

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berangkat dari permasalahan keterampilan gerak dasar yang dimiliki peserta didik tunagrahita rendah. Padahal keterampilan gerak dasar dapat dipunyai melalui mata pelajaran penjas. Salah satu dari keterbatasan mereka dapat saja berakibat dari kreativitas guru pada saat mengajar dan perlengkapan fasilitas dan atau sarana yang kurang memadai untuk keberlangsungan proses belajar mengajar, salah satunya kondisi yang terlihat dari ketersediaan lapangan tempat proses belajar masih dianggap kurang layak untuk digunakan, khususnya saat musim hujan, sehingga memicu anak-anak untuk bermalas-malasan melakukan aktivitas gerak pada saat mata pelajaran penjas yang hanya dilakukan seminggu sekali, padahal jika peserta didik kurang bergerak akan kehilangan kesempatan untuk melatih berbagai keterampilan gerak dasar yang seharusnya dimiliki, seperti melempar, menangkap, meloncat, atau memanjat. Efek lain jika peserta didik kurang bergerak dapat menyebabkan masalah kesehatan pada anak salah satunya adalah masalah obesitas yang harusnya tidak terjadi pada usia anak-anak. Lebih lanjut, obesitas tidak hanya mengganggu kesehatan, tetapi bisa saja susah bergerak dan peserta didik memiliki kepercayaan diri yang rendah.

Akhir-akhir ini pentingnya aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah belum terealisasi dengan baik. Jelas terlihat pendidikan jasmani masih dilakukan seminggu sekali dengan durasi yang sedikit, sementara tujuan yang ingin dicapai adalah memelihara dan meningkatkan kesehatan, kebugaran jasmani, dan perilaku serta dampaknya terhadap pembentukan tubuh yang lebih baik dan proporsional. Keseluruhan itu menjadi percobaan yang berkepanjangan dengan kemajuan jaman, anak-anak sangat dimudahkan untuk melakukan banyak hal dengan kemajuan teknologi. Menurut (Tarigan, 2012, hlm. 1) “Terkait dengan kehidupan manusia yang dikelilingi oleh teknologi berupa perangkat-perangkat yang didesain

Agung Praseptiana Putra, 2014

***PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN GERAK DASAR
DAN INDEX MASSA TUBUH PADA SISWA TUNAGRAHITA***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan diciptakan agar kegiatan kita serba mudah dan praktis, tanpa mengeluarkan banyak energi” dampak dari teknologi dapat mengancam masa pertumbuhan anak-anak memberi efek untuk malas bergerak, oleh karena itu pendidikan jasmani harus dikemas dengan menarik sehingga memberikan program dengan kontribusi positif, khususnya keinginan bergerak pada anak-anak.

Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah harusnya memiliki peran penting terhadap perkembangan siswa yang dikelilingi oleh teknologi secara menyeluruh, mengenai hal ini (Lutan, 2001, hlm. 15), menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain psikomotor, kognitif, dan afektif”. Begitu pula dengan (Supandi, 1990, hlm. 29) yang mengemukakan bahwa, penjas adalah suatu aktivitas fisik untuk menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas fisik jasmani”

Sedangkan definisi pendidikan jasmani menurut Pangrazi dan Dauer (1992) dalam (Suherman, 2009, hlm. 4) adalah :

Physical education is a part of the general educational program that contributes, primarily through movement experiences, to the total growth and development of all children. Physical education is defined as education of and through movement and must be conducted in a manner that merits this meaning.

Dalam meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan, pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan sebagai suatu sarana yang di dalamnya terdapat proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai macam pengalaman belajar yang dikemas sedemikian rupa, sedangkan proses pembelajarannya dapat melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana sehingga dapat membentuk pola hidup sehat

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang harus

diberikan dalam setiap jenjang pendidikan formal, mulai dari pendidikan Pra-sekolah, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi, bahkan pendidikan jasmani ini pun diberikan kepada siswa–siswi Sekolah Luar Biasa (SLB) dan tentunya tujuan disetiap jenjang dan pendidikan tersebut akan berbeda – beda.

