

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyandang Disabilitas merupakan dasar hukum yang mengatur penghormatan, perlindungan, dan pemenuhan hak-hak penyandang disabilitas di Indonesia. Undang-undang ini menegaskan bahwa penyandang disabilitas memiliki kedudukan, hak, dan kesempatan yang sama dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, kesehatan, pekerjaan, keolahragaan, serta partisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016.

Selain itu, undang-undang ini mengakui berbagai ragam disabilitas, yaitu disabilitas fisik, intelektual, mental, dan sensorik, serta menjamin aksesibilitas dan perlakuan yang setara bagi setiap penyandang disabilitas. (Hartono et al., 2023). Disabilitas Intelektual Ringan adalah anak yang secara signifikan mengalami kelainan atau penyimpangan baik fisik, mental intelektual, sosial, maupun emosional dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lain yang seusia, sehingga memerlukan pelayanan pendidikan khusus (Saputri dkk., 2023).

Berbagai kategori disabilitas intelektual ringan, merupakan salah satu jenis yang paling banyak ditemukan di sekolah luar biasa. Tuna grahita adalah anak yang memiliki inteligensi secara signifikan berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan

(Kustawan dalam Maranata dkk., 2023). Tunagrahita sedang atau moderate intellectual disability memiliki rentang *Intelligence Quotient (IQ)* antara 35 hingga 50, sehingga mengalami hambatan yang lebih kompleks dalam aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, serta kemandirian sehari-hari dibandingkan tuna grahita ringan.

Tunagrahita ringan merupakan salah satu bentuk disabilitas intelektual ringan yang ditandai dengan keterbatasan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif, yang mencakup keterampilan konseptual, sosial, dan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Disabilitas intelektual umumnya memiliki kemampuan berpikir yang berada di bawah rata-rata, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, memecahkan masalah, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kondisi ini memerlukan pendekatan pendidikan yang khusus dan terstruktur agar anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya. (Mohammad Efendi, 2016; Bandi Delphie, 2017)

Anak tunagrahita sedang memiliki keterbatasan yang nyata dalam berbagai aspek perkembangan. Dalam aspek motorik, mereka kerap mengalami gangguan koordinasi gerak, keseimbangan tubuh yang belum optimal, serta kemampuan lokomotor yang terbatas (Satria & Wijaya, 2020). Dalam aspek sosial, anak tunagrahita cenderung kurang peduli terhadap lingkungannya dan memerlukan bimbingan khusus untuk berinteraksi dengan teman sebaya (Maranata dkk., 2023). Sementara itu, kemampuan konsentrasi dan rentang perhatian yang pendek menjadi tantangan tersendiri dalam merancang kegiatan pembelajaran bagi mereka.

Tunagrahita tidak hanya dipandang dari keterbatasannya, tetapi juga dari potensi yang masih dapat dikembangkan melalui layanan pendidikan yang tepat. Anak tunagrahita memerlukan pembelajaran yang bersifat konkret, berulang, dan menggunakan media yang menarik agar lebih mudah dipahami. Selain itu, dukungan lingkungan yang positif sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan adaptif anak, seperti kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi, dan melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan individu anak. (T. Sutjihati Somantri, 2018; Endang Rochyadi, 2019)

Lebih lanjut, tunagrahita juga berkaitan dengan hambatan dalam perkembangan sosial dan emosional yang dapat mempengaruhi interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Anak tunagrahita cenderung membutuhkan waktu yang lebih lama dalam memahami norma sosial serta dalam mengontrol emosi. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Kegiatan yang melibatkan interaksi langsung, seperti permainan atau aktivitas kelompok, sangat dianjurkan untuk membantu meningkatkan kemampuan tersebut. (Ahmad Susanto, 2020; Dwi Yulianti, 2021)

Seiring dengan perkembangan pendidikan inklusif di Indonesia, pemahaman tentang tunagrahita juga semakin berkembang, yaitu tidak hanya berfokus pada keterbatasan intelektual, tetapi juga pada upaya pemberdayaan dan peningkatan kualitas hidup anak. Anak tunagrahita memiliki hak yang sama untuk

memperoleh pendidikan yang layak dan kesempatan untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran, seperti penggunaan permainan adaptif dan kegiatan yang bersifat praktis, agar anak dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. (Suyadi, 2021; Mulyasa, 2022)

