

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban bagi setiap warga negara, pendidikan juga merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri manusia, baik jasmani dan rohani sesuai dengan nilai nilai dan norma norma tersebut, serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan efektif setiap siswa. Kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani amat berbeda pelaksanaannya dari pembelajaran mata pelajaran lain.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani, memang pada dasarnya program pendidikan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal ranah pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah; psikomotor, afektif dan kognitif. Namun demikian, ada suatu kekhasan dan keunikan dari program penjas yang tidak dimiliki oleh program pendidikan, yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor, yang biasanya dikaitkan dengan tujuan kebugaran jasmani anak dan pencapaian

keterampilan. Pertumbuhan dan perkembangan anak didik menjadi materi pembelajaran. Pendidikan jasmani, dengan aktivitas gerak pilihan sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan gerak, diharapkan dapat mengantarkan mereka pada pertumbuhan dan perkembangan yang harmonis.

Pendidikan jasmani adaptif merupakan pendidikan jasmani yang khusus diberikan pada anak-anak berkebutuhan khusus. Berkaitan dengan pendidikan jasmani (penjas) adaptif, perlu ditegaskan bahwa siswa yang memiliki kecacatan mempunyai hak yang sama dengan semua yang tidak cacat dalam memperoleh pendidikan dan pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan. Para siswa yang cacat, sesuai dengan kecacatannya, akan memperoleh pembinaan melalui pendidikan jasmani (Tarigan, 2000:8).

Menurut Afin Muktie (2016: 8) Anak Berkebutuhan Khusus diartikan sebagai anak-anak yang memiliki karakteristik berbeda, baik secara fisik emosi ataupun mental dengan anak-anak lain seusianya. Karakteristik berbeda ini tidak selalu mengacu pada ketidakmampuan fisik emosi, ataupun mental mereka, tetapi terlebih pada perbedaannya. Karena anak yang kecerdasannya diatas rata-rata pun termasuk ke dalam ABK sebab membutuhkan stimulasi tepat agar terarah pada hal yang baik dan maksimal. Stimulasi tersebut terutama berasal dari kedua orangtua, keluarga, dan kemudian pendidikannya.

Penyelenggaraan pendidikan untuk ABK memang dikhususkan, seperti yang tercantum pada Undnag-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional terutama pasal 5 ayat (2) disebutkan bahwa Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial

berhak memperoleh pendidikan khusus dan juga pada pasal 32 ayat (1) bahwa Pendidikan Khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkatan kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena karakteristik fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa yang berbeda dengan anak-anak lainnya.

Salah satu pendidikan ABK yaitu untuk anak penyandang tunagrahita. Menurut Peraturan Pemerintahan RI nomor 72 tahun 1991, anak yang berkebutuhan khusus yang mengalami keterbatasan mental disebut sebagai tunagrahita. Pengertian tunagrahita itu sendiri adalah anak-anak dengan tingkat kecerdasan normal sehingga membutuhkan pelayanan pendidikan khusus. Adapun tingkatan ABK Tunagrahita antara lain: (1) Anak tunagrahita ringan IQ 70-55, (2) Anak tunagrahita sedang IQ 55-40, (3) Anak tunagrahita berat IQ dibawah 40-25.

Selain itu menurut Bandi Delpie (2009: 32) ABK tunagrahita umumnya mempunyai kelemahan pada lima segi berikut ini, (1) keterampilan gerak dan fisik, (2) fisik yang kurang sehat, (3) koordinasi gerak, (4) kurangnya perasaan dirinya terhadap situasi dan keadaan sekelilingnya, (5) keterampilan *gross motor* dan *fine motor* yang kurang baik. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, anak tunagrahita sangat memerlukan kegiatan yang berkaitan dengan kesehatan diri dan jasmani, misalnya olahraga atau pendidikan jasmani, dan rekreasi.

