

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk yang unik dan memiliki ciri khas dalam dirinya. Dari segala ciri yang dimiliki oleh masing-masing manusia, saat dilahirkan manusia hanyalah bayi polos yang tidak mengetahui tentang dunia dan isinya, tentang bagaimana cara hidup serta bersosialisasi, maka dari itu manusia membutuhkan pendidikan yang akan sangat berguna bagi perkembangan dirinya dalam hidup. Begitupun untuk anak-anak berkebutuhan khusus, didalam dirinya mereka tidak mau dilahirkan secara cacat atau kekurangan, tapi tuhan lebih tahu apa yang terbaik bagi umatnya di dunia. Berbagai macam kecacatan di dalam diri manusia mulai terdeteksi baik yang visual dan non visual di dunia ini. Salah satunya anak berkebutuhan khusus yang memiliki IQ rendah dan retardasi mental.

Tunagrahita adalah keadaan keterbelakangan mental, keadaan ini dikenal juga retardasi mental (mental retardation). Anak tunagrahita memiliki IQ di bawah rata-rata anak normal pada umumnya, sehingga menyebabkan fungsi kecerdasan dan intelektual mereka terganggu yang menyebabkan permasalahan-permasalahan lainnya yang muncul pada masa perkembangannya. Hal tersebut sejalan dengan AAMD yang dikutip Grossman (Kirk et al., 2014) dan diterjemahkan oleh Astaty dan Lismulyati.

Pendidikan adalah rekonstruksi aneka pengalaman peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna (Mosston & Ashworth, 1994). Tujuan utama dari pendidikan adalah perkembangan individu secara menyeluruh, dari seorang manusia yang masih polos dapat mengembangkan dirinya

secara menyeluruh baik aspek fisik, mental, sosial, dan spiritual.

Pendidikan jasmani modern yang lebih menekankan pada pendidikan melalui aktifitas jasmani didasarkan pada anggapan bahwa jiwa dan raga merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan, pandangan ini mengemukakan hal kehidupan sebagai totalitas (Siedentop et al., 2011). Pengemukakan serupa dari sudut pandang yang lebih spesifik, masa anak-anak adalah masa yang sangat kompleks, dimana pikiran, perasaan, dan tindakannya selalu berubah-ubah (Wall et al., 1994).

Sistem pendidikan jasmani yang mudah digunakan dan diandalkan untuk mengklarifikasikan individu di awal sampai pada tahap dewasa, atau keterampilan olahraga, bersama dengan berbagai perkembangan pengalaman gerakan yang sesuai untuk setiap tahapan keterampilan gerak dasar (Gallahue, 1993).

Implementasi Pendidikan Olahraga dalam kurikulum Nasional Australia dan Selandia Baru pada awal 1990-an, sebagian besar membuat guru tertarik bahwa dalam model pembelajaran banyak memberikan pendidikan dasar sesuai tujuan pendidikan jasmani (Wallhead & O'sullivan, 2005). Pendidikan Olahraga (Siedentop et al., 2011) didasari dari keinginan untuk memberikan siswa kurikulum yang lebih bermakna sebagai alternatif untuk "dekontekstual" yaitu satu pendekatan cocok untuk semua materi. Sedangkan pendekatan tradisional yaitu pendidikan fisik sebagai olahraga, yang digunakan kebanyakan guru pendidikan jasmani di sekolah-sekolah.

Gerak dasar salah satu sasaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran pendidikan jasmani begitupun dalam pendidikan jasmani adaptif di sekolah dasar luar biasa (SDLB). Anak –anak luar biasa ini mampu mengembangkan dan mempelajari berbagai macam gerak dasar. Gerakan dasar merupakan gerakan pengulangan yang dilakukan terus

menerus dari kebiasaan serta menjadikan gerakan sebagai dasar pengalaman sehingga gerak mereka menjadi baik. (Temple et al., 2017). Pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu pelajaran yang berfungsi untuk membantu anak-anak berkebutuhan khusus agar tidak merasa rendah diri dan terisolasi dari lingkungannya, (Abdoellah, 1996).

