti dapat mengetahui kondisi subjek yang diteliti sebelum atau sesudah diberikan perlakuan yang hasilnya dapat dibandingkan atau dilihat perubahannya (Saebani, 2017, hal. 256). Pada penelitian ini dapat dilakukan perbandingan antara O1 (*pre test*) dan O2 (*post test*) agar dapat mengetahui efektifitas perlakuan X (*Treatment*).

Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2018 di SLB-A TPA Jember. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunanetra kelas IX SMP dengan jumlah 5 siswa tunanetra yang memiliki kemampuan orientasi dan

mobilitas yang belum maksimal.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen dengan teknik pengumpulan data dan melalui pemberian tes praktik. Tes praktik berfungsi untuk mengetahui sejauh mana siswa tunanetra memahami orientasi dan mobilitas yang dipraktikkan pada permainan haling rintang.

Adapun prosedur dalam penelitian ini dilakukan dalam tahap persiapan dan tahap pelaksanaan yang di lakukan selama 7 kali pelaksanaan. Menurut Sugiyono (2016, hal. 167) mengemukakan bahwa, penelitian ini menggunakan metode uji tanda *Sign test* di gunakan untuk menguji hipotesis. Teknis analisis data pada penelitian kuantitatif dilakukan melalui perolehan data uji tanda yang membandingkan antara *pre test* dan *post test*. Hal ini bertujuan untuk mempermudah mengolah data apakah ada pengaruh permainan halang rintang terhadap siswa tunanetra di SLB-A TPA Jember.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis dapat dikemukakan beberapa hasil penelitian. Adapun hasil penelitian *pre test*, intervensi dan *post test*.

a. Data hasil *pre test*

Penelitian *pre test* dimasukkan dengan tujuan untuk mengetahui

kemampuan orientasi dan mobilitas dengan menggunakan permainan halang rintang sebelum diberikan intervensi, pada saat melakukan *pre test* siswa diminta untuk mempraktikkan orientasi dan mobilitas dengan cara permainan halang rintang. Adapun hasil *pre test* permainan halang rintang adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data hasil *pre test* permainan halang rintang di SLB-A TPA Jember Tahun

N o	Nam a siswa	L/ P	Nilai <i>pretes</i> <i>t</i>
1	TK	L	61
2	HS	L	57
3	PT	P	57
4	RT	L	61
5	RF	L	61
Rata-rata			59

Sumber: Arifin (2018)

b. *Treatment/ Perlakuan*

Pelaksanaan *treatment* membutuhkan 5 kali pertemuan dengan alokasi waktu 35 menit pada setiap pertemuan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan *treatment/perlakuan* adalah sebagai berikut : 1) langkah pertama siswa diajak untuk berjalan lurus dengan

menggunakan tongkat maupun tidak menggunakan tongkat dari tahap pertama hingga ketiga. 2) langkah kedua beri arahan bagaimana cara berjalan dan melangkah melewati rintangan dengan benar. 3) langkah ketiga siswa diminta untuk mencari sebuah benda yang ada di sekitarnya. 4) langkah keempat memberikan penjelasan langkah dan gerakan yang benar untuk mencari sebuah benda yang ada di sekitar. Contohnya jika ada benda yang terjatuh, maka langkah pertama yang harus dilakukan siswa ialah mendengarkan arah bunyi suara benda yang jatuh tersebut, kemudian siswa berjalan baik selangkah maupun dua langkah dan dilanjut dengan gerakan jongkok. Selanjutnya gunakan kedua tangan untuk mencari benda jatuh yang ada di sekitar. 5) langkah kelima siswa diajak untuk mendengarkan arah bunyi suara yang di dengar, kemudian siswa berjalan mengikuti arah bunyi suara tersebut hingga memegangnya. 6) langkah keenam memberikan arahan

agar dapat fokus pada bunyi suara tersebut agar dapat mencarinya tanpa bantuan orang lain. 7) langkah terakhir ialah bertanya kepada siswa tentang permainan halang rintang yang telah dipelajari.

c. *Post test*

Sedangkan pada tahap akhir dilakukan *post test* dengan tema yang sama dengan *pretest* yaitu permainan halang rintang. Berikut hasil *posttest* orientasi mobilitas pada siswa tunanetra:

Tabel 2. Hasil perolehan skor *post test* permainan halang rintang

No	Nama siswa	L/P	Perolehan Skor
1	TK	L	17
2	HS	L	16
3	PT	P	15
4	RT	L	17
5	RF	L	16

Sumber: Arifin (2018)

Tabel 3. Hasil nilai akhir *post test* permainan halang rintang

No	Nama siswa	L/P	Nilai akhir
1	TK	L	81
2	HS	L	76
3	PT	P	71
4	RT	L	81
5	RF	L	76
	Rata-rata		77

Sumber: Arifin (2018)