Dengan aktivitas fisik yang ada di dalam pendidikan jasmani dapat memberi kesempatan anak tunagrahita untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar fundamental: lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Gerak dasar ini sangat penting dalam menunjang kemampuan aktivitas hidup sehari-hari secara

mandiri. Gerakan tersebut merupakan gerakan fundamental yang harus diskusi setiap orang. Gerakan lokomotor melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Ada dua klasifikasi kemampuan dari gerak manipulatif, yaitu reseptif dan propulsif. Kemampuan reseptif adalah menerima suatu objek seperti menangkap dan kemampuan propulsif memiliki ciri pengerahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek, seperti memukul, melempar, memantul atau menendang.

Dalam aspek pendidikan jasmani tidak hanya olahraga saja sebagai sarana untuk melakukan aktifitas, bermain merupakan bagian dari pendidikan jasmani yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu aktifitas pemenuhan kebutuhan jasmani anak. Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan semua anak. Melalui bermain mereka memperoleh dan menguasai keterampilan-keterampilan baru, anak berkelainan atau anak berkebutuhan khusus sangatlah penting mendapat dorongan untuk melakukan kegiatan bermain. Untuk anak tunagrahita ringan bermain merupakan salah satu terapi yang sesuai, yang bertujuan untuk menstimulasi hal yang memiliki dampak yang positif bagi tumbuh kembang anak tunagrahita. Permainan bisa diberikan secara individu dan juga diberikan secara klasikal/bersama-sama anak lainnya.

Bermain merupakan naluri alamiah yang telah melekat pada diri anak sejak bayi. Anak-anak telah memainkan tangan dan jari-jari kaki mereka, benda-benda di sekeliling, memperhatikan gerakan mainan gantung atau cahaya, menggigit, memasukkan benda-benda ke dalam mulut, atau memproduksi suara-suara. Seiring pertambahan usia, anak-anak memainkan permainan-permainan

yang makin kompleks. Pengenalan mereka atas jenis-jenis mainan makin beragam, mereka juga makin akrab dengan permainan-permainan yang membutuhkan keterampilan tertentu dan kerjasama tim. Dunia anak adalah dunia bermain dan gembira, anak-anak dan aktivitas bermain merupakan dua buah subjek yang telah menyatu dalam satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Sesungguhnya, dalam bermain anak-anak tidak sekedar mendapatkan kegembiraan. Dalam kegembiraan bermain, sejatinya anak-anak tengah belajar dan mempelajari banyak sekali pengetahuan dalam kegembiraan bermain, berpetualang, dan mengeksplorasi lingkungan anak-anak sesungguhnya tengah mengembangkan berbagai jenis kecerdasan dan mempraktikkan beragam keterampilan hidup yang sangat berguna bagi kehidupan mereka kelak. Menurut

Kimprawil dalam As'adi Muhammad, (2009: 26) menyatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utami Munandar dalam Andang Ismail, (2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Berdasarkan data yang saya dapatkan dari observasi dan juga wawancara yang saya lakukan pada tanggal 06 Agustus 2019 di UPT SLB-E Negeri Pembina Medan, yang beralamatkan di Jalan. Guru Sinumba No. 10 Medan. Adapun beberapa informasi tentang identitas guru Penjas di sekolah tersebut sebelum saya melaksanakan observasi lebih lanjut di sekolah tersebut, nama guru penjas yang

mengajar di sekolah tersebut adalah Bapak Mardi Simanjuntak S.Pd dan Bapak Sintony Putra Hasibuan S.Pd. Jumlah guru penjas yang terdapat di sekolah tersebut hanya dua orang dan jumlah seluruh siswa C (Tunagrahita) yang duduk di tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) berjumlah 12 orang.