Keterampilan dasar motorik, termasuk keterampilan dasar lokomotor, keterampilan non-lokomotor dan keterampilan manipulatif, umumnya digunakan dalam banyak bentuk olahraga dan aktifitas fisik. Keterampilan motorik anak-anak tidak dikembangkan secara alami sebagai hasil dari pertumbuhan fisik. Pada dasarnya telah dimiliki oleh anak sekolah dasar. Terutama keterampilan gerak dasar lokomotor yaitu gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain baik secara horizontal maupun vertical. Gerakan tersebut diantaranya jalan, lari, lompat, jingkat, menderap, memanjat, merayap. Akan tetapi gerak dasar lokomotor itu perlu dikembangkan dengan gerak stabilitas. Keterampilan gerak dasar non-lokomotor yaitu gerakan yang dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak seperti menekuk, meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, melingkar. Keterampilan gerak dasar manipulatif yaitu gerak yang dikembangkan ketika anak tengah menguasai bermacam gerakan objek, kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki seperti melempar, memukul, menendang, mengglindingkan. (Gallahue, 1993).

Pengeorganisasian lingkungan belajar di mata pelajaran pendidikan jasmani seorang guru harus bisa mengiringi siswa untuk mau belajar dan memberikan stimulus kepada anak untuk dapat belajar, karena setiap siswa memiliki bermacam – macam cara belajar yang berbeda. Maka model pembelajaran sangat beragam bermunculan, begitu pula dengan pembelajaran gerak dasar di SLB membutuhkan model dan variasi gerak

yang dikombinasikan untuk diterapkan di mata pelajaran pendidikan jasmani Adaptif di Sekolah.

Sistem Pendidikan Nasional khususnya bagian kurikulum terdapat penjelasan bahwa penjasorkes merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang atau tingkatan pendidikan, tidak terkecuali pada tingkatan Sekolah Luar Biasa (SLB). Secara umum materi pembelajaran pendidikan jasmani (Penjas) bagi siswa cacat yang terdapat dalam kurikulum sama dengan materi pembelajaran siswa normal, namun yang membedakannya adalah strategi dan model pembelajarannya yang disesuaikan dengan jenis dan tingkat kecacatannya, artinya jenis aktivitas olahraga yang terdapat dalam kurikulum dapat diberikan dengan berbagai penyesuaian (Tarigan, 2000).

Dalam model pembelajaran harus terkandung bahwa siswa dibantu untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, dan bagaimana mengekspresikan pikirannya dalam pembelajaran. Dengan kata lain guru harus mampu membuat siswa bisa belajar nyata. Salah satunya dengan melalui permainan. Permainan pada tinjauan ini adalah dalam konsep permainan sebagai sebuah aktifitas. Menurut KBBI Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan. Permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut (El-Idhami, 2005).

Jadi pengimplementasian pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak berkebutuhan khusus tunagrahita harus didampingi dengan permainan-permainan yang menarik dari seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran tidak hanya murid yang harus melatih diri akan tetapi guru juga harus melatih diri agar dapat menyajikan

pembelajaran dengan berbagai model belajar yang diaplikasikan kedalam pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri, sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan komprehensif, supaya pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri tersampaikan dan mudah diterima oleh anak tunagrahita, anak mendapatkan pembelajaran yang layak dan tepat. Karena anak tunagrahita memiliki IQ dibawah rata-rata anak normal untuk itu guru pendidikan jasmani di SLB tunagrahita harus lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pengajarannya.

Kondisi yang terjadi di lapangan siswa anak tunagrahita selalu cepat bosan atau jenuh dalam menjalani pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah apalagi sekarang pembelajaran di sekolah melalui program daring tentunya seorang pendidik harus cermat dan kreatif dalam memberikan materi pendidikan jasmani di SLB tunagrahita sehingga anak bisa lebih senang dan tertarik kepada pembelajaran pendidikan jasmani yang diterapkan oleh guru walaupun pembelajaran daring dan didampingi oleh orang tua di rumah. Dan tentunya peneliti mengabil *variable* tentang *fundamental motor skill* itu khususnya gerak dasar manipulative karena dari banyak penelitian yang terdahulu lebih menekankan pada gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor walaupun memang ada sedikit tentang gerak dasar manipulatif itu dikhususkan untuk anak normal pada hitungan usia, untuk itu peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian gerak dasar manipulative kepada anak disabilitas tunagrahita dengan beberapa *novelty* yang sudah kembangkan oleh peneliti.

