



Model Estafet Games untuk Siswa Tunagrahita

Agung Nugroho^{1*}, Ade Evriansyah Lubis²

^{1,2} Ilmu Keolahragaan, Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Medan, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 22, 2021

Revised May 26, 2021

Accepted September 07, 2021

Available online October 25, 2021

Kata Kunci:

Estafet Games, Pendidikan Jasmani, Tunagrahita

Keywords:

Relay Games, Physical Education, Mental retardation



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kemampuan gerak dasar (fundamental) bagi tunagrahita harus dibentuk sejak usia dini. Salah satu bentuk upaya dan usaha untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar bagi anak tunagrahita dapat berupa Play Therapy. Dimana terapi yang diberikan melalui aktivitas bermain dapat memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan menggembirakan, terutama pada rentang usia Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan model Estafet Games untuk Siswa Tunagrahita. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Research & Development. Populasi dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita yang terdaftar sebagai siswa Sekolah Dasar Luar Biasa kategori C (Tunagrahita) di kota Medan, Sumatera Utara, dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling* yang berjumlah 36 siswa tunagrahita. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu melalui kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Adapun hasil penelitian yang diperoleh antara lain, berdasarkan validasi Ahli Pendidikan Luar Biasa, Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Ahli Psikologi Anak, dan Ahli Aktivitas Rekreatif, maka pada hasil uji Content Validity Ratio dan Content Validity Ratio diperoleh rerata sebesar 0,7 yang berarti bahwa model yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah dinyatakan valid, dan pada uji *Alpha Cronbach* terhadap aspek afektif, aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek rekreatif, diperoleh rerata sebesar 0,839 yang berarti bahwa model yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah dinyatakan reliabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model estafet games dapat digunakan oleh para guru pada pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Luar Biasa kategori C untuk memberikan Play Therapy pada siswa.

ABSTRAK

Basic movement abilities (fundamental) for the mentally disabled must be formed early. One form of effort and effort to improve fundamental movement skills for mentally disabled children can be in the form of Play Therapy. Therapy given through play activities can provide a more enjoyable and encouraging experience, especially in the elementary school age range. Based on this background, it is necessary to conduct a study to develop a Relay Games model for mentally disabled students. The method used in this research is Research & Development. The population in this study were mentally disabled children who were registered as students of great elementary school category C (tunagrahita) in the city of Medan, North Sumatra, and the sampling technique used was Purposive Sampling, consisted of 36 mentally disabled students. The data collection technique used in this research is through a questionnaire. The data analysis technique used is the descriptive analysis technique. The research results obtained include, based on the validation of Special Education Experts, Physical Education Learning Experts, Child Psychology Experts, and Recreational Activities Experts, the results of the Content Validity Ratio and Content Validity Ratio tests obtained an average of 0.7 which means that the model developed in this study has been declared valid. The Cronbach Alpha test on affective, cognitive, psychomotor, and recreational aspects obtained an average of 0.839 which means that the model developed in this study has been declared reliable. Therefore, it can be concluded that the relay games model can be used by teachers in learning physical education in the category C Extraordinary Elementary School to provide Play Therapy to mentally disabled students.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya dan usaha untuk membantu perkembangan anak agar lebih progresif dalam perkembangan fisik, mental, maupun sosialnya sehingga setiap anak dapat hidup dengan baik dalam lingkungan sekitarnya (Lubis & Nugroho, 2021). Melalui pendidikan, seorang anak bisa berkembang dengan lebih baik dan lebih optimal (Saepudin, Sukriadi, & Purwanto, 2020). Tidak hanya anak normal, Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), juga berhak memperoleh pendidikan yang baik (layak) (Arifin, Rubiyatno, & Saputro, 2020). Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang tingkat perkembangannya menyimpang dari tingkat perkembangan anak normal dalam aspek fisik, mental, dan sosial (Istanti & Triwidjaja, 2014). Pendidikan Luar Biasa (PLB), sebagai salah satu bentuk pendidikan yang khusus menangani Anak Berkebutuhan Khusus sebagai objek formal dan material dari berbagai jenis kelainan (ketunaan), secara terus-menerus bersinergi untuk meningkatkan pelayanan dengan sebaik-baiknya (Meiliana, Sudarsini, & Pramono, 2015).

