

PERANAN MODEL PERMAINAN *FUN ARCHERY* TERHADAP PENGEMBANGAN KONSENTRASI PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

Akhmad Syafandi Al' Fajriyan¹✉, Kuswahyudi¹, Hartman Nugraha¹

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: 10.21009/jpja.v4i02.53153

Article History

Submitted : Agustus 2021

Accepted : -

Published : November 2021

Keywords

Permainan, Fun Archery, Konsentrasi, Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)

Games, Fun Archery, Concentration, Children with Special Needs (ABK)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model permainan *fun archery* yang lebih bervariasi dalam mengembangkan konsentrasi pada anak berkebutuhan khusus dengan karakteristik Tunagrahita di SLB Mini Bakti Murid. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai Juni 2024, termasuk *expert judgement* dan analisis karakter. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development (R&D)*. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak-anak SLB Mini Bakti Murid berjumlah 20 anak. Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan 1 ahli panahan, 1 ahli permainan, dan 1 ahli olahraga adaptif. Uji validasi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli, dimana model permainan yang telah dibuat dan dikembangkan di ujicobakan kemudian dikonsultasikan dan dinilai oleh para ahli. Melalui uji validasi yang dilakukan dengan menggunakan uji justifikasi ahli menghasilkan produk berupa model permainan *fun archery* sebanyak 14 item. Model permainan *fun archery* dapat dikembangkan menjadi lebih variatif dan inovatif. Data yang telah diambil untuk siswa-siswi SLB adalah kemudahan dan ketertarikan pada 14 permainan *fun archery* yang telah dibuat dan dilakukan oleh siswa-siswi SLB Mini Bakti Murid. Kesimpulan akhir yang telah diperoleh melalui penelitian ini adalah 14 model permainan *fun archery* yang telah peneliti buat menarik dan mudah dilakukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran panahan di SLB Mini Bakti Murid.

Abstract

This study aims to create a more varied *fun archery* game model in developing concentration in children with special needs with intellectual disabilities characteristics at SLB Mini Bakti Murid. This study was conducted from January to June 2024, including expert judgment and character analysis. The method used in this study is the research and development (R&D) method. The objects used in this study were 20 children from SLB Mini Bakti Murid. In this study, the researcher collaborated with 1 archery expert, 1 game expert, and 1 adaptive sports expert. The validation test used in this study was to use an expert justification test, where the game model that had been created and developed was tested and then consulted and assessed by experts. Through the validation test carried out using the expert justification test, a product was produced in the form of a *fun archery* game model of 14 items. The *fun archery* game model can be developed to be more varied and innovative. The data that has been taken for SLB students is the ease and interest in the 14 *fun archery* games that have been created and carried out by SLB Mini Bakti Murid students. The final conclusion that has been obtained through this research is that the 14 *fun archery* game models that the researcher has created are interesting and easy to do to be used in the archery learning process at SLB Mini Bakti Murid.

✉ Corresponding author :

Alamat : Jakarta, Indonesia

E-mail : syafandi.alfajriyan19@gmail.com

PENDAHULUAN

Peran permainan memiliki dampak yang positif terhadap kondisi kesehatan dan kondisi emosional anak. Permainan menjadi penting dalam kehidupan manusia karena dapat membuat seorang individu dapat menjadi bahagia dan seimbang. Permainan secara umum menjadi suatu kebutuhan setiap orang, karena permainan bersifat rekreasi, *refreshing* dan pengajaran yang afektif dapat menimbulkan semangat baru (motivasi baru) bagi setiap orang yang melakukan permainan tersebut.

Pada permainan sendiri memiliki dua sifat, yaitu permainan individu dan permainan kelompok. Permainan individu lebih mengacu pada kepentingan pribadi yang mana tujuan dari pada permainan ini adalah meningkatkan konsentrasi, imajinasi dan kreasi. Permainan individu memiliki kesamaan yang tidak jauh berbeda dengan olahraga seperti panahan.

