

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
MODIFIKASI PERMAINAN *PUZZLE* X GAWAN (GAMBAR
HEWAN) PADA SISWA KELAS I TUNAGRAHITA
DI SLB PGRI KECAMATAN PUNCU
KABUPATEN KEDIRI**

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Pada Prodi Magister Keguruan Olahraga



OLEH :

DIAN ARIANDY
NPM : 2301010032

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2026**

Tesis oleh :

DIAN ARIANDY
NPM : 2301010032

Judul :

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
MODIFIKASI PERMAINAN *PUZZLE* X GAWAN (GAMBAR
HEWAN) PADA SISWA KELAS I TUNAGRAHITA
DI SLB PGRI KECAMATAN PUNCU
KABUPATEN KEDIRI**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Tesis Prodi Magister Keguruan Olahraga
UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 Januari 2026

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Puspodari, M.Pd.
NIDN. 0709059001

Dr. Wasis Himawanto, M.Or.
NIDN. 0723128103

Tesis oleh :

DIAN ARIANDY
NPM : 2301010032

Judul :

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
MODIFIKASI PERMAINAN *PUZZLE* X GAWAN (GAMBAR
HEWAN) PADA SISWA KELAS I TUNAGRAHITA
DI SLB PGRI KECAMATAN PUNCU
KABUPATEN KEDIRI**

Telah Dipertahankan Didepan Panitia Ujian/Sidang Tesis
Prodi Magister Keguruan Olahraga UN PGRI Kediri
Pada Tanggal: 22 Januari 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Puspodari, M.Pd.
2. Sekretaris : Dr. Wasis Himawanto, M.Or.
3. Penguji I : Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd.
4. Penguji II : Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana

Dr. M. Muchson, S.E., M.M.
NIDN. 0018126701

Motto:

“Apa yang kita ketahui hanyalah setetes air, apa yang tidak kita ketahui adalah samudra”

(Isaac Newton)

“Bukan karena aku hebat, tapi karena Allah SWT memudahkan urusanku”

(Dian Ariandy)

Kupersembahkan karya ini kepada:

- ❖ Kedua orang tua saya di desa yang saya cintai atas segala dukungan, doa dan juga nasehat selama ini.
- ❖ Istriku saya, Amelia Trisianti yang sangat perhatian kepada saya dan selalu membantu saya saat mengalami kesulitan dalam berbagi hal.
- ❖ Ketiga anak saya, Amira, Radinka, dan Azka Khoirunnisa, yang selalu menguatkan saya di saat saya letih.
- ❖ Kakak saya, Maya Damayanti yang senantiasa memberikan teladan, dukungan, serta nasihat dengan penuh ketulusan.
- ❖ Adek saya, Trias Yudhiarti yang dengan ketulusan dan kebersamaannya telah menjadi sumber motivasi dan penyemangat tersendiri.
- ❖ Keluarga saya, yang selalu memberikan motivasi untuk terus melangkah menuju masa depan yang sukses.
- ❖ Almamater Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang menjadi tempat untuk saya berproses dalam mencari ilmu diperguruan tinggi.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dian Ariandy
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tgl Lahir : Banyuwangi, 16 Oktober 1980
NPM : 2301010032
Fak/Jur/Prodi : S2 Magister Keguruan Olahraga

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 Januari 2026
Yang menyatakan

Dian Ariandy
NPM. 2301010032

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang selalu memberikan petunjuk serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan waktu yang telah diberikan.

Tesis dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Modifikasi Permainan *Puzzle* X GAWAN (Gambar Hewan) pada Siswa Kelas I Tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan, pada Program Studi Magister Keguruan Olahraga UN PGRI Kediri.

Pelaksanaan dan penyusunan tesis ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi, perhatian, semangat, dan bantuan dari pihak-pihak yang terlibat. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. M. Muchson, S.E., M.M., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
3. Dr. Puspodari, M.Pd., selaku kepala program studi Magister Keguruan Olahraga Universitas Nusantara PGRI Kediri serta dosen pembimbing I yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan tesis ini.
4. Dr. Wasis Himawanto, M.Or., selaku dosen pembimbing II yang selalu meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya untuk memberikan bimbingan, nasihat, motivasi dan arahan kepada penulis selama penyusunan tesis ini.
5. Bapak dan Ibu dosen program studi Magister Keguruan Olahraga atas ilmu pengetahuan yang diberikan kepada penulis selama dibangku perkuliahan.
6. Ibu Siesa Kalis Cabyansari, S.Pd., selaku kepala sekolah SLB PGRI Puncu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan tesis ini.

7. Teman-teman mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri angkatan 2023 program studi Magister Keguruan Olahraga atas doa, bantuan, dan kerjasama dalam penyusunan tesis ini.
8. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang mendasar dalam tesis ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga tesis ini dapat memberikan sumbangan positif bagi kita semua.