Dalam hal keterbaharuan penelitian ini atau *novelty*, peneliti akan membuat variasi model gerak dasar manipulatif kedalam 6 item gerak dasar yaitu menggelinding, melempar, menendang, menangkap, memukul dan memantul, kemudian di jadikan bahan

pembelajaran dalam “*Aplikasi Mobile Learning*”/ DIM’S Manipulatif dapat diakses oleh guru pendidikan jasmani, orang tua dan pengguna lainnya. Selain itu peneliti juga akan membuat alat permainan yang berteknologi tinggi / DIM’S LW menghibur dan menyenangkan bagi anak disabilitas tunagrahita Sehingga dapat memudahkan gerak dasar manipulatif berbasis play and games ini di implementasikan pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita. Manfaat model ini untuk anak disabilitas tunagrahita dari segi gerak anak bisa menambah tumbuh kembang gerak, dan dari segi neurologi syaraf anak disabilitas tunagrahita model ini bisa jadi alternative terapis karena model ini banyak mengembangkan permainan yang mengasah otak.

Terkait dengan permasalahan itu peneliti tertarik untuk mengembangkan model gerak dasar manipulatif pada penelitian “ Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Play and Games Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita”.

B. Pembatasan Penelitian

Sebagaimana yang telah diuraikan dilatar belakang masalah, bahwa implementasi pembelajaran gerak dasar manipulatif, memberikan sentuhan permainan dengan pengalaman gerak yang bertahap dan menyenangkan bagi anak Tunagrahita yang belum banyak diaplikasikan oleh guru pendidikan jasmani di SLB. Maka pembatasan penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan model pembelajaran gerak dasar manipulatif berbasisi play and games untuk anak disabilitas Tunagrahita
2. Menguji efektivitas hasil pengembangan model pembelajaran gerak dasar manipulatif berbasis play and games untuk anak Tunagrahita.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas perumusan masalah penelitian ini daapt dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Play and Games Layak Diterapkan Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita?
2. Bagaimanakah Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Play and Games Efektif Diterapkan Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengembangkan Model Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Play and Games Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita.
2. Untuk Menguji efektivitas hasil pengembangan model pembelajaran gerak dasar manipulatif berbasis Play and Games untuk anak Tunagrahita.

E. State of The Art

Tahun Terbit	Nama Penulis dan Judul Penelitian	Masalah Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Kesamaan dengan Penelitian Disertasi Peneliti
2014	Aggeliki Tsapakidou, Sofia Stefanidou &	Penelitian ini mengangkat masalah	Metode penelitian menggunakan	Hasilnya menunjukkan	• Perbedaan dengan disertasi peneliti adalah dari

<p>Eleni Tsompanaki</p> <p>“Locomotor Development of Children Aged 3.5 to 5 Years in Nursery Schools in Greece”</p>	<p>mengenai Perkembangan Lokomotor Anak Berusia 3,5 hingga 5 Tahun di Sekolah Keperawatan di Yunani</p>	<p>metode eksperimen.</p>	<p>bahwa pendidik harus memasukkan program motorik yang sesuai ke dalam jadwal harian mereka, meskipun ada Saat ini tidak ada kurikulum untuk sekolah pembibitan yang menyertakan mereka.</p>	<p>masalah penelitian. Penelitian ini mengangkat permasalahan mengenai tester / sample yaitu anak Tunagrahita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kesamaan dengan penelitian disertasi ini adalah membahas tentang variable yang sama yaitu Gerak dasar Lokomotor 	
<p>2017</p>	<p>Vivienne Anne Temple¹, Danielle Guerra¹, Lizette Larocque, Jeff R. Crane¹, Erin Sloan, and Lynne Hill</p> <p>“Fundamental motor skills in the first year of school: Associations with prematurity and disability”</p>	<p>Penelitian ini mengangkat masalah tentang kemampuan keterampilan motorik dasar anak-anak disabilitas, anak-anak yang lahir prematur, dan anak-anak yang lahir cukup bulan tanpa disabilitas di tahun pertama sekolah (taman kanak-kanak).</p>	<p>Sebuah desain penelitian komparatif digunakan untuk menguji perbedaan kemahiran keterampilan motorik biasanya mengembangkan anak yang lahir cukup bulan, anak yang lahir prematur, dan anak yang hidup dengan</p>	<p>Keterampilan motorik dinilai selama pendidikan jasmani menggunakan TGMD-2, dan laporan orang tua digunakan untuk menunjukkan status kecacatan dan prematuritas. Kecakapan motorik semua anak cukup rendah; dengan peringkat persentil rata-rata berkisar antara 1 dan 16</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan dengan disertasi peneliti adalah dari metode penelitian yang digunakan. Disertasi ini menggunakan metode pengembangan model. • Kesamaan dengan penelitian disertasi ini adalah <i>output dari hasil penelitian yaitu mengetahui tingkat keterampilan gerak dasar.</i> • Kesamaan berikutnya adalah