Olahraga panahan adalah meregangkan tali busur dan panah selama beberapa waktu dengan tangan dan harus tetap menjaga posisi tubuh dan busur untuk tetap stabil (Zanevskyy, 2008). Panahan adalah olahraga dengan mendorong anak panah ke dalam target dengan menggunakan busur (Lee, 2009). Tujuan akhir dari memanah adalah menembak anak panah ke permukaan sasaran (*face target*) setepat mungkin.

Di zaman modern ini panahan sudah menjadi sebuah cabang olahraga prestasi yang sangat populer di kalangan masyarakat. Penggunaan alat dan lapangan yang dipakai dalam aktivitas memanahpun beragam, yang mana kondisi ini menyesuaikan pada sebuah *event-event* yang akan dilombakan

Di Indonesia sendiri perlombaan yang resmi dimainkan oleh asosiasi panahan Indonesia (PERPANI), memperlombakan dua jenis kelompok lomba yaitu: *target archery* dan *indoor archery*. Kegiatan panahan sendiri diadakan bukan hanya untuk menyalurkan bakat dan prestasi saja. Bagi sebagian kalangan yang belum pernah merasakan memanahpun dapat mengikuti aktivitas memanah atau yang biasa dikenal dengan sebutan *fun archery*.

Fun archery merupakan sebuah konsep

yang menggabungkan olahraga panahan dengan elemen hiburan dan kesenangan, menjadikannya aktivitas yang cocok untuk semua usia dan kemampuan. Dibandingkan dengan panahan pada umumnya, yang mungkin lebih fokus pada kompetisi dan keterampilan, *fun archery* dirancang untuk menjadi lebih inklusif, santai, dan menekankan pada aspek rekreasi dan edukasi dari panahan.

Secara garis besar *fun archery* sendiri tak lepas dengan prinsip utama panahan pada umumnya yang memerlukan fokus dan konsentrasi tinggi. Menurut Sugiyanto (Helmi, 1995 dalam Nuryana, 2010), konsentrasi adalah kemampuan memusatkan pemikiran atau kemampuan mental dalam penyortiran informasi yang tidak diperlukan dan memusatkan perhatian hanya pada informasi yang dibutuhkan.

Dalam melakukan konsentrasi yang baik sangat sulit sekali dilakukan oleh orang biasa apalagi pada anak-anak yang cenderung aktif. Anak-anak lebih tertarik dengan kegiatan yang menyenangkan dan mampu merangsang konsentrasi mereka dalam menerima informasi baru.

Setiap anakpun memiliki perbedaan, ada anak-anak yang tanggap dalam menerima informasi yang di berikan ada pula yang lamban atau yang lebih dikenal dengan sebutan anak berkebutuhan khusus (ABK). Menurut (Departemen Pendidikan Nasional, 2004), anak berkebutuhan khusus adalah anak yang secara signifikan mengalami kelainan atau penyimpangan (fisik, mental, intelektual, sosial, emosional)

Ada beberapa tingkatan dan karakteristik ABK baik secara fisik dan Non fisik. Untuk karakteristik ABK secara fisik seperti: tunanetra, tunarunggu, tunagrahita, tunadaksa, dll. Pada penelitian ini, peneliti lebih berfokus pada anak dengan karakteristik tunagrahita.

Menurut WHO (*World Health Organization*) anak tunagrahita adalah anak yang memiliki dua komponen esensial, yaitu fungsi intelektual secara nyata berada dibawah rata-rata dan adanya ketidakmampuan dalam menyesuaikan dengan norma yang berlaku di masyarakat.

Keterbatasan dan sikap-sikap yang dimiliki anak tunagrahita, dapat menimbulkan masalah dalam menjalankan aktivitasnya. Masalah-masalah yang mereka hadapi relatif berbeda-beda, walau demikian ada pula kesamaan masalah yang dirasakan bersama oleh sekelompok dari mereka.

