

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang olahraga telah berkembang luas dalam kehidupan manusia. Dahulu olahraga yang digunakan hanya untuk berkompetisi untuk mencari siapa yang menjadi pemenang. Olahraga telah berkembang dari zaman ke zaman, pada masa kini olahraga telah berkembang dengan bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak baik dalam ranah afektif, kognitif serta psikomotor. Olahraga didesain dalam bentuk Pendidikan Jasmani dan kesehatan yang ditujukan untuk menanamkan esensi dari olahraga itu sendiri pada setiap anak didik sehingga mereka merasakan pentingnya melakukan aktifitas gerak melalui kegiatan olahraga di sekolah yang biasa disebut dengan Pendidikan Jasmani dan kesehatan. Anak yang aktif dalam melakukan aktifitas gerak akan dapat meningkatkan kesehatan jasmani dan juga kemampuan motoriknya sehingga akan membantu anak dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Pendidikan Jasmani di sekolah didesain dalam bentuk permainan sehingga aktifitas tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan aktifitas olahraga dengan melakukan permainan-permainan yang beragam.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Pada waktu bermain, siswa akan melakukan permainan itu dengan rasa senang dan gembira. Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam anak, atau merupakan naluri. Semua naluri dan dorongan ini harus diusahakan untuk disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu

bermain merupakan kebutuhan. Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Permainan tradisional tidak hanya memberikan nilai rekreasi atau bersenang-senang saja. Lebih dari itu, permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai olahraga bahkan nilai sosial. Hal itu dikarenakan dalam permainan tradisional terkandung unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah, serta bekerja sama dalam kelompok. Dalam penelitian Ismatul, Prasetyo dan Ellya (2011:1) menemukan bahwa permainan tradisional merupakan sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan dasar anak, seperti: fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Terlebih lagi, anak dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal yang terdapat dalam setiap jenis permainan. Hal ini sesuai dengan semboyan pembelajaran pada anak usia dini “Belajar seraya Bermain” stimulasi aspek perkembangan anak berasal dari permainan khususnya permainan tradisional budaya leluhur.

Permainan galah asin adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia yang saat ini masih dapat kita jumpai dimainkan oleh siswa di sekolah. Anita Lioni dan Rudi Heri (2015:5) mengatakan bahwa permainan galah asin adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak balik dalam area yang sudah ditentukan. Permainan tradisional galah asin hampir ada di setiap

daerah di seluruh Indonesia dengan nama yang berbeda di Jawa Tengah dikenal dengan permainan gobak sodor, di Jakarta disebut galasin, sedangkan di Sumatra Utara disebut dengan margalah. Tetapi yang jelas permainan itu mempunyai aturan permainan yang sama.

Permainan tradisional galah asin merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik anak dimana dalam permainan ini anak dituntut untuk bergerak seperti berhenti, melompat, berputar, membungkuk, berlari, berjalan, meluncur dan gerakan lain yang termasuk dalam gerak lokomotor dan juga non lokomotor. Untuk melengkapi permainan ini dengan tiga kemampuan motorik anak yaitu ditambah dengan gerak manipulatif maka perlu kiranya permainan ini dimodifikasi sehingga lebih baik dan lebih bermakna untuk dimainkan oleh anak karena akan dapat meningkatkan kemampuan motoriknya dengan lengkap.

Dalam penelitian ini permainan tradisional galah asin dimodifikasi dalam bentuk permainan dengan menggunakan bola. Dimana permainan ini berkembang tidak hanya untuk melewati setiap garis yang dijaga oleh seorang penjaga dan kembali lagi ke garis start yang dilakukan oleh penyerang tetapi sudah berkembang untuk menjatuhkan nyawa permainan bertahan untuk mendapatkan point dengan menggunakan bola yang diletakkan di garis belakang pertahanan lawan. Tujuan dari permainan ini telah berkembang untuk meningkatkan kerja sama, meningkatkan kemampuan motorik, meningkatkan kebugaran, meningkatkan koordinasi, meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan semangat kompetisi, meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan juga meningkatkan semangat sportifitas.