Pendidikan jasmani adaptif merupakan sebuah wahana yang memberikan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) pembelajaran tentang berbagai materi ragawi yang bersifat teoritikal maupun praktikal (Maelani & Mustara, 2020). Pendidikan jasmani adaptif juga menyuguhkan berbagai aktivitas olahraga yang disesuaikan dengan karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus, salah satunya tunagrahita (Kertu, DANTES, & SUARNI, 2015). Tunagrahita adalah individu dengan fungsi intelektual di bawah rata-rata dan adanya ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku dalam masyarakat (Puspita, 2016) (Sanusi, Dianasari, Khairiyah, & Chairudin, 2020). Tunagrahita merupakan individu yang memiliki intelegensi yang sangat rendah disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan (Isyani & Esser, 2017). Tunagrahita mengalami problematika belajar yang disebabkan adanya hambatan perkembangan fisik, mental, dan sosial (Taufan, Ardisal, Damri, & Arise, 2018). Kebutuhan gerak siswa tunagrahita lebih besar dari pada siswa lainnya, karena siswa tunagrahita mengalami hambatan dalam merespon rangsangan yang diberikan lingkungan untuk melakukan dan meniru gerak, bahkan ada yang memang fisiknya terganggu sehingga anak tunagrahita tersebut tidak dapat melakukan gerakan yang terarah dengan benar (efektif) (Sukriadi & Arif, 2021). Hal ini terjadi karena anak tunagrahita memiliki masalah dalam kemampuan berfikir dan tingkah lakunya yang dapat menghambat perkembangan gerak anak tunagrahita secara keseluruhan (Widiyanto & Putra, 2021). Dari faktor yang terjadi pada anak tunagrahita tersebut, tentu membutuhkan suatu upaya/usaha yang berkaitan dengan pengembangan diri, salah satunya dengan aktivitas yang dapat meningkatkan keterampilan gerak melalui gerak dasar non-lokomotor, lokomotor, dan manipulator (Agus, 2019). Gerak dasar ini sangat penting dalam menunjang kemampuan aktivitas hidup sehari-hari secara mandiri (Wati, 2012). Gerakan tersebut merupakan gerakan fundamental yang harus dikuasai setiap manusia (Anindhito, 2020).

Manusia adalah makhluk yang senantiasa bergerak dan bergerak merupakan salah satu ciri dari kehidupan (Rahayu & Firmansyah, 2019). Gerakan yang efektif dan efisien akan memudahkan manusia dalam menjalankan dan menyelesaikan tugasnya sehari-hari (Samodra, 2021). Keterampilan gerak dasar (*Fundamental Movement Skills*) merupakan keterampilan dasar yang menggunakan anggota tubuh dan merupakan pola pendahuluan untuk keterampilan yang lebih khusus (kompleks) (Syahrudin, Saleh, & Rizal, 2017). Keterampilan motorik merupakan keterampilan seseorang untuk melakukan suatu tugas gerak secara maksimal sesuai dengan kemampuannya (Wardani & Yaum, 2018). Keterampilan motorik setiap orang berbeda-beda karena dipengaruhi beberapa faktor antara lain; minat atau kemauan, usia dan pengalaman (Zulbahri & Astuti, 2020). Proses belajar gerak yang biasa dikenal dengan istilah belajar motorik terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap kognitif (*cognitive stage*), tahap asosiatif (*associative stage*) dan tahap otonom (*autonomous stage*) (Oedjoe & Bunga, 2016). Keterampilan gerak dasar yang ditampilkan dengan baik pada masa kanak-kanak akan menjadi bekal di masa yang akan datang (dewasa) (Lubis, Fahmi, Mawardinur, Azandi, & Nugroho, 2021).

Pembelajaran tentang berbagai bentuk gerak fungsional merupakan dasar bagi semua keterampilan gerak yang lain (Satria & Wijaya, 2020). Secara khusus, keterampilan gerak fungsional memberikan dasar-dasar keterampilan yang diperlukan untuk *socio-leisure, daily living, dan vocational task* (Triana, Safari, & Akin, 2018). Keterampilan gerak dasar fundamental sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup anak tunagrahita (Nijland, Van Der Meer, & Onderwater, 2018). Jika anak normal dapat belajar keterampilan fundamental secara insingtif pada saat aktivitas gerak, sementara anak tunagrahita perlu dilatih secara khusus, termasuk penggunaan metode yang sesuai dengan karakteristik kecacatan yang dialaminya (Ardiyanto & Sukoco, 2014). Salah satu aktivitas yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan gerak anak tunagrahita, yaitu dengan melakukan permainan yang mengandung unsur keolahragaan (Istanti & Triwidjaja, 2014). Permainan dalam hal ini yang dikhususkan untuk mengasah kemampuan gerak anak tunagrahita (Widodo, Dwidiyanti, & Hartati, 2020). Karena permainan yang mengandung unsur keolahragaan dapat meningkatkan kemampuan kinestetik anak

