

# PENGARUH PERMAINAN OUTBOUND TERHADAP KEMAMPUAN ORIENTASI MOBILITAS PADA SISWA TUNANETRA DI SLB-A TPA JEMBER

*By Lailil Aflahkul Yaum*

## PENGARUH PERMAINAN *OUTBOUND* TERHADAP KEMAMPUAN ORIENTASI MOBILITAS PADA SISWA TUNANETRA DI SLB-A TPA JEMBER

Reni Prima Wardani, Lailil Aflahkul Yaum  
SLB-A TPA JEMBER  
Alil.ndyaum@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan orientasi mobilitas pada siswa tunanetra di SLB-A TPA Jember. Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) desain A-B. Subyek penelitian ini adalah siswa tunanetra yang berinisial PD. Penelitian dilakukan sebanyak 10 sesi yang dilakukan pada fase *baseline* (A) dengan hasil 54%, 51%, 54%, 58%, 62%. Sedangkan pada fase intervensi (B) antara lain 66%, 70%, 75%, 75% dan 79%. Dari data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis *tam* kondisi dan analisis antar kondisi. Maka diketahui bahwa ada pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan orientasi mobilitas pada siswa tunanetra di SLB-A TPA Jember.

**Kata kunci:** Tunanetra, permainan *outbound*, orientasi mobilitas.

### PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kunci masa depan bagi setiap individu, termasuk anak berkebutuhan khusus. Salah satu tipe anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan gangguan penglihatan atau yang sering kita sebut dengan tunanetra. Anak tunanetra merupakan anak dengan gangguan penglihatan, baik total maupun sebagian yang menyebabkan mata tidak bisa berfungsi sebagai indra penglihat dan saluran penerima informasi dalam kegiatan sehari-hari seperti orang pada umumnya. Seperti yang sudah dijelaskan oleh Kosasih (2012, hlm. 181) "Anak tunanetra adalah anak yang mengalami penyimpangan atau kelainan indera penglihatan baik bersifat berat maupun ringan, sehingga memerlukan pelayanan khusus dalam pendidikannya untuk dapat mengembangkan potensinya seoptimal mungkin."

Salah satu keterbatasan anak tunanetra adalah kesulitan berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain sehingga perlu pembelajaran orientasi dan mobilitas. Pembelajaran orientasi dan mobilitas merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat teknik-teknik atau bagaimana cara anak untuk melakukan kegiatan orientasi mobilitas yang benar dan baik Lowenfeld (dalam Hadi, 2005, hlm. 11). Pembelajaran orientasi dan mobilitas diharapkan penyandang tunanetra dapat mempunyai banyak pengalaman, kemampuan berpindah tempat, serta interaksi dengan lingkungannya. Susanto (2005, hlm. 117) menjelaskan latihan orientasi dan mobilitas mencakup latihan sensori, pengembangan konsep, pengembangan motorik, keterampilan orientasi formal, dan keterampilan mobilitas formal. Latihan orientasi dan mobilitas bagi siswa tunanetra untuk bergerak dalam suatu lingkungan dengan efisien dan

selamat meliputi, lingkungan rumah, olah maupun masyarakat. Kemampuan orientasi mobilitas pada anak tunanetra sangat dibutuhkan karena dalam kehidupan sehari-hari setiap aktivitas yang dilakukan oleh anak membutuhkan keterampilan orientasi mobilitas demi mewujudkan pribadi yang mandiri. Anak tunanetra tidak harus selalu bergantung pada orang lain maka dari itu kemampuan orientasi mobilitas ini sangat berperan penting dalam meningkatkan kemandirian pada anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SLB-A TPA JEMBER terdapat 13 siswa tunanetra pada sekolah tersebut. Salah satu siswi bernama PD kelas 9 yang memiliki masalah pada kemampuan orientasi mobilitasnya. Anak ini cenderung takut untuk melangkah dan terkadang kesulitan untuk beradaptasi dalam lingkungan baru. Hal ini dapat dilihat dari aktifitasnya sehari-hari di sekolah seperti berpindah tempat, pergi ke kamar mandi, kantin, dan dalam kegiatan olahraga. Setiap berjalan anak selalu melangkah dengan langkah yang kecil dan cenderung hati-hati terkesan takut menabrak sesuatu di sekitarnya, seringkali anak menabrak teman di depannya maupun benda-benda yang ada didekatnya. Kondisi sekolah khususnya daerah-daerah yang seringkali dilewati oleh anak tunanetra dapat dikatakan sedikit kurang akses karena masih ada beberapa anak yang kesulitan saat melewati daerah-daerah

tersebut. sendiri dapat dikatakan layak karena cukup akses untuk penyandang tunanetra.