Menurut (Amin Moh, 1995), permasalahan yang dihadapi oleh anak tunagrahita antara lain adalah sebagai berikut: (1) masalah kesulitan dalam kehidupan sehari-hari, (2) masalah kesulitan belajar, (3) masalah penyesuaian diri, (4) masalah penyaluran ke tempat kerja, (5) masalah gangguan kepribadian dan emosi, serta (6) masalah pemanfaatan waktu luang.

Bertolak dari masalah-masalah yang dialami anak tunagrahita diatas, maka sangat diperlukan sebuah pendidikan, bimbingan, arahan dari orang tua, keluarga maupun guru. Sebab nantinya mereka akan hidup bermasyarakat, apabila anak tunagrahita mampu menunjukkan dirinya berdaya guna dengan keterbatasan yang dimilikinya, maka anak tunagrahita akan diterima masyarakat dengan baik

Menurut (Effendi, 2006), terdapat beberapa kemampuan yang dapat dioptimalkan pada anak tunagrahita, antara lain adalah sebagai berikut: (1) Membaca, menulis dan berhitung. (2) Menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mempunyai sikap mandiri. (3) Keterampilan-keterampilan sebagai bekal anak ketika dewasa.

Tantangan dalam mengoptomalkan keterampilan ABK, menjadi landasan dasar peneliti mengembangkan keterampilan memanah mereka, yang mana keterampilan tersebut dapat berkontribusi dalam pengembangan konsentrasi mereka. Yang mana belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana dampak *fun archery* terhadap pengembangan konsentrasi ABK.

Kajian-kajian dari beberapa penelitian dan pendapat para ahli berdasarkan penjelasan literatur di atas, maka peneliti tertarik membuat model permainan *fun archery* yang berjudul "Peranan model permainan *fun archery* terhadap pengembangan konsentrasi pada anak berkebutuhan khusus (ABK)".

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian *research and development* untuk mengembangkan dan memvalidasi produk berupa model

permainan *fun archery* pada anak berkebutuhan khusus sebagai media dalam mengembangkan konsentrasi mereka. Menurut (Smaldino et al., 2005) ada enam tahapan pada model ASSURE antara lain: (1) *analyze learners* (2) *state objectives* (3) *select methods, media and materials* (4) *utilize materials* (5) *require learners participation* (6) *evaluate and revise*.

Penggunaan model ASSURE memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, karena model ASSURE memanfaatkan peran kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti dapat merancang penelitian dengan lebih terstruktur dan terarah pada penelitian model permainan *fun archery* yang akan dibuat.

Model permainan *fun archery* merupakan sebuah gabungan olahraga panahan dengan unsur kesenangan yang bersifat rekreasi. Permainan ini dapat memudahkan anak-anak khususnya ABK dalam melakukan aktivitas memanah, karena *fun archery* sendiri bersifat inklusif yang dapat diikuti oleh siapapun tidak seperti olahraga memanah pada umumnya. Hal ini dikarenakan ABK dalam melaksanakan kegiatan memanah tidak dapat menggunakan peralatan panahan standar. Maka dari itu alat yang dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk menjaga keselamatan dan mempermudah pemanah, yaitu dengan menggunakan pengembangan alat yang dimodifikasi sebagai berikut:

1. Menggunakan busur PVC (*polivinil klorida*) yang terbuat dari polimer termoplastik sehingga berat dan tarikan busur lebih ringan. Berikut merupakan gambar modifikasi busur yang digunakan peneliti:



Gambar 1. Busur PVC(Sumber: Foto Pribadi)

2. Menggunakan ujung poin anak panah *sucker* (penyedot) dan *tag* yang mana penggunaannya dapat menjaga keselamatan ABK. Anak panah *sucker* digunakan untuk permainan yang melibatkan target proyeksi, sedangkan anak panah *tag* digunakan untuk permainan dengan target botol plastik bekas. Berikut merupakan gambar modifikasi anak panah yang digunakan peneliti:



Gambar 2 Anak Panah *Sucker* dan *Tag*
(Sumber: Foto Pribadi)