tunagrahita (Robeni & Tarsidi, 2017). Kemampuan kinestetik terbagi menjadi beberapa bagian antara lain gerak lokomosi, gerak nonlokomosi, dan gerak manipulasi (Saputri & Yuwono, 2015). Berkaitan dengan pembelajaran pendidikan jasmani yang banyak melibatkan aktivitas fisik, bahwa dengan kemampuan kognitif siswa tunagrahita yang tergolong di bawah rata-rata, maka akan berpengaruh terhadap kemampuan motoriknya (Rubiana, Priana, & Santika, 2018). Secara khusus, adapun keterbatasan gerak tersebut terdiri dari beberapa bentuk, antara lain; terlihat canggung, kurang proporsional, dan tidak luwes (kaku) terhadap beberapa jenis gerak dasar seperti memberi-menerima, berbalik arah, berjalan, berlari, dan melompat (Putri & Damri, 2020).

Guru pendidikan jasmani di SDLB-C memegang peranan yang sangat penting terhadap pengembangan kemampuan gerak para siswa tunagrahita (Mais, 2016). Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa, pembelajaran pendidikan jasmani di SDLB-C masih belum memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan gerak dasar anak tunagrahita (Due, Bunga, & Kiling, 2014). Guru masih melaksanakan proses pembelajaran konvensional. Dimana guru hanya memberikan materi dengan metode demonstrasi (Jauhari, Mambela, & Zakiah, 2020). Padahal seharusnya guru lebih memilih untuk menggunakan gaya mengajar inklusi, mengingat siswa tunagrahita di SDLB-C kebanyakan memiliki kategori kecacatan/ketunaan yang terbilang beragam (Martinus & Kesumawati, 2020). Selain itu, materi yang disampaikan tersebut juga masih belum spesifik, dimana materi yang disajikan tidak jauh berbeda dengan materi pembelajaran pendidikan jasmani anak normal di sekolah formal pada umumnya (Linda & Rifki, 2020). Padahal sebaiknya guru lebih memilih materi spesifik yang lebih mengarah pada pengembangan aktivitas gerak fundamental, untuk mendukung aktivitas yang dilakukan siswa tunagrahita sehari-hari (Bhakti & Yuwono, 2016).

Pengembangan model *estafet games* untuk siswa tunagrahita dilakukan untuk memberikan pembelajaran gerak fundamental (dasar) melalui pelaksanaan aktivitas rangkaian beberapa permainan yang dilakukan secara berurutan dan berkelanjutan (*estafet*). *Estafet games* merupakan rangkaian aktivitas yang terdiri dari beberapa permainan yang memiliki unsur gerak fundamental (dasar), baik gerak dasar non-lokomotor, gerak dasar lokomotor, dan gerak dasar manipulatif. *Estafet games* diklaim mampu memberikan pengalaman gerak dasar (fundamental) yang menyeluruh (simultan) yang diprediksi jika dilakukan secara rutin akan meningkatkan kemampuan gerak dasar (fundamental) siswa tunagrahita dalam melakukan berbagai aktivitasnya sehari-hari.

Beberapa penelitian yang relevan juga telah dilakukan dalam mengembangkan model permainan untuk anak tunagrahita (Kesumawati & Damanik, 2019). Permainan yang dikembangkan juga berupa rangkaian permainan yang berisi materi gerak dasar (fundamental) baik non-lokomotor, lokomotor, dan manipulator (Louk & Sukoco, 2016). Adapun yang menjadi pembeda antara model *estafet games* untuk siswa tunagrahita dengan pengembangan model permainan untuk anak tunagrahita lainnya secara spesifik terletak pada penggunaan sarana dan prasarana. Pada model *estafet games* untuk siswa tunagrahita hanya perlu menggunakan sarana prasarana yang praktis (ekonomis). Berbeda dengan model permainan gerak dasar (fundamental) untuk anak tunagrahita lainnya yang cenderung membutuhkan ruang khusus dan peralatan yang lumayan cukup kompleks.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk pengembangan model *estafet games* untuk siswa tunagrahita. Model *estafet games* untuk siswa tunagrahita berisi materi gerak dasar (fundamental) yang dikemas dalam aktivitas permainan yang secara khusus diperuntukan bagi siswa tunagrahita. Model *estafet games* untuk siswa tunagrahita ini nantinya akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDLB-C.