Permainan *outbound* merupakan salah satu permainan yang dianggap dapat mengembangkan kemampuan anak dalam bergerak karena dalam *outbound* terdapat beberapa permainan yang menuntut anak untuk menggunakan sistem gerak tubuhnya dan pola berpikirnya. Permainan-permainan yang ada di dalamnya juga dapat kita buat sendiri atau didesain sendiri sesuai kebutuhan anak. Permainan *outbound* ini juga bersifat menyenangkan tidak membosankan sehingga pembelajaran orientasi dan mobilitas akan berjalan dengan menyenangkan tetapi tetap fokus. Permainan *outbound* ini memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan anak, mulai dari keluwesan tangan pada anak yang dianggap kurang baik, keseimbangan anak yang kurang, maka di dalam permainan ini semua hambatan-hambatan yang dimiliki oleh anak akan di minimalisir dengan berbagai uji coba yang ada pada setiap pos permainan yang didisain dengan cara saling berhubungan antara pos 1 sampai pos 4. Permainan adalah salah satu bentuk rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, berolah raga ringan dan dapat pula menjadi salah satu cara dalam menyampaikan materi pembelajaran karena dianggap menyenangkan Adji & Ranni (2013, hlm. 1).

Berdasarkan hasil observasi dan teori di atas, maka penulis mencoba mengangkat permasalahan tentang “Pengaruh Permainan *Outbond* Terhadap Kemampuan Orientasi Mobilitas Pada Anak Tunanetra di SLB-A TPA JEMBER.”

## METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *single subject research*. *Single subject research* adalah suatu penelitian eksperimen pendekatan kuantitatif. Pada desain subyek tunggal pengukuran variabel terikat atau target behavior dilakukan berulang-ulang dengan jangka waktu tertentu, misalnya perjam, perhari atau perminggu. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain A – B. Prosedur penelitian pada desain ini disusun dengan dasar apa yang disebut dengan logika baseline (*baseline logic*). Menurut Sunanto (2005, hlm. 55) logika *baseline* menunjukkan adanya suatu pengulangan pengukuran perilaku atau target behavior pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi *baseline* (A) dan kondisi intervensi (B) yaitu dengan penggunaan permainan *outbound*. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan orientasi mobilitas pada anak tunanetra di SLB-A TPA Jember dan Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan *outbound*.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak tunanetra total yang duduk

di bangku kelas 9 SLB-A TPA JEMBER yang berinisial PD dan berumur 15 tahun. PD adalah anak perempuan yang cenderung sedikit pemalu. Hal ini dikarenakan dia sering merasa bahwa dirinya kurang pandai dan cenderung lambat jika dibanding dengan teman-teman yang lainnya. PD juga sangat berhati-hati dalam hal apapun. Sifat kehati-hatiannya ini dikarenakan oleh kemampuan orientasi mobilitasnya yang cenderung kurang baik dan rasa takutnya untuk melangkah ke tempat-tempat baru. PD memiliki langkah yang kecil saat berjalan jadi cenderung pelan. Selain itu ia juga sering menabrak barang-barang ataupun orang-orang yang ada disekitarnya. Kemampuan mengenali ciri medan yang dianggap masih kurang baik, masih sedikit kesulitan memahami petunjuk, kemampuannya dalam mengukur besar kecil benda/panjang pendek benda terkadang juga masih sulit.

Instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan praktik. Pada tes praktik siswa mengikuti setiap petunjuk permainan yang ada. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana kemampuan orientasi mobilitas siswa yang dilakukan pada fase *baseline* dan fase intervensi. Dengan demikian dapat diketahui seberapa besar pengaruh permainan *outbound*.

Adapun prosedur dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 fase yaitu fase *baseline* (A) dan fase intervensi (B). Fase *baseline* (A)

dilakukan sebanyak 5 sesi dan fase intervensi (B) sebanyak 5 sesi.

Menurut Sunanto (2005, hlm. 93) pada penelitian dengan subjek tunggal, data yang disajikan menggunakan statistik deskriptif yang berbentuk grafik. Setelah data terkumpul, selanjutnya data dianalisis dengan perhitungan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan. Perhitungan ini dilakukan dengan dua analisis yaitu, (1) analisis dalam kondisi dan (2) analisis antar kondisi. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam memahami data apakah ada pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan orientasi mobilitas siswa tunanetra di SLB-A TPA Jember.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis dapat dikemukakan beberapa hasil penelitian.