Kediri, 22 Januari 2026
Penulis

Dian Ariandy
NPM. 2301010032

RINGKASAN

Dian Ariandy, Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Modifikasi Permainan *Puzzle X GAWAN* (Gambar Hewan) pada Siswa Kelas I Tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri, Tesis, Magister Keguruan Olahraga, UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: motorik kasar, tunagrahita, modifikasi, permainan *puzzle*, SLB

Siswa tunagrahita di Sekolah Luar Biasa (SLB) umumnya mengalami hambatan dalam perkembangan kemampuan motorik kasar, seperti koordinasi gerak, keseimbangan, dan kelincahan tubuh. Kondisi tersebut memerlukan pembelajaran yang bersifat konkret, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas fisik secara langsung. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah melalui modifikasi permainan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui modifikasi permainan *puzzle X GAWAN* (Gambar Hewan) pada siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri sejumlah 5 siswa dengan usia antara 6-8 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, lembar pengamatan, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk membandingkan hasil siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan motorik kasar pada siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri menunjukkan hasil yang positif. Proses pelaksanaan modifikasi permainan *puzzle x GAWAN* (Gambar Hewan) dilaksanakan melalui pembelajaran yang dirancang secara bertahap dan sistematis sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita. Permainan dimodifikasi dengan melibatkan aktivitas gerak seperti berjalan, mengambil, membawa, dan menyusun kepingan *puzzle* bergambar hewan. Efektivitas modifikasi permainan *puzzle x GAWAN* (Gambar Hewan) terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri secara signifikan. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil efektivitas siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 7%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan *puzzle X GAWAN* (Gambar Hewan) efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa dan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita dalam pembelajaran motorik kasar di SLB.

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PRAKATA	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Siswa Tunagrahita	10
2. Hakikat Pendidikan Jasmani	19
3. Hakikat Kemampuan Motorik	27
4. Hakikat Modifikasi	35
5. Permainan <i>Puzzle</i> X GAWAN (Gambar Hewan)	38
6. Profil SLB PGRI Kecamatan Puncu	44
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	46
C. Kerangka Berfikir	50
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Subjek dan <i>Setting</i> Penelitian	54

B. Prosedur Penelitian	55
C. Instrumen Pengumpulan Data	59
D. Teknik Analisis Data	62
E. Rencana Jadwal Penelitian	64
 BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	66
B. Pembahasan	76
 BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan	81
B. Saran	82
Daftar Pustaka	84
Lampiran-lampiran	88

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Lembar Instrumen Pengamatan Menggunakan Media <i>Puzzle</i>	60
3.2 : Lembar Instrumen Pengamatan Aktivitas Siswa Tunagrahita	61
3.3 : Norma Penilaian	63
3.4 : Rencana Jadwal Penelitian	65
4.1 : Hasil Pengamatan Siklus I	69
4.2 : Hasil Pengamatan Siklus II	73
4.3 : Efektivitas Siklus I dan Siklus II	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Bagan Alur Kerangka Berfikir	53
3.1 : Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas	55
4.1 : Diagram Batang Hasil Pengamatan Siklus I	70
4.2 : Diagram Batang Hasil Pengamatan Siklus II	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Surat Izin Penelitian	88
2 : Surat Keterangan Penelitian	89
3 : Sertifikat Bebas Plagiasi	90
4 : Instrumen Penelitian	91
5 : Angket Responden	92
6 : R-Tabel	102
7 : Hasil Data Penelitian	103
8 : Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Siklus I	104
9 : Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Siklus II	105
10 : Dokumentasi	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, meliputi aspek jasmani, intelektual, emosional, sosial, dan moral agar mampu menjalani kehidupan secara mandiri dan bertanggung jawab. 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, 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 memanfaatkan aktivitas fisik, permainan, dan olahraga sebagai sarana untuk mengembangkan aspek fisik, motorik, 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 sosial siswa”. Melalui proses pembelajaran yang terencana dan sistematis, 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, termasuk bagi siswa berkebutuhan khusus yaitu siswa tunagrahita.

Siswa tunagrahita merupakan siswa yang memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual yang berada di bawah rata-rata, disertai dengan keterbatasan dalam kemampuan adaptif, seperti 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.

Kemampuan motorik kasar berkaitan dengan penggunaan otot-otot besar dalam melakukan aktivitas gerak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, menjaga keseimbangan, serta mengoordinasikan gerakan tubuh secara menyeluruh. Kemampuan motorik kasar memiliki peran yang sangat penting dalam 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 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 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 pada siswa kelas I tunagrahita, ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan dasar 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 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 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 sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita.

Pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita 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 permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan salah satu media edukatif yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan 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 *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 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 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 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 tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar siswa kelas I 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 dengan judul “**Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Modifikasi Permainan *Puzzle* X GAWAN (Gambar Hewan) pada Siswa Kelas I Tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, perumusan masalah merupakan hal penting untuk memperoleh hasil dari suatu penelitian. Maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kemampuan motorik kasar pada siswa kelas I 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 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 PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik kasar pada siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten 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 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 PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan terutama 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 khusus, 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 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 motorik.