Masalah dalam penelitian ini memfokuskan kepada anak-anak tunagrahita yang memiliki kekurangan dalam keterampilan gerakan yang kompleks dan kelebihan berat badan sehingga bisa mengganggu aktivitas sehari-hari. Dalam penelitian ini diharapkan modifikasi permainan yang diberikan melalui pendekatan bermain dapat memberikan kontribusi dari segi keterampilan gerak dan memberikan motivasi kepada anak yang malas bergerak menjadi senang bergerak, hingga bukan hanya kemampuan geraknya tetapi kemajuan dalam kosakata yang selama ini membuat kendala dalam berkomunikasi antara guru pada saat pembelajaran berlangsung akan lebih baik. Proses pembelajaran pendidikan jasmani bisa dilakukan dengan berbagai cara diantaranya bagaimana caranya siswa tertarik dengan materi yang kita berikan, untuk ke arah itu adalah melalui penerapan berbagai bentuk kegiatan model pembelajaran, salah satunya dengan memberikan modifikasi permainan sederhana yang bisa memberikan motivasi anak untuk mencoba dengan tanpa paksaan dalam melakukannya. Dengan melakukan pendekatan bermain siswa lebih antusias dan aktif terhadap materi yang diberikan, dan khususnya untuk anak-anak Tunagrahita yang harus tetap bergerak. Menurut (Tarigan, 2008, hlm. 8), mengemukakan:

Anak berkebutuhan khusus atau disebut juga dengan anak luar biasa dalam lingkungan pendidikan dapat diartikan seseorang yang memiliki ciri-ciri penyimpangan mental, fisik, emosi, atau tingkah laku yang membutuhkan modifikasi dan pelayanan khusus agar dapat berkembang secara maksimal semua potensi yang dimilikinya.

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam pembelajaran pendidikan jasmani hendaknya dapat menggunakan pendekatan bermain dikarenakan yang dihadapi adalah siswa Tunagrahita yang tingkat emosinya berbeda dengan anak – anak normal.

Menurut (Hendrayana, 2007, hlm.7) “Pendidikan jasmani adaptif merupakan kegiatan yang didesain untuk memperbaiki, merehabilitasi kehidupan penyandang cacat”. Pendidikan jasmani adaptif merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan untuk siswa berkebutuhan khusus.

Dengan pendekatan bermain, diharapkan dapat memberikan macam-macam bentuk keterampilan motorik kasar dan aktivitas bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Salah satu cara penyampaian materi adalah dengan bentuk bermain. Pendekatan bermain dipilih karena berdasarkan pada suatu anggapan bahwa pada dasarnya manusia menyukai kegiatan bermain. Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja pemberiannya yang berbeda, baik dari gerakan, durasi, dan tingkat kesulitannya. Hal lain yang perlu diperhatikan yaitu faktor usia dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani. Pendekatan ini bertolak dari pemikiran bahwa bermain merupakan sarana yang efektif. (Sukintaka, 1992, hlm. 11) menyatakan bahwa :

Permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas pendidikan jasmani yaitu meningkatkan kualitas hidup manusia atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan suatu kegiatan pembelajaran untuk membantu anak tunagrahita menjadi lebih efektif dengan melibatkan langsung anak tunagrahita agar berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Salah satunya adalah melalui pendekatan bermain.

Aktivitas bermain merupakan aktivitas yang disenangi oleh anak-anak, dewasa maupun orang yang sudah tua. Bermain bagi anak-anak merupakan suatu kebutuhan yang pokok dalam kehidupannya. Dapat kita amati bahwa hampir dari sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain, Dengan bermain anak bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, anak-anak akan lebih senang dan

menjadikan si anak lebih aktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Mayke (dalam Sudono, 2000, hlm. 3)

Belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekannya. Membahas tentang pengertian pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsep dalam bentuk permainan

Menurut (Wahjoedi, 1999, hlm. 121), "pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan". Sedangkan (Bahagia dan Suherman, 1999/2000, hlm. 35) berpendapat,

Strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran skill, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan prinsip DAP (*developmentally Appropriate Practice*) dan body scalling (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik)

Berdasarkan pendapat dari ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsep dalam bentuk permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain menerapkan suatu teknik cabang olahraga ke dalam bentuk permainan. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Maka dari itu harus diciptakan lingkungan yang kondusif, misalnya dengan cara memodifikasi alat dan menciptakan metode-metode pembelajaran bermain yang menyenangkan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terdapat permainan-permainan edukatif yang mengarah kepada kesenangan, permainan yang menggunakan perlengkapan dan permainan ke arah pengembangan motorik kasar.