Pendidikan Jasmani merupakan usaha pendidikan dengan jalan menggunakan tubuh manusia sebagai sasaran antara dalam membina pengembangan manusia itu seutuhnya. Pendidikan Jasmani lebih banyak menggunakan latihan-latihan permainan-permainan yang sengaja diciptakan sesuai dengan kebutuhan mereka yang sedang pendidikan tersebut. Pendidikan Jasmani telah berkembang menjadi sarana terapi untuk anak berkebutuhan khusus dalam meningkatkan minat dan kemauannya untuk melakukan aktifitas layaknya anak normal. Pendidikan Jasmani terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Pendidikan Jasmani juga dapat meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan kemampuan psikomotor anak.

Aktivitas Pendidikan Jasmani dilaksanakan di sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah atas bertujuan untuk membangun kemampuan motorik siswa/siswi tersebut. Dalam kemampuan motorik termasuk keterampilan gerak dasar merupakan hal yang sangat dibutuhkan anak untuk melakukan kegiatan sehari-harinya secara mandiri. Keterampilan gerak dasar berhubungan dengan gerak non lokomotor, gerak lokomotor dan gerak manipulatif. Amung Ma'amun dan Yudha M. S. (2000:20) mengatakan bahwa keterampilan gerak dasar adalah keterampilan yang biasa digunakan oleh anak untuk meningkatkan kualitas hidup. Keterampilan gerak dasar dapat diartikan sebagai suatu proses untuk memperoleh gerak yang senantiasa berkembang yang dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu : (1) proses pengembangan syaraf dan otot yang juga dipengaruhi oleh keturunan, (2) akibat dari pengalaman gerak

sebelumnya, (3) pengalaman gerak saat ini, (4) gerak yang digambarkan dalam kaitannya dengan pola gerak tertentu.

Untuk memperoleh pendidikan seutuhnya juga kemampuan gerak yang baik tentu terdapat dukungan dari orang-orang yang dekat dengan anak. Orang tua adalah orang yang paling sering dan juga paling dekat dengan anak sehingga dukungan orang tua sangat dibutuhkan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak baik itu afektif, kognitif dan juga aspek psikomotor. Cara orang tua mengarahkan dapat melalui proses pendidikan dan pengalaman yang dimiliki orang tua. Perhatian orang tua selain dukungan, pengarahan dan peringatan juga dengan menyediakan sarana studi dan memenuhi kebutuhan belajar untuk dapat menunjang kelancaran anak dalam belajar di sekolah maupun di rumah. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutari I. B. (1995:121), perhatian orang tua terhadap anaknya baik berupa dukungan maupun fasilitas belajar akan berpengaruh pada kesuksesan anak.

Pada anak berkebutuhan khusus seperti anak tunagrahita tentu dukungan orang tua dalam kehidupannya sehari-hari tentu sangat dibutuhkan. Dimana anak mengalami keterbelakangan mental sehingga perlu perhatian khusus baik dari lingkungan sekitar juga dari orang tuanya sendiri. Anak tunagrahita adalah anak yang mempunyai kekurangan atau keterbatasan dari segi mental intelektualnya, dibawah rata-rata normal, sehingga mengalami kesulitan dalam tugas akademik, komunikasi, maupun sosial, dan memerlukan layanan pendidikan khusus.

World Conference On Special Needs Education yang sering disebut dengan Deklarasi Salamanca 1994 dan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional mengisyaratkan bahwa anak berkebutuhan khusus harus mendapatkan

pendidikan setara dengan anak lainnya. Olahraga untuk anak berkebutuhan khusus disebut dengan Pendidikan Jasmani adaktif. Adapun manfaat dari Pendidikan Jasmani adaktif menurut Abdoellah A. (1996:14) adalah (1) mengembangkan kekuatan tubuh, daya tahan, kelentukan dan mobilitas sehingga dapat mengembangkan tingkat kebugaran yang optimal, (2) dapat mengembangkan keterampilan gerak dengan permainan yang kreatif sehingga membantu peserta didik mengembangkan koordinasi syaraf otot, (3) dapat mengembangkan kemampuan emosional anak dimana akan menghargai perbedaan dan bertoleransi dengan temannya, (4) dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang mana setiap permainan membutuhkan pemikiran sehingga meningkatkan intelektual peserta didik.

