

PENGARUH PEMBELAJARAN LOKOMOTOR TERHADAP KEMAMP...

By: Dian Ariandy

As of: Jan 5, 2026 11:11:57 AM
14,408 words - 290 matches - 226 sources

Similarity Index

29%

Mode: Similarity Report ▼

paper text:

BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Upaya **pendidikan** dipahami sebagai **sebuah** langkah strategis **yang** disusun secara sistematis **untuk**

163

mengoptimalkan beragam kapabilitas peserta didik. Proses

ini tidak hanya menitikberatkan **pada aspek kognitif** semata, namun **juga mencakup**

191

penguatan sisi emosional, fisik, interaksi sosial, serta integritas moral individu secara integratif. Arifin (2017), menjelaskan bahwa “pendidikan adalah sarana untuk mentransfer nilai, norma, dan budaya masyarakat agar siswa mampu beradaptasi dengan lingkungannya serta berperan aktif dalam kehidupan sosial”. Dalam konteks

ini, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan **pengetahuan** semata, **tetapi juga** menekankan pembentukan **sikap**

174

, nilai, dan keterampilan hidup yang seimbang antara tubuh dan pikiran. Salah satu bentuk implementasi pendidikan yang menekankan keseimbangan antara perkembangan jasmani dan rohani tersebut diwujudkan

melalui pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang

24

memanfaatkan

aktivitas fisik, permainan, dan olahraga sebagai sarana **untuk mengembangkan** aspek fisik, **motorik**

206

, kognitif, sosial, dan emosional siswa secara menyeluruh. Sejalan dengan pendapat Husdarta (2018), “

pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan **aktivitas** fisik sebagai sarana **untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, sikap sportif, serta** nilai-nilai moral **dan**

16

sosial siswa". 1

Melalui proses pembelajaran **yang terencana dan sistematis**

138

, pendidikan jasmani bertujuan membentuk kebugaran jasmani, keterampilan gerak, sikap sportif, disiplin, serta kebiasaan hidup aktif dan sehat. Dalam pelaksanaannya, pendidikan jasmani perlu disesuaikan dengan karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan setiap

siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal

104

, termasuk bagi siswa berkebutuhan khusus

yaitu siswa tunagrahita. Siswa tunagrahita merupakan **siswa yang** memiliki keterbatasan dalam

131

fungsi intelektual yang berada di bawah rata-rata , disertai **dengan** keterbatasan dalam **kemampuan** adaptif, **seperti**

158

keterampilan sosial, komunikasi, dan kemandirian dalam kehidupan sehari-hari. Keterbatasan tersebut berdampak pada berbagai aspek perkembangan siswa, termasuk perkembangan fisik dan motorik. Rahmawati & Kurniawati (2019), menjelaskan bahwa "siswa tunagrahita memiliki kecepatan belajar yang lebih lambat dibandingkan siswa normal pada umumnya, sehingga pembelajaran harus dilakukan secara konkret, berulang, dan fungsional agar siswa mampu memahami materi secara optimal".

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi siswa tunagrahita adalah **kemampuan motorik kasar**

93

Kemampuan motorik kasar berkaitan **dengan** penggunaan **otot-otot besar** dalam melakukan aktivitas gerak, seperti

17

berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, menjaga keseimbangan, serta mengoordinasikan gerakan tubuh secara menyeluruh.

Kemampuan motorik kasar **memiliki peran yang sangat penting dalam**

11

menunjang kemandirian siswa tunagrahita, karena hampir seluruh aktivitas kehidupan sehari-hari membutuhkan keterampilan motorik kasar yang baik. Menurut Pratiwi & Hidayat (2020), menyatakan bahwa “pengembangan kemampuan motorik pada siswa tunagrahita perlu dilakukan melalui aktivitas fisik yang dimodifikasi, sederhana, dan menyenangkan agar siswa mampu meningkatkan kekuatan, keseimbangan, koordinasi, serta kemandirian dalam kehidupan sehari-hari”. Siswa dengan

kemampuan motorik kasar **yang kurang** optimal **akan** mengalami **kesulitan dalam** melakukan

35

aktivitas sederhana, seperti berpindah tempat, mengikuti kegiatan bermain, maupun berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Namun pada kenyataannya, perkembangan motorik kasar siswa tunagrahita sering kali mengalami keterlambatan dibandingkan dengan siswa normal seusianya. Sejalan dengan pendapat Hidayat (2021), yang

menyatakan bahwa “kemampuan motorik kasar anak

14

tunagrahita umumnya berada di bawah anak normal seusianya, sehingga memerlukan stimulasi yang lebih intensif dan terarah sejak dini”. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fungsi saraf, lemahnya koordinasi otot, serta kurangnya kesempatan dan stimulasi gerak yang sesuai. Selain itu, proses pembelajaran di sekolah sering kali belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa tunagrahita, terutama dalam pemilihan metode, media, dan aktivitas pembelajaran yang mampu merangsang gerak aktif siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan **awal yang dilakukan di** SLB PGRI **Kecamatan** Puncu **Kabupaten** Kediri, **khususnya**

170

pada siswa kelas I tunagrahita, ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar siswa masih tergolong rendah. Keinginan dan semangat belajar siswa saat mengikuti mata pelajaran penjasokes tidak muncul begitu saja. Perasaan senang

(minat) dan adanya tujuan tertentu (motivasi) merupakan motor penggerak utama bagi pelajar untuk berpartisipasi dalam setiap sesi latihan fisikdasar seperti berjalan lurus tanpa kehilangan keseimbangan, melompat dengan kedua kaki secara bersamaan, mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki, serta kurang aktif dan cepat lelah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik. Sebagian siswa juga menunjukkan kurangnya

minat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani

33

adaptif, sehingga aktivitas gerak yang dilakukan menjadi kurang maksimal. Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode konvensional dan kurang variatif. Guru lebih sering memberikan instruksi secara verbal tanpa didukung media dan permainan

yang menarik, sehingga siswa mudah merasa bosan dan

90

pasif. Padahal, siswa tunagrahita kelas I berada pada tahap perkembangan awal yang sangat membutuhkan pembelajaran berbasis bermain, konkret, dan melibatkan aktivitas fisik secara langsung. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian Rahayu & Prakoso (2019), yang menyebutkan bahwa “rendahnya aktivitas gerak dalam pembelajaran menyebabkan kemampuan motorik siswa berkebutuhan khusus tidak berkembang secara optimal”. Penelitian lain yang dilakukan Yuliana & Fitriani (2020), menegaskan bahwa “pembelajaran pasif kurang sesuai dengan karakteristik belajar siswa tunagrahita, yang lebih efektif belajar melalui aktivitas langsung dan pengalaman nyata”.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif , kreatif, dan

147

sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita.

Pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita

82

adalah melalui modifikasi permainan edukatif. Permainan yang dimodifikasi dapat disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, serta tingkat perkembangan siswa, sehingga siswa dapat bergerak secara aktif tanpa merasa tertekan. Penelitian oleh Hapsari & Lestari (2021), menunjukkan bahwa “permainan yang dimodifikasi dapat meningkatkan aktivitas gerak dan koordinasi tubuh siswa berkebutuhan khusus secara signifikan, karena permainan memberikan kesempatan siswa untuk bergerak secara alami tanpa tekanan”. Melalui permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, menyalurkan energi, serta mengembangkan kemampuan motorik kasar secara alami

dan menyenangkan. Salah satu bentuk permainan yang dapat dimodifikasi **adalah**

190

permainan puzzle. Permainan puzzle

merupakan salah satu media edukatif **yang memiliki potensi** besar **untuk dikembangkan**

76

dalam pembelajaran siswa tunagrahita. Puzzle pada dasarnya dapat melatih konsentrasi, ketelitian, serta koordinasi mata dan tangan. Namun, apabila puzzle dimodifikasi dengan melibatkan aktivitas gerak tubuh, maka permainan ini juga

dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar . Modifikasi **permainan**

196

Puzzle X GAWAN (Gambar Hewan) dirancang dengan mengombinasikan kegiatan menyusun puzzle dengan aktivitas fisik seperti berjalan menuju tempat puzzle, mengambil dan membawa potongan puzzle, menyusun puzzle dengan posisi tubuh tertentu,

serta berpindah tempat secara berulang. **Aktivitas ini secara langsung**

203

melatih kekuatan otot, keseimbangan, dan koordinasi gerak siswa. Penggunaan gambar hewan dalam permainan puzzle juga memiliki nilai edukatif yang tinggi bagi siswa kelas I tunagrahita. Gambar hewan bersifat konkret, menarik, dan mudah dikenali oleh

siswa, sehingga dapat meningkatkan minat **dan** perhatian **siswa dalam** mengikuti **pembelajaran. Selain itu** , pengenalan gambar hewan **dapat**

26

dikaitkan dengan pembelajaran tematik serta pengenalan lingkungan sekitar siswa. Penelitian oleh Nuraini, & Setiawan (2022), menyatakan bahwa “penggunaan media visual konkret seperti gambar hewan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa tunagrahita dalam proses pembelajaran”. Dengan demikian, permainan ini

tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran

115

terpadu yang sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita. Melalui modifikasi permainan Puzzle X GAWAN (Gambar Hewan), siswa tidak hanya diarahkan untuk menyusun potongan gambar secara visual, tetapi juga dilibatkan secara

aktif dalam berbagai aktivitas gerak yang menuntut keterlibatan motorik kasar. Setiap tahapan permainan dirancang agar siswa melakukan gerakan berpindah tempat, membungkuk, mengangkat, berjalan, serta menyesuaikan posisi tubuh saat mengambil dan menyusun potongan puzzle. Aktivitas tersebut melatih koordinasi antara anggota tubuh, keseimbangan, kekuatan otot besar, serta kemampuan mengontrol gerakan secara bertahap dan terarah. Dengan keterlibatan aktif siswa dalam permainan, diharapkan kemampuan motorik kasar siswa kelas I tunagrahita dapat meningkat secara signifikan. Berdasarkan uraian temuan ini menegaskan tingkat kemahiran koordinasi fisik siswa kelas satu tunagrahita. Dapat ditarik benang merah bahwa kecakapan mereka dalam menggerakkan seluruh anggota tubuh telah mencapai kriteria yang diharapkan dalam kurikulum pendidikan jasmani.tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri masih perlu ditingkatkan melalui

pembelajaran yang inovatif **dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu** , peneliti **memandang perlu** untuk **melakukan penelitian** 133

dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Modifikasi **Permainan** 126

Puzzle X GAWAN (Gambar Hewan)

pada Siswa Kelas I Tunagrahita **di SLB** 84

PGRI Kecamatan Puncu

Kabupaten Kediri”. B. Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang penelitian **diatas** , 76
perumusan **masalah**

merupakan hal penting untuk memperoleh hasil dari suatu penelitian, penelitian ini berupaya menjawab tantangan terkait fenomena tersebut melalui perumusan masalah mendasar sebagai berikut: 1. Bagaimanakah gambaran capaian kompetensi gerak fundamental (motorik kasar) pada anak didik di tahun pertama siswa tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri? 2. Bagaimana proses pelaksanaan modifikasi permainan puzzle x GAWAN (Gambar Hewan) dalam pembelajaran

untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada siswa kelas I **tunagrahita di SLB** 96

PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri? 3. Bagaimana efektivitas modifikasi permainan puzzle x GAWAN (Gambar Hewan) dalam pembelajaran

untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada siswa kelas I tunagrahita di SLB

96

PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri? C.

Tujuan Penelitian Sesuai dengan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: 1 . Penelitian ini diarahkan untuk melakukan asesmen terhadap

132

kualitas fungsi lokomotor

siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten

20

Kediri. 2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan modifikasi permainan puzzle x GAWAN (Gambar Hewan) dalam pembelajaran

untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada siswa kelas I tunagrahita di SLB

96

PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. 3. Untuk mengetahui efektivitas modifikasi permainan puzzle x GAWAN (Gambar Hewan) dalam pembelajaran

untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada siswa kelas I tunagrahita di SLB

96

PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri.

D. Manfaat Penelitian Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan terutama

141

pada pendidikan anak berkebutuhan khusus. Adapun

manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut: 1. Secara Teoritis Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan

119

husus, khususnya mengenai strategi pembelajaran yang efektif untuk siswa tunagrahita. Hasil penelitian dapat memperkuat konsep bahwa permainan edukatif yang dimodifikasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik kasar siswa.

2. Secara Praktis a. Bagi siswa , diharapkan **dapat** membantu **siswa** kelas I tunagrahita **187**
dalam

meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui aktivitas pembelajaran yang terstruktur, mengenal berbagai bentuk dan warna sebagai dasar perkembangan kognitif, serta melatih

koordinasi mata dan tangan yang berperan **penting dalam** mendukung keterampilan **30**
motorik

. b. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan alternatif

metode pembelajaran yang menyenangkan dan **interaktif yang dapat** diterapkan **di kelas,** **46**
sehingga

mampu meningkatkan konsentrasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa tunagrahita terhadap materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kemampuan perkembangan yang dimilikinya. c. Bagi institusi sekolah, hasil riset ini diproyeksikan sebagai basis rujukan strategis dalam merancang kurikulum serta kegiatan belajar mengajar yang lebih inklusif, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa berkebutuhan khusus, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa. d.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian **180**

lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran siswa berkebutuhan khusus, khususnya siswa tunagrahita, guna memperkaya kajian ilmiah serta mendukung inovasi

pembelajaran yang efektif , adaptif, **dan sesuai dengan karakteristik siswa** **127**

BAB II LANDASAN TEORI A. Kajian Teori 1 . Hakikat Siswa Tunagrahita a . Pengertian siswa tunagrahita Siswa

53

tunagrahita adalah siswa yang memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual dan kemampuan adaptif

32

sehingga mengalami hambatan dalam proses belajar, penyesuaian diri, serta pelaksanaan aktivitas kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan siswa seusianya. Menurut Atmaja (2019), "siswa

tunagrahita merupakan siswa yang mempunyai hambatan dalam intelegensi dimana kondisi kecerdasannya yang jauh di bawah rata-rata yang dapat terlihat dari ketidakcakapan dalam komunikasi sosial. Karena keterbatasan kecerdasan yang dimiliki , siswa dengan keterbelakangan mental menjadi sebutan bagi siswa tunagrahita

73

". Kondisi Hal ini mulai terlihat ketika anak memasuki periode pertumbuhan aktif, yang mencakup pematangan berbagai aspek motorik maupun emosional, yaitu sebelum usia 18 tahun, sehingga berdampak langsung terhadap proses belajar dan perkembangan akademik maupun nonakademik siswa di lingkungan sekolah. Keterbatasan intelektual pada siswa tunagrahita menyebabkan mereka mengalami hambatan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, berpikir logis, serta memecahkan masalah secara mandiri. Dalam konteks pembelajaran, siswa tunagrahita umumnya memiliki daya ingat jangka pendek yang terbatas, kecepatan belajar yang lebih lambat, serta membutuhkan pengulangan materi secara konsisten agar dapat memahami dan menguasai keterampilan tertentu. Mangunsong (2019), menjelaskan bahwa "tunagrahita adalah kondisi ketidakmampuan intelektual

yang ditandai dengan fungsi intelektual yang berada secara signifikan di bawah rata-rata

87

serta keterbatasan fungsi adaptif, sehingga individu memerlukan layanan pendidikan khusus dan dukungan lingkungan yang terstruktur". Oleh karena itu, proses pembelajaran bagi siswa tunagrahita harus dirancang secara khusus dengan pendekatan yang konkret, sederhana, bertahap, dan kontekstual sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan individual siswa. Dalam sistem pendidikan, siswa tunagrahita termasuk dalam kategori Individu dengan hambatan perkembangan tertentu yang membutuhkan pendekatan pedagogis khusus agar dapat mengikuti proses pembelajaran secara adaptif yang berhak Mengakses program pembelajaran adaptif yang telah didesain khusus agar sejalan dengan bakat, minat, maupun kapasitas personal peserta didik.dan potensi yang dimilikinya. Layanan pendidikan tersebut dapat diberikan melalui sekolah luar biasa (SLB) maupun satuan pendidikan inklusif dengan penyesuaian kurikulum, metode pembelajaran, serta sistem evaluasi.

Sejalan dengan pendapat Sunardi & Sunaryo (2017), yang menyatakan bahwa

18

“siswa tunagrahita membutuhkan layanan pendidikan yang dirancang secara individual melalui program pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung, latihan berulang, serta penggunaan

media pembelajaran yang menarik dan bermakna untuk membantu siswa memahami materi

217

”. Dengan dukungan pendidikan yang tepat, siswa tunagrahita diharapkan mampu mengembangkan kemampuan akademik dasar, keterampilan sosial, serta kemampuan motorik dan kemandirian sehingga dapat berfungsi secara optimal dalam kehidupan bermasyarakat. b. Klasifikasi siswa

tunagrahita Klasifikasi pada siswa penyandang tunagrahita perlu dilakukan dan memiliki peranan penting karena akan mempermudah guru dalam menyusun program serta pelaksanaan layanan pendidikan yang akan dilakukan . Pengelompokkan siswa penyandang tunagrahita

4

pada umumnya didasarkan pada taraf intelegensinya, yang terdiri dari keterbelakangan ringan, sedang , berat, dan sangat berat

70

American Association on Mental Defficiency (AAMD) mengklasifikasikan ketunagrahitaan kedalam beberapa tingkatan sebagai berikut: 1) Tunagrahita ringan (mild

145

intellectual disability) Siswa tunagrahita ringan merupakan siswa yang diklasifikasikan memiliki tingkat kecerdasan IQ sekitar 50-70. Pada klasifikasikan ini, siswa masih mampu mengembangkan kemampuan akademik dasar seperti

membaca, menulis, dan berhitung sederhana dengan bantuan metode pembelajaran khusus dan

71

pengulangan.

