



Pengembangan Media Peningkatan Motorik Kasar Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Melalui Permainan Tradisional Dakon Instruksi Di SLB Kota Kediri Dalam Mendukung MBKM

Nilai Rohmatul Izza¹, Nur Ahmad Muharram², Wing Prasetya Kurniawan¹

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nisantara PGRI Kediri

²Megister Keguruan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Nisantara PGRI Kediri

*Email Korespondensi: nilaizza2497@gmail.com

Diterima:
7 Agustus 2024

Dipresentasikan:
10 Agustus 2024

Disetujui Terbit:
08 Oktober 2024

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi yang dilakukan peneliti di SLB yang ada di Kota Kediri. Dalam observasi yang sudah dilakukan, tingkat kemampuan motorik kasar pada anak tunagrahita masih tergolong kurang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis, design, development, implementation, and evaluations*. Teknik analisis data dari penelitian ini yaitu uji kelayakan dan keefektifan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan observasi. Adapun untuk analisis data yang digunakan adalah menggunakan rating scale dan menghitung presentasi dari hasil angket maka didapat hasil permainan tradisional divalidasi kepada ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media 100%. Berdasarkan presentase maka permainan tradisional valid atau layak digunakan. Setelah penelitian hasil dari angket yang telah di isi oleh guru kelas yang mendampingi siswa mendapat presentase 80% yang dapat di simpulkan bahwa media permainan tradisional dakon instruksi layak dan dapat digunakan oleh anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) tujuan pokok penggunaan media permainan tradisional dakon instruksi untuk meningkatkan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Maka dari itu perlu adanya guru ahli dalam bidang pendidikan jasmani untuk melatih kemampuan motorik kasar anak pada pembelajaran pendidikan jasmani. (2) guru perlu adanya inovasi media dalam menstimulus peningkatan motorik kasar anak berkebutuhan khusus tunagrahita.

Kata Kunci : motorik kasar, dakon instruksi, tunagrahita SLB Kota Kediri.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting yang harus dimiliki dan dilaksanakan oleh setiap individu. Begitu juga dengan anak berkebutuhan khusus yang sudah sepatutnya mendapatkan hak yang sama dalam melaksanakan suatu pendidikan. Dalam pendidikan setiap individu berhak mendapatkan kesempatan untuk belajar sebanyak mungkin, tanpa terkecuali. Anak berkebutuhan khusus memiliki hak yang sama dalam segala hal, mulai dari pendidikan, interaksi sosial, dan perlakuan, namun anak berkebutuhan khusus memiliki pola pendidikan dan

perlakuan tersendiri. Banyak anak berkebutuhan khusus mengalami kesulitan dalam merespon rangsangan dari lingkungan, meniru gerakan, dan bagi anak dengan keterbatasan fisik, sering kali tidak dapat melakukan gerakan yang terarah dan benar. Dalam pembelajaran di sekolah, pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam perkembangan anak, termasuk anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus. Anak Berkebutuhan Khusus adalah anak-anak yang memiliki kelainan mental, fisik, sosial, maupun kombinasi dari ketiganya, sehingga memerlukan perlakuan khusus atau lebih agar kebutuhan pendidikan dapat terpenuhi.

Dari pelaksanaan observasi yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa di SLB permainan tradisional belum diterapkan pada SLB. Namun, pada SLB yang ada di kota kediri terdapat pembelajaran pendidikan jasmani yang di laksanakan setiap hari jumat seminggu satu kali. Oleh karena itu peneliti akan menerapkan media dakon instruksi ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dari data tersebut dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai keadaan siswa dan media yang digunakan pada setiap sekolah. Perkembangan dan peningkatan motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus maka dengan ini media permainan tradisional menjadi salah satu media untuk meningkatkan motorik pada anak berkebutuhan khusus nantinya akan di modifikasi menjadi dakon instruksi yang didalam permainan tersebut terdapat instruksi untuk melakukan gerak, seperti contoh melempar, melompat dan menendang (M. Akbar Husein Allsabab. & Harmono., 2022). Pada penelitian ini pengembangan media dakon instruksi untuk anak berkebutuhan khusus akan dilakukan di dua sekolah luar biasa di Kota Kediri. Pada dasarnya anak berkebutuhan khusus juga harus bersekolah. Permainan dakon ini nantinya untuk menunjang motorik kasar pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Tunagrahita yang mempunyai kecerdasan atau kemampuan intelektual di bawah rata-rata anak normal pada umumnya. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :”Bagaimana Kelayakan Dari Permainan Tradisional Dakon Instruksi Sebagai Peningkatan Motorik Kasar Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Di SLB Kota Kediri?”.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. Pada kebutuhan awal dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan yang dilaksanakan dengan cara observasi dan wawancara pada sekolah luar biasa yang ada di Kota Kediri. Kemudian menganalisis kinerja yang dilakukan

