



Pengembangan Modifikasi Permainan Kecil Untuk Anak Tunagrahita Di SLB Koto Agung Sungai Duo Dharmasraya

Sigit Prayogi Anugrah, Zuhar Ricky, Dian Estu Prasetyo

e-mail: sigitprayogi@undhari.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang memiliki motorik yang kurang baik, karena siswa SLB Koto Agung belum pernah melakukan program pembelajaran olahraga untuk meningkatkan motorik, khususnya anak tunagrahita yang mengalami kesulitan dalam belajar karena memiliki daya ingat yang lemah. Perkembangan kognitif dan mental anak tunagrahita membutuhkan rangsangan yang diberikan secara teratur dan sistematis oleh guru. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Uji validasi dilakukan oleh 3 orang validator, uji praktikalitas oleh guru PJOK dan 10 siswa, serta uji efektifitas melalui tes lempar tangkap bola. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan kecil lempar tangkap memperoleh rata-rata validitas 93,3% (sangat valid), praktikalitas oleh guru 90% (sangat praktis), praktikalitas oleh siswa 79,25% (praktis), dan efektifitas 80% (efektif). Dengan demikian, model modifikasi permainan kecil ini telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran PJOK di SLB.

Kata Kunci: Pengembangan, Modifikasi, Permainan Kecil, Lempar Tangkap, ADDIE

Abstract

This research was motivated by students who have poor motor skills, because students at SLB Koto Agung have never participated in a sports learning program to improve motor skills, especially mentally retarded children who have difficulty learning because they have weak memories. The cognitive and mental development of mentally retarded children requires stimulation that is given regularly and systematically by teachers. This type of research is research and development (R&D) using the ADDIE model which consists of 5 stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. Validation tests were carried out by 3 validators, practicality tests by PJOK teachers and 10 students, and effectiveness tests through ball throwing and catching tests. The results showed that the small game model of throwing and catching obtained an average validity of 93.3% (very valid), practicality by teachers 90% (very practical), practicality by students 79.25% (practical), and effectiveness 80% (effective). Thus, this small game modification model has met the criteria of valid, practical, and effective so that it is suitable for use in PJOK learning at SLB.

Keywords: Development, Modification, Small Games, Catching and Throwing, ADDIE

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Pendidikan pada dasarnya merupakan rekonstruksi antara pengalaman dan peristiwa yang dialami individu agar sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna (Suherman, 2010).

Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik fisik, mental, maupun emosional. Pendidikan luar biasa atau Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental sosial, tetapi memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa (Suparno et al., 2012).

Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam belajar karena mereka sulit mengingat (memiliki daya ingat yang lemah). Pada dasarnya perkembangan kognitif dan mental anak tunagrahita tidak dapat meningkat dengan sendirinya, melainkan membutuhkan rangsangan atau stimulus dalam jumlah yang banyak, dan rangsangan tersebut harus diberikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di SLB secara teratur, sistematis, dan dengan penuh kesabaran. Pemberian rangsangan tersebut bertujuan agar kemampuan berpikir anak dapat berkembang dengan baik (Sari et al., 2017).

Berdasarkan hasil observasi di SLB Koto Agung Sungai Duo pada 15 Februari 2023, nilai angket yang dibagikan kepada guru hanya mencapai 53%. Hasil wawancara dengan para guru menunjukkan bahwa anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam belajar karena memiliki daya ingat yang lemah. Saat peneliti mengamati proses belajar mengajar, banyak siswa yang tidak peduli terhadap pembelajaran sehingga tidak berminat mendengarkan guru menjelaskan, khususnya tentang pembelajaran olahraga.

Permainan kecil merupakan suatu permainan yang kompleks dan dapat disesuaikan dengan keadaan, situasi, dan kondisi yang ada pada saat berlangsungnya kegiatan bermain. Permainan kecil tidak memiliki induk organisasi resmi, baik nasional maupun internasional (Nurhasan, 2001 dalam Yukaisep & Muchlis, 2020). Manfaat permainan kecil antara lain dapat meningkatkan fokus, kerja sama, aspek kognitif maupun psikomotor siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran PJOK modifikasi permainan kecil yang mampu menjadi solusi dalam memudahkan siswa SLB, khususnya anak tunagrahita, dalam memahami pembelajaran PJOK. Model pembelajaran yang dikembangkan memiliki kebaruan dari segi variasi dan daya tarik, dengan unsur model pembelajaran yang bermacam-macam agar dapat membangkitkan semangat dan keinginan siswa dalam berolahraga.