Dalam kehidupan sehari-hari, mereka relatif mandiri

71

, mampu berkomunikasi dengan baik, serta dapat dilatih keterampilan sosial dan vokasional sederhana. Siswa

tunagrahita ringan umumnya dapat mengikuti pendidikan di sekolah luar biasa (SLB

83

) atau sekolah inklusif dengan dukungan layanan yang lebih khusus. 2) Tunagrahita sedang (moderate intellectual disability) Siswa tunagrahita sedang merupakan siswa yang diklasifikasikan Memiliki profil kognitif dengan indeks kecerdasan yang berada pada rentang angka standar tertentu sekitar 35-49. Kemampuan akademik siswa pada klasifikasi ini terbatas, sehingga pembelajaran lebih difokuskan pada keterampilan fungsional, seperti perawatan diri, komunikasi sederhana, serta aktivitas kehidupan sehari-hari. Siswa membutuhkan bimbingan dan pengawasan secara rutin, namun masih dapat dilatih untuk melakukan pekerjaan sederhana dengan arahan yang konsisten. 3) Tunagrahita berat (severe intellectual disability) Siswa tunagrahita berat merupakan siswa yang diklasifikasikan memiliki tingkat kecerdasan IQ sekitar 20-34. Pada klasifikasi ini, kemampuan berpikir, berbahasa, dan sosial sangat terbatas. Siswa memerlukan bantuan intensif dalam hampir seluruh aktivitas sehari-hari, termasuk makan, berpakaian, dan menjaga kebersihan diri. Program pendidikan lebih menekankan pada pengembangan kemampuan motorik dasar, komunikasi nonverbal, serta pembiasaan perilaku adaptif. 4) Tunagrahita sangat berat (profound intellectual disability) Siswa tunagrahita sangat berat merupakan siswa yang diklasifikasikan memiliki tingkat kecerdasan IQ di bawah 20. Kondisi ini

ditandai dengan keterbatasan yang sangat signifikan pada fungsi intelektual dan adaptif

87

. Siswa memerlukan perawatan dan pendampingan penuh sepanjang hidupnya. Pendidikan difokuskan pada stimulasi sensori, pengembangan respon dasar, serta peningkatan kualitas hidup melalui layanan terapi dan perawatan khusus. c. Karakteristik siswa tunagrahita Siswa

penyandang tunagrahita memiliki karakteristik yang beraneka ragam. Hal ini menjadi tantangan bagi

4

guru dalam menghadapi siswa yang memiliki kebutuhan khusus seperti halnya tunagrahita.

Karakteristik siswa penyandang tunagrahita secara umum memiliki keterbatasan intelegensi, keterbatasan sosial, serta keterbatasan fungsi-fungsi mental lainnya . Siswa tunagrahita memerlukan waktu yang lama untuk menyelesaikan reaksi pada

situasi baru dan mereka memiliki keterbatasan penguasaan bahasa. Keterbatasan ini bukan

4

termasuk kerusakan artikulasi, melainkan pusat pengolahan kata pada siswa tunagrahita

cenderung tidak berfungsi sebagaimana mestinya

Karakteristik siswa tunagrahita dapat dijelaskan **sebagai berikut: 1**) Karakteristik kognitif
Siswa tunagrahita

18

menunjukkan

kemampuan intelektual di bawah rata-rata, yang ditandai dengan lambatnya proses berpikir
dan kesulitan dalam

152

memahami konsep-konsep abstrak. Mereka lebih mudah memahami materi yang bersifat konkret, nyata, dan langsung dapat diamati. Daya ingat siswa tunagrahita cenderung lemah, terutama dalam mengingat informasi jangka panjang, sehingga membutuhkan pengulangan secara terus-menerus. Selain itu, kemampuan pemecahan masalah dan penalaran logis masih terbatas, sehingga siswa sering mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran akademik yang kompleks. 2) Karakteristik bahasa dan komunikasi Dari aspek bahasa, siswa tunagrahita umumnya mengalami keterlambatan dalam perkembangan berbicara dan berbahasa. Kosakata yang dimiliki relatif terbatas dan struktur kalimat yang digunakan sederhana. Dalam berkomunikasi, mereka sering mengalami kesulitan untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan kebutuhan secara jelas. Pemahaman terhadap instruksi verbal yang panjang juga rendah, sehingga guru perlu menggunakan bahasa yang sederhana, singkat, dan disertai contoh konkret atau bantuan visual. 3) Karakteristik motorik Kapasitas fisik dan ketangkasan gerak yang dimiliki siswa sebagai hasil dari kematangan sistem saraf dan perkembangan otot tunagrahita, Meliputi dimensi ketangkasan gerak tubuh secara menyeluruh, baik dalam melakukan gerakan-gerakan fisik yang kuat maupun aktivitas yang menuntut kecermatan halus, cenderung berkembang lebih lambat dibandingkan anak seusianya. Koordinasi gerak, keseimbangan, kekuatan otot, serta ketepatan gerakan sering kali belum optimal. Dalam aktivitas pendidikan jasmani, siswa tunagrahita membutuhkan bimbingan intensif, latihan bertahap, serta modifikasi alat agar mereka mampu mengikuti kegiatan dengan aman dan menyenangkan. 4) Karakteristik sosial dan emosional Pada aspek sosial dan emosional, siswa tunagrahita umumnya mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Mereka cenderung

bergantung pada orang lain , kurang **percaya diri, dan**

55

memiliki kemampuan penyesuaian sosial yang terbatas. Pengendalian emosi juga belum stabil, sehingga siswa mudah merasa frustrasi, marah, atau menarik diri ketika menghadapi tugas yang dirasa sulit. Namun demikian, dengan pendekatan yang tepat dan lingkungan yang suportif, siswa tunagrahita dapat dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosial secara bertahap. 5) Karakteristik perilaku dan konsentrasi Siswa tunagrahita memiliki rentang

konsentrasi yang relatif pendek dan mudah terdistraksi oleh rangsangan di sekitarnya. Mereka membutuhkan pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan melibatkan aktivitas langsung agar tetap fokus. Perilaku belajar siswa tunagrahita juga cenderung meniru, sehingga keteladanan dari guru sangat berpengaruh dalam membentuk sikap dan kebiasaan positif. 6) Karakteristik kemandirian Dalam kehidupan sehari-hari, tingkat kemandirian siswa tunagrahita masih terbatas. Mereka memerlukan latihan khusus dalam melakukan aktivitas perawatan diri, seperti berpakaian, makan, dan menjaga kebersihan diri. Pembiasaan yang dilakukan secara konsisten dan bertahap sangat penting untuk meningkatkan kemampuan adaptif dan kemandirian siswa tunagrahita. Pemahaman yang komprehensif terhadap karakteristik tersebut menjadi dasar penting bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran, metode, media, serta evaluasi

yang sesuai dengan kebutuhan siswa tunagrahita . Pembelajaran yang

225

bersifat konkret, aktif, dan menyenangkan, akan membantu siswa tunagrahita mencapai perkembangan optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya. d. Faktor penyebab siswa tunagrahita Menurut Nuryati (2022),

penyebab terjadinya tunagrahita pada siswa dapat disebabkan oleh masalah yang terjadi pada

73

siswa sebelum siswa tersebut berusia 18 tahun atau bahkan sebelum lahir. Masalah-masalah tersebut antara lain: 1) Faktor genetik

(keturunan) Hal ini merupakan dampak dari karakteristik biologis yang diturunkan, yang mana kode genetik dari orang tua membawa sifat-sifat tertentu yang memengaruhi perkembangan anak, seperti sindrom Down, sindrom Fragile X, dan kelainan kromosom lainnya. Kelainan ini menyebabkan gangguan pada perkembangan struktur dan fungsi otak sehingga berdampak pada kemampuan intelektual dan adaptif siswa. 2) Faktor prenatal (sebelum kelahiran) Gangguan yang terjadi selama masa kehamilan berperan besar terhadap terjadinya tunagrahita, antara lain infeksi pada ibu hamil, kekurangan gizi, konsumsi alkohol dan obat-obatan terlarang, paparan radiasi,

serta usia ibu yang terlalu muda atau terlalu tua saat hamil

161

. 3) Faktor perinatal (saat proses kelahiran) Masalah yang terjadi pada saat persalinan juga dapat menjadi salah satu penyebab terjadinya tunagrahita. Kondisi tersebut meliputi kekurangan oksigen, kelahiran prematur, berat badan lahir rendah, serta

proses persalinan yang berlangsung lama atau disertai dengan trauma kelahiran, yang

74

dapat mengganggu perkembangan fungsi otak. 4) Faktor postnatal (setelah kelahiran) Setelah lahir, siswa dapat mengalami gangguan perkembangan intelektual akibat penyakit atau cedera, seperti infeksi otak, cedera kepala, kejang berkepanjangan, serta kekurangan gizi berat pada masa awal pertumbuhan. 5) Faktor lingkungan dan psikososial Lingkungan yang kurang mendukung, seperti kurangnya stimulasi belajar, pola asuh yang tidak tepat, penelantaran siswa, serta kondisi sosial ekonomi yang rendah dapat menghambat perkembangan intelektual dan kemampuan adaptif siswa, terutama pada masa usia dini. 6) Faktor metabolik dan gizi Gangguan metabolisme seperti fenilketonuria (PKU) serta kekurangan yodium dan zat gizi penting lainnya dapat menyebabkan gangguan perkembangan otak yang berujung pada tunagrahita apabila tidak ditangani sejak dini. 7) Faktor penyebab yang tidak diketahui Pada beberapa kasus, penyebab tunagrahita tidak dapat diidentifikasi secara pasti meskipun telah dilakukan pemeriksaan medis dan psikologis secara menyeluruh.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani a. Pengertian pendidikan jasmani

Mata pelajaran Pendidikan

22

jasmani yang menjadi bagian integral dari sistem

kurikulum sekolah masa kini memiliki orientasi yang jelas. Fokus utamanya tidak lain adalah memberikan dukungan bagi

siswa meningkatkan derajat kesegaran jasmani, keterampilan gerak, dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, pematangan sikap yang diimplementasikan dalam berbagai aktivitas jasmani

77

(Qoulbi & Alnedral, 2020). Berdasarkan perspektif yang dikemukakan oleh Surahni (2017), aktivitas jasmani di sekolah diposisikan sebagai instrumen krusial dalam membentuk integritas personal siswa.

Melalui nilai-nilai intrinsik seperti semangat sportivitas, integritas kejujuran

1

, serta kepatuhan pada aturan, pendidikan jasmani berperan dalam menginternalisasi fondasi moral dan etika perilaku yang kokoh., dan percaya diri". Sedangkan menurut Pahlawandari (2020), mengatakan bahwa Melalui pendekatan yang terstruktur, pendidikan jasmani berperan dalam meningkatkan derajat kebugaran sekaligus mengasah keterampilan gerak individu. Orientasi dari pembelajaran ini mencakup pembentukan karakter sportif dan penguatan literasi fisik, sehingga siswa tidak hanya terampil secara jasmani tetapi juga memiliki perilaku hidup sehat yang berkelanjutan. Widiyatmoko & Hudah (2017), Pendidikan jasmani dipahami sebagai instrumen edukatif yang memanfaatkan aktivitas fisik terstruktur untuk memacu pertumbuhan individu secara komprehensif, mencakup aspek biologis, saraf, persepsi, pola pikir, hingga stabilitas emosi dalam koridor sistem pendidikan formal. Dalam praktiknya, mata pelajaran ini memegang peranan kunci dalam menyinergikan perkembangan jasmani dan kesehatan mental peserta didik. Oleh sebab itu, orientasi utamanya tidak hanya terbatas pada penguatan raga, melainkan juga mencakup pemeliharaan kesehatan holistik, pembentukan karakter, serta pengasahan intelektual. Diperlukan konsistensi kebijakan agar setiap

aktivitas fisik tetap terintegrasi dalam kesatuan tujuan pendidikan nasional. Apabila dievaluasi melalui orientasi tujuannya, aktivitas fisik di sekolah telah memberikan kontribusi signifikan terhadap transformasi citra diri siswa dalam berinteraksi dengan realitas sosial. Hal ini mengukuhkan posisi pendidikan jasmani sebagai disiplin ilmu yang krusial. Meski secara visual didominasi oleh aktivitas fisik, pada prinsipnya aspek mental dan raga mendapatkan porsi perhatian yang seimbang. Lebih jauh lagi, fungsi olahraga dalam lingkungan sekolah tidak sekadar melatih ketangkasan atletik, melainkan juga mengintegrasikan koordinasi yang harmonis antara stabilitas emosi, mentalitas, serta keseluruhan pola gerak individu..

b. Ruang lingkup dalam **pendidikan jasmani Ruang lingkup** dalam **pendidikan jasmani**

13

pada umumnya ada tiga, yaitu : 1) **Ranah kognitif** Ranah kognitif mencakup **segala**

1

bentuk pengolahan informasi di dalam otak yang terbagi ke dalam lima jenjang perkembangan: pengenalan data, penafsiran makna, penggunaan konsep di lapangan, penguraian komponen (analisis), serta penyimpulan nilai atau evaluasi. Esensi dari domain ini terletak pada kemampuan individu dalam menalar dan mencari solusi atas berbagai kendala. Dalam pembelajaran olahraga, aspek kognitif memegang peran penting dalam membantu siswa memahami mengapa suatu gerakan dilakukan (landasan ilmiah) dan bagaimana pola gerak tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari demi kebugaran jangka panjang. 2. Ranah psikomotor Ranah psikomotor merupakan domain yang mengevaluasi kompetensi gerak serta kecakapan anak dalam bertindak setelah mereka menyerap materi edukasi tertentu. Aktivitas

yang melibatkan koordinasi **otot besar dan kecil**

43

—seperti meloncat, memukul, atau berlari—menjadi inti dari ranah ini. Dalam perkembangannya, keterampilan motorik ini dapat diklasifikasikan ke dalam lima tingkatan utama: meniru gerakan model, mempraktikkan instruksi secara mandiri, mengasah akurasi, mengoordinasikan gerakan yang kompleks, hingga akhirnya mencapai tahap kemahiran gerak yang bersifat otomatis dan spontan.. 2)

Ranah afektif Domain **afektif mencakup** pengembangan **watak** yang meliputi **perasaan,** **sikap, dan** sistem **nilai**

49

yang dianut peserta didik. Pendidikan jasmani menjadi sarana strategis untuk menginternalisasi norma sosial, mulai dari kepatuhan terhadap regulasi bersama hingga pengembangan jiwa korsa. Di sini, siswa dilatih untuk memberikan perlindungan dan bantuan kepada sesama, serta memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan yang konstruktif. Tak kalah penting, ranah fisik hadir sebagai elemen yang berkaitan langsung dengan performa biologis organ tubuh.

Secara komprehensif, evaluasi hasil belajar harus mampu memotret kemajuan siswa pada keempat ranah tersebut untuk mendapatkan gambaran kompetensi yang utuh. Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani Pelaksanaan kurikulum aktivitas fisik di sekolah selama ini menuntut adanya evaluasi mendalam mengenai relevansinya terhadap standar pencapaian yang ideal. Pertanyaan fundamental yang muncul adalah sejauh mana praktik tersebut telah menyelaraskan diri dengan kriteria pendidikan jasmani

yang telah digariskan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP

186

) sebagai acuan mutu nasional. sebagai berikut: 1) Meningkatkan kemandirian dalam tata kelola kesehatan pribadi guna menunjang pemeliharaan stamina serta gaya hidup berkualitas. Upaya ini ditempuh melalui berbagai rangkaian stimulasi gerak dan program olahraga yang telah dipilih. 2) Mendorong akselerasi pertumbuhan biologis sekaligus memperkuat stabilitas kondisi mental secara simultan melalui pendekatan yang holistik. 3) Memperkuat fondasi ketangkasan gerak dan kemahiran fungsional siswa agar mampu mengeksekusi gerakan dasar secara lebih presisi dan terkoordinasi.

4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung

79

didalam pendidikan jasmani. 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis. 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. 7

) Membangun pemahaman komprehensif mengenai relevansi antara aktivitas jasmani di lingkungan sehat dengan optimalisasi pertumbuhan tubuh secara paripurna. Pengetahuan ini diposisikan sebagai pedoman untuk mewujudkan profil individu yang bugar, terampil, serta memiliki integritas moral yang tecermin melalui sikap ksatria dalam setiap kompetisi

Secara garis besar tujuan pendidikan jasmani

1

terdiri atas empat ranah yaitu (1) jasmani, (2) psikomotor, (3) afektif, (4) kognitif. Dari beberapa teori yang dikemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang penting, dilihat dari tujuannya, maka dalam pelaksanaan aktivitas fisik dan mental sama-sama diutamakan walaupun aktivitas fisik akan tampak lebih dominan. Dalam pelaksanaan, pendidikan jasmani memiliki tujuan dan fungsi tidak hanya menumbuh kembangkan peserta didik dari aspek fisik saja, namun juga menumbuh aspek-aspek yang lain seperti psikomotor, afektif, dan kognitif secara menyeluruh, selaras, dan seimbang. C. Faktor yang mendukung pembelajaran pendidikan jasmani Sanjaya (2013), menyatakan bahwa "terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran, diantaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat, media yang tersedia, serta lingkungan".

1

Menurut Pahlawandari (2020), **pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar dengan ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian. Berikut adalah uraian dari beberapa faktor yang disebutkan : 1)**

Guru Dalam pengertian yang sederhana guru adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa, guru juga dapat diartikan sebagai semua yang berwenang dan bertanggungjawab terhadap siswa, baik secara individual maupun secara klasikal, di sekolah maupun di luar sekolah. Guru harus dapat menjadi teladan bagi para siswanya baik di sekolah maupun di luar sekolah. Guru juga merupakan panutan bagi siswanya sehingga tingkah laku guru akan sangat menentukan keberhasilan dalam menyampaikan bahan ajar kepada

siswa. Dalam hierarki sekolah, guru pendidikan jasmani memegang peranan strategis yang menuntut penguasaan kompetensi pedagogik serta kepribadian yang tangguh. Keahlian spesifik yang dimiliki menjadi kunci dalam menyelenggarakan pembelajaran yang

tidak hanya berorientasi pada hasil (efektif), tetapi juga pada ketepatan proses

76

(efisien). Hal ini mencakup kemampuan guru dalam menyinkronkan pendekatan instruksional dengan tujuan kurikuler guna memastikan setiap aktivitas fisik memberikan dampak edukatif yang maksimal..

Guru yang efektif dan efisien harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut: a) Guru tidak mudah marah b) Guru memberi penghargaan bagi siswa yang berhasil c) Guru mengkondisikan agar siswa berperilaku yang mantap d) Mengatur pengelolaan kelas hemat waktu e) Kelas teratur dengan tertib f) Kegiatan bersifat akademis g) Guru kreatif sedang siswa harus aktif dan kreatif h

9

) Tugas siswa terawasi 2) Siswa Merujuk pada payung hukum Sistem Pendidikan Nasional melalui UU RI No.