2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research and development* adalah sebuah model pengembangan dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diujicobakan, dievaluasi, dan disempurnakan, hingga memenuhi kriteria tertentu (Gall, Borg, & Gall, 1996). Populasi pada penelitian ini adalah anak yang berstatus sebagai siswa tunagrahita di SDLB (Sekolah Dasar Luar Biasa) Kategori C (khusus Tunagrahita) di wilayah Kotamadya Medan, Provinsi Sumatera Utara, yang terdiri dari SDLB-C YPAC Medan, SDLB-C Muzdalifah Medan, dan SDLB-C Abdi Kasih Medan. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*, dimana pengambilan sampel ditentukan berdasarkan pada syarat tertentu. Adapun syarat yang ditetapkan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah siswa tunagrahita yang berjumlah 36 siswa. Penentuan syarat ini berdasarkan asumsi bahwa, siswa tunagrahita ringan masih memiliki kemampuan adaptif yang lebih baik dibandingkan dengan siswa tunagrahita kategori sedang dan berat.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu melalui proses penyebaran angket (Kuesioner). Proses penyebaran kuesioner dilakukan dengan membagikan angket kepada Ahli Pendidikan Luar Biasa, Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Ahli Psikologi Anak, dan Ahli Aktivitas Rekreatif, untuk memberikan penilaian terhadap produk (model) yang telah dirancang dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, dimana data kuantitatif yang diperoleh dari perhitungan skor (rerata) hasil uji coba dikonversi menjadi nilai kualitatif dengan keterangan tertentu. Adapun untuk menghitung validitas dari hasil kuesioner para ahli, dilakukan dengan menggunakan uji CVR (*Content Validity Ratio*) dan uji CVI (*Content Validity Index*), sedangkan untuk menghitung reliabilitas dari aspek yang terkandung dalam model (produk), dilakukan dengan menggunakan uji *Alpha Cronbach*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Model pembelajaran gerak dasar melalui aktivitas bermain ini telah divalidasi oleh 4 (empat) ahli yang terdiri dari; Ahli Pendidikan Luar Biasa, Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Ahli Psikologi Anak, dan Ahli Aktivitas Rekreatif. Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilaksanakan, kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan uji CVR (*Content Validity Ratio*) dan uji CVI (*Content Validity Index*). Dari hasil uji CVR dan CVI pada model (produk), diperoleh rerata sebesar 0,7 yang berarti bahwa model yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah dinyatakan valid yang dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No.	Ahli				Ne	N	N/2	Ne-(N/2)	CVR	Kriteria
	PLS	PPJ	PA	AR						
1	4	4	4	4	4	4	2	2	1	Valid
2	4	4	4	4	4	4	2	2	1	Valid
3	4	4	4	4	4	4	2	2	1	Valid
4	4	4	4	4	4	4	2	2	1	Valid
5	4	4	4	4	4	4	2	2	1	Valid
6	4	4	4	4	4	4	2	2	1	Valid
7	3	4	4	4	3	4	2	1	0.5	Valid
8	3	4	4	4	3	4	2	1	0.5	Valid
9	3	4	4	4	3	4	2	1	0.5	Valid
10	4	3	3	3	1	4	2	-1	-0.5	Valid
CVI					Jumlah			7		Valid
					Rerata			0.7		

Selanjutnya berdasarkan hasil uji *Alpha Cronbach* terhadap aspek afektif, aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek rekreatif, diperoleh rerata sebesar 0,839 yang berarti bahwa model yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah dinyatakan reliabel yang dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Nama Permainan	Aspek				Jumlah	Rerata	Keterangan
	Afektif	Kognitif	Psikomotorik	Rekreatif			
<i>Estafet Games</i>	0,781	0,841	0,946	0,791	3,359	0,839	Reliabel