Salah satu pendekatan yang dinilai potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui permainan adaptif. *Outbound* merupakan kegiatan aktivitas fisik yang dilakukan dalam kelompok kecil maupun besar, yang menuntut strategi, ketangkasan, dan kerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Kegiatan *outbound* mencakup empat aspek penting, yaitu aspek kepribadian, aspek sosial, aspek pedagogik, dan aspek profesional (Setriani dkk., 2025). Penelitian Syafdaningsih dkk. (2023) membuktikan bahwa kegiatan bermain *outdoor* seperti *outbound* secara signifikan memperkuat motorik kasar dan halus anak, serta berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, penalaran, dan keterampilan sosial melalui kerja sama dan komunikasi dalam kelompok.

Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa permainan adaptif memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Permainan adaptif terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berinteraksi dengan orang lain (Domo et al., 2024). Selain itu, *outbound* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri, keberanian, serta kemampuan dalam memecahkan masalah (Setriani et al., 2024). Dalam konteks pendidikan jasmani, permainan adaptif juga berperan dalam mengembangkan kemampuan

motorik dan kebugaran fisik anak (Jurnal PAUD, 2024). Metode permainan adaptif merupakan pembelajaran yang bersifat holistik karena mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan individu secara bersamaan.

Lebih lanjut, permainan adaptif juga memiliki relevansi yang tinggi dalam pendidikan disabilitas intelektual ringan, termasuk anak tuna grahita. Anak tuna grahita memiliki keterbatasan dalam kemampuan intelektual dan perilaku adaptif, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sederhana, konkret, dan menyenangkan. Dalam hal ini, permainan adaptif dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif karena mengutamakan pengalaman langsung dan aktivitas nyata. Melalui permainan adaptif, anak tuna grahita dapat lebih mudah memahami instruksi, berinteraksi dengan lingkungan, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok (Agusriani, 2023).

Pengembangan model permainan adaptif menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model permainan adaptif merupakan bentuk modifikasi dari kegiatan permainan adaptif yang disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik disabilitas intelektual ringan. Adaptasi tersebut dapat dilakukan dengan cara menyederhanakan aturan permainan, menggunakan alat yang aman dan menarik, memberikan instruksi yang jelas dan sederhana, serta menyediakan pendampingan yang lebih intensif (Pashela et al., 2025). Dengan adanya penyesuaian tersebut, diharapkan anak tuna grahita dapat lebih mudah memahami dan mengikuti kegiatan permainan adaptif.

Permainan merupakan aktivitas yang memiliki peran penting dalam perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, sosial, emosional, maupun fisik. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, permainan dipandang sebagai media yang efektif karena mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak menekan. Melalui permainan, anak dapat belajar sambil melakukan (*learning by doing*), sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, permainan juga dapat meningkatkan motivasi belajar secara intrinsik. (Suyadi, 2017; Mulyasa, 2018)

Seiring perkembangan zaman, permainan terus mengalami inovasi tanpa menghilangkan fungsinya sebagai aktivitas yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak. Dalam pembelajaran, permainan adaptif menjadi pendekatan yang efektif bagi anak tunagrahita ringan. Namun, penelitian menunjukkan bahwa model permainan adaptif yang ada masih bersifat umum dan belum terstandarisasi sesuai karakteristik anak tunagrahita. Dari beberapa permainan yang diterapkan, seperti bakiak, bola dunia, estafet hulahup, dan air mengalir, permainan bakiak terbukti paling efektif dalam meningkatkan kerja sama. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model permainan adaptif yang lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan anak tunagrahita ringan.

Intelligentia - Dignitas

B. Fokus Penelitian

1. Menguji apakah model permainan yang dikembangkan layak digunakan melalui penilaian ahli (*expert judgment*) dan uji coba terbatas.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan model permainan adaptif untuk anak tunagrahita?

D. Kegunaan Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah yang bernilai bagi Universitas Negeri Jakarta, sekaligus menjadi salah satu bentuk inovasi dalam pengembangan model permainan adaptif yang dihasilkan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, khususnya pada Program Studi Olahraga Rekreasi.
2. Bagi pembaca, hasil diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan aktivitas fisik yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan anak tunagrahita. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pembaca dalam memahami penerapan permainan adaptif sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan motorik, sosial, dan partisipasi aktif disabilitas intelektual ringan.