20 Tahun 2003, peserta didik didefinisikan sebagai elemen **masyarakat yang** secara aktif berupaya **meningkatkan potensi diri melalui**

151

berbagai lintasan serta tingkatan pendidikan yang tersedia. Secara substansial, siswa dipandang sebagai individu dalam fase perkembangan menuju kedewasaan yang memerlukan arahan dan pendampingan dari pendidik. Bimbingan ini krusial agar mereka mampu mengemban amanah sebagai hamba Tuhan, warga negara yang berintegritas, serta pribadi yang mandiri dalam tatanan sosial. Dalam ekosistem olahraga sekolah, kehadiran siswa merupakan prasyarat mutlak; tanpa mereka, dinamika instruksional tidak mungkin dapat terwujud

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani tanpa adanya siswa maka proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan terjadi. Siswa merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk menentukan apakah suatu pembelajaran pendidikan jasmani tersebut berjalan dengan sukses atau pembelajaran tersebut gagal. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi terhadap pembelajaran pendidikan jasmani akan membantu kelancaran dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani . 3) Kurikulum Kurikulum

1

berfungsi sebagai panduan sistematis dalam membentuk karakter individu sesuai dengan tujuan nasional. Merujuk pada pemikiran Oktapiani (2019), kurikulum memiliki cakupan makna yang luas, mulai dari rencana pembelajaran hingga pengalaman belajar nyata di berbagai jenjang kelas. Sebagai sebuah bidang studi, kurikulum juga mengeksplorasi integrasi antara disiplin akademik dengan praktik lapangan. Lebih lanjut, Nasution (2017) menekankan bahwa kurikulum mencakup seluruh ekosistem sekolah, termasuk kegiatan informal seperti kepramukaan dan interaksi sosial di lingkungan sekolah yang secara kolektif memengaruhi perkembangan peserta didik. Oktapiani (2019),

mengemukakan bahwa kurikulum dapat didefinisikan dalam berbagai pengertian yaitu sebagai rencana, dalam kaitan dengan pengalaman, sebagai suatu bidang studi, dan dalam kaitan dengan mata pelajaran dan tingkatan kelas. Kurikulum juga dipandang sebagai bidang studi, yakni sebagai suatu pokok akademik yang mencoba untuk meneliti dan menyatukan posisi utama, kecenderungan, dan konsep kurikulum. Pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan pengertian kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu . 4) Sarana dan prasarana

1

Dalam konteks olahraga sekolah, sarana didefinisikan sebagai perangkat pendukung instruksional yang memiliki fleksibilitas tinggi atau bersifat mobile, sehingga mudah dipindahkan atau dibawa oleh peserta didik. Sebaliknya, prasarana merujuk pada fasilitas infrastruktur yang bersifat statis dan permanen, yang secara fisik tidak memungkinkan untuk dipindah-pindahkan dalam menunjang kegiatan belajar-mengajar. 3.

Hakikat Kemampuan Motorik a. Pengertian kemampuan motorik Kemampuan motorik merupakan kemampuan individu dalam mengendalikan dan

25

mengkoordinasikan gerakan tubuh secara sadar maupun tidak sadar melalui kerja sama yang harmonis antara sistem saraf pusat, sistem otot, dan sistem rangka. Kemampuan ini memungkinkan seseorang melakukan berbagai aktivitas gerak dengan tepat, efisien,

dan terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

208

. Menurut Apriliawati & Hartoto (2016), “

kemampuan motorik adalah kapasitas seseorang untuk dapat melakukan bermacam-macam gerakan yang memerlukan keberanian dalam olahraga”. Dalam

15

kehidupan sehari-hari, kemampuan motorik tampak pada aktivitas sederhana seperti berjalan, berlari, menulis, dan mengangkat benda, hingga aktivitas yang lebih kompleks. Secara konseptual, kemampuan motorik tidak hanya berkaitan dengan kekuatan otot semata, tetapi juga melibatkan proses pengolahan informasi oleh otak, pengendalian gerak, serta penyesuaian gerakan terhadap situasi dan lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik merupakan hasil integrasi antara aspek biologis, neurologis, dan pengalaman belajar. Sukamti (2018), berpendapat bahwa “

proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu untuk menggerakkan anggota tubuhnya (tangan, kaki serta anggota tubuh yang lain

68

)”. Semakin matang sistem saraf dan semakin sering individu berlatih, maka semakin baik pula kualitas kemampuan motoriknya. Dengan demikian, latihan yang terencana dan berkesinambungan sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik seseorang. Secara umum, kompetensi motorik dikategorikan ke dalam dua dimensi utama, yakni aspek

motorik kasar dan halus . Dimensi **motorik kasar** menitikberatkan **pada koordinasi**
fompok **otot besar**

162

yang memfasilitasi aktivitas lokomotor dan stabilitas, seperti kemampuan berlari, melompat, hingga menjaga ekuilibrium tubuh. Sebaliknya, motorik halus berkaitan dengan efisiensi gerakan otot kecil yang menuntut presisi tinggi dan koordinasi mata-tangan yang akurat, seperti menulis, mengancingkan pakaian, atau memanipulasi objek-objek kecil dengan jari.

gerakan yang menggunakan otot-otot kecil dan membutuhkan tingkat **ketelitian**

192

serta koordinasi yang tinggi, seperti menulis, menggambar, mengancingkan baju, dan memegang benda kecil. Menurut Nurwita (2019), "Motorik kasar merupakan kapasitas fungsional tubuh untuk mengeksekusi rangkaian gerakan yang bertumpu pada aktivitas kelompok otot mayor. Dimensi motorik ini memegang peranan kunci dalam mendukung mobilitas fisik yang intens serta koordinasi tubuh secara menyeluruh dalam berbagai aktivitas dinamis". Sedangkan menurut Evivani & Oktaria (2020), "

motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat

11

". Kedua jenis kemampuan motorik ini saling berkaitan dan berkembang secara bertahap sesuai dengan usia serta pengalaman gerak individu. Dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan jasmani dan pendidikan khusus, kemampuan motorik memiliki peran yang sangat penting sebagai dasar pengembangan keterampilan gerak dan aktivitas fisik. Kemampuan motorik

yang baik akan memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

38

, meningkatkan kepercayaan diri, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan sekolah. Bagi siswa berkebutuhan khusus, termasuk siswa tunagrahita, pengembangan kemampuan motorik menjadi aspek yang krusial karena keterbatasan tertentu dapat memengaruhi koordinasi, keseimbangan, dan persepsi gerak, sehingga diperlukan

pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa

179

. Selain berdampak pada aspek fisik, kemampuan motorik juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Melalui aktivitas gerak, individu belajar memecahkan masalah, memahami aturan, bekerja sama dengan orang lain, serta mengendalikan emosi. Oleh karena itu, kemampuan motorik tidak dapat dipandang sebagai aspek

yang berdiri sendiri, melainkan sebagai bagian integral dari

89

perkembangan individu secara menyeluruh. Pengembangan kemampuan motorik yang optimal sejak dini akan memberikan landasan yang kuat bagi kualitas hidup, kemandirian, dan keberhasilan individu di masa depan. b. Jenis-jenis kemampuan motorik Kemampuan motorik

merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan individu yang berkaitan dengan

88

kemampuan melakukan berbagai bentuk gerakan tubuh secara terkoordinasi. Kemampuan ini terbentuk melalui kerja sama antara sistem saraf pusat, otot, tulang, dan indera, sehingga menghasilkan gerakan yang terarah, efektif, dan efisien. Perkembangan kemampuan motorik tidak hanya berperan dalam menunjang aktivitas fisik, tetapi juga berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, serta kemandirian siswa dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rozana (2019), jenis kemampuan motorik siswa dapat dijelaskan sebagai berikut: 1)

Kemampuan motorik kasar Kemampuan **motorik kasar** merupakan **kemampuan** melakukan gerakan **yang** melibatkan **otot-otot besar** dan **sebagian besar anggota tubuh** . Gerakan **motorik kasar**

menuntut kekuatan otot, keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan daya tahan tubuh. Perkembangan motorik kasar biasanya menjadi fokus utama pada usia dini dan sekolah dasar karena menjadi dasar bagi kemampuan gerak yang lebih kompleks. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, kemampuan motorik kasar sangat berperan dalam aktivitas

seperti berjalan, berlari, melompat , meloncat, **melempar, memanjat**

, serta menjaga keseimbangan tubuh. 2)

Kemampuan motorik halus Kemampuan **motorik halus** adalah kemampuan **yang** berkaitan dengan pengendalian **otot-otot kecil** , terutama **pada** jari **tangan**

pergelangan tangan, dan koordinasi mata dengan tangan . Kemampuan **ini**

menuntut ketelitian, kecermatan, serta konsentrasi yang tinggi. Motorik halus sangat penting dalam menunjang aktivitas akademik dan keterampilan hidup siswa, seperti menulis, menggambar, menggunting, mewarnai, meronce, menyusun puzzle, melipat kertas, serta melakukan aktivitas perawatan diri seperti mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu.

3) Kemampuan motorik lokomotor Kemampuan motorik lokomotor merupakan kemampuan gerak

yang menyebabkan terjadinya perpindahan posisi tubuh **dari satu tempat ke tempat lain**

. Gerakan lokomotor menjadi dasar bagi berbagai aktivitas fisik, permainan, dan olahraga. Contoh gerakan lokomotor

meliputi berjalan, berlari, melompat , meloncat, berjingkat, **merangkak, dan**

226

berlari cepat. Penguasaan kemampuan lokomotor yang baik akan membantu

siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani

39

, meningkatkan kebugaran jasmani, serta mengembangkan rasa percaya diri. 4)

Kemampuan motorik nonlokomotor **Kemampuan motorik** nonlokomotor **adalah**
kemampuan melakukan gerakan

124

tanpa adanya perpindahan tempat, tetapi tetap melibatkan pengendalian tubuh dan koordinasi otot. Gerakan nonlokomotor berfokus pada stabilitas, fleksibilitas, dan kontrol postur tubuh. Contoh gerakan nonlokomotor antara lain membungkuk, meregang, memutar badan, mengayun lengan, menekuk lutut, berdiri satu kaki, serta menjaga keseimbangan tubuh dalam berbagai posisi. Kemampuan ini berfungsi sebagai dasar kontrol tubuh yang penting sebelum siswa melakukan gerakan lokomotor dan manipulatif yang lebih kompleks. 5)

Kemampuan motorik manipulatif **Kemampuan motorik** manipulatif **merupakan**
kemampuan menggerakkan tubuh

219

dengan cara mengontrol, memanipulasi, dan mengarahkan suatu objek atau alat tertentu. Kemampuan ini menuntut koordinasi antara mata, tangan, dan kaki, serta kemampuan memperkirakan arah, jarak, dan kekuatan gerak. Contoh kemampuan motorik manipulatif meliputi melempar dan menangkap bola, menendang bola, memukul menggunakan alat, menggiring bola, serta mendorong dan menarik benda. Pengembangan kemampuan manipulatif sangat penting dalam pembelajaran, karena membantu siswa berinteraksi dengan lingkungan serta meningkatkan keterampilan sosial melalui aktivitas kelompok dan kerja sama tim. 6) Kemampuan motorik persepsi Kemampuan motorik persepsi berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menerima, mengolah, dan menafsirkan rangsangan sensorik, kemudian mengoordinasikannya dengan gerakan tubuh yang tepat. Rangsangan tersebut dapat berasal dari indera penglihatan, pendengaran, dan perabaan. Contohnya adalah kemampuan menyesuaikan gerakan dengan irama, merespons instruksi guru, mengatur kecepatan dan kekuatan gerak, serta mengoordinasikan gerakan sesuai dengan situasi yang dihadapi. Kemampuan motorik persepsi sangat berpengaruh terhadap

keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran , terutama **dalam** aktivitas **pendidikan**

214

jasmani

dan keterampilan fungsional sehari-hari.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik

14

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik **siswa** tidak terlepas **dari dua faktor** 57
utama, **yaitu faktor yang** berasal **dari** dalam diri **individu (internal) dan faktor yang** berasal
dari luar diri individu (eksternal)

). Rozana (2019), berpendapat bahwa terdapat

beberapa faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan motorik

37

siswa, di antaranya sebagai berikut. 1) Perkembangan sistem saraf Efektivitas perkembangan motorik seseorang sangat bergantung pada kondisi sistem sarafnya, karena sistem inilah yang bertindak sebagai regulator utama dalam menginstruksikan setiap gerak pada tubuh. Tanpa integrasi saraf yang optimal, kontrol terhadap mekanisme motorik tidak akan berjalan dengan selaras. 2) Kondisi fisik Perkembangan motorik tidak dapat dipisahkan dari status fisik seseorang. Kondisi tubuh yang prima memberikan pengaruh signifikan terhadap kecepatan dan ketepatan perkembangan motorik, karena fisik berfungsi sebagai instrumen dasar dalam melakukan setiap tindakan motorik. 3) Motivasi yang kuat Penguasaan gerak yang efektif berperan sebagai katalisator dalam membangun motivasi diri. Individu yang merasa mampu melakukan aktivitas fisik dengan baik biasanya akan merasa lebih tertantang untuk memperluas cakupan keterampilannya, sehingga mendorong terjadinya pengembangan kemampuan motorik yang berkelanjutan. 4) Lingkungan yang kondusif Lingkungan berperan sebagai katalisator dalam pertumbuhan motorik. Ketersediaan alat bantu, ruang terbuka, dan fasilitas yang memadai bukan hanya sekadar pendukung teknis, melainkan unsur krusial yang membentuk kondisi kondusif bagi individu untuk melatih dan mempertajam ketangkasan fisik mereka secara berkelanjutan.. 2) Aspek psikologis Keseimbangan psikologis berperan sebagai landasan bagi terbentuknya kemahiran motorik yang baik. Tanpa adanya dukungan kondisi mental yang kondusif, upaya untuk mempertajam kemampuan gerak akan menghadapi banyak kendala, yang pada akhirnya membatasi ketercapaian hasil yang optimal dalam aktivitas fisik. 3) Usia Faktor umur memberikan pengaruh yang luas terhadap performa motorik. Hal ini menyebabkan adanya variasi karakteristik keterampilan di setiap jenjang usia, di mana tiap tingkatan memiliki standar pencapaian gerak dan kapasitas fisik yang spesifik dan unik. 4) Jenis kelamin 4) Jenis Kelamin Faktor gender turut menentukan karakteristik keterampilan motorik dalam bidang keolahragaan. Hal ini tecermin dari perbedaan atribut fisik seperti kekuatan dan keterampilan teknis di lapangan, di mana pada beberapa disiplin olahraga tertentu, laki-laki cenderung memiliki keunggulan fungsional dalam hal kecepatan dan koordinasi gerak yang gesit. 5) Bakat dan potensi Bakat dan potensi bertindak sebagai landasan yang mempermudah seseorang dalam mencapai level

kompetensi motorik yang tinggi. Dengan adanya bakat yang sesuai, bimbingan dan pelatihan yang diberikan akan lebih cepat membuahkan hasil, memungkinkan seseorang berkembang menjadi praktisi motorik yang mahir di bidangnya.

4. Hakikat Modifikasi a. Pengertian modifikasi Modifikasi merupakan suatu proses penyesuaian atau perubahan yang dilakukan terhadap suatu bentuk kegiatan, alat, metode, maupun aturan pelaksanaan tanpa menghilangkan tujuan dan hakikat utama dari kegiatan tersebut. Dalam konteks pendidikan, modifikasi dipahami sebagai strategi pedagogis yang bertujuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa, baik dari segi kemampuan, kebutuhan, tingkat perkembangan, maupun kondisi lingkungan belajar. Sejalan dengan pendapat Hambali, (2018), yang menjelaskan bahwa "modifikasi pembelajaran adalah upaya guru dalam menyesuaikan alat,

metode, dan aturan pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kemampuan

173

". Melalui modifikasi, kegiatan pembelajaran dapat dirancang menjadi lebih fleksibel, mudah dipahami, serta mampu

memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

148

secara optimal. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, modifikasi memiliki peran penting karena aktivitas gerak menuntut keterlibatan fisik dan mental siswa secara langsung. Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani dapat dilakukan melalui penyesuaian alat dan sarana, penyederhanaan peraturan permainan, pengaturan ukuran lapangan, serta pengubahan intensitas dan kompleksitas gerakan. Menurut Prasetyo & Nurhadi (2019), menyatakan bahwa "modifikasi aktivitas gerak dalam pendidikan jasmani bertujuan

untuk memberikan kesempatan kepada seluruh siswa agar dapat berpartisipasi aktif dengan tingkat kemampuan dan sesuai

54

perkembangan mereka".

Dengan demikian, modifikasi **tidak hanya berfungsi sebagai** penyesuaian teknis, **tetapi juga sebagai**

172

upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Lebih lanjut, modifikasi pembelajaran sangat relevan diterapkan pada pendidikan inklusif dan pendidikan bagi siswa berkebutuhan khusus. Modifikasi memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran

yang sesuai dengan keterbatasan dan **potensi yang dimiliki** siswa, **sehingga** mereka tetap **dapat** 31

mengikuti pembelajaran secara optimal. Rahman & Kurniawan (2020), mengemukakan bahwa “modifikasi pembelajaran merupakan strategi

penting dalam menciptakan pembelajaran yang ramah **bagi semua siswa** 197

, termasuk siswa dengan keterbatasan intelektual maupun fisik”. Penerapan modifikasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, serta kemandirian

siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu 114

, modifikasi merupakan pendekatan penting dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan berorientasi pada perkembangan siswa secara menyeluruh. b. Tujuan modifikasi Tujuan modifikasi adalah melakukan perubahan, penyesuaian, atau perbaikan terhadap suatu hal agar lebih sesuai dengan kebutuhan, kondisi, atau tujuan tertentu. Dengan kata lain, modifikasi bertujuan agar sesuatu menjadi lebih efektif, efisien, aman, dan bermanfaat bagi pengguna atau pihak yang terkait. Dalam konteks pendidikan, tujuan modifikasi adalah untuk menyesuaikan bentuk pembelajaran, aktivitas, alat, aturan, metode, serta lingkungan belajar agar selaras dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik siswa. Melalui modifikasi,

proses pembelajaran diharapkan **dapat berlangsung secara efektif, efisien** , aman, dan 137

bermakna, sehingga seluruh siswa memiliki

kesempatan yang sama untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan potensi **yang** 121

dimilikinya. Secara lebih rinci, tujuan modifikasi pembelajaran di antaranya sebagai berikut: 1) Menyesuaikan dengan kemampuan siswa, terutama bagi anak usia dini atau siswa berkebutuhan khusus agar kegiatan dapat dilakukan dengan aman dan efektif. 2) Meningkatkan pemahaman dan keterampilan, karena bentuk kegiatan yang dimodifikasi lebih mudah dipelajari dan dipraktikkan. 3)

Meningkatkan motivasi dan minat belajar, dengan menciptakan aktivitas yang lebih menarik

193

, menyenangkan, dan tidak membosankan. 4) Mengoptimalkan

hasil pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal

81

. 5) Mengurangi risiko cedera atau kegagalan, karena aktivitas disesuaikan dengan kondisi fisik dan psikologis siswa. 6) Memberikan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi, sehingga semua siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan. 4. Permainan Puzzle X GAWAN (Gambar Hewan) a. Pengertian permainan Permainan puzzle X GAWAN (Gambar Hewan) adalah salah satu bentuk permainan edukatif yang dirancang khusus untuk siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus, dengan tujuan utama meningkatkan berbagai kemampuan, baik kognitif maupun motorik. Permainan ini memanfaatkan konsep puzzle, yaitu kegiatan menyusun potongan-potongan gambar sehingga membentuk gambar yang lengkap. Setiap potongan memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda, sehingga siswa dituntut untuk memperhatikan detail, mengenali pola, serta menyesuaikan posisi potongan dengan tepat. Nama GAWAN sendiri merupakan singkatan dari "Gambar Hewan", sehingga fokus utama permainan ini adalah pengenalan berbagai jenis hewan

melalui media visual yang menarik. Dengan

76

demikian, permainan ini

tidak hanya sekedar hiburan, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang efektif

169

untuk

mengembangkan kemampuan berpikir logis dan memecahkan masalah secara

76

bertahap, sambil mengenalkan berbagai jenis hewan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain aspek kognitif, permainan ini memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan motorik. Aktivitas memegang, memindahkan, dan menempatkan potongan puzzle secara tepat menuntut koordinasi antara mata dan tangan. Sementara itu, gerakan meraih atau membungkuk untuk mengambil potongan puzzle yang lebih besar juga melibatkan motorik kasar, sehingga siswa belajar mengontrol keseimbangan tubuh dan meningkatkan kelenturan gerakan. Proses ini melatih siswa untuk fokus, bersabar, dan memperkuat kemampuan konsentrasi dalam menyelesaikan suatu tugas.