Anak tunagrahita secara klinis didefinisikan sebagai individu yang memiliki fungsi intelektual di bawah rata-rata (IQ di bawah 70) yang disertai dengan keterbatasan dalam perilaku adaptif, dan muncul sebelum usia 18 tahun (Astuti, 2013). Kondisi ini berdampak pada kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor anak, sehingga mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang berbeda dari anak pada umumnya. Klasifikasi anak tunagrahita meliputi tunagrahita ringan (IQ 51–70), tunagrahita sedang (IQ 36–51), dan tunagrahita berat (IQ di bawah 36). Anak tunagrahita kategori sedang yang menjadi fokus penelitian ini pada umumnya masih mampu dididik dalam keterampilan dasar kehidupan sehari-hari, termasuk aktivitas fisik

sederhana seperti melempar dan menangkap bola, apabila diberikan stimulasi dan bimbingan yang tepat (Sari et al., 2017).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memegang peran strategis dalam pengembangan anak berkebutuhan khusus, termasuk anak tunagrahita. Melalui aktivitas jasmani yang terstruktur, PJOK tidak hanya melatih kemampuan motorik kasar dan halus, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak (Iyakrus, 2019). Nugraha (2015) menegaskan bahwa pendidikan jasmani sejak usia dini memiliki dampak jangka panjang terhadap kesehatan fisik dan mental anak, termasuk bagi anak berkebutuhan khusus. Namun demikian, pelaksanaan PJOK di SLB seringkali menghadapi kendala, di antaranya minimnya model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa tunagrahita, sehingga diperlukan inovasi dalam penyampaian materi agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas permainan kecil dalam meningkatkan kemampuan motorik anak. Maghfuroh (2020) menemukan bahwa permainan melempar dan menangkap bola berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak prasekolah. Penelitian lain oleh Yukaisep dan Muchlis (2020) menyimpulkan bahwa modifikasi permainan kecil dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, penelitian pada siswa SLB di Kwala Bingai dengan jumlah 10 siswa juga menunjukkan bahwa bermain melempar dan menangkap bola dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa tunagrahita secara signifikan. Penelitian-penelitian tersebut memperkuat urgensi pengembangan model permainan kecil yang dimodifikasi secara khusus sesuai kebutuhan anak tunagrahita di SLB Koto Agung Sungai Duo Dharmasraya.

Data lapangan dari hasil observasi awal di SLB Koto Agung Sungai Duo pada 15 Februari 2023 menunjukkan bahwa nilai rata-rata angket guru terkait pelaksanaan pembelajaran PJOK hanya mencapai 53%, yang mengindikasikan belum optimalnya proses pembelajaran. Dari 10 siswa yang diamati, seluruhnya belum pernah mendapatkan program pembelajaran permainan kecil secara sistematis. Kondisi ini diperburuk oleh keterbatasan media dan model pembelajaran yang tersedia di sekolah. Mengacu pada kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi, dan mengujicobakan model modifikasi permainan kecil lempar tangkap bola yang valid, praktis, dan efektif guna meningkatkan kemampuan motorik anak tunagrahita di SLB Koto Agung Sungai Duo Dharmasraya.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Latief, 2009). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model modifikasi permainan kecil untuk anak tunagrahita di SLB Koto Agung Sungai Duo Dharmasraya. Pengembangan model menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: (1) Analisis (Analyze), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), dan (5) Evaluasi (Evaluation). Kelima tahapan tersebut dimulai dari analisis kebutuhan siswa, kemudian uji validasi oleh 3 orang validator (tim ahli), uji praktikalitas oleh guru PJOK, dan uji efektifitas oleh 10 siswa melalui tes lempar tangkap bola.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Data validitas dianalisis menggunakan rumus persentase $V = (f/n) \times 100\%$, demikian pula data praktikalitas menggunakan rumus $P = (f/n) \times 100\%$, dan efektifitas menggunakan rumus $E = (n/f) \times 100\%$. Penskoran menggunakan skala Likert dengan 5 kategori: Tidak setuju (1), Kurang setuju (2), Cukup setuju (3), Setuju (4), dan Sangat setuju (5) (Dowes John, 2008 dalam Wahyudi, 2020). Subjek penelitian adalah siswa SLB Koto Agung Sungai Duo