Adapun dua fase pada penelitian ini yaitu baseline dan intervensi.

#### Baseline

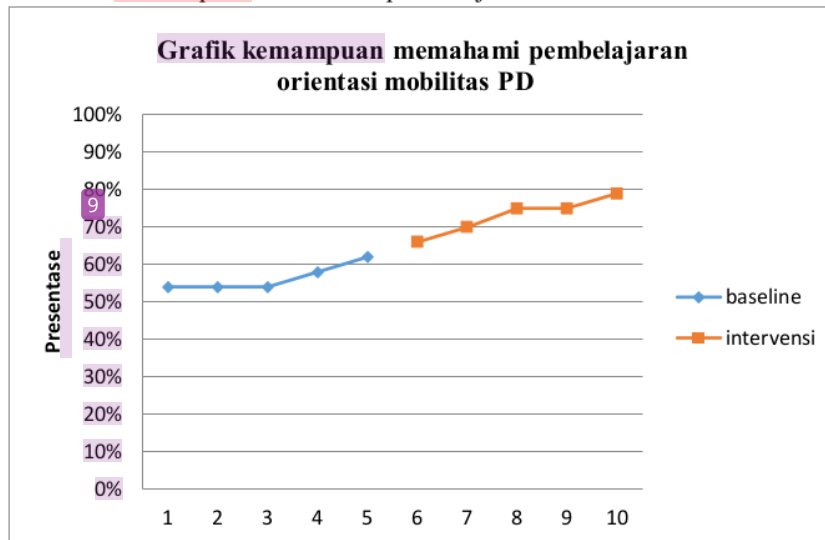
Pengambilan data pada fase *baseline* dilakukan sebanyak 5 sesi yang dilakukan setiap hari. Pada fase *baseline* memperoleh nilai 54%, 54%, 54%, 58%, dan 62%.

#### Intervensi





Setelah diperoleh data yang stabil mengenai kemampuan orientasi mobilitas yang didapat dari subjek pada fase *baseline*, maka dapat dilakukan penelitian tahap selanjutnya, yaitu pada fase intervensi dengan melakukan penelitian kemampuan orientasi mobilitas dengan menggunakan permainan *outbound*. Adapun hasil penelitian dari fase intervensi ini 66%, 70%, 75%, 75%, 79%.

Hasil pada fase *baseline* dan intervensi maka menghasilkan grafik seperti dibawah ini



Grafik 1. Kemampuan memahami pembelajaran orientasi mobilitas PD



1  
**Tabel 1. Analisis Dalam Kondisi**

Kondisi	A/1	B/2
Panjang Kondisi	5	5
Estimasi Kecenderungan Arah		
Kecenderungan Stabilitas	Variabel (tidak stabil) 80%	Stabil 100%
Jejak Data		
Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 54-62	Stabil 66-79
Perubahan Level	62-54 (+8)	79-66 (+13)

Tabel 2. Analisis Antar Kondisi

Kondisi	B <sub>1</sub> 10
Perbandingan Kondisi	2:1
Panjang Kondisi	1
Estimasi Kecenderungan Arah	 
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Variabel ke Stabil
Perubahan Level	62-66 (+4)
Persentase overlap	0%

Salah satu siswa tunanetra kelas IX SMP adalah subjek dalam penelitian ini dengan inisial PD. Kemampuan orientasi mobilitas PD dapat dikatakan kurang baik. Terlebih saat berada di lingkungan yang baru. Rasa takut dan tidak percaya diri menjadi faktor utama

keterlambatannya, Selain itu PD juga kurang memahami petunjuk-petunjuk. Kemampuan orientasi mobilitas sangat dibutuhkan dan sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari bagi anak tunanetra supaya mereka dapat hidup mandiri. Dalam