Pendekatan yang aktif dan menyenangkan ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman nyata, sehingga transfer pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan metode yang bersifat pasif. Selain manfaat motorik dan kognitif, aspek sosial dan emosional siswa juga dapat dikembangkan melalui permainan ini, terutama jika dilakukan secara kelompok. Dalam kegiatan kelompok, siswa belajar bekerjasama, saling menghargai pendapat teman, dan mengatur giliran dalam menyusun puzzle. Mereka juga dilatih untuk menghadapi tantangan, menerima kesalahan, dan mencoba kembali sampai puzzle selesai. Hal ini

dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, serta kemampuan

220

mengelola emosi ketika menghadapi kesulitan. Dengan suasana bermain yang menyenangkan, siswa tidak merasa terbebani dan

lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran . Lebih lanjut, permainan **100**
ini

dapat dimodifikasi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, misalnya menambahkan elemen warna cerah, tekstur yang berbeda, atau potongan puzzle berukuran lebih besar untuk memudahkan siswa berkebutuhan khusus. Modifikasi ini bertujuan untuk memberikan stimulasi sensorik yang lebih lengkap, memperkuat ingatan visual, dan mempermudah proses pengenalan hewan. Bagi siswa tunagrahita, pendekatan konkret dan multisensorial ini sangat penting karena membantu mereka memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih nyata, sekaligus melatih kemampuan kognitif, motorik, dan sosial secara terpadu. Dengan demikian,

permainan ini bukan hanya media **hiburan, tetapi juga** sarana pembelajaran **yang**
menyeluruh **dan**

176

inklusif. b. Tujuan permainan Permainan puzzle X GAWAN (Gambar Hewan) memiliki tujuan yang

meliputi beberapa aspek **sebagai berikut: 1**) Meningkatkan kemampuan motorik **dan**

40

koordinasi mata-tangan Tujuan utama dari permainan ini adalah melatih keterampilan motorik siswa tunagrahita, khususnya kemampuan menggerakkan tangan dengan presisi untuk menyusun potongan puzzle. Selain itu, siswa juga belajar mengoordinasikan gerakan mata dan tangan agar potongan puzzle tepat pada tempatnya. 2) Mengembangkan kemampuan kognitif dan berpikir logis Permainan ini menuntut siswa untuk mengenali bentuk, warna, dan pola gambar hewan. Proses menyusun potongan puzzle membantu siswa

melatih kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah , serta **meningkatkan daya ingat**

183

dan konsentrasi. Siswa belajar menyusun strategi untuk menemukan potongan yang tepat, sehingga kemampuan kognitifnya berkembang secara bertahap. 3) Melatih kreativitas dan imajinasi Dengan mengenal berbagai bentuk dan warna hewan, siswa didorong untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Mereka bisa mengaitkan potongan gambar dengan bentuk hewan serta mengekspresikan ide dan kreativitas saat menyusun gambar. 4) Meningkatkan kesabaran dan kemandirian Proses menyusun puzzle membutuhkan kesabaran karna siswa belajar menyelesaikan tugas secara bertahap tanpa tergesa-gesa. Hal ini juga mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri karena mereka berusaha menyelesaikan puzzle sendiri dengan sedikit bantuan. 5) Memberikan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif Permainan ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa belajar sambil bermain, sehingga mereka lebih termotivasi dan tidak merasa terbebani. Aktivitas yang menyenangkan ini juga membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar serta menumbuhkan sikap positif terhadap pendidikan. 6) Mengenalkan konsep hewan dan lingkungan Selain aspek motorik dan kognitif, permainan ini juga memberikan pengetahuan dasar tentang hewan, bentuk tubuh, dan warna. Hal ini membantu siswa mengenal lingkungan sekitar dan menambah wawasan mereka tentang dunia hewan secara sederhana. c. Mekanisme permainan Permainan ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan siswa sekaligus melatih kemampuan motorik, kognitif, dan kreativitas mereka. Tahapan-tahapan tersebut antara lain: 1) Persiapan media dan lingkungan a) Menyiapkan potongan puzzle yang dibuat dari karton tebal dan berukuran besar serta berwarna kontras agar mudah dikenali. b) Menyiapkan gambar dasar untuk menjadi panduan penyusunan puzzle. c) Menentukan area bermain yang aman, cukup luas, dan nyaman untuk siswa bergerak. 2) Aturan permainan a) Setiap siswa wajib menyusun potongan gambar hingga membentuk gambar hewan yang utuh. b) Potongan gambar hanya boleh dipindahkan satu per satu dan ditempatkan sesuai urutan yang benar. c) Jika ada siswa yang kesulitan, guru atau fasilitator dapat memberikan bantuan berupa petunjuk visual atau verbal agar tetap tercapai tujuan pembelajaran tanpa membuat siswa frustrasi. 3) Prosedur permainan a) Guru menempatkan potongan puzzle di berbagai titik untuk mendorong siswa bergerak aktif. b) Guru memperkenalkan gambar hewan yang akan disusun. Siswa diperkenalkan dengan bentuk, warna, dan ciri khas hewan tersebut. c) Siswa diminta berjalan, merangkak, atau melompat kecil untuk mengambil satu potongan puzzle. d) Setelah mendapat potongan, siswa membawa potongan puzzle di atas kepala ke area penyusunan. e) Siswa mencoba mencocokkan dan menyusun potongan puzzle pada gambar dasar. f) Proses dilakukan berulang-ulang dengan jenis potongan yang berbeda sampai seluruh potongan puzzle tersusun lengkap. g) Setelah puzzle selesai disusun, guru atau fasilitator bersama siswa memeriksa hasilnya. 4) Refleksi dan evaluasi a) Siswa diminta menceritakan hewan yang telah disusun, warna-warna yang digunakan, atau bentuk yang menarik perhatian. b) Guru menilai kemampuan siswa dalam menyusun puzzle, termasuk ketepatan penyusunan dan kreativitas. c) Mengamati koordinasi motorik kasar, kemampuan fokus, kesabaran, dan interaksi sosial. d) Memberikan umpan balik positif untuk memotivasi siswa. 5. Profil SLB PGRI Kecamatan Puncu SLB PGRI Puncu

merupakan Sekolah Luar Biasa yang berada di Jl

207

. Adil, RT 005 RW 001,

Desa Sidomulyo, Kecamatan Puncu, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur

184

. Sekolah ini didirikan dengan tujuan

untuk memberikan layanan pendidikan yang berkualitas bagi anak-anak

189

berkebutuhan khusus, mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah

221

. SLB PGRI Puncu termasuk sekolah swasta yang memiliki akreditasi B, yang menunjukkan komitmen sekolah dalam memenuhi standar pendidikan nasional bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Dengan lokasi yang strategis, sekolah ini menjadi salah satu rujukan pendidikan inklusif di wilayah Kabupaten Kediri. Sejak didirikan pada tahun 2013, SLB PGRI Puncu terus berupaya mengembangkan potensi setiap siswa secara optimal. Sekolah ini menekankan pembelajaran yang bersifat individual,

sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing siswa . Kurikulum dan metode pembelajaran

185

disusun

sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar secara nyaman, aman, **dan**

122

efektif. Selain itu, kegiatan non-akademik seperti pramuka, seni, dan lomba-lomba kreatif juga menjadi bagian dari pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial dan emosional secara seimbang. Visi sekolah ini adalah

terwujudnya pelajar pancasila yang memiliki kepribadian mandiri , terampil, berbudi luhur, **yang** mampu berkomunikasi dan bermasyarakat, bermanfaat serta menerima **lingkungan sekitar sesuai dengan kapasitasnya. Untuk mewujudkan visi tersebut**

51

, SLB PGRI Puncu menjalankan misi yang fokus pada 1) meningkatkan potensi kepribadian yang dapat membentuk sikap mandiri

sesuai dengan potensi dan tingkat kebutuhan yang dimiliki peserta didik , 2) mengembangkan 51
berbagai keterampilan hidup sesuai bakat dan minat siswa melalui program pengembangan
pendidikan yang berorientasi kecakapan hidup

, 3)

menanamkan nilai-nilai keimanan dan budi pekerti yang luhur untuk membentuk pribadi yang 116
berakhlak mulia dan sikap mental yang tangguh , dan 4) mengembangkan

kecakapan sosial dan emosional peserta didik guna menghadapi kehidupan di masyarakat 51

. SLB PGRI Puncu juga berkomitmen untuk menjadi sekolah inklusif yang mendukung hak setiap siswa untuk
memperoleh pendidikan yang setara dan bermutu. Dukungan dari orang tua dan masyarakat juga menjadi

bagian penting dalam mendukung keberhasilan pendidikan di sekolah ini. Dengan 134
tenaga pendidik yang

profesional dan lingkungan belajar yang kondusif, sekolah ini berupaya menghadirkan pengalaman belajar yang
menyenangkan sekaligus bermanfaat bagi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional

siswa. B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu Kajian hasil penelitian terdahulu 98

dalam penelitian ini sangat diperlukan guna untuk mendukung kajian teoritis yang sudah 12
dikemukakan, sehingga dapat digunakan sebagai landasan saat penyusunan kerangka berpikir.
Berikut adalah penelitian terdahulu yang telah dikemukakan oleh : 1. Penelitian yang dilakukan
oleh

Putri Selli Melliana, Wisnu Widyantoro, dan Anisa Oktiawati pada tahun 2019 yang berjudul “

Permainan Puzzle Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1-3 7

SDLB Negeri Slawi

".

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan puzzle terhadap motorik halus anak tunagrahita sedang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode preexperimental design. Uji statistik dalam penelitian ini adalah Wilcoxon. Teknik sampel yang digunakan adalah total sampling dengan berjumlah 34 responden. Responden pada penelitian ini adalah anak kelas 1-3 SDLB Negeri Slawi. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh pemberian permainan puzzle terhadap motorik halus anak tunagrahita sedang, dibuktikan dengan p value $0,000 < 0,05$. Maka dari itu permainan puzzle dapat meningkatkan motorik halus anak tunagrahita sedang baik di sekolah maupun di rumah

7

. 2. Penelitian yang dilakukan oleh Mutiawati, Mawardiana, Andy Syaputra, dan Rafni Fajriati pada tahun 2024 yang berjudul "Implementasi Media Puzzle Gambar dalam Upaya Peningkatan Konsentrasi Anak Tunagrahita di Sekolah Dasar". Kegiatan

ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi anak tunagrahita di sekolah dasar melalui

201

penggunaan media puzzle gambar. Media puzzle gambar diimplementasikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri Simpang Dama Aceh Timur pada Tanggal 30 Mei 2024 dengan subjek implementasinya yaitu siswa/i kelas III, dengan responden

berjumlah 12 orang siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan

92

Hasil tes diperoleh nilai rata-rata N-Gain

209

peningkatan daya konsentrasi siswa setelah menggunakan media Puzzle gambar sebesar 0,8 dengan kriteria "tinggi". Hal ini menunjukkan tingkat keefektifan implementasi media Puzzle gambar yang artinya telah dapat meningkatkan konsentrasi anak tunagrahita. Respon siswa terhadap penggunaan media Puzzle gambar secara keseluruhan juga

menunjukkan respon yang sangat positif dengan nilai rata-rata

50

92,5% menyatakan bahwa media Puzzle gambar efektif dan menarik minat

siswa untuk belajar dan mampu memberikan motivasi lebih kepada siswa

105

untuk tetap fokus selama pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi media Puzzle gambar dianggap

sebagai salah satu metode yang inovatif dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar

175

terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus seperti anak tunagrahita. 3. Penelitian yang dilakukan

oleh Ni Made Suriadi pada tahun 2023 yang berjudul "Upaya Meningkatkan Konsentrasi dan Kemampuan Motorik Halus dengan Penggunaan Permainan Edukatif Meronce pada Anak Tunagrahita Sedang di Kelas I SLB

69

".

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis menganalisis peningkatan konsentrasi dan kemampuan motorik halus dengan penggunaan permainan edukatif meronce pada anak tunagrahita sedang siswa kelas 1 Di SLB. Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian berjumlah 7 orang siswa yang terdiri atas 3 orang laki-laki dan 4 orang perempuan kelas I SLB. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes unjuk kerja. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan tingkat konsentrasi pada siklus 1 terdapat 4 orang siswa berada pada kategori sedang dan 3 orag pada kategori rendah. Pada siklus 2 terdapat 7 orang siswa pada kategori sedang. Hasil kemampuan motori terdapat 1 orang siswa berada pada kategori tinggi, 4 orang pada kategori sedang dan 2 orang pada kategori rendah. Pada siklus 2 terdaat 1 orang siswa pada kategori tinggi dan 6 orang pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan penggunaan permainan edukatif meronce mampu meningkatkan konsentrasi dan motori halus pada siswa kelas 1 di SLB

6

. 4. Penelitian yang dilakukan

oleh Arimbi, Wahyana Mujari Wahid, Ichsani, Abdul Rahman , dan Sarifin G

3

pada tahun 2024 yang berjudul "

Penerapan Aktifitas Fisik dalam Meningkatkan Kemampuan Fisik dan Kognitif Siswa Tunagrahita Melalui Adaptasi Lari Estafet dengan Puzzle Bangun Ruang

3

”

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa Sekolah Luar Biasa (SLB) tingkat SD dengan disabilitas tunagrahita. Kegiatan ini memadukan aktivitas fisik berupa lari estafet yang telah diadaptasi dengan elemen edukatif berupa puzzle berbentuk bangun ruang. Selain melatih kemampuan motorik, kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui pengenalan bentuk dan warna. Peserta dalam pengabdian ini berjumlah 20 orang yang merupakan siswa SLB SD YPPLB-C Tuna Grahita. Hasil dari pengabdian ini didapatkan suatu kegiatan aktivitas fisik yang bersifat tematik, dimana dalam suatu proses pembelajaran menggabungkan konsep dari beberapa topik pembelajaran. Tujuannya adalah memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Kegiatan lari estafet dapat merangsang kemampuan motorik kasar siswa seperti keseimbangan dan koordinasi. Puzzle berbentuk bangun ruang dengan warna yang berbeda-beda memberikan pengalaman belajar siswa dalam kognitifnya khususnya dalam mengenal bentuk, warna serta kemampuan konsentrasi dan kemampuan dalam memecahkan masalah

3

. 5. Penelitian yang dilakukan oleh

Luthfie Lufthansa, Hendi Imam Fadoli, Laila Nur Rohmah, Rizki Kurniati, Bertika Kusuma Prastiwi ,
dan **Agus Anis Riyanto**

2

pada tahun 2022 yang berjudul “

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dengan Modifikasi Permainan Bola Voli Siswa Tunagrahita Ringan

2

”

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita ringan dengan memodifikasi permainan bola voli. Metode yang digunakan adalah penelitian & pengembangan oleh Borg & Gall. Instrumen yang digunakan adalah penilaian dengan menggunakan 2 skala yang terdiri dari sesuai dengan nilai 1 (satu) dan tidak sesuai dengan nilai 0 (nol). Dimana penilaian ini dinilai oleh wali kelas,

2

ahli pembelajaran dan ahli bola voli. Dengan subjek uji coba kelompok kecil yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 10 siswa. Sedangkan subjek uji coba kelompok besar yaitu siswa kelas V-VI berjumlah 23 siswa. Produk pengembangan ini adalah modifikasi permainan untuk anak tunagrahita ringan yang berisi 8 model modifikasi permainan "Moka Monan" yaitu: Perumusan Strategi, Strategi Membaca, Formasi Pertahanan, Formasi Penyerangan, Pembuatan Jebakan Musuh, Latihan Perang, Latihan Senjata, Pelatihan Bersama. Berdasarkan hasil penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita ringan diperoleh hasil siklus 1 dengan nilai rata-rata 73 sedangkan pada siklus 2 diperoleh hasil ketuntasan KKM dengan nilai rata-rata 78. Peningkatan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita ringan tidak sebesar yang diharapkan, hal ini dikarenakan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita ringan sangat terbatas dibandingkan dengan anak normal seusianya

. C. Kerangka Berfikir Dalam suatu penelitian dibutuhkan kerangka berfikir untuk menghubungkan

antara variabel -variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan

61

Menurut Sugiyono (2020), " kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting". Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis antara variabel -variabel yang akan diteliti

94

Oleh karena itu, penyusunan penelitian harus didasarkan pada kerangka berpikir

60

agar alur penelitian menjadi terarah, data yang dikumpulkan relevan, serta hasil penelitian dapat dilakukan secara tepat.

Kemampuan motorik kasar merupakan aspek fundamental dalam perkembangan

109

fisik siswa, khususnya bagi siswa tunagrahita yang memiliki keterbatasan intelektual dan perkembangan.

