

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bermain menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak). Sedangkan permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian internal dari proses pembentukan kepribadian anak, dari pengertian tersebut, permainan bagian mutlak dari manusia terutama anak karena permainan merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian anak.

Bermain adalah hal yang sangat senang untuk mereka lakukan karena inti dari bermain adalah untuk bersenang-senang, mereka tidak akan memiliki tekanan ataupun perasaan dalam dirinya yang menolak untuk melakukan permainan karena bermain adalah hal yang sangat ingin mereka lakukan di usianya yang masih dibilang anak kecil tersebut. Dalam setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia.

Jenis-jenis permainan dibagi menjadi permainan berkelompok dan permainan individu, Pola bermain kelompok bagi anak adalah sangat penting, karena dengan bermain secara kelompok akan menumbuhkan rasa kebersamaan antar teman sebaya. Bermain kelompok sangat berpengaruh terhadap perkembangan sikap sosial anak karena melalui bermain anak akan memperoleh latihan untuk dapat mengerti apa yang diberitahukan kepadanya dan belajar berpikir

untuk menyatakan pikirannya. Pengembangan sikap sosial anak hendaknya dipupuk sejak dini mungkin hal ini dikarenakan awal perkembangan sikap sosial adalah masa kanak-kanak. Bermain kelompok dikatakan sebagai timbulnya rasa sosial, karena dalam kegiatan bermain bersama yang menyenangkan anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya sehingga kegiatan bermain dapat dijadikan salah satu upaya mengembangkan kebersamaan sesama teman.

Sedangkan permainan individu adalah permainan yang dilakukan secara mandiri sesuai dengan keinginan diri sendiri dan tidak perlu menunggu orang lain untuk melakukannya. Keberhasilan pada permainan individu sepenuhnya bergantung pada usaha diri sendiri. Jika ingin memenangkan permainan dalam suatu kompetisi, tidak dapat mengandalkan orang lain. Jika kalah dalam permainan, tidak bisa menyalahkan orang lain atas kekalahan tersebut. Ini menunjukkan bahwa permainan individu bertanggung jawab atas tindakan dan keputusan diri sendiri.

Pada masa pandemi covid 19 saat ini permainan individu sangat dibutuhkan dalam pembelajaran olahraga untuk anak tunagrahita. Anak tunagrahita adalah individu yang secara signifikan memiliki intelegensi dibawah intelegensi normal. Menurut American Association on Mental Deficiency mendefinisikan Tunagrahita sebagai suatu kelainan yang fungsi intelektual umumnya di bawah rata-rata, yaitu IQ 84 ke bawah. Biasanya anak-anak tunagrahita akan mengalami kesulitan dalam "Adaptive Behavior" atau penyesuaian perilaku. Oleh karena itu dalam permainan individu untuk anak tunagrahita tetap perlu dibimbing dan media permainan yang dapat dilakukan di rumah adalah permainan yang mudah, tidak

banyak peraturan, dan yang terpenting permainan tersebut bisa membuat keterampilan mereka menjadi lebih baik dan membuatnya merasa senang.

Penelitian pada anak tunagrahita sendiri selama ini lebih banyak dilakukan untuk meneliti tentang gerak motorik anak tersebut. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Oedjoe and Bunga 2016) tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional “ Sikodoka ” bagi anak usia dini berlatar belakang tunagrahita. Lalu penelitian dari (Ratnayanti and Kustiawan 2014) mengenai pengaruh penerapan pembelajaran tari kreasi terhadap kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita di sekolah dasar luar biasa. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh (Diana 2014) tentang upaya meningkatkan kemampuan melompat melalui gerak irama bagi anak tunagrahita sedang. Demikian juga penelitian oleh (Wati 2018) tentang tari merak modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan di SLB. (Wahyuningsih 2014) mengenai pengaruh tari jaranan modifikasi bermedia vcd terhadap kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. (Hakim 2016) tentang pengaruh motorik kasar anak tunagrahita terhadap motorik halus. (Rohman and Soegiyanto 2013) tentang pengaruh usia dan latihan keseimbangan terhadap kemampuan motorik kasar anak tunagrahita kelas bawah mampu didik sekolah luar biasa. (Louk and Sukoco 2016) tentang pengembangan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan motorik kasar pada anak tunagrahita ringan. (Ardiyanto, Sukoco, and Yogyakarta, n.d.) tentang pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita. (Indardi 2015)

tentang pengulangan teknik permainan kasti terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa belum terdapat penelitian yang komprehensif pada anak tunagrahita tentang bentuk permainan individu untuk anak tunagrahita pada masa pandemi covid 19. Dengan demikian maka penelitian ini memiliki keterbaruan menyangkut substansi yang meliputi analisis bentuk permainan individu untuk anak tunagrahita itu sendiri.

Dari latar belakang di atas mengenai pentingnya berolahraga dalam kondisi apapun terutama pada masa pandemi Covid 19 perlu diterapkan dirumah untuk anak tunagrahita dan tetap menjaga keterampilan anak tersebut, maka peneliti bertujuan untuk mengangkat penelitian dengan judul :

**“Analisis Bentuk Permainan Individu Untuk Anak Tunagrahita Pada Masa Pandemi Covid 19 : Studi Literatur Review”**

**A. Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya kemampuan intelektual yang dimiliki anak.
2. Keterbatasan dalam hal penguasaan dalam diri sendiri.
3. Rendahnya IQ yang dimiliki anak tunagrahita ringan sehingga kesulitan melakukan aktivitas bentuk permainan.
4. Tidak sinkron pada keinginan yang ada diotak dengan perlakuan dilapangan.
5. Memerlukan perlakuan berulang-ulang agar anak tunagrahita dapat memahami dengan jelas.
6. Kurangnya konsentrasi dalam melakukan kegiatan permainan pada anak tunagrahita ringan.

7. Mempunyai keterbatasan dalam melakukan kegiatan permainan

### **B. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan agar peneliti lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang dari sasaran peneliti. Dalam hal ini membatasi ruang lingkup penelitian dengan melakukan penelitian untuk mengetahui dalam *menganalisa bentuk permainan individu untuk anak tunagrahita ringan pada masa pandemi covid 19.*

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dan fokus penelitian, maka perumusan penelitian ini adalah sebagai berikut : *“Bagaimana Analisis Bentuk Permainan Individu Untuk Anak Tunagrahita ringan?”*

### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun penelitian ini dilakukan dengan tujuan dan kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur kepada anak tunagrahita dalam melakukan dan melaksanakan secara bertahap.
2. Manfaat Praktis, Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:
  - a. Untuk anak, dapat meningkatkan aktivitas gerak dalam bentuk permainan individu secara baik dan benar.
  - b. Untuk peneliti:
    1. Memperdalam pengetahuan dalam bidang yang diteliti.
    2. Mengetahui hasil penelitian yang berhubungan dan yang sudah pernah dilaksanakan.