penelitian ini digunakanlah permainan *outbound*. Permainan ini terdiri dari empat pos dimana pada setiap posnya terdapat komponen-komponen orientasi mobilitas yang seringkali dijumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti *landmarks, clue, outdoor numbering system, measurement*. Permainan ini juga bersifat interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan setelah jam sekolah selesai supaya tidak mengganggu jam pelajaran dan tidak terganggu saat melakukan permainan *outbound* karena permainan akan dilakukan di halaman sekolah. Anak mengikuti pelajaran ini selama 10<sup>4</sup> sesi pada 2 kondisi yaitu, 5 sesi pada kondisi *baseline* (A) dan 5 sesi pada kondisi intervensi. Pada fase *baseline* (A) menunjukkan kondisi awal kemampuan dalam memahami pembelajaran orientasi mobilitas dengan presentase 54%, 54%, 54%, 58%, dan 62%. Pada fase *baseline* (A) persentase nilai terendah adalah 54% dan persentase nilai tertinggi 62%. Pada fase *baseline* sesi pertama penulis mengalami hambatan karena kurangnya rasa percaya diri dan gerak anak yang sangat lambat membuat proses pembelajaran berjalan kurang baik. Pada sesi kedua dan ketiga PD memperoleh presentase yang sama dengan sesi pertama yaitu 54% hanya saja pada sesi kedua dan ketiga ini anak mulai bias beradaptasi. Pada sesi keempat PD mengalami peningkatan dengan presentase 58% dikarenakan

PD mulai terbiasa dengan permainan. Pada sesi terakhir *baseline* presentase PD mengalami peningkatan lagi yaitu 62% dikarenakan dalam proses ini PD mulai bisa membuat langkah yang cukup panjang.

Presentase yang didapat pada fase intervensi (B) antara lain 66%, 70%, 75%, 75% dan 79%. Kemampuan orientasi mobilitas PD pada fase intervensi (B) memiliki presentase terendah 66% dan tertinggi 79%. Pada sesi pertama PD mampu melakukan permainan *outbound* dengan baik meski masih terlihat sedikit tidak percaya diri. Persentase yang diperoleh PD pada sesi pertama ialah 66%. Pada sesi kedua PD mendapatkan presentase yang lebih baik yaitu 70% hal ini dikarenakan gerakan tangan PD sudah mulai terampil/luwes sehingga ia bias lebih cepat dalam melakukan permainan. Pada sesi ketiga PD mendapatkan presentase 75% pada sesi ini PD sudah mulai memperlihatkan rasa percaya dirinya dan langkah kakinya yang semakin cepat dibanding sebelumnya. Pada sesi keempat PD mendapat persentase yang sama seperti pada sesi ketiga yaitu 75% karena perubahan yang ditunjukkan sama persis seperti pada sesi ketiga. dan terakhir PD mendapatkan presentase yang meningkat yakni 79%. Pada sesi terakhir ini lumayan banyak perubahan yang dapat dilihat dari PD mulai dari langkah kakinya yang mulai cepat, rasa percaya dirinya

yang bertambah, keterampilan tangan yang lebih baik dari sebelumnya khususnya saat mengikat tali, selain itu kemampuannya dalam mengenali petunjuk-petunjuk juga mulai mengalami kemajuan. PD mampu meningkatkan kemampuan orientasi mobilitasnya dengan menggunakan permainan *outbound*.

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Hasil pengolahan dan analisis data secara menyeluruh menunjukkan bahwa penggunaan permainan *outbound* dalam pembelajaran orientasi mobilitas berpengaruh terhadap kemampuan orientasi mobilitas pada anak tunanetra. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan presentase kemampuan orientasi mobilitas sebelum dan setelah mendapatkan intervensi berupa permainan *outbound*. Mean level yang diperoleh subjek pada fase intervensi (B) 74,2 yaitu lebih tinggi jika dibandingkan dengan fase *baseline* 56,4. Serta selisih level perubahan dari fase *baseline* (A) sampai awal fase intervensi (B) meningkat (+4). Selisih level perubahan kemampuan PD pada fase intervensi (B) mengalami peningkatan dari fase *baseline* (A) dengan menggunakan permainan *outbound*. Hal ini dipengaruhi oleh partisipasi siswa yang baik ketika melakukan pembelajaran. Melihat hasil dari data overlap yang mencapai

hasil 0% maka dapat disimpulkan bahwa data sangat berpengaruh.

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat dibuktikan bahwa permainan *outbound* dapat berpengaruh terhadap kemampuan orientasi mobilitas pada siswa tunanetra kelas 9 di SLB-A TPA Jember.

## SIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan di SLB-A TPA Jember Tahun Ajaran 2018/2019 diperoleh hasil bahwa ada pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan orientasi mobilitas pada siswa tunanetra kelas 9. Penggunaan permainan *outbound* berpengaruh dalam kemampuan orientasi mobilitas terhadap PD. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang mengalami perubahan terhadap kemampuan orientasi mobilitas pada siswa tunanetra dengan menggunakan permainan *outbound*. PD yang awalnya mengalami kesulitan dalam melakukan orientasi mobilitas, kemudian setelah pemberian *treatment* PD mulai mengalami peningkatan dalam melakukan orientasi mobilitas mulai dari berjalan sedikit lebih cepat, memahami petunjuk-petunjuk yang diberikan, gerak tangan yang mulai terampil atau luwes dan timbulnya rasa percaya diri yang dari hari kehari semakin mengalami kemajuan. Persentase terendah pada fase *baseline* yaitu 54% dan persentase tertinggi 62% dengan mean level 56,4. Sedangkan



pada fase intervensi (B) persentase terendah 66% dan persentase tertinggi 79% dengan <sup>1</sup> level 74,2. Selisih perubahan level dari fase *baseline* (A) sampai awal fase intervensi (B) meningkat (+4). Selisih perubahan level kemampuan PD pada fase intervensi (B) meningkat dari fase *baseline* (A) dengan menggunakan permainan *outbound*. Presentase overlap 0% artinya pengaruh permainan *outbound* terhadap <sup>7</sup> kemampuan orientasi mobilitas sangat baik.

#### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi pihak guru <sup>5</sup> dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan orientasi mobilitas siswa tunanetra.
- b. Bagi sekolah yang memiliki siswa tunanetra dengan kemampuan orientasi mobilitas yang kurang baik dapat menggunakan <sup>15</sup> permainan *outbound* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengkaji dan mengadakan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan permainan *outbound* dalam meningkatkan

<sup>2</sup> kemampuan orientasi mobilitas pada siswa tunanetra

#### DAFTAR PUSTAKA

Adji, Sunyo & Ranni, N. (2013). *Games*. Bandung: YRAMA WIDYA.

<sup>2</sup> Hadi, Purwaka. (2005). *Kemandirian Tunanetra*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

<sup>6</sup> Sunanto, Juang. (2005). *Mengembangkan Potensi Anak Berkelainan Penglihatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Sunanto, Juang. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI

# PENGARUH PERMAINAN OUTBOUND TERHADAP KEMAMPUAN ORIENTASI MOBILITAS PADA SISWA TUNANETRA DI SLB-A TPA JEMBER

---

ORIGINALITY REPORT

---

# 22%

SIMILARITY INDEX

---

PRIMARY SOURCES

---

- |   |   |                |
|---|---|----------------|
| 1 | <a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a><br>Internet  | 226 words — 9% |
| 2 | Muhammad As'ad Nuril Arifin. "Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Orientasi dan Mobilitas Pada Siswa Tunanetra di SLB-A TPA Jember Tahun Ajaran 2018/2019", <i>SPEED Journal : Journal of Special Education</i> , 2020<br>Crossref | 90 words — 4%  |
| 3 | Dra. Tutik Pudjiastuti M.M. "Peningkatan Kemampuan Membuat RPP Tematik Melalui Pelatihan Bagi Guru SLB-C Satuan Pendidikan SDLB Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018", <i>SPEED Journal : Journal of Special Education</i> , 2020<br>Crossref      | 78 words — 3%  |
| 4 | <a href="http://ejournal.unp.ac.id">ejournal.unp.ac.id</a><br>Internet  | 20 words — 1%  |
| 5 | <a href="http://123dok.com">123dok.com</a><br>Internet  | 14 words — 1%  |
| 6 | <a href="http://myasmina.blogspot.com">myasmina.blogspot.com</a><br>Internet  | 14 words — 1%  |

7	<a href="http://riset.unisma.ac.id">riset.unisma.ac.id</a> Internet	13 words — 1%
8	<a href="http://e-journal.hamzanwadi.ac.id">e-journal.hamzanwadi.ac.id</a> Internet	12 words — < 1%
9	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet	11 words — < 1%
10	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet	11 words — < 1%
11	<a href="http://vajengpertiwi.blogspot.com">vajengpertiwi.blogspot.com</a> Internet	9 words — < 1%
12	Musjafak Assjari, Eva Siti Sopariah. "Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder", <i>Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan</i> , 2011 Crossref	8 words — < 1%
13	<a href="http://eprints.akakom.ac.id">eprints.akakom.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
14	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet	8 words — < 1%
15	<a href="http://repository.upp.ac.id">repository.upp.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
16	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet	6 words — < 1%