3. Memodifikasi sasaran tembak (target *face*) dengan memanfaatkan perangkat pendukung seperti botol plastik bekas untuk permainan yang menggunakan anak panah *tag*, *whiteboard* berukuran 50x100 cm, laptop, proyektor dan *smartphone*. Dimana *whiteboard* digunakan sebagai papan anak panah *sucker* menempel, laptop digunakan sebagai sumber target yang akan ditayangkan, sedangkan proyektor digunakan untuk menampilkan hasil target *face* yang disorot ke *whiteboard*, dan *smartphone* digunakan sebagai alat untuk mencatat hasil skor saat melakukan permainan. Berikut merupakan gambar modifikasi sasaran tembak yang digunakan peneliti:



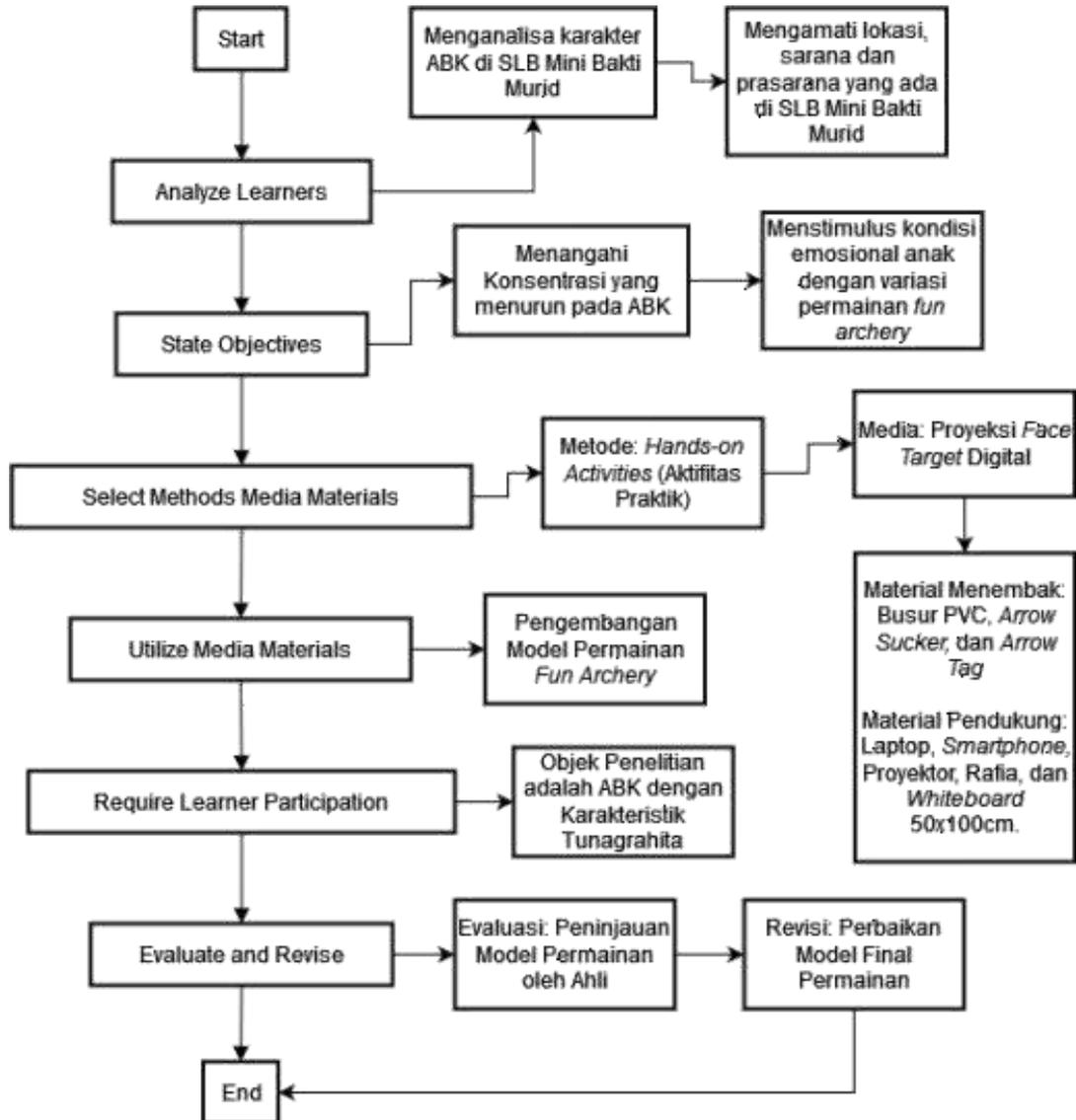
Gambar 3 Papan dan Sasaran Tembak (Target *Face*) (Sumber: Foto Pribadi)