Pada saat pembelajaran penjas terdapat anak tunagrahita ringan yang berjumlah 13 orang memiliki kemampuan gerak lokomotor kurang baik, pada saat melakukan lari 100m, terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan untuk mengontrol gerak larinya bahkan ada yang berjalan. Selain itu pada saat pembelajaran penjas siswa dan siswi tunagrahita terlalu banyak beristirahat sehingga waktu pembelajaran tidak digunakan dengan maksimal, anak tunagrahita juga mudah merasa bosan sehingga sering mengganggu temannya dalam saat pembelajaran dan mengakibatkan suasana pembelajaran kurang kondusif. Dari hasil wawancara yang dapatkan dari guru Penjas di SLB-E Negeri Pembina Medan, kegiatan pendidikan jasmani tidak difokuskan untuk prestasi anak di olahraga. Oleh karna itu ada beberapa siswa yang mempunyai kemampuan motorik kasar yang kurang baik karna tidak dapat mengikuti kegiatan tersebut.

Kemampuan motorik tunagrahita ringan yang menjadi fokus peneliti dalam penelitian ini adalah keterampilan motorik kasar gerak dasar Locomotor.

Karena keterampilan gerak lokomotor berguna bagi tunagrahita dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang membutuhkan kemampuan gerak lokomotor. Bila keterampilan gerak lokomotor tidak dimiliki sedini mungkin, dapat mengakibatkan masalah dikemudian harinya pada kemampuan gerak lokomotor

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin meneliti tentang keterampilan gerak lokomotor dengan menggunakan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan gerak lokomotor anak, yaitu dengan model permainan yang menarik untuk anak tuna grahita.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti merasa tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh permainan Fun Game Colour Ball terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor pada anak tuna grahita ringan di SLB-E Negeri Pembina Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gerak dasar lokomotor anak anak tuna grahita dalam pembelajaran penjas ?
2. Apakah anak tuna grahita sudah mendapat kesempatan melakukan gerak lokomotor dalam pembelajaran penjas ?
3. Apakah gerak lokomotor sudah dilakukan dengan maksimal dalam pembelajaran penjas ?
4. Bagaimana variasi pembelajaran penjas yang diberikan pada anak tuna grahita ?
5. Apakah dalam pembelajaran penjas interaksi antara guru dan siswa sudah terlaksana ?

Dari deretan identifikasi masalah yang saya temukan di SLB-E Negeri Pembina Medan, kesulitan yang sangat terlihat pada anak tunagrahita adalah kemampuan gerak dasar lokomotor, dan setiap anak mempunyai kesulitan yang berbeda-beda. Maka dari itu peneliti mengangkat masalah tersebut untuk diteliti dan memperbaiki masalah yang mereka hadapi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan deretan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah yang terdapat pada siswa tunagrahita ringan di SLB-E Negeri Pembina Medan yang duduk di tingkat SMP Kelas VII tersebut. Maka peneliti mengangkat suatu masalah yang banyak timbul pada siswa tersebut, yaitu pada kemampuan gerak dasar lokomotor anak tunagrahita. Untuk mengatasi masalah kemampuan gerak dasar lokomotor anak tunagrahita, peneliti menggunakan variasi model permainan, sebagai salah satu cara untuk mengatasi kemampuan gerak dasar lokomotor mereka.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian adalah “Apakah terdapat pengaruh permainan *fun game colour ball* terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor anak tunagrahita di SLB-E Negeri Pembina Medan?”.

1.5 Tujuan Peneliti

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, “Pengaruh permainan *Fun Game Colour Ball* terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor pada anak tunagrahita ringan di SLB-E Negeri Pembina Medan”.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini manfaat yang diharapkan adalah :

- 1) Dapat memberikan sumbangan dan informasi mengenai satu alternatif permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor pada anak tuna grahita.
- 2) Bagi peneliti menambah wawasan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan permainan *Fun Game Colour Ball* terhadap pengembangan kemampuan gerak dasar lokomotor anak tunagrahita dan diharapkan sebagai langkah awal untuk lebih memahami permasalahan-permasalahan yang terjadi pada siswa tunagrahita.
- 3) Bagi guru, dapat dijadikan sumbangan dan informasi bagi guru dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor anak tunagrahita khususnya anak tunagrahita ringan.
- 4) Bagi siswa, permainan *Fun Game Colour Ball* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak tunagrahita ringan yang menjadi sample penelitian, maupun yang membaca skripsi ini untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan motorik anak.