Pada sekolah anak berkebutuhan khusus olahraga dirancang agar dapat meningkatkan minat anak dalam melakukan aktifitas gerak, meningkatkan kemauan anak untuk bersosialisasi, meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi dan juga untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak. Di sekolah anak berkebutuhan khusus terdapat banyak jenis kebutuhan anak antara lain tunanetra yaitu anak yang mengalami gangguan penglihatan, tunarungu yaitu anak yang mengalami gangguan pendengaran, tunadaksa yaitu anak yang mengalami gangguan pada kelainan anggota tubuh, tunagrahita yaitu anak yang mengalami gangguan keterbelakangan mental dan tunalaras yaitu anak yang mengalami gangguan emosi ataupun perilaku.

Anak tunagrahita adalah anak yang mempunyai kekurangan atau keterbatasan dari segi mental intelektualnya, dibawah rata-rata normal, sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi, maupun sosial,

dan karena memerlukan layanan pendidikan khusus. Sofinar (2012:134) mengatakan bahwa anak tunagrahita merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus yang memiliki intelegensi 30-85. Adapun perilaku sosial yang ditampilkan anak tunagrahita dalam lingkungan keluarga diantaranya: egois, pendiam dan suka jajan. Sedangkan perilaku yang ditampilkan diluar lingkungan keluarganya adalah mudah bosan, suka mengganggu teman, suka merampas barang orang.

Nunung A. (2012:33) menguraikan karakteristik anak tunagrahita adalah: a) kapasitas belajarnya sangat terbatas terutama untuk hal-hal yang abstrak. Mereka lebih banyak belajar dengan cara membeo, bukan dengan pengertian. b) dalam pergaulan mereka tidak dapat mengurus, memelihara, dan memimpin diri. Ketika masih kanak-kanak mereka harus dibantu terus menerus, disingkirkan dari bahaya, dan diawasi waktu bermain dengan anak lain. c) mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian, pelupa dan sukar mengungkapkan kembali suatu ingatan. d) perkembangan dan dorongan emosi anak tunagrahita berbeda-beda sesuai dengan tingkat ketunagrahitaan masing-masing. Kehidupan emosinya lemah, mereka jarang menghayati perasaan bangga, tanggung jawab dan hak sosial. e) struktur dan fungsi organisme pada anak tunagrahita umumnya kurang dari anak normal. Dapat berjalan dan berbicara diusia yang lebih tua dari anak normal. Sikap dan gerakannya kurang indah, bahkan di antaranya banyak yang mengalami cacat bicara.

Karena kekurangan-kekurangan tersebut anak tunagrahita membutuhkan perhatian khusus sehingga ditempatkan pada sekolah anak berkebutuhan khusus agar bisa dibina dan dibimbing sehingga bisa seperti anak normal lainnya. Pembelajaran di sekolah anak berkebutuhan khusus didesain sedemikian rupa sehingga bisa meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan aktifitasnya sehari-hari. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk anak berkebutuhan khusus perlu kiranya dirancang model permainan yang dapat merangsang anak tunagrahita dalam melakukan aktifitas gerak yang membuat mereka senang. Permainan tersebut juga dapat merangsang mereka untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir atau meningkatkan kemampuan kognitifnya

untuk mengikuti aturan-aturan permainan yang ada sehingga hal ini akan mengaktifkan neuron-neuron pada otak anak tunagrahita. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sumaryanti, Wara K., Rachmah L. A. (2010 : 29) *Psychomotor ability to perform activities of daily life in the good category. The model of motion exercises with circuit activities to optimize the mental retarded brain*. Permainan juga harus dirancang agar anak tunagrahita dapat berkomunikasi dengan temannya yang lain baik itu komunikasi yang sangat sederhana sehingga dapat menjalankan rencana mereka untuk bermain dengan benar. Selain itu permainan juga harus dirancang agar dapat mengaktifkan kemampuan gerak anak baik itu non lokomotor, lokomotor dan juga manipulatif dimana penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak tunagrahita. Hasil penelitian Arif R. H. (2015:36) yang mengatakan bahwa kemampuan motorik anak tunagrahita dapat dilatih melalui olahraga yaitu dengan menggunakan metode latihan yang tepat.