Tabel probabilitas digunakan untuk melihat kemajuan dan pengaruh yang diberikan antara kegiatan *pre test* dan *post test*. Dengan tabel probabilitas tanda sebagai berikut:

Tabel 4. Probabilitas tanda hasil *pre test* dan hasil *post test* terhadap kemampuan orientasi dan mobilitas pada siswa tunanetra di SLB-A TPA Jember tahun ajaran 2018/2019

No	Nama siswa	<i>pre test</i>	<i>post test</i>	Perubahan (+/-)
1	TK	61	81	+
2	HS	57	76	+
3	PT	57	71	+
4	RT	61	81	+
5	RF	61	76	+
Rata-rata		5	77	$\Sigma=5$

Sumber: Arifin (2018)

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus uji tanda (*sign test*) ini menunjukkan bahwa menggunakan permainan halang rintang terhadap kemampuan orientasi dan mobilitas pada siswa tunanetra di SLB-A TPA Jember terbukti pada besarnya nilai Z_H atau Z hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai Z_{tabel} yang saat dilihat pada uji satu sisi sehingga dapat diputuskan H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh

yang signifikan penggunaan permainan halang rintang terhadap peningkatan kemampuan orientasi dan mobilitas pada siswa tunanetra di SLB-A TPA Jember tahun ajaran 2018/2019.

Hasil analisis data yang diperoleh diketahui $n = 5$, dengan, $\alpha = 5\%$ (0,05), yang kemudian di uji dengan menggunakan rumus uji tanda (*sign test*) . Selanjutnya hasil yang diperoleh pada pengujian satu sisi di temukan Z_{hitung} (Z_H) = 2,236 dan di bandingkan dengan nilai kritis satu sisi 1,645, sehingga $Z_H > Z_{tabel}$ yaitu $2,236 > 1,645$, dan dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan permainan halang rintang terhadap kemampuan orientasi dan mobilitas pada siswa tunanetra di SLB-A TPA Jember tahun ajaran 2018/2019. Pernyataan di atas dapat dibuktikan dengan adanya selisih nilai yang siswa peroleh pada saat dilakukan *post test* sebagai akibat dari *treatment*/perlakuan yang diberikan. Kemampuan orientasi dan mobilitas siswa tunanetra mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan permainan halang rintang. Hal tersebut dapat diketahui dengan membandingkan hasil belajar yang diperoleh sebelum siswa diberi *treatment* (*pre test*) dan setelah siswa diberi *treatment*/perlakuan (*post test*) yang menunjukkan adanya selisih yang diperoleh siswa. Adapun hasil dari data yang diperoleh dapat diketahui orientasi

dan mobilitas siswa saat *pre test* rata-rata dibawah standart, namun terjadi peningkatan setelah dilakukan *treatment* dan *post test*. Ada beberapa siswa yang tingkat pencapaiannya masih kategori cukup diantaranya ialah siswa PT, RF, dan HS karena kondisi pada saat diberikannya *treatment* siswa tidak memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan tentang permainan halang rintang.. Hal tersebut membuktikan bahwa ada pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan orientasi dan mobilitas pada siswa tunanetra di SLB-A TPA Jember.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa permainan halang rintang berpengaruh terhadap kemampuan orientasi dan mobilitas pada siswa tunanetra di SLB-A TPA Jember. Terbukti dari hasil rata-rata *pre test* yaitu 59 dan hasil *post test* yaitu 77. Setelah dilakukan *treatment*/intervensi sebanyak 5 kali. Hasil statistic menggunakan taraf signifikan 5%. Maka diperoleh $Z_H = 2,236 > 1,645$ H_0 (Hipotesis nol) ditolak dan H_a (Hipotesis kerja) diterima. Pada pelaksanaan kegiatan penelitian ini terbukti bahwa aspek-aspek permainan halang rintang dapat diterapkan untuk proses belajar orientasi dan mobilitas

pada siswa tunanetra dalam kehidupan sehari-hari di SLB-A TPA Jember.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat beberapa pihak yang diharapkan dapat mendukung kegiatan ini adalah sebagai berikut : (1) Kepala Sekolah, menghimbau untuk menjadikan permainan halang rintang sebagai salah satu kegiatan guna meningkatkan kemampuan orientasi dan mobilitas siswa tunanetra. (2) Guru, Memberikan layanan orientasi dan mobilitas pada siswa tunanetra dengan menyesuaikan kemampuan yang dimiliki setiap individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, Purwaka. 2005. *Kemandirian Tunanetra*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Nurazianti dkk. 2018. *Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Negeri Pembina 3 Pekanbaru*. Surabaya: Universitas Negri Surabaya. (Online). (<https://www.neliti.com/id>). Diakses 17 Juli 2018.
- Saebani, Beni Ahmad. 2017. *Pedoman Aplikatif Metode Penelitian dalam Penyusunan Karya Ilmiah, Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: CV Pustaka setia.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sunanto, Juang. 2005. *Potensi Anak Berkelaian Penglihatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.