			disabilitas	yang mampu melakukannya	sama meneliti tentang anak disabilitas.
2020	Ana Kezić, Ivan Šimunović, Sunčica Delaš Kalinski	Masalah penelitian ini adalah keterampilan gerakan dasar di antara anak-anak berusia delapan tahun peserta olahraga yang berbeda	Metode penelitian menggunakan metode eksperimen, dengan grup kontrol.	Hasil dari penelitiannya adalah kegiatan olahraga yang dilakukan anak-anak berkembang, keterampilan gerakan fundamental mereka pada level tinggi. Berdasarkan hasil tes TGMD-2 secara keseluruhan.	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan dengan disertasi peneliti adalah metode penelitian yaitu menggunakan RnD penggunaan grup kontrol dalam eksperimen Dalam Penelitian ini. • Kesamaan dengan penelitian disertasi adalah Dari salah satu variable keterampilan gerak dasar.
2020	Tetiana Krutsevich, Natalia Panhelova, Kuznetsova Larysa, Oksana Marchenko, Sergii Trachuk, Mariia Panhelova, Boris Panhelov	Masalah dalam penelitian ini adalah tentang emosi dan fungsi kognitif anak berkebutuhan khusus Tunagrahita di lapangan ketika melakukan permainan.	Metode penelitian menggunakan metode eksperimen, dengan grup kontrol.	Hasil <i>penelitian</i> adalah sangat berpengaruh Permainan motivasi untuk anak tunagrahita sehingga dapat digunakan selama sesi pembelajaran perkembangan dan fisik sebagai obat yang efektif untuk efek terapeutik pada beberapa	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan dengan disertasi peneliti adalah metode penelitian yaitu menggunakan RnD penggunaan grup kontrol dalam eksperimen Dalam Penelitian ini. • Perbedaan kedua adalah disertasi ini hanya menggunakan <i>Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor</i>,

intellectual disabilities”

gangguan mental, sebagai pengobatan non-pengobatan yang efektif. Ini berdampak positif

- Kesamaan dengan penelitian disertasi ini adalah penggunaan Tester yaitu Anak Tunagrahita

pada keadaan fisik dan psikososial anak tunagrahita

- Kesamaan berikutnya variable permainan menjadi alat ukur penelitian.

2015	<p>Kathlynn F. Eguia^{1,2}, Catherine M. Capio³& Johan Simons</p> <p><i>”Object control skills influence the physical activity of children with intellectual disability in a developing country: The Philippines”</i></p>	<p>anak dengan disabilitas intelektual (ID) cenderung mengalami kesulitan dalam mencapai tonggak perkembangan dengan kecepatan yang dapat diprediksi, termasuk kemampuan fundamental movement skill (FMS). Kecakapan FMS yang rendah cenderung memiliki hubungan</p>	<p>Metode penelitiannya adalah Eksperiment</p>	<p>Hasil penelitiannya adalah Asosiasi positif yang signifikan ditemukan antara komponen FMS dan PA, dengan keterampilan kontrol objek</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaanya adalah metode penelitiannya • Variable penelitiannya • Kesamaanya adalah sama-sama meneliti tentang anak disabilitas tunagrahita
------	--	--	--	--	--

negatif
dengan
keterlibatan
aktivitas fisik
(PA).

Penelitian ini
menguji
apakah
komponen
FMS
(lokomotor,
kontrol objek)
mempengaruh
i tingkat PA
pada anak
dengan ID di
Filipina

2013

1. Bik c. Chow
2. Lobo h. T.
Louie

*Difference in
children's gross
motor skills*

*Between two
types of
preschools*

Di Hong Kong,
lebih dari 90%
anak usia
prasekolah
bersekolah di
taman kanak-
kanak. Khusus
untuk
lingkungan
Hong Kong
(sebagai kota
berpenduduk
padat),
sebagian besar
prasekolah
sering
menempati
bagian lantai di
dalam
bangunan
tempat tinggal
bertingkat.
Ciri-ciri
lingkungan
fisik
prasekolah

Metode
penelitian
ini
menggunak
an metode
Analisis
varians

Penelitian ini
menyatakan
bahwa anak-
anak dari
prasekolah
swasta tampil
lebih baik
dalam
keterampilan
lokomotor
dibandingkan
dengan
prasekolah
umum. Namun,
tidak ada
perbedaan yang
ditemukan
dalam
keterampilan
pengendalian
objek. Hasil
penelitian
menunjukkan
bahwa kinerja
keterampilan
lokomotor anak