Pembahasan

Guru pendidikan jasmani yang bertugas di lingkungan SLB-C khususnya pada tingkat SD, dituntut agar selalu mampu menyuguhkan sajian pembelajaran yang sederhana (simpler), khususnya bagi siswa tunagrahita. Untuk itu, perlu dilakukan pengembangan model permainan gerak dasar, agar siswa SD tunagrahita kategori ringan memperoleh pengalaman gerak dasar yang sederhana sebelum masuk pada tingkat pembelajaran lain yang lebih kompleks. Pada dasarnya, para siswa di Sekolah Luar Biasa (SLB), khususnya pada siswa dengan kriteria tunagrahita, aktivitas gerak (olahraga) merupakan suatu kendala. Hal ini dikarenakan, kecerdasan (intelektual) siswa tunagrahita memang di bawah rata-rata. Oleh karena itu, siswa tunagrahita akan mengalami kesulitan dalam beradaptasi terhadap berbagai hal yang baru. Dengan demikian, sangat dibutuhkan suatu upaya dan usaha nyata, agar siswa tunagrahita juga tetap

dapat memperoleh berbagai bentuk/jenis pengalaman gerak. Dimulai dari gerak dasar hingga gerak yang lebih kompleks. Tentu pendekatan yang digunakan juga sangat berbeda dengan siswa normal pada umumnya. Pada siswa tunagrahita, sangat dibutuhkan kesabaran yang lebih intens, mengingat tahap pemahaman yang lebih lambat, yakni dengan pendekatan personaliti (inklusi). Dimana dalam pendekatan personaliti, guru dituntut untuk memberikan pembelajaran dengan sangat memperhatikan karakteristik setiap individu yang cenderung beragam. Hal ini dilakukan agar siswa tunagrahita benar-benar memperoleh perhatian yang sesuai dengan karakteristik pribadinya masing-masing, yang pada akhirnya akan memudahkan siswa tunagrahita dalam menerjemahkan setiap perintah yang diberikan oleh guru Pendidikan Jasmani.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, diperoleh data dimana terdapat 3 (tiga) Sekolah Luar Biasa (SLB) yang khusus menerima dan menangani siswa tunagrahita (SLB-C) yang berada di wilayah Kotamadya Medan. Adapun SLB tersebut antara lain: SLB-C YPAC Medan, SLB-C Muzdalifah Medan, dan SLB-C Abdi Kasih Medan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap beberapa SLB tersebut, diperoleh data dimana pada SLB-C YPAC Medan memiliki jumlah siswa SD dengan kategori tunagrahita ringan sebanyak 12 siswa. Pada SLB-C Muzdalifah Medan memiliki jumlah siswa SD dengan kategori tunagrahita ringan sebanyak 12 siswa. Sedangkan pada SLB-C Abdi Kasih Medan memiliki jumlah siswa SD dengan kategori tunagrahita ringan sebanyak 12 siswa. Adapun pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dimana sampel yang diambil pada penelitian ini berdasarkan syarat tertentu.

Adapun syarat yang ditentukan yakni siswa SD (kelas bawah & kelas atas) tunagrahita kategori ringan. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil masukan oleh para ahli (*judgement expert*) yang menyatakan bahwa tidak semua kategori siswa SD tunagrahita layak didik, dan kategori siswa SD tunagrahita ringan merupakan siswa yang tergolong layak didik. Karena kategori siswa SD tunagrahita ringan (layak didik) masih mampu memahami dan melaksanakan pembelajaran yang bersifat sederhana. Oleh karena itu, berdasarkan hasil masukan dan arahan dari para ahli, dinyatakan bahwa siswa tingkat SD tunagrahita ringan pada SLB-C YPAC Medan akan dijadikan sebagai sampel penelitian dalam uji coba skala kecil. Sedangkan siswa tingkat SD tunagrahita ringan pada SLB-C Muzdalifah dan SLB-C Abdi Kasih akan dijadikan sebagai sampel penelitian dalam uji coba skala besar.

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang telah dilakukan di SLB-C YPAC Medan, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa bentuk model (produk) yang diteliti layak untuk diuji cobakan kembali pada uji coba skala besar. Dapat dikatakan bahwa model (produk) yang diteliti dan dikembangkan mampu diterima dengan baik oleh sampel penelitian, dalam hal ini siswa tunagrahita tingkat SD. Oleh karena itu, perlu sedikit perbaikan terutama pada saat proses pelaksanaan permainan, yakni dengan dukungan (*support*) secara khusus (*personality*) dari para guru terhadap siswa yang mendadak enggan menyelesaikan permainan. Maka dari itu, perlu dilakukan beberapa revisi pada model (produk) yang telah diuji cobakan pada uji coba skala kecil, agar model (produk) yang telah dirancang dapat diuji cobakan pada uji coba skala besar. Berdasarkan hasil uji coba skala besar yang dilakukan di SLB-C Muzdalifah Medan dan SLB-C Abdi Kasih Medan, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa model (produk) yang telah diuji coba dan direvisi dapat diimplementasikan dengan cukup baik oleh para siswa. Selain itu, antusias para siswa tersebut juga sudah membaik, mengingat dukungan dari para guru dalam mengkondisikan para siswa ketika proses uji coba skala besar.