Salah satunya adalah permainan " Bola tembak" yang dilakukan oleh kelompok siswa yang banyak dengan di bagi tugas masing-masing, dengan peraturan permainan adalah : anak di tugaskan masuk ke dalam lapang voli dan enam orang di tugaskan diluar garis lapang voli sebagai penembak dan siswa yang ada didalam lapang voli sebagai sasaranya, tugas yang berada di luar garis lapang voli adalah menembak sasaran yaitu siswa yang berada di dalam lapang voli dengan

menggunakan bola lunak, apabila penembak mengenai sasaran dia/ siswa yang terkena bola tadi harus ikut menembak bersama teman – temanya di luar garis lapang voli trus menerus seperti itu hingga penembak berhasil mengenai sasarannya, tetapi sebelum sasarannya habis atau terkena semua anak yang tadi ditugaskan 6 orang diluar bergantian menjadi sasaran untuk mencobanya. Dalam permainan tersebut banyak sekali keterampilan gerak dasar yang dilakukan siswa secara tidak sadar, diantaranya: melompat, lari, menangkap bola, melempar, menghindar dengan cara menggerakkan badan, dll.

Secara umum karakteristik siswa Tunagrahita adalah anak yang mempunyai kekurangan, keterbatasan dari anak normal dari segi: fisik, intelektual, sosial, dan emosi, tetapi dunia anak adalah bermain. Aktivitas anak masih tergolong dalam bentuk permainan. Contoh kecil yang terjadi pada saat jam istirahat, siswa Tunagrahita ada yang melakukan bermacam-macam gerak dengan temannya, walaupun gerakannya hanya memutar badan, memutar tangan, menggerakkan pinggang, berjalan, melompat, melempar, memukul, meskipun gerakannya tidak luwes seperti anak normal. Tanpa disadari mereka sering bermain dengan melakukan keterampilan gerak dasar dalam cabang olahraga. Gerak dasar menurut (Furqon, 2002, hlm. 9) “merupakan pola gerak yang inheren yang membentuk dasar-dasar untuk keterampilan gerak yang kompleks yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif”.

Gerak dasar lokomotor merupakan gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain. Gerak dasar non lokomotor merupakan gerak yang dilakukan di tempat (tidak berpindah tempat). Sementara itu gerak dasar manipulatif merupakan gerak untuk bertindak melakukan sesuatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil atau gerak yang berhubungan dengan penggunaan alat.

Pada jaman sekarang, banyak anak-anak yang kesulitan gerak dan jarang bermain dengan teman sebayanya, apalagi anak-anak yang hidup di perkotaan. Hal ini disebabkan oleh minimnya sarana untuk anak-anak bergerak, ditambah dengan

munculnya permainan dalam bentuk teknologi, sehingga anak untuk malas bergerak mengerjakan sesuatu. Anak-anak yang malas bergerak dan kurang aktif dalam melakukan kegiatan cenderung akan memiliki banyak masalah kesehatan ketika mereka beranjak dewasa, mulai dari obesitas hingga penyakit jantung. Makanan tidak sehat, gaya hidup yang monoton dan kurang bergerak dinilai menjadi salah satu penyebab berbagai masalah kesehatan tersebut.

Obesitas dapat dikenali dengan tanda dan gejala sebagai berikut: dagu rangkap, panjang leher yang relatif pendek, dada yang menggembung dengan volume payudara yang membesar karena kandungan lemak berlebihan, perut membuncit dan dinding perut berlipat-lipat, kedua pangkal paha bagian dalam saling menempel. Pada anak laki-laki, penis tampak kecil karena terbenam dalam jaringan lemak suprapubik.

Kelebihan berat badan merupakan penyebab utama beberapa penyakit kronis termasuk diabetes, penyakit kardiovaskular dan kanker. Sebagian besar obesitas disebabkan oleh karena interaksi antara faktor genetik dan lingkungan, aktivitas, gaya hidup, tingkat sosial ekonomi dan nutrisi atau pola makan.