Dengan pengembangan model permainan *fun archery*, anak-anak dapat melakukan aktivitas memanah dengan aman dan menyenangkan karena menggunakan peralatan yang mendukung kegiatan mereka dalam melakukan aktivitas memanah.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka model permainan *fun archery* yang dikembangkan peneliti bertujuan untuk dapat berkontribusi dalam mengembangkan konsentrasi ABK serta memberikan stimulus yang baik pada kondisi emosional anak. Pemanfaatan teknologi dan penyajian yang menarik juga dapat mendukung fleksibilitas dalam memodifikasi permainan yang menarik dan edukatif untuk ABK.

Penelitian dilaksanakan di SLB Mini Bakti Murid, RT.01/RW.05, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220. Waktu dalam penelitian dilakukan selama lima bulan, terhitung dari bulan Februari s.d Juni 2024. Adapun rincian penelitian sebagai berikut: (1) Analisis kebutuhan pada bulan Februari 2024, (2) Perencanaan model pada bulan Februari 2024, (3) Pembuatan model pada bulan Maret 2024, dan (4) Telaah pakar dan ahli pada bulan Maret - Juni 2024.

Berikut merupakan desain sistem model ASSURE yang digambarkan melalui sistematika gambar *flowchart* dibawah ini:



Gambar 4 Sistematika Penerapan Model ASSURE(Sumber: Foto Pribadi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan model permainan *fun archery* pada ABK sebagai media pengembangan konsentrasi ini disusun dalam bentuk aplikasi android *e-book* beserta buku panduan yang menampilkan 14 model permainan *fun archery*. Model permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok ataupun secara individu pada ABK.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian model permainan *fun archery* pada ABK bertujuan untuk menganalisis seberapa penting model permainan *fun archery* pada ABK terhadap

pengembangan konsentrasinya untuk dapat dikembangkan oleh peneliti. Berikut mengenai hasil dari analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti:

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Butir Pertanyaan	Temuan
1	Bagaimana cara guru menangani fokus dan perhatian mereka dalam pembelajarannya?	Seringnya memberikan aturan penapasan, <i>games</i> , atau materi dialihkan ke <i>maze</i>
2	Apa kendala guru dalam menangani fokus dan perhatian mereka selama proses pembelajaran?	Kendala tidak begitu signifikan, ada 1 anak saja yang mengalami kesulitan dikarenakan <i>mood</i>

	Sarana dan prasana apa yang digunakan untuk menunjang fokus dan perhatian mereka selama mengajar?	<i>swing</i> yang mempengaruhinya Aneka media dan alat tulis
3	Bagaimana pendapat guru terkait permainan <i>fun archery</i> apakah dapat berkontribusi dalam menangani konsentrasi mereka?	Sangat menarik dan memberikan warna baru untuk anak-anak serta memberikan dampak positif pada tingkat konsentrasi dan melatih fokus ABK
4	Apakah permainan ini sudah cocok untuk ditambahkan pada kurikulum belajar dalam bentuk ekstrakurikuler anak ABK dengan karakteristik Tunagrahita?	Ya, cocok untuk ekstrakurikuler anak-anak tunagrahita karena membantu melatih fokusnya