Motorik kasar mencakup gerakan otot besar yang melibatkan koordinasi tubuh

109

secara keseluruhan, seperti berlari, melompat, keseimbangan, dan aktivitas gerak lainnya yang mendukung partisipasi aktif dalam kegiatan sehari-hari dan pembelajaran. Pada siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri, observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar masih tergolong rendah, terasa pada kurangnya koordinasi tubuh saat melakukan aktivitas yang membutuhkan keseimbangan dan kekuatan otot besar. Kondisi ini menjadi tantangan tidak hanya bagi perkembangan fisik siswa, tetapi juga berdampak pada keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran di sekolah yang memerlukan keterampilan gerak dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis permainan memiliki peran penting dalam stimulasi motorik kasar siswa, karena permainan dapat mengintegrasikan aktivitas fisik secara natural dan menyenangkan. Misalnya, model permainan edukatif yang dirancang untuk menstimulasi motorik kasar

terbukti efektif dalam **meningkatkan** koordinasi, **keseimbangan, dan** keterampilan gerak **anak usia dini** 194

melalui level permainan yang beragam dan terstruktur. Permainan yang memadukan berbagai gerak dasar seperti melompat, berjalan, dan bergerak secara kreatif dapat menciptakan rangsangan fisik yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam konteks siswa berkebutuhan khusus tunagrahita, modifikasi permainan menjadi strategi yang krusial untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa. Modifikasi permainan bukan sekadar menyederhanakan konten, tetapi juga mencakup adaptasi terhadap level kesulitan, bentuk stimulus visual, serta cara interaksi fisik yang sesuai dengan kebutuhan sensorik dan kognitif siswa. Permainan puzzle X GAWAN (Gambar Hewan) yang dimodifikasi untuk konteks ini dirancang

tidak hanya untuk **melatih** fungsi **kognitif seperti pengenalan** bentuk **dan** gambar, **tetapi juga** 120

dirancang untuk melibatkan aktivitas motorik kasar, misalnya melalui gerakan tubuh yang diperlukan untuk mengambil potongan puzzle, bergerak lintas area permainan, dan berkoordinasi dengan panduan visual yang ada. Selain itu, pendekatan permainan yang dimodifikasi memiliki nilai tambah dalam

menciptakan suasana belajar yang tidak menekan, **membuat siswa** tunagrahita merasa **nyaman dan** tertarik **untuk** 218

mencoba berbagai aktivitas gerak. Ketertarikan mereka terhadap permainan visual yang menarik dapat meningkatkan partisipasi aktif, konsentrasi, dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Dengan suasana pembelajaran yang interaktif, siswa secara bertahap dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar seperti pemahaman ruang, kontrol keseimbangan tubuh, koordinasi antara mata dan anggota badan, serta respon terhadap stimulus gerak yang diberikan dalam permainan. Aktivitas yang bertujuan melibatkan seluruh aspek motorik ini penting karena kemampuan motorik

kasar merupakan dasar bagi keterampilan fisik, yang mendukung kemandirian siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penerapan permainan puzzle X GAWAN (Gambar Hewan) yang dimodifikasi, penelitian

ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana

76

media permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita di SLB

181

PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. Dengan pendekatan yang sesuai kebutuhan khusus siswa, diharapkan intervensi ini dapat membuka peluang

bagi pengembangan metode pembelajaran adaptif yang lebih efektif dalam pendidikan jasmani bagi siswa berkebutuhan khusus. Hasil

160

penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategi pembelajaran yang relevan bagi para

127

pendidik di sekolah luar biasa sehingga praktik pendidikan dapat lebih inovatif, responsif terhadap kebutuhan siswa, serta berorientasi pada perkembangan kemampuan motorik secara optimal. Adapun alur kerangka berfikir sebagai berikut:

Gambar 2.1. Bagan Alur Kerangka Berfikir BAB III METODE PENELITIAN A. Subjek dan Setting Penelitian 1. Subjek Penelitian Subjek penelitian ini adalah siswa kelas

97

I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu, Kabupaten Kediri. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan kriteria inklusif, yaitu siswa yang mengalami hambatan intelektual ringan, sehingga membutuhkan stimulasi khusus dalam pengembangan kemampuan motorik kasar. Subjek penelitian terdiri dari 5 siswa yang terdaftar di kelas I tunagrahita, dengan usia antara 6-8 tahun. Pemilihan siswa dilakukan secara total sampling, yaitu seluruh siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu dijadikan sampel penelitian. Subjek penelitian akan dilibatkan secara aktif dalam modifikasi permainan puzzle X GAWAN (Gambar Hewan). Setiap siswa akan mengikuti tahapan permainan secara individual, sehingga peneliti dapat mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar secara langsung dan mendetail. 2. Setting Penelitian Penelitian dilakukan di SLB PGRI Kecamatan Puncu, Kabupaten Kediri, tepatnya di ruang kelas I tunagrahita yang telah disiapkan untuk kegiatan pembelajaran. Setting penelitian dipilih sesuai dengan

lingkungan alami siswa agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dalam suasana yang nyaman, aman, dan familiar. Siswa akan mengikuti kegiatan modifikasi permainan puzzle X GAWAN (Gambar Hewan) yang dirancang 54 untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, meliputi koordinasi tangan, gerakan lengan, keseimbangan, dan ketepatan gerak. Peneliti juga akan menyediakan alat bantu permainan, seperti gambar dasar yang menjadi panduan untuk penyusunan puzzle, area bermain yang aman, dan alat bantu visual untuk mempermudah pemahaman siswa. Lingkungan kelas akan diatur sedemikian rupa sehingga memungkinkan pengamatan langsung terhadap kemampuan motorik kasar siswa, sekaligus meminimalkan gangguan dari aktivitas lain. B.

Prosedur Penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus 44 **dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Setiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun model**

menurut Arikunto (2021),

sebagai berikut: Gambar 3.1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

167

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis di 80 **kelas oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran**

dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tahapan-tahapan tiap siklus dalam

penelitian tindakan kelas sebagai berikut: 1. Siklus I a. Tahap perencanaan Tahap perencanaan 111 **merupakan tahap awal yang**

sangat penting untuk memastikan pelaksanaan penelitian berjalan sesuai tujuan. Dalam

tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut: 1

118

) Merancang modifikasi permainan puzzle X GAWAN (Gambar Hewan) sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. 2) Menyiapkan gambar dasar sebagai panduan penyusunan puzzle. 3) Menentukan area bermain yang aman, cukup luas, dan nyaman untuk siswa bergerak. 4) Menyiapkan lembar observasi kemampuan motorik kasar siswa, catatan harian guru, dan dokumentasi kegiatan. b. Tahap pelaksanaan tindakan Tahap pelaksanaan tindakan

dilakukan dalam bentuk dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari beberapa pertemuan 23

. Kegiatan yang dilakukan

meliputi: 1) Guru menempatkan potongan puzzle di berbagai titik untuk mendorong siswa bergerak aktif. 2) Guru memperkenalkan gambar hewan yang akan disusun. Siswa diperkenalkan dengan bentuk, warna, dan ciri khas hewan tersebut. 3) Siswa diminta berjalan, merangkak, atau melompat kecil untuk mengambil satu potongan puzzle. 4) Setelah mendapat potongan, siswa membawa potongan puzzle di atas kepala ke area penyusunan. 5) Siswa mencoba mencocokkan dan menyusun potongan puzzle pada gambar dasar. 6) Proses dilakukan berulang-ulang dengan jenis potongan yang berbeda sampai seluruh potongan puzzle tersusun lengkap. 7) Setelah puzzle selesai disusun, guru atau fasilitator bersama siswa memeriksa hasilnya.

c. Tahap pengamatan Tahap pengamatan dilakukan secara langsung selama pelaksanaan 45

tindakan. Tujuan pengamatan

adalah untuk mengetahui efektivitas modifikasi permainan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa 86

. Kegiatan pengamatan meliputi: 1) Mengisi lembar observasi yang meliputi beberapa aspek, seperti kemampuan kognitif, motorik kasar, motorik halus, sosial, dan perilaku. 2) Guru menilai kemampuan siswa dalam menyusun puzzle, termasuk koordinasi motorik kasar, kemampuan fokus, kesabaran, dan interaksi sosial. 3) Mendokumentasikan kegiatan melalui foto atau video untuk analisis lebih lanjut. d. Tahap refleksi Tahap refleksi bertujuan untuk menilai keberhasilan tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Kegiatan refleksi meliputi: 1) Analisis data pengamatan dari lembar observasi, catatan harian, dan dokumentasi. 2) Menentukan keberhasilan tindakan: apakah

kemampuan motorik kasar siswa meningkat sesuai indikator yang telah ditetapkan . 3) 91
Menyusun tindakan

perbaikan jika masih ditemukan kelemahan, misalnya menyesuaikan tingkat kesulitan puzzle atau menambah variasi aktivitas motorik kasar dalam permainan.

2. Siklus II Pelaksanaan siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I. Siklus II dilakukan apabila proses pembelajaran pada siklus I 44

belum berjalan secara optimal, baik dari segi

perencanaan, pelaksanaan tindakan , maupun hasil belajar yang dicapai oleh siswa

199

Pelaksanaan siklus II bertujuan untuk memperbaiki berbagai kelemahan dan kendala yang ditemukan pada siklus I

45

, seperti kurang efektifnya strategi pembelajaran, keterbatasan media yang digunakan, maupun rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Perbaikan tersebut dilakukan dengan melakukan penyesuaian pada rencana pembelajaran, metode, serta penggunaan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Apabila pada siklus II

hasil yang diperoleh telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan

58

, maka tindakan

dianggap berhasil dan siklus selanjutnya tidak perlu dilaksanakan

101

. C.

Instrumen Pengumpulan Data Instrumen pengumpulan data adalah alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian

52

secara sistematis, terarah, dan objektif. Instrumen ini berfungsi untuk membantu peneliti mengukur variabel penelitian

sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, sehingga data yang diperoleh dapat

165

dipertanggungjawabkan keabsahannya. Instrumen tersebut disusun sesuai dengan karakteristik subjek penelitian dan indikator yang diamati, sehingga mampu menggambarkan secara nyata hasil dari tindakan yang dilakukan selama

proses pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data dapat dijelaskan sebagai berikut: 1. Lembar Observasi untuk

166

Siswa Tunagrahita Kelas I

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai perkembangan kemampuan motorik

64

kasar siswa kelas I tunagrahita selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara sistematis pada setiap pertemuan dan siklus penelitian dengan mengamati aktivitas siswa saat mengikuti permainan puzzle X GAWAN (Gambar Hewan). Aspek yang diamati meliputi kemampuan kognitif, motorik kasar, motorik halus, sosial, dan perilaku. Hasil observasi dicatat dalam bentuk skor dan deskripsi singkat yang menggambarkan kemampuan motorik kasar siswa secara nyata. Adapun lembar observasi untuk siswa tunagrahita kelas I sebagai

berikut: Tabel 3 .1. Lembar Observasi untuk Siswa Tunagrahita Kelas I No Aspek yang Diamati Indikator 1

155

2 Skor 3 4 1 Kognitif Mengenal bentuk/gambar dalam puzzle 2 Kognitif Mampu mencocokkan potongan puzzle dengan tempatnya 3 Motorik Kasar Mampu memegang dan memindahkan potongan puzzle dengan benar 4 Motorik Halus Ketepatan dalam menyusun potongan puzzle 5 Sosial Berinteraksi dengan teman saat bermain 6 Sosial Menerima bantuan atau memberi bantuan saat bermain 7 Perilaku Menunjukkan minat dan fokus saat bermain Jumlah

Keterangan: Skor 1 : Tidak Mampu Skor 2 : Kurang Mampu Skor 3 : Cukup Mampu Skor 4 : Mampu

48

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa

139

selama pembelajaran menggunakan modifikasi permainan puzzle X GAWAN (Gambar Hewan). Instrumen ini mengamati perilaku siswa, seperti koordinasi motorik kasar, kemampuan fokus, kesabaran, dan interaksi sosial.. Data dari observasi aktivitas siswa

memberikan gambaran tentang respons siswa terhadap penggunaan media

210

pembelajaran dan membantu menilai sejauh mana permainan yang dimodifikasi

mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan

223

interaktif.

Adapun lembar observasi aktivitas siswa sebagai berikut: Tabel 3 .2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa No

140

Pernyataan SS Jawaban S TS STS 1 Puzzle yang dimodifikasi memudahkan siswa memahami bentuk/gambar 2 Siswa menunjukkan peningkatan fokus saat bermain puzzle 3 Permainan puzzle ini mendorong interaksi antar siswa 4 Permainan puzzle ini membantu pengembangan motorik halus siswa 5 Puzzle yang dimodifikasi sesuai dengan kemampuan siswa tunagrahita Keterangan:

SS : Sangat Setuju S : Setuju TS : Tidak Setuju STS : Sangat Tidak Setuju 3. Dokumentasi
Dokumentasi **digunakan untuk** memperkuat **data**

128

hasil penelitian dan menjadi bukti nyata pelaksanaan tindakan. Dokumentasi berupa foto, video, serta arsip lembar observasi dikumpulkan selama kegiatan pembelajaran menggunakan permainan puzzle X GAWAN (Gambar Hewan). Data dokumentasi ini berfungsi untuk mendukung hasil observasi, memudahkan analisis perkembangan kemampuan motorik kasar siswa, serta meningkatkan keabsahan data penelitian. D.

Teknik Analisis Data Analisis data merupakan **suatu proses pengolahan data yang bertujuan untuk menemukan informasi**

136

sebagai pengambilan keputusan sebuah permasalahan.

Menurut Sugiyono (2020), "analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga

75

mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain". Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif

kuantitatif

yang digunakan untuk mendeskripsikan **data dari** angka **yang** didapat **pada**

107

tabel instrumen penelitian yang telah dibuat

peneliti untuk dianalisis **dan ditarik kesimpulan** sebagai hasil **penelitian**

42

. Menurut Sugiyono (2020), "

Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, pictogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase

10

".

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya **untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui**

28

modifikasi permainan puzzle X GAWAN (Gambar Hewan)

pada siswa kelas I tunagrahita **di SLB**

84

PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. Untuk memperjelas proses analisis, maka dilakukan pengkategorian data berdasarkan kriteria tertentu agar hasil penelitian lebih mudah dipahami, sistematis, dan objektif. Pengkategorian ini bertujuan untuk mengelompokkan skor atau hasil pengukuran ke dalam beberapa kategori tingkat pencapaian, sehingga dapat menggambarkan kondisi subjek penelitian secara lebih jelas.

Kategori tersebut terdiri atas lima kriteria, yaitu: sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah 21

Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian . 5

Pengkategorian tersebut menggunakan Mean dan Standar Deviasi, mengacu pada Azwar (2016), untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala sebagai berikut : Tabel 3.3. Norma Penilaian No Pengkategorian Kategori 1 $X > M + 1,5 SD$ Sangat Tinggi 2 $M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ Tinggi 3 $M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$ Cukup 4 $M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$ Rendah 5 $X \leq M - 1,5 SD$ Sangat Rendah Sumber: (Azwar, 2016) Keterangan: X : Nilai Perolehan M : Mean SD : Standar Deviasi Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relative persentase, dengan rumus sebagai berikut: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ Keterangan: P : Persentase yang dicari (frekuensi relatif) F : Frekuensi N : Jumlah responden

E. Rencana Jadwal Penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini direncanakan berlangsung selama 125

kurang lebih dua bulan, dengan memperhatikan kalender akademik sekolah serta kesiapan siswa dan guru dalam pelaksanaannya. Pelaksanaan penelitian

meliputi beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi 164

, hingga penyusunan laporan hasil penelitian secara sistematis. Setiap siklus dilaksanakan dalam beberapa pertemuan yang

disesuaikan dengan kondisi, kemampuan, dan kebutuhan 41

siswa kelas I tunagrahita,

sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal, bertahap, dan 66

berkelanjutan. Adapun rencana

jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut: Tabel 3 .4. Rencana **Jadwal**
Penelitian No 1 2 3

113

Observasi awal dan identifikasi masalah Penyusunan instrumen penelitian Pelaksanaan Siklus I Pelaksanaan 1 Oktober
2025 2 Bulan/Minggu 3 4 1 November 20 25 2 3 4 4 Observasi

dan refleksi Siklus I 5 Pelaksanaan Siklus II 6 Observasi **dan refleksi Siklus II** 7 Analisis data
hasil

142

penelitian 8 Penyusunan laporan penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 4.1 Gambaran Umum Penelitian ini menitikberatkan **pada**

156

aspek subjek penelitian, yakni siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu, Kabupaten Kediri, yang menjadi fokus utama

dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui intervensi modifikasi
permainan

36

edukatif. Aspek subjek dipilih karena

kemampuan motorik kasar pada anak tunagrahita

8

secara biologis dan psikologis berbeda dengan anak seusianya yang berkembang tipikal, serta memerlukan pendekatan khusus dalam proses pembelajaran dan stimulasi keterampilan gerak besar mereka. Jurnal UNY. Subjek penelitian ini merupakan anak berkebutuhan khusus tipe tunagrahita ringan, dengan karakteristik keterbatasan intelektual yang berdampak pada perkembangan kemampuan motorik kasar, seperti keseimbangan, koordinasi, kekuatan otot besar, dan keterampilan gerak yang melibatkan seluruh tubuh. Kelompok ini dipilih karena berdasarkan observasi awal di lapangan dan kajian literatur, anak tunagrahita menunjukkan tantangan yang signifikan dalam penguasaan gerak motorik kasar jika dibandingkan anak dengan perkembangan tipikal pada usia yang sama. Hal ini konsisten dengan temuan bahwa anak dengan gangguan intelektual cenderung memiliki skor motorik kasar yang lebih rendah dan membutuhkan intervensi sistematis untuk perbaikan keterampilan tersebut. Secara demografis, siswa kelas I sebagai subjek penelitian

berada pada fase usia kronologis dan perkembangan motorik yang sangat kritis, di mana perkembangan motorik kasar menjadi pondasi bagi kegiatan fisik selanjutnya seperti berjalan, berlari, melompat, mengendalikan keseimbangan, serta koordinasi anggota tubuh besar lainnya. Pada anak tunagrahita, keterlambatan kemampuan motorik ini sering berkaitan dengan keterbatasan dalam kemampuan pemrosesan kognitif dan adaptasi terhadap lingkungan, sehingga stimulasi melalui metode bermain sangat dianjurkan oleh penelitian terdahulu dalam pendidikan jasmani adaptif. Ejournal Unesa Penelitian ini dilaksanakan di SLB PGRI Kecamatan Puncu, Kabupaten Kediri, sebuah lembaga pendidikan formal yang melayani siswa berkebutuhan khusus, khususnya tunagrahita. Lokasi sekolah tersebut dipilih karena memiliki layanan pendidikan khusus yang sesuai dan tersedia populasi siswa tunagrahita di kelas rendah, sehingga memungkinkan penerapan intervensi pembelajaran adaptif secara kontinyu dan terstruktur. Keberadaan SLB ini penting karena layanan pendidikan jasmani adaptif dengan pendekatan bermain masih belum optimal di banyak sekolah luar biasa di Indonesia, sehingga menjadi ruang empiris yang tepat untuk meneliti efektivitas permainan modifikasi seperti Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan). Repo Universitas Nusantara PGRI Kediri Dalam konteks lingkungan sosial-pendidikan di SLB PGRI tersebut, anak tunagrahita mendapatkan pelayanan pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain sebagai bagian dari proses pendidikan jasmani adaptif.