untuk memahami dan menjelaskan permasalahan yang sedang di hadapi di lingkungan sekolah, kemudian menentukan mengembangkan media yang akan digunakan. Tahapan kedua yaitu desain, pada tahap ini peneliti merancang desain apa saja yang akan digunakan dalam mengembangkan sebuah media. Peneliti menyiapkan peralatan dan materii untuk mengembangkan media ini serta kelayakan yang digunakan dalam media peningkatan motorik kasar ini. Tahapan pengembangan yaitu mereview produk dengan memvalidasikan pada dosen ahli media dan ahli materi. Tahapan implementasi atau penerapan yaitu media di terapkan pada sekolah yang menjadi lokasi pada penelitian ini. Tahapan evaluasi melakukan revisi terkait terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan masukan dari angket respon lembar observasi.

Lokasi dan subjek pada penelitian ini di lakukan di 2 SLB yang ada di Kota Kediri, yaitu SLB Bhakti Pemuda dan SLB-C Putera Asih Kota Kediri. Sampel pada penelitian ini sebanyak 8 anak tunagrahita ringan pada SLB Bhakti Pemuda dan 6 anak tunagrahita ringan di SLB-C Putera Asih Kota Kediri. Pada instrument ini menggunakan pengembangan instrument angket, wawancara dan observasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kevalidan untuk menghitung presentasi dari hasil angket validasi yang di peroleh dari validator dan hasil presentase di cocokkan pada tabel kriteria validita dan analisis data respon guru untuk mendapatkan hasil kriteritia validitas atas kevalidatn atau kelayakan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

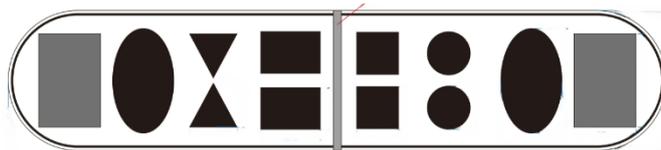
Penelitian pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Dalam pengembangan ini terdapat hasil yang telah di peroleh berdasarkan data yang telah di analisis.

Deskripsi Hasil Studi Lapangan, dalam studi pendahuluan penelitian ini, peneliti memulai dengan pengumpulan data serta wawancara melalui observasi awal pada sekolah serta guru yang ada di SLB. Kegiatan observasi dilakukan selama studi lapangan yaitu analisis kebutuhan yang ada di SLB Bhakti Pemuda Kota Kediri dan SLB Putera Asih Kota Kediri. Tujuan dari analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui masalah atau kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah dan dalam proses pembelajaran dan kemampuan siswa.

Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan, berdasarkan hasil studi lapangan dapat disimpulkan bahwa media untuk pendidikan jasmani hanya menggunakan sarana yang terbatas dan bersifat monoton serta guru hanya mengajar senam skj setelah itu siswa dibiarkan bermain sesuka hati. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani yang bervariasi

diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik dan baru bagi siswa-siswi SLB yang tentunya mudah dan aman digunakan untuk anak tunagrahita. Media permainan tradisional dakon instruksi ini menjadi salah satu pengembangan media pendidikan jasmani yang baru dan menarik bagi anak tunagrahita. Dan bisa menjadi alternatif bagi guru dalam memperkenalkan sebuah media permainan tradisional untuk anak berkebutuhan khusus yang aman dan mudah serta dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak tunagrahita.

Desain Awal (*Draft*) Model, pada tahap ini peneliti merancang semua yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah media. Peneliti harus menyiapkan perangkat, alat, dan bahan yang diperlukan. Selain itu, peneliti juga harus menentukan siapa yang akan menggunakan media tersebut dan memastikan bahwa materi yang dipilih dapat menarik minat siswa serta mendukung proses belajar mereka dengan baik, dan yang terakhir peneliti harus mempersiapkan cara agar siswa dapat menguasai media dengan baik. Dalam hal ini peneliti juga harus merancang media yang akan dikembangkan. Pengembangan media ini diberi nama Pengembangan Media Peningkatan Motorik Kasar Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita Melalui Permainan Tradisional Dakon Instruksi Di SLB Kota Kediri Dalam Mendukung MBKM. Berikut merupakan desain awal media dakon instruksi.