Permainan tradisional galah asin yang sudah ada, perlu untuk dikemas dengan memodifikasinya sehingga dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Peneliti telah melakukan pengamatan dan observasi di lapangan mengenai permainan tradisional galah asin. Berdasarkan observasi melalui pengamatan dan wawancara kepada guru Pendidikan Jasmani siswa tunagrahita jenjang SMP di SLB-E Pembinaan Medan diperoleh kesimpulan bahwa anak tunagrahita kurang bersemangat dalam melakukan aktifitas gerak dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Motivasi anak tunagrahita dalam melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani rendah. Dalam pembelajaran, guru Pendidikan Jasmani hanya memberikan materi sesuai

dengan kurikulum yang ada. Seharusnya guru harus selalu dapat bertransformasi untuk mengembangkan setiap model permainan untuk meningkatkan kemampuan anak baik itu kemampuan gerak dasar maupun kebugaran jasmaninya. Pada anak yang berkebutuhan khusus hal ini menjadi penting karena akan dapat meningkatkan kualitas hidupnya yaitu dapat mengurus dirinya sendiri dalam kehidupannya sehari-hari. Setelah peneliti melakukan pengamatan dan observasi pada siswa tunagrahita jenjang SMP di SLB-E Pembina Medan peneliti ingin mengetahui bagaimana ketertarikan siswa tunagrahita dalam melakukan aktifitas gerak dengan menggunakan permainan tradisional galah asin yang dimodifikasi. Juga bagaimana pengaruhnya terhadap keterampilan gerak dasar pada siswa berkebutuhan khusus yaitu tunagrahita.

Aktivitas gerak dasar yang dikembangkan dalam permainan bola galah asin yang dimodifikasi adalah aktifitas gerak manipulatif antara lain lempar tangkap bola, menggelindingkan bola dan juga memantulkan bola. Selain unsur gerak tersebut, juga terdapat unsur lain, yakni unsur kooperatif yang meliputi kerja sama tim. Pengembangan permainan galah asin dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menggunakan bola dilakukan dengan tujuan menyiapkan siswa tunagrahita untuk bergerak aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka seperti anak normal. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membuat modifikasi permainan tradisional bola galah asin dengan judul : Pengaruh permainan galah asin dengan dukungan orang tua terhadap keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemikiran yang diungkapkan pada bagian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara?
2. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi hasil keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara?
3. Apakah kompetensi guru dalam menerapkan model pembelajaran dapat mempengaruhi keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara?
4. Apakah model permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara?
5. Apakah permainan galah asin dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara?
6. Apakah modifikasi permainan galah asin dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara?
7. Apakah modifikasi permainan galah asin lebih baik dari pada permainan galah asin terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara?
8. Dari kedua model permainan tradisional tersebut, mana yang lebih baik dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara?

9. Sejauhmana dukungan orang tua akan mempengaruhi keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara?
10. Apakah ada perbedaan pada siswa yang memiliki dukungan orang tua yang tinggi dan rendah terhadap keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita di SMP Luar Biasa?

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang dilakukan dan karena luasnya permasalahan yang mungkin timbul, maka ditentukan pembatasan masalah hanya pada hal-hal yang pokok saja untuk mempertegas sasaran yang akan dicapai, yaitu: Pengaruh permainan galah asin dengan dukungan orang tua terhadap keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara.