Dalam penelitian ini penulis membatasi beberapa keterampilan dan index massa tubuh yang akan dilakukan penelitian terhadap anak tunagrahita, diantaranya hanya memberikan keterampilan lokomotor dan manipulatif saja, karena penulis beranggapan bahwa: keterampilan lokomotor dan manipulatif bisa atau dapat mewakili untuk keterampilan gerak non lokomotor meskipun siswa tersebut tidak sengaja melakukannya tetapi bisa dikatakan mahir atau menguasai gerakan tersebut, dan untuk instrument penulis hanya menemukan keterampilan lokomotor dan manipulatif, penulis tidak bisa merubah instrument yang sudah baku karena beranggapan bahwa penulis bukan ahli dari keterampilan tersebut. Sedangkan untuk index massa tubuh penulis hanya mengukur ketebalan lemak peserta didik siswa tunagrahita, karena penulis mempunyai alasan bahwa berat badan dan tinggi badan sangat sulit untuk mengukur perubahan dari setiap individu peserta didik dengan waktu penelitian yang hanya 18 kali pertemuan, mustahil rasanya hanya pendekatan bermain yang diberikan dapat memberikan perubahan yang signifikan. Belum lagi

peserta didik yang suka berolahraga dan yang tidak suka berolahraga dengan berat yang sama belum tentu lemak dalam tubuhnya sama, bisa saja yang suka olahraga volume ototnya lebih besar dari pada yang tidak suka berolahraga. Makanya dalam penelitian ini penulis menggunakan alat *skinfold* untuk pengukuran lemak tubuh peserta didik tunagrahita. Seperti yang dikemukakan oleh (Giriwijoyo, 2007, hlm. 645) dapat dilihat kriteria berat badan ideal pada Tabel 1.1

Tabel 1.1

Kriteria Berat Badan Ideal Berdasarkan Indeks Massa Tubuh (IMT)

BB Idaman	: IMT = 100% Nilai : 21
BB Kurang	: IMT < 90% Nilai : < 18,9
BB Normal	: IMT = 90-110% Nilai 18,9 – 23,1
BB Lebih	: IMT = 110 – 120% Nilai 23,1 – 25,2
Gemuk/obesitas	: IMT = > 120% Nilai > 25,2

Berdasarkan kriteria tersebut, maka seseorang dinyatakan obesitas bila berat badan lebih besar dari 120 % berat badan ideal dengan nilai standar lebih besar dari 23,41. Maka dari itu penulis ingin memberikan metode pembelajaran gerak (Penjas) dengan pendekatan bermain kepada anak – anak khususnya anak yang berkebutuhan khusus yaitu siswa Tunagrahita yang di modifikasi dari ketrampilan gerak dasar yang bertujuan untuk mengetahui Index Massa Tubuh siswa Tunagrahita. Karena dengan menyukai gerak anak bisa menghindari kelebihan berat badan dan terhindar dari penyakit yang seharusnya tidak terjadi pada masa anak - anak.

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat uraian latar belakang di atas, maka peneliti mencoba mengangkat beberapa kondisi yang terjadi pada aktivitas anak-anak Tunagrahita di SLB C. Kegiatan pembelajaran jasmani bukan hanya dilakukan di sekolah umum saja tetapi pendidikan jasmani adaptif sangat bermanfaat bagi anak berkebutuhan khusus

diantaranya adalah anak Tunagrahita. Dengan adanya pendidikan jasmani disekolah SLB C bukan hanya salah satu syarat harus ada kurikulum penjas, tetapi peran penjas dalam sekolah ABK sangat penting, karena dapat memberikan aktivitas gerak, sikap, dan pengetahuan untuk anak Tunagrahita. Kendala kegiatan belajar mengajar bukan hanya dari peserta didik melainkan dari lingkungan sekolah, fasilitas, sarana prasarana. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajarannya guru harus kreatif agar peserta didik antusias terhadap materi yang diajarkan. Seperti yang di kemukakan oleh (Tarigan, 2008, hlm.12) mengemukakan bahwa :

Anak luar biasa dalam lingkungan pendidikan dapat diartikan seseorang yang memiliki ciri-ciri penyimpangan mental, fisik, atau tingkah laku yang membutuhkan modifikasi dan pelayanan khusus agar dapat berkembang secara maksimal semua potensi yang dimilikinya.

Selain itu, (Dhelpi, 2006, hlm.1) berpendapat tentang karakteristik anak luar biasa :

Karakteristik spesifik student with special needs pada umumnya berkaitan dengan tingkat perkembangan fungsional. Karakteristik spesifik tersebut meliputi tingkat perkembangan sensorimotor, kognitif, kemampuan berbahasa, keterampilan diri, konsep diri, kemampuan berinteraksi sosial serta kreatifitasnya.