Pada awalnya, belajar gerak (*motoric learning*) dapat meningkatkan kinerja keterampilan gerak dan pada akhirnya tanpa disadari, belajar gerak juga dapat mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang. Ruang lingkup belajar gerak sangat berkaitan erat dengan peningkatan keterampilan gerak pada seseorang yang belum memiliki pengalaman gerak menjadi mahir terhadap gerak, dan perolehan kembali keterampilan gerak yang sulit atau mustahil dilakukan seseorang karena cedera, penyakit, dan sejenisnya. Belajar gerak bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) harus disesuaikan dengan kebutuhan, karena akan berpengaruh terhadap hasil yang diharapkan dari proses pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keterampilan gerak baru maupun keterampilan gerak lama yang sebelumnya pernah dilakukan oleh seseorang. Adapun pengaruh proses pembelajaran tersebut dapat berupa pengaruh positif maupun negatif. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa tunagrahita.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dikembangkan oleh Kesumawati & Damanik (2019) yang menyatakan bahwa pendekatan bermain pada siswa tunagrahita memiliki tujuan sebagai *Play Therapy*. Dimana aktivitas bermain (Permainan Lingkungan Rumahku) tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar non-lokomotor, lokomotor, dan manipulator siswa tunagrahita. Permainan Lingkungan Rumahku berisi segala bentuk aktivitas (gerak) sederhana yang dikemas dalam bentuk permainan yang diklaim mampu memberikan terapi gerak bagi siswa tunagrahita ringan yang bertujuan untuk menunjang kemampuan (kinerja) gerak siswa tunagrahita dalam aktivitas sehari-hari

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bermain tidak hanya bermanfaat untuk keterampilan gerak (psikomotorik) saja, akan tetapi juga membantu meningkatkan pengetahuan (kognitif), serta sikap dan perilaku (afektif) seseorang. Namun, perlu diketahui bahwa, keterampilan gerak setiap individu (manusia) berbeda-beda. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor, antara lain faktor genetika, dan faktor lingkungan. Begitu juga dengan Anak Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita), dimana siswa tunagrahita khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) secara khusus sangat memerlukan pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan, mengingat karakteristiknya yang terbilang cukup labil secara emosional, yang mengakibatkan sikap dan perilakunya sering berubah-ubah secara drastis. Walaupun demikian, siswa tunagrahita pada tingkat SD tetap dapat mengikuti aktivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan cukup baik jika tetap dalam bimbingan yang intens dari para guru.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SDLB-C harus dirancang sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita untuk meningkatkan kesenangan dan kegembiraan sehingga dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar dan intelektual bagi anak tunagrahita (Desiningrum, 2017). Guru harus berhati-hati terhadap perubahan-perubahan tingkah laku yang sering terjadi secara cepat dan dapat mengganggu kenyamanan siswa lain, sehingga aktivitas yang cocok untuk siswa tunagrahita adalah aktivitas bermain yang dapat menimbulkan kesenangan dan kegembiraan. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa model permainan yang diprediksi mampu mengembangkan gerak dasar siswa Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB)-C, khususnya bagi siswa tunagrahita.

Adapun model permainan ini dapat diimplementasikan guru pada siswa tunagrahita tingkat Sekolah Dasar (SD) di Sekolah Luar Biasa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Secara khusus, model permainan ini diberi nama "Estafet Game". Model permainan ini terdiri dari 3 (tiga) *homebase* permainan. Setiap *homebase* tersebut memiliki tugas gerak serta penggunaan media dan alat yang beragam. Tujuan yang ingin dicapai dalam permainan ini antara lain meningkatkan keterampilan gerak memungut, memberi, menerima, berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Berbeda dengan permainan yang telah dikembangkan, *estafet games* untuk siswa tunagrahita lebih menitik beratkan pada kompleksitas gerakan yang lazim dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pada permainan lain yang juga diperuntukkan khusus untuk pengembangan kemampuan gerak dasar anak tunagrahita hanya menitik beratkan pada kelompok gerak tertentu, sedangkan pada *estafet games*, komposisi gerak yang disuguhkan pada rangkaian permainan lebih lengkap (variatif).