Gambar 1. Desain Awal Media

Selain menggunakan media dakon, permainan ini juga menggunakan kartu instruksi. Adapun desain awal kartu instruksi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Desain Awal Kartu Instruksi

| No. | Gerakan Instruksi | Gambar |
|-----|---|--------|
| 1. | Gerakan Meloncat Melewati Rintang | |
| 2. | Gerakan Berdiri Menggunakan Satu Kaki Selama 15 Detik | |

| | | |
|-----|--|---|
| 3. | Gerakan Melompat Melewati Rintang |  |
| 4. | Gerakan Melempar Bola Besar |  |
| 5. | Gerakan Melempar Bola Kecil Sejauh-Jauhnya |  |
| 6. | Gerakan Menendang Bola |  |
| 7. | Gerakan Melempar Bola kecil Mengenai Sasaran |  |
| 8. | Gerakan Lempar Tangkap Bola Kecil |  |
| 9. | Gerakan Lempar Tangkap Bola Besar |  |
| 10. | Gerakan Melompat Kesamping Kanan dan Kiri |  |
| 11. | Gerakan Berjalan Ditanah Mengikuti Garis |  |
| 12. | Gerakan Melempar Bola Besar Mengenai Sasaran |  |

| | | |
|-----|-------------------------------------|---|
| 13. | Gerakan meloncat melewati rintangan |  |
|-----|-------------------------------------|---|

Pengujian Model Terbatas

Uji validasi dilakukan validasi materi dan validasi media. Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan, diperoleh hasilnya sebagai berikut: Validasi materi media yang telah dikembangkan yaitu berupa aspek penelitian hasil dan validasi materi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

| No. | Indikator | Penilaian | |
|------------------------|---|---------------------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Permainan tradisional dakon instruksi dapat digunakan sebagai pembelajaran | ✓ | |
| 2. | Aturan permainan tradisional dakon instruksi sesuai dengan kemampuan siswa | ✓ | |
| 3. | Sistem permainan tradisional dakon instruksi dapat menjadikan siswa menjadi lebih mampu dan bisa melakukan Gerakan | ✓ | |
| 4. | Instruksi yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa | ✓ | |
| 5. | Permainan tradisional dakon instruksi dapat meningkatkan motorik kasar siswa | ✓ | |
| 6. | Permainan tradisional dakon instruksi dapat digunakan sebagai media bermain siswa ketika bosan dengan pembelajaran | ✓ | |
| 7. | Dengan adanya permainan tradisional dakon instruksi siswa dapat melakukan gerakan-gerakan untuk meningkatkan motorik kasar pada siswa tunagrahita | ✓ | |
| 8. | Dakon instruksi ini dapat menunjang peningkatan motorik kasar pada siswa tunagrahitan dan dapat digunakan untuk media belajar sambil bermain | ✓ | |
| Jumlah "Ya" | | 8 | |
| Jumlah "Tidak" | | 0 | |
| Skor Maksimal | | 8 | |
| Presentase Skor | | 100% | |
| Kriteria | | Sangat Layak | |

Berdasarkan validasi dengan 8 pernyataan penilaian, validator menilai dengan 8 pernyataan dengan penilaian "Ya". Setelah didapatkan pernyataan tersebut, berdasarkan penilaian validator maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

$$V = \frac{8}{8} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan kriteria kevalidan materi pada pengembangan dakon instruksi memperoleh presentase 100% masuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak. Hasil validasi media yaitu berupa skor pada setiap aspek penilaian. Hasil dari validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

| No | Aspek | Indikator | Penilaian | | |
|------------------------|-------------|---|-------------|-------------|--------|
| | | | Layak | Tidak layak | Revisi |
| 1. | Kelayakan | Permainan tradisional dakon instruksi layak dan dapat digunakan oleh anak berkebutuhan khusus | ✓ | | |
| | | Permainan tradisional dakon instruksi memiliki petunjuk instruksi yang memudahkan siswa untuk melakukan gerakan | ✓ | | |
| | | Kejelasan petunjuk penggunaan permainan dakon instruksi sangat mudah dimainkan bagi anak berkebutuhan khusus | ✓ | | |
| | | Penggantian kecil/isi dakon dengan kayu yang berukuran 1cm akan memudahkan dalam pengambilan oleh siswa | ✓ | | |
| | | Permainan tradisional dakon instruksi memiliki tujuan yang jelas | ✓ | | |
| | | Permainan tradisional dakon instruksi bisa dimainkan oleh siapa saja dan bisa digunakan berulang kali | ✓ | | |
| 2. | Keamanan | Dakon instruksi aman digunakan oleh anak berkebutuhan khusus | ✓ | | |
| | | Instruksi didalamnya tidak ada yang susah untuk dilakukan | ✓ | | |
| | | Instruksi-instruksi didalamnya aman dan mudah untuk anak tunagrahita | ✓ | | |
| 3. | Kemenarikan | Memiliki lubang bentuk yang bervariasi, dan dakon dapat dilipat untuk memudahkan dalam membawa | ✓ | | |
| | | Memiliki inovasi baru dari pada permainan tradisional dakon yang biasa di mainkan | ✓ | | |
| Jumlah "Layak" | | | 11 | | |
| Jumlah "Tidak" | | | 0 | | |
| Skor Maksimal | | | 11 | | |
| Presentase Skor | | | 100% | | |

| | |
|---------------------------|---------------------|
| Kategori Validitas | Sangat layak |
|---------------------------|---------------------|