Kabupaten Dharmasraya yang berjumlah 10 orang siswa. Validator terdiri dari ahli konstruksi (dosen PENJASKESREK UNDHARI), ahli isi (guru SLB), dan ahli bahasa (dosen Bahasa Indonesia UNDHARI).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan model pembelajaran permainan kecil yang telah dilakukan melalui beberapa tahap menggunakan model ADDIE. Berikut disajikan hasil dari masing-masing tahapan:

1. Tahap Analisis (Analyze)

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan siswa yaitu analisis karakteristik dan materi. Hasil analisis karakteristik siswa kelas III SLB Koto Agung Sungai Duo menunjukkan bahwa siswa memiliki sifat/karakter yang beranekaragam, dengan kecenderungan bersikap acuh tak acuh saat menerima materi pembelajaran. Namun, pada umumnya siswa sangat menyukai model pembelajaran yang dibuat secara inovatif, kreatif, dan variatif. Hasil analisis materi menunjukkan bahwa model pembelajaran permainan kecil di sekolah belum divariasikan sehingga membuat siswa tidak semangat dalam melakukan praktik.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan, peneliti merancang lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar efektifitas. Lembar validasi terdiri dari 3 aspek penilaian: aspek kelayakan isi, aspek kelayakan konstruksi, dan komponen bahasa. Lembar praktikalitas dirancang untuk menilai kemudahan penggunaan model oleh guru dan siswa, sedangkan lembar efektifitas mengukur ketuntasan belajar siswa melalui tes praktik permainan kecil.

3. Tahap Pengembangan (Development) dan Uji Validitas

Uji validitas model pembelajaran permainan kecil menangkap bola dilakukan oleh tiga validator. Hasil uji validitas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Uji Validasi Model Pembelajaran

No	Validator	Hasil	Kategori	Keterangan
1	Alchonty Harika Fitri, M.Pd	90%	Valid	Dosen PENJASKESREK UNDHARI
2	Aditya Yuliantoni, S.Pd	94%	Sangat Valid	Guru SLB
3	Aprimadedi, S.S.M.Pd	96%	Sangat Valid	Dosen B.INDONESIA UNDHARI
Rata-rata		93,3%	Sangat Valid	

Sumber: Data Penelitian (2023)

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa validator konstruksi (Alchonty Harika Fitri, M.Pd) memberikan nilai 90% (valid), validator bahasa (Aprimadedi, S.S.M.Pd) memberikan nilai 96% (sangat valid), dan validator isi (Aditya Yuliantoni, S.Pd) memberikan nilai 94% (sangat valid). Rata-rata persentase validitas mencapai 93,3% dengan kategori sangat valid, sehingga model pembelajaran permainan kecil layak digunakan.

4. Tahap Implementasi (Implementation) dan Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan oleh guru PJOK dan 10 siswa SLB. Hasil praktikalitas oleh guru disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Praktikalitas oleh Guru

No	Praktisi	Hasil	Kategori	Keterangan
----	----------	-------	----------	------------

1	Aditya Yuliantoni, S.Pd	90%	Sangat Praktis	Guru SLB
---	-------------------------	-----	----------------	----------

Sumber: Data Penelitian (2023)

Hasil praktikalitas oleh guru SLB memperoleh persentase 90% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil praktikalitas oleh 10 siswa SLB disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Praktikalitas Uji Coba oleh Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	AWD	87,5%	Sangat Praktis
2	LA	82,5%	Sangat Praktis
3	YAP	77,5%	Praktis
4	SH	75%	Praktis
5	AA	67,5%	Praktis
6	AU	72,5%	Praktis
7	UL	81,25%	Sangat Praktis
8	IN	76,25%	Praktis
9	VI	87,5%	Sangat Praktis
10	AD	85%	Sangat Praktis
	Rata-rata	79,25%	Praktis