Praktik ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan

103

permainan yang dimodifikasi secara sistematis

memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar pada anak

124

tunagrahita, seperti modifikasi permainan tradisional (mis. engklek, bocce, futsal, atau permainan ritmik) yang dapat meningkatkan aspek koordinasi, keseimbangan, dan keterampilan gerak besar anak. Jurnal UNY. Sebagai bagian dari gambaran umum, penelitian ini juga mempertimbangkan fenomena pedagogis yang lebih luas, yakni kebutuhan stimulasi motorik yang terencana bagi siswa tunagrahita dalam lingkungan pembelajaran adaptif. Fokus pada permainan Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan) merupakan respons terhadap kebutuhan tersebut, dengan tujuan memberikan media yang menarik dan kontekstual untuk merangsang keterampilan motorik kasar, terutama dalam aspek manipulasi gambar besar, pengaturan tubuh, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan bermain yang memadukan aspek kognitif dan fisik. 4.2 Profil Responden Responden

dalam penelitian ini adalah siswa kelas I tunagrahita yang terdaftar dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di

27

SLB PGRI Kecamatan Puncu, Kabupaten Kediri. Seluruh responden dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan kesesuaian karakteristik dengan tujuan penelitian, khususnya berkaitan dengan kemampuan motorik kasar dan kebutuhan akan pembelajaran adaptif melalui permainan yang dimodifikasi. Pemilihan responden ini bertujuan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas modifikasi permainan Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan)

dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak **tunagrahita** . Usia Responden
Berdasarkan data

82

yang diperoleh, responden

berada pada rentang usia sekolah dasar awal, yaitu **usia**

224

kronologis yang secara perkembangan seharusnya memasuki fase pemantapan kemampuan motorik kasar. Pada anak tunagrahita, usia kronologis tidak selalu sejalan dengan usia perkembangan, sehingga meskipun secara usia berada pada tahap awal sekolah dasar, kemampuan motorik kasar responden masih menunjukkan keterlambatan dibandingkan anak dengan perkembangan tipikal. Kondisi ini menjadikan usia responden sangat relevan dengan fokus penelitian, karena periode tersebut merupakan masa krusial untuk pemberian stimulasi motorik secara terstruktur dan berkelanjutan.

Jenis Kelamin Responden Responden **penelitian terdiri dari siswa** dengan jenis kelamin
laki-laki dan

99

perempuan, yang seluruhnya mendapatkan perlakuan dan kesempatan belajar yang sama selama pelaksanaan penelitian. Perbedaan jenis kelamin tidak dijadikan variabel pembeda utama dalam penelitian ini, namun tetap dicatat sebagai bagian dari karakteristik demografis responden. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa

kemampuan motorik kasar pada **anak tunagrahita** lebih dipengaruhi **oleh**

82

kondisi neurologis dan intelektual daripada faktor jenis kelamin semata, sehingga intervensi permainan dapat diterapkan secara setara pada seluruh responden. Tingkat Pendidikan Responden Dari segi tingkat pendidikan, seluruh responden merupakan siswa kelas I Sekolah Luar Biasa, yang berada pada tahap awal pendidikan formal di lingkungan sekolah khusus. Pada jenjang ini, pembelajaran lebih menekankan pada pengembangan kemampuan dasar, termasuk kemampuan motorik kasar, kemandirian, dan adaptasi terhadap lingkungan belajar. Tingkat pendidikan responden yang masih berada di kelas rendah menjadi dasar kuat dalam pemilihan metode pembelajaran berbasis permainan, karena pendekatan bermain dinilai paling sesuai dengan karakteristik belajar anak tunagrahita pada usia dini. Karakteristik Khusus Responden (Tunagrahita) Secara karakteristik khusus, responden termasuk dalam kategori anak tunagrahita,

yang ditandai dengan keterbatasan fungsi intelektual dan kemampuan **adaptif**

202

. Kondisi ini berdampak langsung pada kemampuan motorik kasar, seperti keterbatasan koordinasi gerak, keseimbangan tubuh, serta kekuatan dan kelenturan otot besar. Berdasarkan hasil pengamatan awal, responden menunjukkan kecenderungan kurang aktif dalam kegiatan fisik yang membutuhkan keterampilan motorik kompleks, sehingga diperlukan

media pembelajaran yang menarik , konkret, **dan mudah dipahami**

65

. Penggunaan permainan Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan) dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik responden, baik dari segi tingkat kesulitan, ukuran media, maupun pola aktivitas geraknya. Hal ini

bertujuan agar responden **dapat** terlibat **secara aktif dan**

67

memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, khususnya

dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui

84

aktivitas bermain yang terarah. 4.3

Hasil Penelitian Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang

215

diperoleh dari proses pengumpulan dan pengolahan data mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar melalui modifikasi permainan Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan) pada siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial

untuk menjawab rumusan masalah serta **menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan**

157

. 4.3.1 **Hasil**

Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan Motorik Kasar

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran awal

198

kemampuan motorik kasar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa modifikasi permainan 102

Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan). Data diperoleh melalui hasil observasi dan penilaian kemampuan motorik kasar yang meliputi aspek

keseimbangan, koordinasi gerak, kekuatan otot besar, **dan** 102

kelincahan. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh

nilai rata-rata (mean) **kemampuan motorik kasar siswa** sebelum perlakuan (pretest) **sebesar** 2

(misalnya) 52,30, dengan kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan Puzzle X-Gawan,

nilai rata-rata kemampuan motorik kasar siswa pada posttest **meningkat menjadi** 102

(misalnya) 72,85, yang berada pada kategori sedang–baik. Peningkatan skor tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada kemampuan motorik kasar siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan yang dimodifikasi. Secara deskriptif, hampir seluruh responden menunjukkan peningkatan skor pada aspek motorik kasar, terutama pada indikator koordinasi gerak dan keseimbangan tubuh. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan Puzzle X-Gawan mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta memberikan stimulasi gerak yang sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita. 4.

3.2 Hasil Uji Prasyarat Analisis **Sebelum dilakukan uji hipotesis** , data **terlebih dahulu** 129
 diuji menggunakan uji **prasyarat analisis** , yaitu **uji normalitas** .Hasil **uji** normalitas
 menggunakan **uji**

Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa **nilai signifikansi data pretest sebesar** 106

(misalnya)

0,214 dan data posttest sebesar 0 ,187. Karena **nilai**

106

signifikansi kedua data

lebih besar dari 0,05 (Sig > **0,05**), maka **dapat disimpulkan bahwa** data **kemampuan motorik kasar siswa berdistribusi normal**

19

Dengan demikian, analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik **parametrik, yaitu** uji **t**

149

berpasangan. 4.3.3

Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji t Berpasangan

222

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji t berpasangan (Paired Sample t-test

85

) untuk mengetahui perbedaan kemampuan motorik kasar siswa

sebelum dan sesudah diberikan perlakuan . Hipotesis **yang diuji dalam penelitian ini adalah**

59

sebagai berikut: H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat

peningkatan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita **setelah** diberikan modifikasi **permainan**

8

Puzzle X-Gawan. H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat

peningkatan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita setelah diberikan modifikasi permainan

8

Puzzle X-Gawan.

Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai t hitung sebesar

106

(misalnya) 6,42, dengan nilai signifikansi (

Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima

110

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan

56

Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan) memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa kelas I tunagrahita di

130

SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. 4.3.4 Besarnya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Untuk melihat besarnya peningkatan kemampuan motorik kasar, dilakukan perhitungan

selisih nilai rata-rata antara pretest dan posttest . Berdasarkan hasil

182

analisis, diperoleh selisih nilai rata-rata sebesar (misalnya) 20,55 poin,

yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar yang cukup signifikan secara praktis. Peningkatan ini

29

menunjukkan bahwa penggunaan permainan Puzzle X-Gawan tidak hanya berpengaruh secara statistik, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap perkembangan

kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita , terutama dalam aktivitas **yang**

82

melibatkan gerak tubuh besar, koordinasi tangan dan kaki, serta keseimbangan tubuh. 4.3.5 Ringkasan Hasil Penelitian Secara keseluruhan,

hasil penelitian menunjukkan bahwa: Kemampuan motorik kasar siswa **tunagrahita**

8

sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori rendah.

Kemampuan motorik kasar siswa setelah diberikan perlakuan **mengalami peningkatan dan** berada **pada** kategori lebih **baik**

123

. Hasil uji statistik inferensial menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari modifikasi permainan Puzzle X-Gawan

terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa. Hipotesis **penelitian** yang menyatakan **bahwa permainan**

14

Puzzle X-Gawan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa terbukti secara empiris. Hasil penelitian ini menjadi dasar untuk pembahasan lebih lanjut pada subbab berikutnya mengenai keterkaitan temuan penelitian dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya. 4.4

Pembahasan Pembahasan dalam **penelitian ini** difokuskan **pada** interpretasi **hasil analisis data** mengenai **peningkatan**

171

kemampuan motorik kasar melalui modifikasi permainan Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan) pada siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. Interpretasi data dilakukan dengan mengaitkan temuan empiris

di lapangan dengan teori-teori yang digunakan dalam penelitian

177

, serta kerangka pemikiran yang telah dirumuskan sebelumnya. 4.4.1

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita

8

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar yang signifikan pada 78

siswa kelas I tunagrahita setelah diberikan pembelajaran melalui modifikasi permainan Puzzle X-Gawan. Temuan ini terlihat dari meningkatnya skor

rata-rata kemampuan motorik kasar siswa dari kondisi awal

123

(pretest) ke kondisi akhir (posttest), serta diperkuat oleh

hasil uji statistik inferensial yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 . Secara teoritis, temuan ini 146

sejalan dengan pendapat Gallahue & Ozmun yang menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar pada anak

205

sangat dipengaruhi oleh pengalaman gerak yang diberikan secara terencana dan berulang. Pada anak tunagrahita, keterbatasan intelektual menyebabkan keterlambatan dalam menguasai keterampilan gerak dasar, sehingga mereka memerlukan stimulus motorik yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan. Permainan Puzzle X-Gawan menyediakan pengalaman tersebut melalui aktivitas fisik yang melibatkan gerak tubuh besar, koordinasi tangan dan kaki, serta pengendalian keseimbangan. Peningkatan kemampuan motorik kasar yang terjadi menunjukkan bahwa pendekatan bermain

tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran

115

efektif yang mampu merangsang sistem motorik siswa tunagrahita secara optimal. 4.4.2 Keterkaitan Modifikasi Permainan Puzzle X-Gawan dengan Teori Bermain Modifikasi permainan Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan) dalam penelitian ini dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran melalui bermain (learning by playing). Teori bermain menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas utama anak yang

memiliki peran penting dalam perkembangan fisik, **kognitif** , sosial, **dan** emosional. Bagi **anak** 204

tunagrahita, aktivitas bermain menjadi sangat penting karena

dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi tekanan **dalam proses pembelajaran** 63

. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama penerapan permainan Puzzle X-Gawan,

siswa menjadi lebih aktif, **fokus, dan antusias dalam mengikuti** kegiatan **pembelajaran** 178

. Hal ini mendukung

teori Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar secara optimal **melalui interaksi langsung** dengan objek konkret 143

di lingkungannya. Puzzle bergambar hewan yang dimodifikasi dalam penelitian ini memberikan rangsangan visual sekaligus motorik, sehingga membantu siswa memahami instruksi sambil melakukan gerakan fisik. Dengan demikian, permainan Puzzle X-Gawan

tidak hanya melatih aspek kognitif sederhana **seperti pengenalan** gambar, **tetapi juga** 120

secara langsung melatih kemampuan

motorik kasar, terutama pada aspek koordinasi, **keseimbangan, dan kekuatan** 200

otot besar. 4.4.3 Hubungan antara Aktivitas Bermain dan Kemampuan Motorik Kasar Temuan penelitian ini

menunjukkan adanya hubungan yang erat antara aktivitas bermain yang terstruktur **dengan** peningkatan kemampuan **motorik kasar** 153

siswa tunagrahita.

Hal ini sesuai dengan konsep **pendidikan jasmani** adaptif **yang menekankan**

34

bahwa aktivitas fisik harus disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan individu berkebutuhan khusus. Dalam konteks penelitian ini, permainan Puzzle X-Gawan dirancang dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan, ukuran media yang lebih besar, serta aturan permainan yang sederhana. Modifikasi ini memungkinkan siswa tunagrahita untuk melakukan gerakan seperti membungkuk, berjalan, mengangkat, dan menyusun puzzle, yang secara tidak langsung melatih keterampilan motorik kasar mereka. Hasil ini memperkuat pendapat bahwa anak tunagrahita akan lebih mudah mengembangkan kemampuan motorik kasar jika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, dibandingkan dengan latihan gerak konvensional yang bersifat monoton dan kurang menarik. 4.4.4 Implikasi Temuan terhadap Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil dan interpretasi **data, dapat disimpulkan bahwa**

130

penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah yang diajukan, yaitu apakah modifikasi permainan Puzzle X-Gawan dapat

meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita. Hasil analisis data

82

dan pembahasan

menunjukkan bahwa permainan tersebut terbukti **efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar**

109

siswa kelas I tunagrahita. Tujuan penelitian

untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui media permainan juga tercapai, **yang**

91

ditunjukkan oleh peningkatan skor kemampuan motorik kasar serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Temuan

ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan yang dimodifikasi **dapat menjadi alternatif strategi**

195

pembelajaran yang tepat bagi guru SLB, khususnya dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita. 4.4.5 Keterbatasan dan Konteks Temuan Penelitian Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, temuan ini perlu dipahami dalam konteks karakteristik responden dan lingkungan penelitian. Siswa tunagrahita memiliki variasi kemampuan individual yang cukup besar, sehingga respons terhadap permainan dapat berbeda-beda. Selain itu, peningkatan kemampuan motorik kasar

juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti

135

intensitas latihan, kondisi fisik siswa, dan dukungan lingkungan belajar.

BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah
dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan

47

upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui modifikasi permainan

84

Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan) pada

siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten

20

Kediri. Pertama,

kemampuan motorik kasar siswa kelas I tunagrahita sebelum diberikan perlakuan
menunjukkan kondisi

131

yang relatif rendah. Hal ini ditandai dengan keterbatasan siswa dalam melakukan gerakan yang melibatkan koordinasi tubuh, keseimbangan, serta kekuatan otot besar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan bentuk

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan mereka,
khususnya pembelajaran

107

yang bersifat konkret dan melibatkan aktivitas fisik secara langsung. Kedua, penerapan modifikasi permainan Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan) memberikan dampak positif terhadap kemampuan motorik kasar siswa. Hasil analisis data

menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan motorik kasar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan permainan

8

yang dimodifikasi. Peningkatan tersebut terjadi pada berbagai aspek motorik kasar, seperti koordinasi gerak, keseimbangan, dan keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran. Ketiga, hasil uji statistik inferensial menunjukkan bahwa

peningkatan kemampuan motorik kasar siswa setelah

8

diberikan perlakuan bersifat signifikan secara statistik.

Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan

154

, sehingga hipotesis alternatif yang

menyatakan bahwa modifikasi permainan Puzzle X-Gawan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita

188

diterima, sedangkan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian,

tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan Puzzle X-Gawan terhadap kemampuan motorik

159

kasar siswa tunagrahita telah tercapai. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan)

merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas

168

I tunagrahita. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis permainan yang dirancang secara adaptif dan sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita mampu

meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, khususnya dalam

216

pengembangan kemampuan motorik kasar.

5.2 Saran Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh

117

mengenai

peningkatan kemampuan motorik kasar melalui modifikasi permainan

8

Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan) pada siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri,

peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi
pengembangan praktik pendidikan dan penelitian selanjutnya

95

. 1. Saran bagi Guru dan Praktisi Pendidikan Guru, khususnya guru pendidikan khusus dan pendidikan jasmani adaptif, disarankan untuk memanfaatkan modifikasi permainan Puzzle X-Gawan (Gambar Hewan) sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita. Permainan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta memberikan stimulasi gerak yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak tunagrahita. Guru diharapkan dapat mengembangkan variasi permainan serupa dengan menyesuaikan tingkat kesulitan, durasi, dan bentuk aktivitas

agar pembelajaran menjadi lebih menarik , efektif, dan berkelanjutan. 2 . Saran bagi

213

Sekolah dan Lembaga Pendidikan Pihak sekolah, khususnya Sekolah Luar Biasa, disarankan untuk mendukung penerapan pembelajaran berbasis permainan melalui penyediaan

sarana dan prasarana yang memadai. Sekolah juga diharapkan dapat

62

mendorong guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif dan adaptif dalam pengembangan

kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita. Selain itu

82

, sekolah dapat menjadikan permainan edukatif yang dimodifikasi sebagai bagian dari program pembelajaran rutin, khususnya pada jenjang kelas rendah. 3. Saran bagi Akademisi dan Pengembang Ilmu Pendidikan Bagi akademisi dan peneliti di bidang pendidikan khusus, hasil

penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi empiris dalam mengembangkan kajian
mengenai pembelajaran **berbasis**

112

permainan untuk anak berkebutuhan khusus. Akademisi disarankan untuk mengkaji lebih lanjut efektivitas berbagai bentuk permainan edukatif yang dimodifikasi, baik dalam konteks pengembangan motorik kasar maupun aspek perkembangan lainnya, seperti motorik halus, sosial, dan kognitif anak tunagrahita. 4. Saran bagi Pembuat Kebijakan Pembuat kebijakan di bidang pendidikan, khususnya pendidikan inklusif dan pendidikan khusus, diharapkan dapat mempertimbangkan pentingnya penggunaan media pembelajaran adaptif berbasis permainan dalam kurikulum Sekolah Luar Biasa. Dukungan kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran, pelatihan guru, serta penyediaan fasilitas yang menunjang pembelajaran aktif akan sangat membantu peningkatan kualitas layanan pendidikan bagi siswa tunagrahita. 5. Saran bagi Penelitian Selanjutnya Penelitian selanjutnya

disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar

212

dan variasi karakteristik siswa tunagrahita agar

hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas . Selain itu, **penelitian mendatang**
dapat menggunakan desain penelitian **yang**

150

berbeda, seperti penelitian tindakan kelas atau eksperimen dengan kelompok kontrol, serta mengkaji dampak jangka panjang dari penggunaan permainan Puzzle X-Gawan terhadap perkembangan motorik kasar. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan dan menguji bentuk modifikasi permainan lain yang lebih variatif dan terintegrasi dengan aspek perkembangan anak secara menyeluruh. 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

sources:

1

382 words / 3% - Internet

Pratama, Laela Wahyu. "Keterlaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pasca Pandemi Covid-19 Kelas XI MIPA SMA N 1 Kota Mungkid", 2022

2

222 words / 2% - Internet from 05-Feb-2023 12:00AM
menssana.ppj.unp.ac.id

3

176 words / 1% - from 28-May-2025 12:00AM
bajangjournal.com

4

98 words / 1% - from 28-Aug-2025 12:00AM
repository.metrouniv.ac.id

5

106 words / 1% - Internet from 13-Jul-2019 12:00AM
www.scribd.com

6

154 words / 1% - from 06-Aug-2023 12:00AM
www.scilit.net

7

108 words / 1% - from 23-Oct-2024 12:00AM
www.ejournal.bhamada.ac.id

8

54 words / < 1% match - Internet
[Drias, Anggraeni. "PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEDANG KELAS III SDLB DI SLB C WIYATA DHARMA II TEMPEL", 2014](#)

9

53 words / < 1% match - Internet
[Maarif, Mifta Ul. "Profesionalisme Guru Pada Proses Pembelajaran PJOK di Masa Pandemi Covid-19", 2022](#)

10

40 words / < 1% match - Internet
[Priyantoro, Arif. "FAKTOR – FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH DASAR TAHUN 2016 PADA SD NEGERISE-KABUPATEN PURWOREJO PROVINSI JAWA TENGAH", 2017](#)

11

28 words / < 1% match - from 25-Mar-2025 12:00AM
eprints.uny.ac.id

12

27 words / < 1% match - Internet from 17-Dec-2022 12:00AM
eprints.uny.ac.id

13

25 words / < 1% match - from 07-Feb-2025 12:00AM
eprints.uny.ac.id

14

21 words / < 1% match - Internet
[Irawan, Bambang. "Pengaruh Model Permainan Dengan Aspek Kemandirian Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunarungu di SLB N Mesuji Lampung", 2023](#)

15

17 words / < 1% match - from 10-Dec-2025 12:00AM
eprints.uny.ac.id

16

17 words / < 1% match - from 12-Sep-2024 12:00AM
eprints.uny.ac.id

17

17 words / < 1% match - Internet
[Gasela, Gasela. "Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Peserta Ekstrakurikuler Pencak Silat Siswa di SD Muhammadiyah Pracimantoro Kabupaten Wonogiri", 2023](#)

18

16 words / < 1% match - Internet
[Sholichati, -. "PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN PEMBELAJARAN BAGI SISWA TUNAGRAHITA RINGAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI 1 NGULAKAN PENGASIH KULON PROGO", 2015](#)

19

16 words / < 1% match - Internet
[Sutomo Dzattulloh, SD. "PERBEDAAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SISWA DAN SISWIKELAS V SD NEGERI TLOGOADI DESA TLOGOADI KECAMATAN MLATI KABUPATEN SLEMAN 2014/2015", 2014](#)

20

14 words / < 1% match - Internet
[Ardianto, Ricky. "TINGKAT KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNAGRAHITA DI SLB BAKTI PUTRA NGAWIS KABUPATEN GUNUNGKIDUL", 2019](#)

21

14 words / < 1% match - Internet
[Fahrurozi, Achmad. "TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V PADA PEMBELAJARAN ATLETIK DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN KRATON YOGYAKARTA", 2020](#)

22

14 words / < 1% match - Internet
[Musthofa, Aliffian. "PEMAHAMAN TUJUAN PENJAS OLEH GURU PENJASDI SD NEGERI 03 BANDAR KECAMATAN BANDARKABUPATEN BATANG", 2017](#)

23

12 words / < 1% match - Internet from 27-Oct-2022 12:00AM
eprints.uny.ac.id

24

12 words / < 1% match - Internet
[Sulistiyo Wibowo. "MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SENAM LANTAI MERODADENGAN PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 4 SUMAMPIR KECAMATAN REMBANGKABUPATEN PURBALINGGA", 2015](#)

25

12 words / < 1% match - from 12-Jul-2024 12:00AM
eprints.uny.ac.id

26

10 words / < 1% match - Internet
[Suci, Meery Eka. "TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG PENYUSUNAN RUBRIK PENILAIAN HOLISTIK DI SMP SE-KECAMATAN PAKEM KABUPATEN SLEMAN TAHUN 2020", 2020](#)

- 27 10 words / < 1% match - Internet
[Meliana, Nia. "MOTIVASI PESERTA DIDIK DALAM MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER RUGBY DI SD GLOMPONG GUNUNG KIDUL TAHUN AJARAN 2018/2019", 2020](#)
-
- 28 9 words / < 1% match - Internet
[Pravista Indah, Sari. "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI LOMPAT TALI PADA KELOMPOK A DI TK ABA NGABEAN I TEMPEL SLEMAN", 2015](#)
-
- 29 8 words / < 1% match - Internet
[Dwi, Asri Rahmawati. "PENGARUH BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITASEDANG KELAS I DI SLB SEKAR TERATAI 1SRANDAKAN", 2014](#)
-
- 30 8 words / < 1% match - Internet
[Primayoga, Radifa. "TINGKAT KEMAMPUAN MOTORIK SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA VOLIDI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA", 2020](#)
-
- 31 8 words / < 1% match - Internet from 02-Nov-2021 12:00AM
eprints.uny.ac.id
-
- 32 8 words / < 1% match - Internet
[Larasati, Dian. "PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA ANAK TUNAGRAHITA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI GEJAYAN", 2016](#)
-
- 33 8 words / < 1% match - Internet
[Puspayanti, Penny. "MINAT SISWA KELAS IV DAN V DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGADAN KESEHATAN DI SD NEGERI 1 GODEANYOGYAKARTA", 2017](#)
-
- 34 8 words / < 1% match - Internet from 17-Dec-2022 12:00AM
eprints.uny.ac.id
-
- 35 8 words / < 1% match - Internet
[Fahmi, Rizal. "TINGKAT KEMAMPUAN MOTORIK PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 4 NGAGLIK", 2020](#)
-
- 36 8 words / < 1% match - Internet
[Suwasti. "PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA NGABEAN 2 TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA", 2015](#)
-
- 37 7 words / < 1% match - Internet
[Santoso, Wahyu Dwi. "TINGKAT KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS IV DAN V SD NAHDLATUL ULAMA YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018", 2018](#)
-
- 38 7 words / < 1% match - Internet
[Oktaviani, Anisa Dwi. "HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DAN AKTIVITAS JASMANI TERHADAP KESEGERAN JASMANI SISWA KELAS IV DAN V SEKOLAH DASAR NEGERI NGABLAK TAHUN AJARAN 2019/2020 KECAMATAN TURI KABUPATEN SLEMAN", 2020](#)
-

39

7 words / < 1% match - Internet

[Dewi, Puspita Sari. "FAKTOR PENDUKUNG PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA TAHUN AJARAN 2015/2016", 2017](#)

40

6 words / < 1% match - Internet

[Puspaningrum, Ovinda. "PERAN GURU PJOK DALAM KEGIATAN USAHA KESEHATAN SEKOLAH \(UKS\) DI SD NEGERI SE-KECAMATAN MINGGIR KABUPATEN SLEMAN TAHUN 2018", 2019](#)

41

6 words / < 1% match - Internet

[Citra, Ramadhani. "SISTEM PEMBELAJARAN INKLUSIF BAGI ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI RINGAN KELAS VA DI SEKOLAH DASAR NEGERI GADINGAN KULON PROGO", 2015](#)

42

6 words / < 1% match - Internet

[Kristiawan, Antonius Norman. "FAKTOR PENDUKUNG SISWA KELAS VIII DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN BOLA VOLI DI SMP NEGERI 2 KALIBAWANG TAHUN 2016 / 2017", 2017](#)

43

6 words / < 1% match - Internet

[Purnomo, Nurdian. "Tingkat Kemampuan Motorik Peserta Didik Kelas IV dan V di SD Negeri Rejamulya 02 Kecamatan Kedungreja Kabupaten Cilacap", 2023](#)

44

51 words / < 1% match - Internet from 19-Dec-2022 12:00AM

repository.metrouniv.ac.id

45

18 words / < 1% match - Internet from 29-Oct-2021 12:00AM

repository.metrouniv.ac.id

46

9 words / < 1% match - from 27-Aug-2025 12:00AM

repository.metrouniv.ac.id

47

22 words / < 1% match - Internet from 06-Feb-2020 12:00AM

www.scribd.com

48

16 words / < 1% match - Internet from 03-Jan-2020 12:00AM

www.scribd.com

49

9 words / < 1% match - Internet from 19-Mar-2020 12:00AM

www.scribd.com

50

9 words / < 1% match - Internet from 11-Jul-2019 12:00AM

www.scribd.com

51

61 words / < 1% match - Internet

[PUTRI, TRISKA DEVI SARTONO, Rohmadi, Dr. H. Syamsul Huda. "IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR SISWA TUNAGRAHITA TINGKAT SEKOLAH DASAR DI SEKOLAH LUAR BIASA \(SLB\) BC DHARMA ANAK BANGSA KLATEN TAHUN AJARAN 2022/2023", 2023](#)

52

16 words / < 1% match - Internet

[PURNAWATI, WAHYU, Suyatman,, S.Pd, M.Pd. "HUBUNGAN ANTARA PERHATIAN ORANG TUA DENGAN DISIPLIN BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 2 KARANGANOM KLATEN TAHUN PELAJARAN 2018/2019", 2019](#)

53

12 words / < 1% match - Internet from 03-Aug-2021 12:00AM

eprints.iain-surakarta.ac.id

54

11 words / < 1% match - Internet

[Sholikhah, Sholikhah, Hj., Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag. "PROSES PEMBELAJARAN TAHFIDZ AL-QUR'AN DENGAN METODE DZIKRONI DI PONDOK PESANTREN ADH-DHUHAA GENTAN BAKI SUKOHARJO", 2017](#)

55

7 words / < 1% match - Internet

[HANDAYANI, DIAN PUTRI, Dr. H., Lukman Harahap, S.Ag., M.Pd. "BIMBINGAN PRIBADI UNTUK MENCAPI KEMANDIRIAN BAGI SISWA SMALB TUNAGRAHITA DI SLB/C YPALB KARANGANYAR", 2019](#)

56

6 words / < 1% match - Internet

[PERTIWI, ARINI SEKARING, Khairi, Alfin Miftahul. "MODIFIKASI PERMAINAN KASTI DALAM MEMBENTUKKEMAMPUAN MOTORIK ANAK AUTIS", 2023](#)

57

22 words / < 1% match - Internet

[ACHMAD, ISMAIL. "PERANAN KOMPETENSI PPROFESIONAL GURU PENDIDIKANAGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJARPEERTA DIDIK DI SMA ISLAM TERPADU DAARUL HAMDISUKADANA LAMPUNG TIMUR", 2019](#)

58

12 words / < 1% match - Internet

[Yusuf, Aulia Maulida. "STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN BALOK DI RA AKHLAKUL KARIMAH DARUL AMAN KOTABUMI LAMPUNG UTARA", 2017](#)

59

11 words / < 1% match - Internet

[Sahnan, S. "PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIKTOKEN ECONOMY DALAM MENINGKATKAN MOTIVASIBELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII CSMP PGRI 6 BANDAR LAMPUNGTAHUN AJARAN 2017/2018", 2018](#)

60

10 words / < 1% match - Internet

[Yulandari, Anita. "EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGANTEKNIK ASSERTIVE TRAINING UNTUK MENINGKATKANKOMUNIKASI INTERPERSONAL PESERTA DIDIKKELAS XI ILMU-ILMU BAHASA \(IIB\) MAN 1BANDAR LAMPUNG TAHUNPELAJARAN 2018/2019", 2018](#)

61

10 words / < 1% match - Internet

[AMALIA, ZAHARA AISYA. "EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK MODELINGUNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIKKORBAN BROKEN HOME KELAS VIII SMP NEGERI 1SEPUTIH AGUNG LAMPUNG TENGAH", 2019](#)

62

8 words / < 1% match - Internet

[Fauzyah, Atika. "KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU FIQH DALAM MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN RANAH PSIKOMOTORIK PESERTA DIDIK KELAS VII A DI MTS NEGERI 1 LAMPUNG TENGAH", 2017](#)

- 63 8 words / < 1% match - Internet
[Diana, Desi. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, DAN SATISFACTION \(ARCS\) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPA KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG", 2018](#)
-
- 64 8 words / < 1% match - Internet
[Intan Sari, Heni. "MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING PADA ANAK KELOMPOK B DI TK GOEMERLANG BANDAR LAMPUNG", 2017](#)
-
- 65 7 words / < 1% match - Internet
[S, Eprilisa Resinti. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAINMENT MENGGUNAKAN EXPLOSION BOX PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA", 2019](#)
-
- 66 7 words / < 1% match - Internet
[Anggraini, Neses. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PAIR CHECK TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK KELAS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG", 2019](#)
-
- 67 6 words / < 1% match - Internet
[PRATAMA, SEPTIA EZY. "PENGEMBANGAN ALAT PERAGA LOGIKA MATEMATIKA MINIATUR TANDON AIR TINGKAT TIGA MELALUI REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION \(RME\) DI UIN RADEN INTAN LAMPUNG", 2019](#)
-
- 68 28 words / < 1% match - Internet
[Nihaya, Luthfiyatin. "Implementasi tari kreasi dalam mengembangkan aspek motorik kasar anak kelompok B di RA Minsyaul Wathon Kabupaten Pati tahun 2022", 2022](#)
-
- 69 26 words / < 1% match - from 29-Jul-2025 12:00AM
[eprints.walisongo.ac.id](#)
-
- 70 14 words / < 1% match - Internet
[Faza, Minnata. "Konseling behavioristik dalam membentuk interaksi sosial positif anak tunagrahita di SLB Persatuan Rakyat Indonesia \(PRI\) Kota Pekalongan", 2023](#)
-
- 71 14 words / < 1% match - Internet
[Mukafi, Alan. "Proses pengembangan life skill pada kelompok disabilitas intelektual di Balai Besar Rehabilitasi Sosial Penyandang Disabilitas Intelektual \(BBRSPDI\) Kartini Temanggung", 2020](#)
-
- 72 10 words / < 1% match - Internet from 12-Nov-2021 12:00AM
[eprints.walisongo.ac.id](#)
-
- 73 63 words / < 1% match - from 30-Apr-2024 12:00AM
[digilib.uinkhas.ac.id](#)
-
- 74 8 words / < 1% match - from 17-Jun-2024 12:00AM
[digilib.uinkhas.ac.id](#)
-
- 75 68 words / < 1% match - from 22-Apr-2025 12:00AM
[fekbis.repository.unbin.ac.id](#)

76

34 words / < 1% match - Internet from 12-Nov-2020 12:00AM
id.scribd.com

77

23 words / < 1% match - Internet from 25-May-2020 12:00AM
id.scribd.com

78

10 words / < 1% match - Internet from 27-Jan-2019 12:00AM
id.scribd.com

79

38 words / < 1% match - Internet from 18-Oct-2020 12:00AM
id.123dok.com

80

13 words / < 1% match - Internet from 06-Aug-2020 12:00AM
id.123dok.com

81

9 words / < 1% match - Internet from 18-Oct-2020 12:00AM
id.123dok.com

82

46 words / < 1% match - Internet
[MUNIR, MISBAHUL, WIDAJATI, WIWIK. "PENGUNAAN METODE DIRECT INSTRUCTION BERBASIS PEMODALAN SENAM FANTASI TERHADAP MOTORIK KASAR ANAK TUNAGRAHITA RINGAN", Jurusan Pendidikan Luar Biasa, 2019](#)

83

10 words / < 1% match - Internet
[Rihandita, Reysa Ardi, Kafrawi, Fatkhur Rohman. Jurusan Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya, 2021](#)

84

25 words / < 1% match - Internet from 12-Nov-2020 12:00AM
repository.upi.edu

85

14 words / < 1% match - from 12-Dec-2025 12:00AM
repository.upi.edu

86

9 words / < 1% match - Internet
[Dea Arvianti, -. "PEMBELAJARAN TARI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA ABK DI SLB RAFAHA KECAMATAN ARJASARI KABUPATEN BANDUNG", 2019](#)

87

20 words / < 1% match - Internet from 09-May-2020 12:00AM
pt.scribd.com

88

10 words / < 1% match - Internet from 11-Jan-2020 12:00AM
pt.scribd.com

89

8 words / < 1% match - Internet from 20-Aug-2019 12:00AM
pt.scribd.com

90

8 words / < 1% match - Internet from 23-Jan-2019 12:00AM
pt.scribd.com

91

19 words / < 1% match - Internet from 04-Feb-2019 12:00AM
repository.uinjkt.ac.id

92

15 words / < 1% match - Internet from 11-Mar-2019 12:00AM
repository.uinjkt.ac.id

93

11 words / < 1% match - Internet from 29-Aug-2019 12:00AM
repository.uinjkt.ac.id

94

32 words / < 1% match - Internet from 11-Mar-2020 12:00AM
es.scribd.com

95

11 words / < 1% match - Internet from 05-Feb-2019 12:00AM
es.scribd.com

96

40 words / < 1% match - Internet
[Afrian, Herman, Wahjoedi, Wahjoedi, Swadesi, I Ketut Iwan. "Implementasi senam tradisional gemar gatra untuk meningkatkan motorik kasar pada anak tunanetra", Universitas Hamzanwadi, 2023](#)

97

18 words / < 1% match - Internet from 26-Apr-2021 12:00AM
repository.unpkediri.ac.id

98

10 words / < 1% match - Internet from 25-Sep-2022 12:00AM
repository.unpkediri.ac.id

99

10 words / < 1% match - Internet from 12-Mar-2020 12:00AM
mafiadoc.com

100

9 words / < 1% match - Internet from 14-Jun-2020 12:00AM
mafiadoc.com

101

8 words / < 1% match - Internet from 05-Jul-2020 12:00AM
mafiadoc.com

102

25 words / < 1% match - Crossref
[Dwi Manna Nasmi Dzakiyyah. "Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak pada Disabilitas Tuna Grahita", e-SPORT: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, 2024](#)

103

9 words / < 1% match - Internet from 24-Aug-2021 12:00AM
core.ac.uk

104

8 words / < 1% match - Internet from 07-Oct-2020 12:00AM
core.ac.uk

105

8 words / < 1% match - Internet from 28-Oct-2021 12:00AM
core.ac.uk

106

25 words / < 1% match - from 07-May-2025 12:00AM
journal.tofedu.or.id

107

14 words / < 1% match - Internet from 13-Nov-2020 12:00AM
adoc.pub

108

10 words / < 1% match - from 10-Oct-2023 12:00AM
adoc.pub

109

23 words / < 1% match - Crossref
[Miftahul Rizqa, Gusril Gusril, Pudia M. Indika, Nuridin Widya Pranoto. "Pengaruh permainan tradisional lari balok terhadap kelincahan siswa sekolah dasar", Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia \(JOPi\), 2023](#)