Berdasarkan validasi dengan 11 indikator pernyataan penilaian, validator menilai dengan 11 pernyataan dengan penilaian “Layak”. Setelah didapatkan pernyataan tersebut, berdasarkan penilaian validator maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

$$V = \frac{11}{11} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan kriteria kevalidan media pembelajaran memperoleh presentase 100% masuk dalam kriteria sangat layak.

Pengujian Model Perluasan, uji coba luas dilakukan pada jenjang SD,SMP, dan SMA SLB Bhakti Pemuda sebanyak 8 anak tunagrahita ringan dan jenjang SMP SLB-C Putera Asih sebanyak 6 siswa tunagrahita ringan. Pada uji coba luas ini siswa di perkenalkan dulu dengan permainan dakon instruksi. Dari permainan dakon instruksi untuk anak tunagrahita ini guru dan peneliti mendampingi siswa dalam bermain. Sehingga dari permainan tradisional dakon instruksi tersebut guru dapat menilai angket yang diberikan oleh peneliti untuk memberikan penilaian terhadap permainan tradisional dakon instruksi. Hasil penilain dapat dinilai dari tabel dibawah ini:

Tabel 4. Tabel Responden Guru

| No. | Indikator / Aspek Yang Divalidasi | Jumlah Guru Yang Memilih | |
|-----|--|--------------------------|---------|
| | | Ya=1 | Tidak=0 |
| 1. | Menurut saya permainan tradisional dakon instruksi dapat digunakan untuk peningkatan motorik kasar pada anak tunagrahita | 2 | |
| 2. | Menurut saya permainan tradisional dakon instruksi ini dapat digunakan untuk anak tunagrahita | 2 | |
| 3. | Permainan tradisional dakon instruksi ini terdapat inovasi dari permainan tradisional dakon asli | 2 | |
| 4. | Menurut saya siswa merasa ingin tahu dan mau mencoba pada permainan tradisional dakon instruksi | 1 | 1 |
| 5. | Papan dakon dan lubang (sawah dan lumbung) pada dakon berbentuk bangun datar mengenalkan mengenal bentuk bangun datar | 2 | |
| 6. | Menurut saya kartu instruksi dalam permainan tradisional dakon ini aman untuk dilakukan anak tunagrahita | 2 | |
| 7. | Menurut saya isi dalam kartu instruksi yang diberikan mudah dilakukan untuk anak tunagrahita | | 2 |

| | | | |
|-----------------|---|-------|---|
| 8. | Menurut saya dakon instruksi ini dapat digunakan untuk anak tunagrahita | 2 | |
| 9. | Dakon instruksi anak tunagrahitabelajar melakukan gerakan-gerakan olahraga yang baru dan bermacam-macam gerakan | 2 | |
| 10. | Dakon instruksi ini apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pada anak tunagrahita | 1 | 1 |
| Jumlah skor | | 16 | 4 |
| Skor maksimal | | 20 | |
| Presentase skor | | 80% | |
| Kriteria | | Layak | |

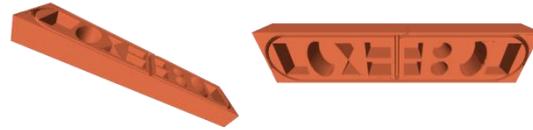
Berdasarkan hasil dari penilaian responden dengan skor total 16. Skor yang diharapkan adalah 20. Maka dihitung presentase kelayakan dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase kelayakan} &= \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\% \\ &= \frac{16}{20} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Jadi, presentase hasil kelayakan media menurut responden adalah 80% yang mana masuk dalam kategori layak.