Sumber: Data Penelitian (2023)

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata persentase praktikalitas oleh 10 siswa SLB Koto Agung Sungai Duo adalah 79,25% yang termasuk dalam kategori praktis.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation) dan Uji Efektifitas

Uji efektifitas dilakukan melalui tes praktik menangkap bola sebanyak 10 kali oleh 10 siswa SLB. Hasil efektifitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Efektifitas Siswa

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	8	80%
2	Tidak Tuntas	2	20%

Sumber: Data Penelitian (2023)

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa 8 dari 10 siswa (80%) dinyatakan tuntas dalam tes praktik permainan kecil, sehingga model pembelajaran permainan kecil ini dikategorikan efektif dan layak digunakan.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa model modifikasi permainan kecil lempar tangkap bola yang dikemas dalam buku panduan pembelajaran untuk anak tunagrahita di SLB Koto Agung Sungai Duo Dharmasraya. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, dan telah terbukti efektif dalam berbagai penelitian pengembangan di bidang pendidikan (Hanafi, 2017). Produk yang dihasilkan dirancang secara khusus dengan mempertimbangkan karakteristik, kebutuhan, dan kemampuan anak tunagrahita agar materi dapat disampaikan secara bertahap, menarik, dan mudah dipahami.

Hasil uji validitas model pembelajaran permainan kecil memperoleh rata-rata persentase 93,3% dengan kategori sangat valid. Tingginya nilai validitas ini menunjukkan bahwa model yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, konstruksi, dan bahasa. Trianto

(2007) menyatakan bahwa suatu model pembelajaran dikatakan valid apabila telah memenuhi landasan teoritik yang kuat dan terdapat konsistensi internal antarkomponen model. Validitas yang tinggi pada penelitian ini mencerminkan bahwa model permainan kecil yang dikembangkan telah selaras dengan teori pembelajaran anak berkebutuhan khusus dan prinsip-prinsip PJOK adaptif. Implikasinya bagi pembelajaran di SLB adalah bahwa guru dapat menggunakan model ini sebagai acuan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam merancang kegiatan pembelajaran PJOK untuk anak tunagrahita.

Hasil uji praktikalitas oleh guru PJOK mencapai 90% (sangat praktis) dan oleh siswa mencapai rata-rata 79,25% (praktis). Tingginya nilai praktikalitas dari sisi guru menunjukkan bahwa model ini mudah dipahami, mudah dilaksanakan, dan tidak membutuhkan persiapan yang rumit, sehingga sangat cocok diterapkan di SLB yang umumnya memiliki keterbatasan sarana dan sumber daya. Dari sisi siswa, nilai 79,25% mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa merasa nyaman, tertarik, dan mampu mengikuti model permainan yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudrajat (2008) yang menyatakan bahwa suatu model pembelajaran dikatakan praktis apabila dapat dilaksanakan dengan mudah oleh guru dan dipahami oleh siswa. Implikasinya bagi pembelajaran di SLB adalah bahwa model ini berpotensi untuk diterapkan secara mandiri oleh guru PJOK tanpa memerlukan pendampingan khusus, sehingga dapat menjadi solusi berkelanjutan dalam pembelajaran PJOK adaptif di sekolah luar biasa.

Hasil uji efektifitas menunjukkan bahwa 8 dari 10 siswa (80%) dinyatakan tuntas dalam tes praktik permainan kecil lempar tangkap bola, sehingga model ini dikategorikan efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Maghfuroh (2020) yang membuktikan bahwa permainan melempar dan menangkap bola berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Iykrus (2019) juga menegaskan bahwa aktivitas jasmani terstruktur yang dirancang sesuai kebutuhan siswa terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi motorik dibandingkan pembelajaran konvensional. Tingkat ketuntasan 80% yang dicapai dalam penelitian ini merupakan capaian yang bermakna, mengingat siswa yang menjadi subjek adalah anak tunagrahita yang secara umum memiliki keterbatasan dalam kemampuan belajar dan daya ingat. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa dengan stimulasi yang tepat, terstruktur, dan menyenangkan, anak tunagrahita mampu mencapai kompetensi motorik dasar yang diharapkan.

