

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Disabilitas Intelektual Ringan adalah kondisi yang ditandai dengan keterbatasan fungsi intelektual dan adaptif yang signifikan. Keterbatasan intelektual yang dialami anak Disabilitas Intelektual berdampak pada lambatnya proses berpikir, kesulitan dalam memecahkan masalah, serta rendahnya kemampuan dalam merespons situasi baru atau kompleks. Oleh karena itu, pendekatan untuk anak Disabilitas Intelektual harus mengedepankan strategi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan mereka secara menyeluruh.

Dalam tahap perkembangan anak salah satunya dengan meningkatkan gerak lokomotor yang merupakan bagian dari keterampilan gerak dasar yang sangat penting bagi anak. Keterampilan ini mencakup gerakan berpindah tempat, seperti berjalan, berlari, dan melompat yang berfungsi sebagai pondasi untuk keterampilan gerak lanjutan serta aktivitas fisik sehari-hari. Penguasaan gerak lokomotor berkontribusi terhadap perkembangan koordinasi, keseimbangan, dan kontrol tubuh anak secara keseluruhan. Bagi anak-anak dengan pertumbuhan dan perkembangan tipikal, gerak lokomotor cenderung berkembang secara alami melalui aktivitas bermain dan pembelajaran fisik. Namun, bagi anak dengan kebutuhan khusus, khususnya anak Disabilitas Intelektual Ringan, penguasaan keterampilan gerak ini mengalami hambatan karena keterbatasan fungsi kognitif dan motorik.

Dalam praktik di Sekolah Luar biasa (SLB) atau lembaga lainnya masih banyak yang belum secara optimal menerapkan model gerak dalam kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan anak Disabilitas Intelektual Ringan. Kebanyakan program masih mengacu pada model umum yang tidak memperhatikan perbedaan kemampuan individu. Hal ini menyebabkan anak-anak Disabilitas Intelektual Ringan kesulitan dalam mengikuti kegiatan yang berdampak pada rendahnya penguasaan keterampilan gerak dasar, termasuk gerak lokomotor.

Bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak dengan tujuan memperoleh kepuasan, kegembiraan, serta kebahagiaan, sekaligus bermanfaat bagi perkembangan motorik dan kognitif mereka. Selain itu, aktivitas bermain juga berperan dalam meningkatkan stimulasi perkembangan anak, yang pada akhirnya dapat mendorong peningkatan kecerdasan.(Ardiyanto, 2017).

Permainan merupakan salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam pembelajaran untuk anak dengan hambatan intelektual. Permainan menyediakan konteks belajar yang menyenangkan, tidak mengintimidasi, dan mendorong anak untuk berinteraksi serta bereksplorasi secara aktif.

Dengan permainan, anak dapat belajar gerakan secara tidak langsung melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak. Selain aspek motorik, permainan juga menumbuhkan kemampuan sosial, kerja sama, dan emosi positif. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan dinilai lebih sesuai bagi anak dengan hambatan intelektual karena menyajikan proses belajar yang lebih natural dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.

Model gerak lokomotor berbasis permainan dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan urutan perkembangan gerak, prinsip pedagogis, serta karakteristik khusus peserta didik. Dalam pengembangan model ini, pemilihan jenis permainan harus memperhatikan beberapa aspek penting, seperti keamanan, tingkat kesulitan, keterlibatan seluruh tubuh, dan potensi untuk meningkatkan keterampilan lokomotor tertentu. Setiap aktivitas permainan dipandu oleh instruksi yang jelas, demonstrasi langsung oleh guru atau pelatih, serta penguatan positif untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak.

Tujuan utama dari pengembangan model ini adalah untuk menciptakan alternatif pembelajaran yang menyenangkan, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik anak Disabilitas Intelektual Ringan melalui permainan, sehingga mampu meningkatkan keterampilan gerak lokomotor mereka.

Secara teknis, model ini memuat serangkaian aktivitas permainan yang tersusun secara sistematis dalam beberapa tahapan, meliputi permainan pemanasan, inti hingga pendinginan. Setiap permainan disertai dengan tujuan gerak spesifik, alat yang digunakan, durasi waktu serta cara pelaksanaannya. Selain itu, adanya intruksi dalam melakukan modifikasi permainan, baik dalam hal aturan, media, maupun variasi gerakan, sehingga bisa menyesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan individual.

Sebagai pengajar, pendidik, atau pelatih (*coach*) diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang hangat dan suportif. Selain itu, juga perlu mengevaluasi perkembangan keterampilan motorik pada anak atau siswa secara

berkala untuk menyesuaikan bentuk permainan dan tingkat kesulitan yang akan diberikan.

Dalam konteks anak Disabilitas Intelektual Ringan usia di bawah 16 tahun (U-16), pembelajaran berbasis permainan memiliki keunggulan karena anak pada rentang usia ini masih berada dalam tahap perkembangan motorik dan kognitif yang dapat distimulasi secara optimal. Penggunaan permainan sebagai media juga sesuai dengan dunia anak yang penuh dengan eksplorasi, imajinasi, dan aktivitas fisik. Melalui permainan, anak tidak hanya belajar gerakan dasar tetapi juga memperoleh pengalaman sosial, seperti bekerja sama, memahami aturan, dan membangun kepercayaan diri.

Dengan mempertimbangkan pentingnya penguasaan gerak lokomotor bagi anak Disabilitas Intelektual Ringan, serta terbatasnya model gerak lokomotor berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik mereka, maka model gerak lokomotor berbasis permainan ini menjadi langkah strategis yang sangat diperlukan.

Sehingga berdasarkan uraian di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul Model Gerak Locomotor Berbasis Permainan Untuk Anak Disabilitas Intelektual Ringan U-16. Dengan harapan meningkatnya model gerak lokomotor berbasis permainan yang menyenangkan dan bervariasi bagi pengajar, pendidik, maupun pelatih (*coach*).

B. Fokus Penelitian

Fokus dari penelitian ini adalah pada pengembangan model gerak lokomotor berbasis permainan yang dirancang khusus untuk anak Disabilitas Intelektual ringan usia di bawah 16 tahun (U-16). Penelitian ini mengkaji bagaimana permainan dapat digunakan sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor anak dengan kebutuhan khusus.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana model gerak lokomotor berbasis permainan untuk anak Disabilitas Intelektual ringan U-16 Tahun?
2. Apakah model permainan efektivitas dalam keterampilan gerak lokomotor anak Disabilitas Intelektual ringan U-16 Tahun?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Sebagai penambah pengetahuan tentang gerak lokomotor berbasis permainan untuk Anak Disabilitas Intelektual Ringan.
 - b. Menjadi acuan pengembangan model yang sesuai dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus, terutama anak Disabilitas Intelektual Ringan.

Intelligentia - Dignitas

2. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan praktis bagi peneliti, guru, pelatih, lembaga, siswa dan pembaca pendidikan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, terstruktur, dan sesuai dengan kemampuan Disabilitas Intelektual Ringan.
- b. Meningkatkan kualitas latihan pada gerak lokomotor berbasis permainan.
- c. Meningkatkan keterampilan gerak lokomotor dengan suasana menyenangkan sehingga dapat menunjang perkembangan fisik, sosial, dan emosional secara optimal.



Intelligentia - Dignitas