Refleksi dan Rekomendasi Hasil Coba Luas, berdasarkan hasil penelitian, presentase kelayakan media menurut responden sebesar 80% dengan kategori layak. Maka pengembangan permainan tradisional dakon instruksi layak digunakan sebagai peningkatan motorik kasar anak tunagrahita. Karena di dalam permainan ini terdapat kartu instruksi yang di dalamnya terdapat perintah melakukan gerakan-gerakan peningkatan motorik kasar pada anak tunagrahita. Adapun isi dari kartu instruksi tersebut adalah melompat, menangkap, melempar, menendang dan berdiri menggunakan satu kaki. Pendekatan dan mengetahui kemampuan masing-masing siswa merupakan hal yang harus peneliti ketahui hal tersebut merupakan langkah dalam menjalankan penelitian ini. Karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda maka dari itu pendekatan dan mengetahui karakteristik awal pada siswa merupakan hal yang penting dan kebutuhan awal untuk peneliti. Dari hasil uji coba luas media yang di kembangkan layak dan efektif digunakan untuk anak tunagrahita. Rata-rata mereka mampu dan bisa bermain dan melakukan gerakan dengan perlahan baik dan benar.

Desain Akhir model, desain yang telah divalidasi melalui validator memperoleh saran, komentar, dan masukan yang digunakan untuk perbaikan media. Desain akhir model adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Desain Akhir Model

Desain akhir pada kartu instruksi adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Desain Akhir Model Kartu Instruksi

| No. | Gerakan Instruksi | Gambar |
|-----|---|--|
| 1. | Gerakan Meloncat Melewati Rintang |  |
| 2. | Gerakan Berdiri Menggunakan Satu Kaki Selama 15 Detik |  |
| 3. | Gerakan Melompat Melewati Rintang |  |
| 4. | Gerakan Melempar Bola Besar |  |
| 5. | Gerakan Melempar Bola Kecil Sejauh-Jauhnya |  |

| | | |
|-----|--|--|
| 6. | Gerakan Menendang Bola |  |
| 7. | Gerakan Melempar Bola Kecil Mengenai Sasaran |  |
| 8. | Gerakan Lempar Tangkap Bola Kecil |  |
| 9. | Gerakan Lempar Tangkap Bola Besar |  |
| 10. | Gerakan Melompat Kesamping Kanan dan Kiri |  |
| 11. | Gerakan Berjalan Di Tanah Mengikuti Garis |  |
| 12. | Gerakan Melempar Bola Besar Mengenai Sasaran |  |

| | | |
|-----|-------------------------------------|--|
| 13. | Gerakan Meloncat Melewati Rintangan |  |
|-----|-------------------------------------|--|

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian media peningkatan motorik kasar melalui permainan tradisional dakon instruksi anak tunagrahitayang sudah dilakukan berfokus pada motorik kasar anak pendidikan jasmani. Berikut merupakan hasil dari penelitian ini dan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Media permaiana tradisional dakon instruksi anak tunagrahitadi SLB Bhakti Pemuda dan SLB-C Putera Asih kota kediri memperoleh hasil dari ahli materi sebesar 100% dan hasil dari ahli media sebesar 100%. Berdasarkan hasil presentase tersebut maka media permainan tradisional dakon instruksi anak tunagrahitasangat valid untuk digunakan. (2) Media permainan tradisional dakon instruksi anak tunagrahitisiswa SLB Bhakti Pemuda dan siswa SLB-C Putera Asih Kota Kediri dari angket respon guru diperoleh presentase 80% masuk dalam kriteria sangat valid dan layak digunakan. (3) Media permainan tradisional dakon instruksi anak tunagrahitaberhasil melakukan gerakan dalam kartu instruksi tersebut dengan baik dan mudah dilakukan oleh anak tunagrahita yang di pandu langsung oleh ahli dalam bidang tunagrahita.

DAFTAR RUJUKAN

- Allsabab., M. Akbar Husein, & Harmono., S. (2022). Survey of Gross Motor Skills on Students of State Elementary School 2 Mojoroto, Kediri City. *Competitor : Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga*, 14(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26858/cjpkko.v14i2.35508>
- 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.
- Fad Aisyah. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (edisi pert). cerdas interaktif penebar swadaya grup.
- Mohammad Efendi. (2006). *Pengantar psikopedagogik anak berkelainan*. bumi aksara.
- Mumpuniarti. (2007). *Pembelajaran Akademik Bagi Tunagrahita*. FIP UNY.
- Mutiah Diana. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini* (edisi kedua). jakarta kencana.
- Pradana FGA. (2018). Article. *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION*



(*JOSSAE*, 3(2)).

Wulandari, D. R. (2016). Strategi Pengembangan Perilaku Adaptif Anak Tunagrahita Melalui Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 12(1), 51–66.

Yani Meimulyani dan Asep Tiswara. (2013). *Pendidikan Jasmani Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus* (edisi pert). Luxima Metro Media.

Yudha M. Saputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. departemen pendidikan nasional.