Secara keseluruhan, implikasi hasil penelitian ini bagi pembelajaran di SLB sangat signifikan. Pertama, model modifikasi permainan kecil ini dapat menjadi alternatif model pembelajaran PJOK yang baku dan terstandar di SLB, khususnya untuk anak tunagrahita kategori sedang. Kedua, pendekatan bermain yang digunakan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, yang merupakan salah satu tantangan terbesar dalam mendidik anak berkebutuhan khusus. Ketiga, buku panduan yang dihasilkan dapat digunakan sebagai referensi oleh guru-guru PJOK di SLB lain, sehingga manfaatnya tidak terbatas hanya pada SLB Koto Agung Sungai Duo. Keempat, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa inovasi pembelajaran berbasis permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik anak tunagrahita, sekaligus mempertegas pentingnya pengembangan model pembelajaran adaptif sebagai bagian dari upaya pemenuhan hak pendidikan anak berkebutuhan khusus (Suparno et al., 2012).

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan terhadap model pembelajaran permainan kecil untuk anak tunagrahita di SLB Koto Agung Sungai Duo Kabupaten Dharmasraya, dapat disimpulkan bahwa:

(1) Validitas model pembelajaran permainan kecil yang dinilai oleh tiga validator memperoleh rata-rata persentase 93,3% dengan kategori sangat valid, sehingga model pembelajaran permainan kecil ini layak untuk digunakan. (2) Praktikalitas model pembelajaran permainan kecil

yang dinilai oleh 1 orang guru PJOK memperoleh persentase 90% (sangat praktis) dan 10 siswa SLB memperoleh rata-rata persentase 79,25% (praktis), sehingga model pembelajaran ini dapat dengan mudah digunakan siswa SLB, khususnya anak tunagrahita. (3) Efektifitas model pembelajaran permainan kecil yang diperoleh dari tes menangkap bola memperoleh persentase 80% (efektif), sehingga penggunaan model pembelajaran permainan kecil mampu meningkatkan kemampuan siswa SLB.

Dengan demikian, model pembelajaran permainan kecil ini memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran PJOK di SLB Koto Agung Sungai Duo Dharmasraya.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dian Estu Prasetyo, M.Pd dan Zuhar Ricky, M.Pd selaku dosen pembimbing, kepada tim validator: Alchonity Harika Fitri, M.Pd, Aditya Yuliantoni, S.Pd, dan Aprimadedi, S.S., M.Pd, serta kepada pihak SLB Koto Agung Sungai Duo Dharmasraya yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Astuti, T. (2013). Identifikasi gizi dan bentuk tubuh (somatotype) anak tuna grahita siswa SDLB di SLB Tunas Bhakti Pleret Bantul Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Iyakrus, I. (2019). Pendidikan jasmani, olahraga dan prestasi. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>.
- Latief, M. A. (2009). Penelitian pengembangan. Universitas Stuttgart.
- Maghfuroh, L. (2020). Pengaruh permainan melempar dan menangkap bola terhadap perkembangan motorik kasar pada anak pra sekolah. *Jurnal Kebidanan dan Keperawatan Aisyiyah*. <https://doi.org/10.31101/jkk.532>.
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan jasmani olahraga usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>.
- Sari, S. F. M., Binahayati, B., & Taftazani, B. M. (2017). Pendidikan bagi anak tuna grahita (studi kasus tunagrahita sedang di SLB N Purwakarta). *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14273>.
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Suherman, A. (2010). Kecenderungan nilai rujukan guru pendidikan jasmani. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*.
- Suparno, Prasetyo, E. B., & Sungkono. (2012). Efektifitas sistem layanan pendidikan anak berkebutuhan khusus di D.I. Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*.
- Trianto. (2007). Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek. Prestasi Pustaka.
- Yukaisep, R., & Muchlis, A. F. (2020). Manfaat modifikasi permainan kecil dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Sport Science*, 20(1). <https://doi.org/10.24036/jss.v20i1.34>