110

23 words / < 1% match - from 27-Aug-2023 12:00AM
ejournal.upi.edu

111

14 words / < 1% match - from 23-Dec-2025 12:00AM
eprints.unm.ac.id

112

9 words / < 1% match - from 25-Dec-2025 12:00AM
eprints.unm.ac.id

113

15 words / < 1% match - Internet from 08-Aug-2018 12:00AM
fr.scribd.com

114

8 words / < 1% match - Internet from 26-Apr-2020 12:00AM
fr.scribd.com

115

22 words / < 1% match - from 27-Jul-2025 12:00AM
integritydoctorstest.org

116

21 words / < 1% match - from 15-Sep-2025 12:00AM
repositori.uin-alauddin.ac.id

117

11 words / < 1% match - from 08-Dec-2025 12:00AM
etheses.uin-malang.ac.id

118

9 words / < 1% match - Internet from 28-Apr-2021 12:00AM
etheses.uin-malang.ac.id

119

19 words / < 1% match - from 01-Sep-2024 12:00AM
repository.uinsaizu.ac.id

120

18 words / < 1% match - Crossref
[Nur Alfilail, Herlina, A. Sri Wahyuni Asti, Sultan Sahrir. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK ABA DULANG Enrekang", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025](#)

121

10 words / < 1% match - Internet from 04-Sep-2021 12:00AM
docplayer.info

122

8 words / < 1% match - Internet from 16-Jun-2019 12:00AM
docplayer.info

123

17 words / < 1% match - Internet
[Mariyati, Mariyati. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Kelun", UNIVERSITAS PGRI MADIUN, 2018](#)

124

17 words / < 1% match - from 11-Aug-2024 12:00AM
ejurnalqarnain.stisnq.ac.id

125

9 words / < 1% match - Internet from 20-Jun-2021 12:00AM
simki.unpkediri.ac.id

126

8 words / < 1% match - Internet from 12-Oct-2022 12:00AM
simki.unpkediri.ac.id

127

16 words / < 1% match - Internet from 29-Nov-2020 12:00AM
123dok.com

128

16 words / < 1% match - Crossref
[Iche Ariesta. "Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Organizational Citizenship Behavior \(OCB\) terhadap Kinerja Peternak Ayam Ras Pedaging", JBMP \(Jurnal Bisnis, Manajemen dan Perbankan\), 2016](#)

129

16 words / < 1% match - Crossref
[Jen Frisilia Tato, Anderson L Palinussa, Novalin C Huwaa. "PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG DIAJARKAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING DAN MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA MATERI STATISTIKA DI KELAS XI SMA NEGERI 1 TNS", Science Map Journal, 2020](#)

130

16 words / < 1% match - Crossref
[Pandu Kresnapati, Ibnu Fatkhu Royana, Danang Aji Setyawan. "Tingkat Kemampuan Melempar Bola Pada Permainan Bocce Anak Tuna Grahita Ringan Peserta Didik Putri \(SDLB\) Negeri Wiradesa Kabupaten Pekalongan", Journal of Physical Activity and Sports \(JPAS\), 2024](#)

131 16 words / < 1% match - Internet
[Putri, Novea Eka, Damri, Damri. "Efektivitas Permainan Lompat Katak untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar bagi Siswa Tunagrahita Ringan", 'Institut Agama Islam Negeri Kerinci', 2020](#)

132 16 words / < 1% match - from 01-Jul-2024 12:00AM
[eprints.unmas.ac.id](#)

133 14 words / < 1% match - Internet from 18-Nov-2017 12:00AM
[digilib.unimed.ac.id](#)

134 8 words / < 1% match - Internet from 24-Jul-2018 12:00AM
[docobook.com](#)

135 6 words / < 1% match - Internet from 16-Nov-2020 12:00AM
[docobook.com](#)

136 14 words / < 1% match - from 06-Jul-2024 12:00AM
[jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id](#)

137 8 words / < 1% match - Internet
[Handayani, Rafika. "KEBIJAKAN YAYASAN DARUN NUJABA DALAM MANAJEMEN SARANA DAN PRASARANA PENDIDIKAN DI SD ISLAM AL AZHAR 39 PURWOKERTO", 2019](#)

138 6 words / < 1% match - Internet
[M. IRSYAD JUFRI RASYID, NIM. 1423402011. "STRATEGI PENGEMBANGAN SMP ISLAM ANDALUSIA KEBASEN BANYUMAS", 2019](#)

139 14 words / < 1% match - from 27-Dec-2025 12:00AM
[repository.uinfabengkulu.ac.id](#)

140 14 words / < 1% match - Internet from 09-Jun-2021 12:00AM
[repository.umsu.ac.id](#)

141 14 words / < 1% match - from 20-Mar-2023 12:00AM
[repository.unisma.ac.id](#)

142 14 words / < 1% match - Internet from 05-Nov-2022 12:00AM
[repository.unja.ac.id](#)

143 13 words / < 1% match - Crossref
[Hestia Alike K, Handriani J.H, Lisa Savatri Nataleni, Salini Salini, Selvia Veronika, Wirastiani Binti Yusup. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Marina Permai", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2025](#)

144

13 words / < 1% match - Internet from 22-Sep-2017 12:00AM
a-research.upi.edu

145

13 words / < 1% match - Internet from 25-Jan-2021 12:00AM
z-alimin.blogspot.com

146

12 words / < 1% match - Crossref
[Rahmi Fadhillah, Marlina Marlina, Gustina Erlianti. "Literasi Informasi Siswa di Sekolah yang Memiliki dan Tidak Memiliki Pustakawan: Studi Komparatif di SMAN 1 Kubung dan SMAN 1 Junjungsirih", TSAQOFAH, 2025](#)

147

12 words / < 1% match - Internet from 02-Apr-2021 12:00AM
www.iaisyarifuddin.ac.id

148

12 words / < 1% match - from 03-May-2023 12:00AM
www.researchgate.net

149

11 words / < 1% match - Crossref
[Lailatul Uliyya'ah, Rusnoto Rusnoto, Sri Siska Mardiana. "Pengaruh Frekuensi Senam Aerobik Mix Impact Selama 40 Menit Terhadap Penurunan Berat Badan pada Komunitas Senam di Desa Kumendung Rembang", Jurnal Ners, 2025](#)

150

11 words / < 1% match - Crossref
[Muhammad Safi'i, Heru Sulisty. "Pengaruh Brand Image terhadap Repurchase Intention dengan Digital Marketing sebagai Variabel Moderasi pada Pengguna Sepatu Nike di Kota Semarang", ARZUSIN, 2025](#)

151

11 words / < 1% match - Crossref
[Shella Sulistiawati, Fatimah Nurul Hayati, Muhammad Ridwan, Mochammad Gilang. "Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK As-Solehhiyah: Sebuah Studi Kualitatif", Ulul Albab: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2024](#)

152

11 words / < 1% match - Internet from 28-Jul-2017 12:00AM
abstrak.ta.uns.ac.id

153

11 words / < 1% match - Internet from 29-Jan-2020 12:00AM
digilib.unila.ac.id

154

11 words / < 1% match - Internet from 09-Jul-2021 12:00AM
jurnaledukasia.org

155

11 words / < 1% match - Internet from 03-Nov-2022 12:00AM
portaluniversitasquality.ac.id

156

11 words / < 1% match - from 19-Dec-2025 12:00AM
repo.uwgm.ac.id

157

11 words / < 1% match - Internet from 22-Nov-2022 12:00AM
repository.iainpare.ac.id

158

11 words / < 1% match - Internet from 11-Nov-2022 12:00AM
repository.ukwms.ac.id

159

10 words / < 1% match - Crossref
[Erni Yuniati. "Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah Di TK At Tagwa Mekarsari Cimahi", Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate, 2018](#)

160

10 words / < 1% match - Crossref
[Saima Putri Hsb, Yusniah. "Analisis Pola Komunikasi Interpersonal Guru dengan Siswa dalam Membentuk Kemandirian Siswa Tunagrahita di Sekolah Luar Biasa \(SLB C Karya Tulus\)", Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, 2024](#)

161

10 words / < 1% match - from 01-Jan-2024 12:00AM
artikelpendidikan.id

162

10 words / < 1% match - Internet from 10-May-2021 12:00AM
digilib.iainkendari.ac.id

163

10 words / < 1% match - Internet from 23-Apr-2021 12:00AM
e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id

164

10 words / < 1% match - Internet from 18-Mar-2020 12:00AM
etheses.uinmataram.ac.id

165

10 words / < 1% match - from 16-Apr-2025 12:00AM
repo.apmd.ac.id

166

10 words / < 1% match - Internet from 23-Nov-2022 12:00AM
repository.ar-raniry.ac.id

167

10 words / < 1% match - from 07-Aug-2023 12:00AM
repository.stkipppgrisumenep.ac.id

168

10 words / < 1% match - from 20-Nov-2025 12:00AM
repository.usd.ac.id

169

10 words / < 1% match - from 03-Mar-2025 12:00AM
xercestech.com

170

9 words / < 1% match - Crossref
[Astuti Astuti, Dorce Banne Pabunga, Ahid Hidayat. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Lempar Tangkap Bola Plastik", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2019](#)

171

9 words / < 1% match - Crossref

[Devi Kurniati Mohune, Mukhlisulatif Latief, Nikmasari Pakaya, Huzaima Mas'ud. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TKJ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 1 BATUDAA", Inverted: Journal of Information Technology Education, 2024](#)

172

9 words / < 1% match - Crossref

[Emron Edison, Arisman Muchtar, Shakira Annisa Nurzaini. "Festival Cisadane Sebagai Atraksi Wisata Budaya di Kota Tangerang", Manajemen dan Pariwisata, 2025](#)

173

9 words / < 1% match - Crossref

[Fariz Ramadan, Arawan Arawan, Fatmawati Fatmawati, Yennizar Yennizar, Mukhtar Latif. "Model-Model Pengembangan Kurikulum", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2025](#)

174

9 words / < 1% match - Crossref

[Rain Aldi Saktiono, Tandiyo Rahayu. "Pengembangan Model Aktivitas Gerak Fisik Anak Usia Dini melalui Permainan Melempar Bola dengan Lagu", YASIN, 2025](#)

175

9 words / < 1% match - Internet from 14-Apr-2019 12:00AM

[adoc.tips](#)

176

9 words / < 1% match - from 19-Dec-2025 12:00AM

[booked.augusta.com](#)

177

9 words / < 1% match - Internet from 25-Feb-2021 12:00AM

[dspace.uii.ac.id](#)

178

9 words / < 1% match - from 26-May-2025 12:00AM

[ejournal.bbg.ac.id](#)

179

9 words / < 1% match - Internet from 19-Jul-2020 12:00AM

[ilmu-matematika.blogspot.com](#)

180

9 words / < 1% match - Internet

[Jayanti, Adina Fitra. "Perbedaan Keikutsertaan Hypnobirthing dengan Tingkat Kecemasan Ibu Hamil dalam Menghadapi Persalinan di Kabupaten Sidoarjo", UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA, 2019](#)

181

9 words / < 1% match - Internet

[M.A, Itryah., Arinda, Gita. "PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA DI SLB NEGERI SEKAYU", 'Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai', 2023](#)

182

9 words / < 1% match - Internet from 09-Feb-2021 12:00AM

[karil.uui.ac.id](#)

183

9 words / < 1% match - from 16-Mar-2024 12:00AM

[klingon-empire.com](#)

184

9 words / < 1% match - from 04-Jan-2024 12:00AM
mataraman.tribunnews.com

185

9 words / < 1% match - Internet from 03-Aug-2021 12:00AM
repository.iainkudus.ac.id

186

9 words / < 1% match - Internet from 16-Jul-2020 12:00AM
repository.unpas.ac.id

187

9 words / < 1% match - Internet from 08-Dec-2020 12:00AM
skripsi2012.blogspot.com

188

9 words / < 1% match - Internet from 13-Sep-2021 12:00AM
vm36.upi.edu

189

9 words / < 1% match - from 15-Sep-2023 12:00AM
www.slideshare.net

190

9 words / < 1% match - Internet from 30-Nov-2018 12:00AM
yulirica.blogspot.com

191

8 words / < 1% match - Crossref
[Adang Rachmat. "Manajemen Implementasi Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", An-nida: Jurnal Pendidikan Islam, 2023](#)

192

8 words / < 1% match - Crossref
[Asih Setianingsih, Iys Nur Handayani. "Implementasi Media Loose Parts untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini", Aulad: Journal on Early Childhood, 2022](#)

193

8 words / < 1% match - Crossref
[Bakhrul Ulum. "Penggunaan Pendekatan Bermain dan Berlomba Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Tolak Peluru Gaya Membelakangi Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Petung II Kecamatan Pasrepan Kabupaten Pasuruan", Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 2013](#)

194

8 words / < 1% match - Crossref
[Intan Siti Nurfadilah. "Perkembangan Motorik Kasar Anak PAUD Melalui Permainan Tradisional Engklek", MOLUCCAS HEALTH JOURNAL, 2024](#)

195

8 words / < 1% match - Crossref
[Nurlina Jalil, Salmiati Salmiati, Muhammad Nur Fuadi, Nur Fadhilah, Nilmayanti Nilmayanti. "Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini", Aulad: Journal on Early Childhood, 2025](#)

196

8 words / < 1% match - Crossref
[Nurul Jamiah Sidiq. "The Influence of Tradisional Games Ma'danda and Ma'boy on Gross Motor Skills of Early Childhood Children in TK ABA Boronguntia and TK Julukanaya in Bajeng District",](#)

197

8 words / < 1% match - Crossref

[Ramot, Ibrahim, Sandy Pratama. "IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 \(Studi Pada Sekolah Dasar di Kabupaten Bangka\)", Scripta: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, 2024](#)

198

8 words / < 1% match - Crossref

[Rizqa Rahman. "Pengaruh Financial Distress Dan Ukuran Kap Terhadap Kualitas Audit", JAK \(Jurnal Akuntansi\) Kajian Ilmiah Akuntansi, 2021](#)

199

8 words / < 1% match - Crossref

[Santi Elza. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Inkuiri dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV SDN 02 Karan Aur", Formosa Journal of Science and Technology, 2022](#)

200

8 words / < 1% match - Crossref

[Susanti Susanti, Syahrul Ismet. "Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Karet di Taman Kanak-kanak Thoyyibah Kota Sawahlunto", ARZUSIN, 2025](#)

201

8 words / < 1% match - Crossref

[Ulwan Syafrudin, Darmawan Darmawan, Ita Rustiati Ridwan. "Penerapan Model Cooperative Script dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bangsa Sebagai Anak Indonesia", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2019](#)

202

8 words / < 1% match - Crossref

[Waqiatul Imtihanah, Renalatama Kismawiyati, Sugihartik Sugihartik. "Pembelajaran Tari Tradisional Untuk Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Disabilitas Intelektual", SPEED Journal : Journal of Special Education, 2025](#)

203

8 words / < 1% match - Crossref

[Widia Widia, Umi Hanik Fetriyah, Malisa Ariani. "Efektivitas kegiatan permainan estafet bendera terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia prasekolah", Journal of Nursing Practice and Education, 2025](#)

204

8 words / < 1% match - Internet from 23-Mar-2015 12:00AM

[adrian-harada.blogspot.com](#)

205

8 words / < 1% match - Internet

[Rofiah, Rofiah. "Perkembangan motorik halus melalui pembelajaran dari rumah pada kelompok B di TK Al-Firdaus Palangka Rayatahun pelajaran 2020/2021", 2021](#)

206

8 words / < 1% match - from 26-Sep-2023 12:00AM

[digilib.ikippgriptk.ac.id](#)

207

8 words / < 1% match - Internet from 21-Sep-2018 12:00AM

[digilib.isi.ac.id](#)

208

8 words / < 1% match - Internet from 06-May-2019 12:00AM

[dionenayma.blogspot.com](#)

209

8 words / < 1% match - Internet from 12-Aug-2022 12:00AM
garuda.kemdikbud.go.id

210

8 words / < 1% match - from 12-Jul-2025 12:00AM
journal.makwafoundation.org

211

8 words / < 1% match - Internet
[Wisudayanti, Kadek Ari. "PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0", STAH Negeri Mpu Kuturan Singaraja, 2019](#)

212

8 words / < 1% match - Internet from 17-Dec-2015 12:00AM
library.um.ac.id

213

8 words / < 1% match - Internet from 12-Nov-2020 12:00AM
moam.info

214

8 words / < 1% match - Internet from 04-Oct-2020 12:00AM
pasca.um.ac.id

215

8 words / < 1% match - Internet from 20-Jan-2021 12:00AM
pascasarjana.iainmadura.ac.id

216

8 words / < 1% match - Internet from 20-Aug-2021 12:00AM
repo.undiksha.ac.id

217

8 words / < 1% match - Internet from 26-Feb-2021 12:00AM
repository.ung.ac.id

218

8 words / < 1% match - from 21-Nov-2025 12:00AM
repository.unissula.ac.id

219

8 words / < 1% match - Internet from 05-Nov-2018 12:00AM
tr.scribd.com

220

8 words / < 1% match - from 26-Aug-2025 12:00AM
www.saim.sch.id

221

8 words / < 1% match - from 29-Sep-2025 12:00AM
www.sasambonews.com

222

7 words / < 1% match - Crossref
[Elisa Megawati, Zalili Sailan, Sahlan Sahlan. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PERSUASI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 11 KONAWE SELATAN", Jurnal Bastra \(Bahasa dan Sastra\), 2019](#)

223

7 words / < 1% match - Crossref

[Oktavianto Nugroho Saputro, Soebijantoro Soebijantoro. "Pengembangan Wedus Gembel \(Wayang Kardus Gembira Dan Belajar\) Sebagai Media Membangun Jiwa Nasionalisme Sejak Dini Pada Siswa TKK Santo Yusuf Kota Madiun", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015](#)

224

6 words / < 1% match - Crossref

[Indah Rosmaya, Suhendar Sulaeman, Nyimas Heny Purwati. "Pengaruh Video Interaktif dan Media Gambar terhadap Kemampuan Merawat Diri pada Anak Tunagrahita", Journal of Telenursing \(JOTING\), 2019](#)

225

6 words / < 1% match - Crossref

[Widada Widada. "IMPLEMENTASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADAPTIF BAGI SISWA SMALB TUNAGRAHITA RINGAN KELAS X DI SLB NEGERI PEMBINA YOGYAKARTA", Al-Misbah \(Jurnal Islamic Studies\), 2014](#)

226

6 words / < 1% match - Internet from 13-Nov-2020 12:00AM

staff.uny.ac.id