Dimana model permainan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar pada anak berkebutuhan khusus dalam penelitian ini mempunyai dua variabel bebas, yaitu a) permainan galah asin, dan b) modifikasi permainan galah asin, serta yang menjadi variabel moderator adalah dukungan orang tua yang dibagi atas: a) Dukungan orang tua tinggi, dan b) Dukungan orang tua. Adapun variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan gerak dasar pada Siswa Tunagrahita SMP Luar Biasa SLB-E di Negeri Pembina Sumatera Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan gerak dasar siswa tunagrahita jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara antara permainan galah asin dengan modifikasi permainan galah asin?
2. Apakah terdapat interaksi antara permainan galah asin dan dukungan orang tua terhadap keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara?
3. Apakah terdapat perbedaan keterampilan gerak dasar siswa tunagrahita jenjang SMP di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara antara dukungan orang tua yang tinggi dan dukungan orang tua yang rendah ?
4. Apakah terdapat perbedaan keterampilan gerak dasar siswa tunagrahita jenjang SMP di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara antara permainan galah asin dan modifikasi permainan galah asin pada kelompok dukungan orang tua yang tinggi?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk menerapkan permainan galah asin yang dimodifikasi serta melihat pengaruhnya terhadap keterampilan gerak dasar pada siswa tunagrahita. Model permainan yang dikembangkan dari permainan galah asin yaitu menambah aspek manipulatif sehingga bisa meningkatkan keterampilan gerak dasar. Permainan ini dikembangkan dari permainan tradisional galah asin yang meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan juga psikomotor siswa. Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan gerak dasar siswa tunagrahita jenjang SMP Di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara antara permainan galah asin dengan modifikasi permainan galah asin?
2. Untuk mengetahui bagaimana interaksi antara permainan galah asin dan dukungan orang tua terhadap keterampilan gerak dasar Siswa Tunagrahita Jenjang SMP di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara?
3. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan gerak dasar siswa tunagrahita jenjang SMP di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara antara dukungan orang tua yang tinggi dan dukungan orang tua yang rendah ?
4. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan gerak dasar siswa tunagrahita jenjang SMP di SLB-E Negeri Pembina Sumatera Utara antara permainan galah asin dan modifikasi permainan galah asin pada kelompok dukungan orang tua yang tinggi?

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti
 - a. Dapat mengetahui pengaruh dari modifikasi permainan tradisional galah asin terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar pada siswa tunagrahita dengan pendekatan ilmiah.
 - b. Dapat mengetahui pengaruh dari dukungan orang tua terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar pada siswa tunagrahita dengan pendekatan ilmiah.
 - c. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran dalam melakukan aktivitas gerak.
 - d. Melakukan kajian tentang kebutuhan gerak dasar bagi siswa tunagrahita.

- e. Mengembangkan permainan tradisional dan mengujinya melalui kegiatan ilmiah sehingga termanfaatkan di lingkungan sekolah luar biasa.
 - f. Mengembangkan dan mensosialisasikan kembali permainan tradisional yang mulai tersisih oleh perkembangan jaman.
2. Bagi Dinas Pendidikan Luar Biasa Sekolah Menengah Pertama
- a. Sebagai dasar dalam pengambilan kebijakan oleh dinas terkait untuk meningkatkan kebugaran jasmani pada siswa tunagrahita.
 - b. Siswa berkebutuhan khusus memperoleh pendekatan yang lebih baik dalam melakukan aktifitas gerak dengan modifikasi permainan galah asin.
 - c. Sekolah memperoleh pengalaman/ metode baru untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar dengan modifikasi permainan galah asin.
 - d. Sekolah memperoleh data yang lengkap akan hasil penelitian keterampilan gerak dasar pada siswa sehingga dapat menjadi panduan dalam mengambil kebijakan yang berhubungan dengan aktifitas gerak siswa.
3. Bagi Guru Pendidikan Jasmani pada Sekolah Luar Biasa
- a. Menambah pengetahuan guru Pendidikan Jasmani akan bentuk permainan yang dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar sehingga pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat didesain menjadi lebih menarik.
 - b. Sebagai motivasi bagi guru Pendidikan Jasmani agar kreatif dan inovatif membuat model pembelajaran yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah menengah pertama yang berkebutuhan khusus.