- b. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif yang dapat diterapkan di kelas, sehingga mampu meningkatkan konsentrasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa tunagrahita terhadap materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kemampuan perkembangan yang dimilikinya.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan 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 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Adpriyadi. (2017). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 189–198.
- Apriliawati, A. T., & Hartoto, S. (2016). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Terhadap Kemampuan Motorik Siswa Studi pada Siswa Kelas IV SDN Sukosari 03 Kecamatan Kasembon Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2), 522–528.
- Arifin, Z. (2017). Konsep Pendidikan Dalam Pengembangan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 24(2), 91–100.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Arimbi, A., Wahid, W. M., Ichsani, I., & Rahman, A. (2024). Penerapan Aktifitas Fisik dalam Meningkatkan Kemampuan Fisik dan Kognitif Siswa Tunagrahita Melalui Adaptasi Lari Estafet dengan Puzzle Bangun Ruang. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 3(11), 1087–1092.
- Atmaja, J. R. (2019). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Tes dan Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Dzakiyyah, D. M. N., Sumaryanti, S., Suhartini, B., & Budiyanti, E. S. (2024). Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Disabilitas tunagrahita. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(1), 148–157.
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23–31.
- Hambali, S. (2018). Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(2), 123–130.
- Handayani Hasibuan, R., Ginting, F. A. B., & Lubis, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Rintangan Sederhana pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 55–64.
- Hapsari, N., & Lestari, E. (2021). Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 7(1),

12–21.

- Hidayat, A. (2021). Hambatan Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Ilmu Pendidikan Khusus*, 10(2), 78–87.
- Husdarta, H. J. S. (2018). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Lufthansa, L., Fadoli, H. I., Rohmah, L. N., Kurniati, R., Prastiwi, B. K., & Riyanto, A. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dengan Modifikasi Permainan Bola Voli Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Menssana*, 7(2), 146–157.
- Mangunsong, F. (2019). *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus* (J. L. UI (ed.)).
- Masruroh, S., & Aulina, C. N. (2024). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Fun Games Berbasis aktivitas Fisik. *Journal of Education Research*, 5(4), 4790–4798.
- Melliana, P. S., Widyantoro, W., & Oktiawati, A. (2019). Permainan Puzzle Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1-3 SDLB Negeri Slawi. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 10(2), 9–9.
- Munir, S., & Andrijanto, D. (2025). Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran PJOK Adaptif untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 13(1), 12–21.
- Mutiawati, M., Mawardiana, M., Syaputra, A., & Fajriati, R. (2024). Implementasi Media Puzzle Gambar dalam Upaya Peningkatan Konsentrasi Anak Tunagrahita di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Pendidikan*, 6(2), 34–41.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185–195.
- Nuraini, F., & Setiawan, D. (2022). Media Gambar Konkret dalam Pembelajaran Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*, 18(1), 33–42.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 803–810.
- Nuryati, N. (2022). *Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus* (U. Press (ed.)).
- Oktapiani, M. (2019). Perencanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan di indonesia. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 71–102.

- Pahliwandari, R. (2020). Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas VIII SMP 04 Kecamatan Sungai Kakap. *Jurnal Keolahragaan*, 6(2), 87–95.
- Prasetyo, Y., & Nurhadi, F. I. (2019). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Melalui Modifikasi Aktivitas Gerak. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 65–75.
- Pratiwi, D. A., & Hidayat, T. (2020). Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Tunagrahita Melalui Aktivitas Jasmani Adaptif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(1), 25–34.
- Qoulbi, G. A., & Alnedral, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran PJOK di Kelas XII SMA N 1 Batusangkar Dilihat dari Sudut Perencanaan, Proses, dan, Evaluasi. *Jurnal Patriot*, 2(1), 148–158.
- Rahayu, T., & Prakoso, B. (2019). Peran Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Adaptif*, 4(1), 15–24.
- Rahman, A., & Kurniawan, R. (2020). Peran Modifikasi Pembelajaran dalam Pendidikan Inklusif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(2), 89–98.
- Rahmawati, E., & Kurniawati, F. (2019). Pembelajaran Adaptif Bagi Anak Tunagrahita di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Ortopedagogia*, 5(1), 1–9.
- Rozana, S. (2019). Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek di Paud Al–Ashry Kel. Pekan Selesai Kec. Selesai Langkat. *Jurnal Abdi Ilmu*, 12(2), 132–142.
- Sanjaya, W. (2019). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamti, E. R. (2018). *Perkembangan Motorik*. Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Sunardi, S., & S. (2017). Karakteristik dan Layanan Pendidikan Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 13(2), 45–56.
- Surahni, S. (2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) Sebagai Sarana Pendidikan Moral. *URECOL*, 39–46.
- Suriadi, N. M. (2023). Upaya Meningkatkan Konsentrasi dan Kemampuan Motorik Halus dengan Penggunaan Permainan Edukatif Meronce pada Anak Tunagrahita Sedang di Kelas I SLB. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 124–132.

- Turrahmah, M., & Simatupang, N. D. (2023). Penerapan Permainan Engklek Modifikasi dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 7(1), 70–87.
- Wardani, D. N. K., & Sopandi, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 8(1), 45–54.
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2).
- Yuliana, S., & Fitriani, R. (2020). Pembelajaran Aktif Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, 8(1), 1–10.