- Perbedaan dengan peneliti adalah pada fokus penelitian yang digunakan. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbandingan gerak motorik kasar pada anak sekolah swasta atau negeri, karena ini terkait dengan ruang gerak mereka dan fasilitas yang digunakan.
- Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dibuat adalah **sama-sama menggunakan**

seperti ada tidaknya outdoor area bermain mungkin merupakan faktor kunci yang mempengaruhi kinerja motorik anak.

prasekolah dipengaruhi oleh lingkungan fisik sekolahnya.

motorik kasar sebagai tugas gerak yang diukur walaupun proposal penelitian yang akan dibuat lebih fokus pada pengembangan non lokomotor.

2016

1. [S. Iivonen, A.K.](#)
 2. [Sääkslahti, A.](#)
 3. [Mehtälä, J.J.](#)
 4. [Villberg, A. Soini](#)
 5. [M. Poskiparta](#)
- Directly Observed Physical Activity And Fundamental Motor Skills In Four-Year-Old Children In Day Care*
- Beberapa penelitian telah menyelidiki hubungan antara faktor berbasis anak (misalnya jenis kelamin, usia, kebiasaan Physical Activity (PA) dan keterampilan motorik anak, tetapi sedikit ada penelitian tentang pengaruh kontekstual Metode dalam penelitian ini menggunakan metode observasi melalui *Recording Physical Activity in Children* Bahwa Physical Activity (PA) di penitipan anak mungkin tidak memadai untuk mendukung perkembangan Fundamenta Motr Skill (FMS) anak-anak.
- Perbedaan dengan peneliti adalah penelitian yang dilakukan merupakan penelitian untuk mengetahui sejauh mana aktivitas fisik dan keterampilan motorik dasar pada anak usia empat tahun di penitipan anak. kemudian motor skill yang digunakan disini hanya lokomotor dan manipulatif.
 - Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dibuat adalah sama-

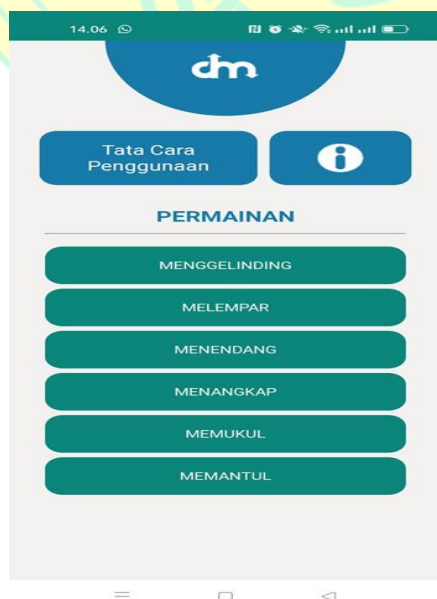
pada
Fundamental
Motor Skill
(FMS) anak-
anak.

**sama menggunakan
motor skill sebagai
objek teliti dan usia
yang digunakan
termasuk kategori
yang akan diteliti.**

2020	<p>1. Yeşim Bulcaa, R.</p> <p>2. Hurrem Ozdurakb</p> <p>3. Giyasettin Demirhana</p> <p><i>The Effects Of Digital Physical Exercise Videos On The Locomotor Skill Learning Of Pre-School Children</i></p>	<p>Mengingat pentingnya FMS dalam tingkat keterampilan motorik anak yang sering berkembang pada penggunaan pemodelan video untuk mengajarkan keterampilan tersebut, pendidik dan profesional lainnya membutuhkan daftar rencana yang lebih luas dari strategi pembelajaran.</p>	<p>Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen</p>	<p>Hasilnya memberikan bukti bahwa kinerja keterampilan motorik lokomotor dapat ditingkatkan melalui materi digital yang difokuskan pada pengembangan keterampilan lokomotor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan dengan peneliti adalah penelitian tersebut menggunakan video untuk mengetahui Lokomotornya. • Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dibuat adalah sama-sama menggunakan motor skill sebagai objek teliti walaupun nantinya lebih kepada non lokomotornya.
------	--	---	--	---	---