2. Kelayakan Model

Dalam penelitian ini melibatkan ahli dalam melakukan uji kelayakan model, *expert judgement* dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan dalam rancangan model permainan *fun archery* pada ABK. Setelah melakukan validasi, evaluasi dan revisi model berdasarkan para ahli, hasil yang didapat adalah sebanyak 14 model permainan yang valid.

a. Data Hasil Validasi Dosen Ahli Panahan

Rancangan produk yang dibuat oleh peneliti sudah divalidasi Dosen Ahli Panahan, Nadya Dwi Oktafiranda, S.Or., M.Pd yang memiliki jabatan sebagai Dosen di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilakukan pada tanggal 26 Juni 2022.

b. Data Validasi Dosen Ahli Permainan

Rancangan produk yang dibuat oleh peneliti sudah divalidasi Dosen Ahli Permainan,

Dra. Aryati, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai Dosen di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilakukan pada tanggal 21 Juni 2022.

c. Data Validasi Dosen Ahli Olahraga Adaptif

Rancangan produk yang dibuat oleh peneliti sudah divalidasi Dosen Ahli Olahraga Adaptif, Slamet Sukriadi, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai Dosen di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilakukan pada tanggal 21 Juni 2022.

Berdasarkan uji ahli yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model permainan *fun archery* pada ABK layak dan dapat digunakan.

3. Revisi

Uji validasi yang dilakukan peneliti kepada tiga ahli memiliki beberapa saran yang membangun untuk menyempurnakan model yang telah dibuat diantaranya yaitu :

- Membuat nama permainan semenarik mungkin agar anak antusias untuk mengikuti permainan.
- Perhatikan besar nya alat, beban alat dan tingkat kesulitan permainan, dimulai dari level yang mudah sampai yang sulit.
- Perhitungkan jumlah anak dalam setiap permainan, anak melakukan individu atau berkelompok.
- Alat serta sarana dan prasarana yang digunakan harus diperhatikan keamanannya.
- Permainan dibuat harus berdasarkan karakteristik anak.

Hasil akhir model permainan *fun archery* ABK setelah dilakukan penelitian, disimpulkan bahwa model yang dibuat layak dan sesuai digunakan untuk anak sekolah luar biasa (SLB). Setelah uji coba model permainan ini diharapkan anak dapat lebih fokus dan tenang dalam setiap kegiatan. Maka dari itu diperlukan model permainan *fun archery* pada ABK yang menyenangkan dan dapat meningkatkan konsentrasinya dalam kegiatan sehari-hari

SIMPULAN

Setelah melihat data yang diperoleh dari hasil validasi ahli yang melalui beberapa tahap validasi,

peneliti menyimpulkan bahwa model permainan *fun archery* sebagai media pengembangan konsentrasi pada ABK dapat dikembangkan melalui permainan. Dalam penelitian ini didapatkan 14 model permainan *fun archery* yang sesuai dan layak diterapkan untuk anak sekolah luar biasa (SLB).

DAFTAR PUSTAKA

- Amin Moh. (1995). Ortopedagogik Anak Tunagrahita. In *Depdikbud* (Issue 1995). Dirjen Dikti. Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar* (p. 135).
- Effendi, M. (n.d.). *Pengantar Psikopedagogik Anak Yang*. Bumi Aksara. Indonesia, P. P. (n.d.). *No Title*. <https://www.indonesiaarchery.org/tentang-perpani/>
- Lee, K. (2009). Evaluation of Attention and Relaxation Levels of Archers in Shooting Process using Brain Wave Signal Analysis Algorithms. *감성과학*, 12(3), 341–350.
- Nuryana, A. (2010). Efektivitas brain gym dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak. In *Ilmiah Berkala Psikologi: Vol. Vol.12 No.* (pp. 88–98).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2005). The ASSURE Model: Creating the Learning Experience. In *Instructional Technology and Media for Learning*.
- World Health Organization. (n.d.). *No Title*. <https://www.who.int/>
- Zanevskyy, I. (2008). Modeling and Computer Simulation of Bow Stabilization in the Vertical Plane. *International Journal of Sports Science and Engineering*, 02(01), 3–14.