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terhadap model *estafet games* yang dikembangkan untuk siswa tunagrahita, bahwa model yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah dinyatakan valid dan reliabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model *estafet games* dapat digunakan oleh para guru pada pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Luar Biasa untuk memberikan *play therapy* pada siswa tunagrahita.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agus, R. M. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kriteria Layanan Bantuan: Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Penjasorkes Slb Pkk Bandar Lampung. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 2(2), 186–197. <https://doi.org/10.31851/hon.v2i2.3019>.
- Anindhito, Y. L. A. (2020). Pengembangan Model Permainan Olahraga Freeball pada Pembelajaran Penjas Adaptif Anak Tunagrahita di SLB Se-Kabupaten Kendal. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(2), 68–75. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i2.36870>.
- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119–129. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2608>.
- Arifin, Z., Rubiyatno, R., & Saputro, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Bagi Anak SD SLB Tunagrahita Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 9(2), 220–230. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i2.2074>.
- Bhakti, R. Y., & Yuwono, C. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Colorful Balls Run Untuk Reaksi Gerak Pada Anak Tunagarhita. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 5(1), 18–23. <https://doi.org/10.15294/active.v5i1.9317>.
- Desiningrum, D. R. (2017). Psikologi anak berkebutuhan khusus. psikosain.
- Due, R. A., Bunga, B. N., & Kiling, I. Y. (2014). Pola bermain anak usia dini tunagrahita di Kupang. *Jurnal Transformasi Edukasi*, 3(2), 21–27. Retrieved from

- https://www.researchgate.net/publication/324007129_Pola_bermain_anak_usia_dini_tunagrahita_di_Kupang.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Istanti, A. W., & Triwidjaja, H. A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Pembelajaran Ipa Anak Tunagrahita SDLB. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 169–174. <https://doi.org/10.17977/um029v1i22014p169-174>.
- Isyani, & Esser, B. N. L. (2017). Pengaruh Latihan Model Bermain Terhadap Kemampuan Melempar Bola dalam Permainan Bocce pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 3(2), 256–261. <https://doi.org/10.33394/jk.v3i2.570>.
- Jauhari, M. N., Mambela, S., & Zakiah, Z. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Penjas Adaptif Di Sekolah Luar Biasa. *STAND: Journal Sports Teaching and Development*, 1(1), 63–70. <https://doi.org/10.36456/j-stand.v1i1.2594>.
- Kertu, N. W., DANTEs, D. R. N., & SUARNI, D. R. N. I. K. (2015). Pengaruh Program Pembelajaran Individual Berbantuan Media Permainan Dakon Terhadap Minat Belajar Dan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas III Tunagrahita Sedang SLB C1 Negeri Denpasar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jpepi.v5i1>.
- Kesumawati, S. A., & Damanik, S. A. (2019). Model Pembelajaran Gerak Dasar Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 18(2), 146–153. <https://doi.org/10.24114/jik.v18i2.15854>.
- Linda, R. F., & Rifki, M. S. (2020). Upaya Meningkatkan Gerak Lokomotor Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Tradisional Engklek Modifikasi. *JURNAL STAMINA*, 3(6), 417–426. <https://doi.org/10.24036/jst.v3i6.517>.
- Louk, M. J. H., & Sukoco, P. (2016). Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan motorik kasar pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 24–33. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.8132>.
- Lubis, A. E., Fahmi, M., Mawardinur, M., Azandi, F., & Nugroho, A. (2021). Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Siswa SD di SDN 104202 Bandar Setia. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(2 SE-), 165–171. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i2.32>.
- Lubis, A. E., & Nugroho, A. (2020). First Aid Training Model for Physical Education Teachers. *Bina Guna Press*, 1–79. Retrieved from <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/BGP/article/view/477>.
- Maelani, W., & Mustara, S. S. (2020). Model Pembelajaran Gerak Dasar Lari Berbasis Permainan Tematik Pada Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif*, 3(2), 41–52. <https://doi.org/10.21009/jpja.v3i02.15759>.
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK): Buku Referensi untuk Guru, Mahasiswa dan Umum*. Pustaka Abadi.
- Martinus, M., & Kesumawati, S. A. (2020). Pelaksanaan Permainan Gerak Dasar Manipulatif Pada Anak Tunagrahita Di SDLB C Kota Palembang. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), 117–121. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10574>.
- Meiliana, V. R., Sudarsini, S., & Pramono, P. (2015). Pengembangan Permainan Menemukan Harta Karun pada Peserta Didik Tunagrahita. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 2(2), 64–66. <https://doi.org/10.17977/um029v2i22015p64-66>.
- Nijland, M., Van Der Meer, M., & Onderwater, Y. (2018). *Anak Unik: Informasi Tentang Anak-anak Tunagrahita*. GagasMedia.
- Oedjoe, M. R., & Bunga, B. N. (2016). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional “Esikodoka” Bagi Anak Usia Dini Berlatar Belakang Tuna Grahita. *VISI: Jurnal Ilmiah Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal*, 11(2), 73–80. <https://doi.org/10.21009/JIV.1102.2>.
- Puspita, I. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Suku Kata Menggunakan Modifikasi Permainan Kartu Domino Pada Tunagrahita Sedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 277–285. <https://doi.org/10.17509/jpp.v17i3.9622>.
- Putri, N. E., & Damri, D. (2020). Efektivitas Permainan Lompat Katak untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar bagi Siswa Tunagrahita Ringan. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 120–125. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v16i2.639>.
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8–12. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>.
- Robeni, B. R., & Tarsidi, I. (n.d.). Media Akal Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menggosok Gigi Anak Tunagrahita Ringan. *Jassi Anakku*, 18(2), 9–14. Retrieved from