Dari beberapa penelitian peneliti menyimpulkan bahwa hasil analisis penelitian-penelitian sebelumnya pertama banyaknya penelitian tentang fundamental motor skill dan lebihnya kepada gerak dasar lokomotor untuk anak berkebutuhan (umum), kedua penelitian pembelajaran gerak dasar manipulative khususnya untuk anak disabilitas tunagrahita itu sangat sedikit diteliti kebanyakan kepada anak-anak normal pada umumnya dengan tingkatan usia, ketiga metode permainan juga banyak dikembangkan oleh peneliti-peneliti terdahulu namun bagi anak disabilitas tunagrahita itu baru ada beberapa saja artinya sangat sedikit, keempat untuk keterbaruan peneliti-peneliti sebelumnya mereka hanya sampai pada pembuatan modul-modul permainan itu pun untuk anak normal lalu peneliti amati, tiru, dan modifikasi dikususkan permainan yang peneliti kembangkan untuk anak disabilitas tunagrahita. Kebaharuan yang peneliti munculkan dalam penelitian ini adalah membuat Aplikasi Untuk pegangan guru, orang tua dan Pelatih dan bisa di akses lewat Play Store dan yang kedua pembuatan alat bertekhnologi tinggi berupa alat permainan Lempar Bola Warna.

Gambar 1. 1 Novelty Penelitian



Tabel 1. 1 Ananlisis SWOT

ANALISIS/VARIABEL	MANIPULATIF	PERMAINAN	TUNAGRAHITA
STRENGTH (KEKUATAN)	- Lemahnya gerakan anak tunagrahita untuk mengembangkan perkembangan manipulatif, berdasarkan hasil riset yang ditemukan dari beberapa jurnal.	- Kepmendikbud No. 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus.	- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 1991 Tentang Pendidikan Luar Biasa
WEAKNESS (KELEMAHAN)	Berdasarkan hasil analisis terhadap beberapa jurnal ditemukan banyak hasil <i>research</i> yang megarah pada variabel lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dan itu tertuju pada anak normal dengan batasan usia, untuk itu penelitian saya ingin mengarahkan kepada anak berkebutuhan khusus Tunagrahita	- Butuh pedampingan untuk melakukan permainannya karena mereka anak luar biasa.	- Beberapa anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar tapi mereka tidak bisa melakukannya. - Sikap anak tunagrahita sulit diarahkan - Konsentrasinya sangat rendah
OPPOTUNITIES (PELUANG)	- Dengan dibuatnya permainan ini pembelajaran yang menunjang gerak manipulatif	- Membantu aguru untuk menyampaikan pembelajaran penjas kepada	- Anak tunagrahita adalah anak yang mentalnya rendah dan IQ nya dibawah anak

ANALISIS/VARIABEL	MANIPULATIF	PERMAINAN	TUNAGRAHITA
	<p>untuk anak tunagrahita akan memberikan peluang terhadap kreasi guru pembelajaran manipulatif yang lebih efektif, inovatif dan menyenangkan,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjadi peluang tersendiri bagi orang tua yang mengaplikasikan permainan di rumah 	<p>anak tunagrahita yang dominan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gerak dasar dan fisik anak tunagrahita akan berkembang optimal. 	<p>normal untuk itu penelitian ini membantu mereka mengasah mental dan IQ mereka supaya lebih berkembang</p>
THREATS (ANCAMAN)	<ul style="list-style-type: none"> - Jika pembelajaran penjas tidak dilakukan di SLB dengan guru nya kurang kreatif dan inovatif maka anak tunagrahita tidak akan berkembang baik dari segi mental dan IQ nya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Karena modifikasi permainan juga banyak bentuk dan modelnya itu menjadi ancaman juga bagi peneliti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tunagrahita juga dibagi kedalam tingkatan – tingkatan dari mulai Mental dan IQ rendah ada juga yang lebih parah yaitu Down Syndrome.

F. Road Map Penelitian

Road map penelitian merupakan rencana dari penelitian pengembangan model gerak dasar manipulative berbasis play and games untuk anak disabilitas tunagrahita . Dimana penelitian pengembangan model belajar gerak dasar manipulative ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan dalam pembelajaran gerak dasar manipulative

berbasis play and games yang lebih rinci dengan membuat perencanaan, arah dan target luaran dari permasalahan penelitian model belajar gerak dasar manipulative berbasis permainan untuk anak disabilitas tunagrahita. Adapun road map penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 2 Road Map Penelitian

2019	2020 – 2022	2023
Analisis Kebutuhan lapangan	Pembuatan Draf Model	Pengolahan Data
Kajian study pustaka	Pengembangan Instrumen	Kesimpulan penelitian
Observasi lapangan	Validasi Model Uji Coba Penelitian	Luaran (publikasi, disertasi, buku, HKI,