- <https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/9688>.
- Rubiana, I., Priana, A., & Santika, S. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Bmain (Basic Motion Assisted Instruction) Untuk Pengenalan Bangun Datar Terhadap Anak Tunagrahita Ringan. In *Prosiding Seminar dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta* (Vol. 3, pp. 34–43). Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingfik/article/view/10553>.
- Saepudin, I., Sukriadi, S., & Purwanto, S. (2020). Model Pembelajaran Gerak Locomotor Berbasis Permainan Untuk Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif*, 3(1), 16–25. <https://doi.org/10.21009/jpja.v3i01.15570>.
- Samodra, T. J. (2021). Pemahaman Konsep Bermain Siswa Motorik Tinggi Dan Rendah Dengan Model Pembelajaran Teaching Game for Undertanding (TGfU). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 117–126. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.31105>.
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 7(2), 37–46. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.745>.
- Saputri, S. N., & Yuwono, C. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Simple Basketball Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Tunagrahita Dharma Mulia Semarang Tahun 2015. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(5), 1777–1782. <https://doi.org/10.15294/active.v4i5.5459>.
- Satria, M. H., & Wijaya, M. A. (2020). Permainan Gerak Dasar Lokomotor Untuk Anak Tunagrahita Sedang. *Jurnal Penjakora*, 7(1), 49–56. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i1.24696>.
- Sukriadi, S., & Arif, M. (2021). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Berbasis Permainan Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 5(1), 12–24. <https://doi.org/10.21009/JSCE.05102>.
- Syahrudin, S., Saleh, M. S., & Rizal, A. (2017). Peningkatan Koordinasi Mata Tangan Melalui Model Pembelajaran Berbasis Bermain Bagi Anak Tuna Grahita. In *Seminar Nasional LP2M UNM* (Vol. 2). Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/3753>.
- Taufan, J., Ardisal, A., Damri, D., & Arise, A. (2018). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif bagi Anak dengan Hambatan Fisik Motorik. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 19–24. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v2i2.496>.
- Triana, M. N., Safari, I., & Akin, Y. (2018). Pengaruh Pembelajaran Dengan Model Bermain Terhadap Kemampuan Melempar Bola Pada Anak Tunagrahita Dalam Permainan Bocce. *SpoRTIVE*, 3(1), 581–590. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/13411>.
- Wardani, D. A. Y. U., & Yaum, L. A. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengembangan Diri Menggosok Gigi Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas III di SDLB Abcd Pgri Kalipuro Banyuwangi. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 1(2), 20–24. Retrieved from <https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed/article/view/22>.
- Wati, G. M. (2012). Outbound management training untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri anak tunagrahita. *Educational Psychology Journal*, 1(1), 68–74. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/epj/article/view/2659>.
- Widiyanto, W. E., & Putra, E. G. P. (2021). Pendidikan Jasmani Adaptif di Sekolah Inklusif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Sport Science And Education Journal*, 2(2), 28–35. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i2.1052>.
- Widodo, Y. P., Dwidiyanti, M., & Hartati, E. (2020). Efek Permainan “My Confident Book” Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Tunagrahita. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.36308/jik.v11i1.208>.
- Zulbahri, Z., & Astuti, Y. (2020). Pengembangan Media Belajar Pjok Pada Materi Senam Lantai (Artistik). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 86–91. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.30253>.