Dari beberapa pernyataan di atas, dapat diketahui macam-macam kekurangan peserta didik. Oleh karena itu untuk memudahkan dan menunjang pembelajaran, anak berkebutuhan khusus dapat digolongkan sesuai dengan kekurangan/kecacatan mereka. Tugas serta peran guru penjas adaptif di sekolah harus mampu mengajarkan peserta didiknya memiliki keterampilan gerak yang baik.

Apabila manusia kurang bergerak akan mudah terkena penyakit yang disebut dengan hipokinetik dan akan berakibat kegemukan atau obesitas yang seharusnya tidak dialami oleh anak-anak dalam masa pertumbuhan.

Oleh karena itu kita sebagai guru olahraga yang harus memberikan perlakuan khusus untuk mengajarkan keterampilan gerak dasar dengan baik dan benar, serta memodifikasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Peran seorang guru pendidikan jasmani adaptif khususnya, dalam memberikan pelajaran

penjas siswa tunagrahita harus lebih efektif dan mengurangi olahraga yang sifatnya non kompetitif, karena siswa tunagrahita memiliki tingkat emosional yang tinggi sehingga berakibat gerakan yang salah.

Berdasarkan masalah penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti menyimpulkan beberapa identifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Kemampuan motorik yang kurang kompleks sehingga siswa tunagrahita harus dilatih salah satunya dengan pendekatan bermain agar mereka tidak malas bergerak yang bisa mengakibatkan kegemukan pada usia dini. Faktor obesitas (kegemukan) yang dijumpai pada anak tunagrahita sangat dipengaruhi oleh faktor malas bergerak. Dengan demikian mata pelajaran pendidikan jasmani dapat dijadikan salah satu solusi dalam memperkecil tingkat obesitas, meskipun mata pelajaran pendidikan jasmani tersebut dikemas sedemikian rupa dengan pendekatan bermain
2. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, siswa tunagrahita pada saat pembelajaran olahraga lebih antusias jika menggunakan alat sebagai media belajar untuk mencapai target, sebagian jika tanpa menggunakan alat, mereka melakukan dengan sukarela dengan tanpa paksaan. Dari hasil observasi awal peneliti, ditemukan bahwa peserta didik tunagrahita lebih memiliki antusiasme dalam melakukan gerak saat mata pelajaran pendidikan jasmani dengan bantuan media belajar dibanding dengan tanpa media belajar
3. Disisi lain, bukan hanya peralatan yang lengkap yang mereka butuhkan tetapi halaman atau tempat mereka melakukan aktivitas bermain pada saat jam istirahat. Terbatasnya ruang gerak (fasilitas/lapangan) menjadi peluang dan pemicu anak tunagrahita untuk bergerak
4. Siswa yang mengalami kegemukan pada umumnya kesulitan dalam melakukan gerakan-gerakan yang harusnya bisa dilakukan dengan mudah oleh anak seusianya. Hingga kekurangan belum juga ditemukan solusi atau penelitian yang berkaitan dengan hal tersebut.
5. Masih minimnya pengetahuan dan kemampuan para SDM (guru) dalam

menciptakan (kreatifitas) pendekatan bermain dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka penulis menjabarkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan bermain terhadap keterampilan gerak dasar siswa tunagrahita ?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan bermain terhadap Indeks Massa Tubuh siswa tunagrahita?

D. Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian harus memiliki tujuan-tujuan yang harus dicapai sehingga dapat menghasilkan informasi dan hasil-hasil penelitian yang benar. Tujuan yang penulis rumuskan adalah:

1. Ingin mengetahui dan menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan bermain terhadap ketrampilan gerak dasar siswa tunagrahita di SLB C Yayasan Teratai
2. Ingin mengetahui dan menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan bermain terhadap Index Massa Tubuh siswa tunagrahita di SLB C Yayasan Teratai

E. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan (kontribusi) terhadap teori-teori yang memaparkan pendekatan bermain terhadap keterampilan gerak dasar anak tunagrahita.

2. Secara praktis

- a. Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru untuk lebih kreatif, kepala sekolah dan orang tua untuk dapat memberikan keleluasaan gerak atau kebebasan gerak untuk melakukan aktivitas jasmani di sekolah melalui kegiatan pendekatan bermain yang di modifikasi agar peserta didik mempunyai motivasi untuk melakukan gerak dengan sukarela dan tanpa paksaan.
- b. Penjaskes adalah salah satu aktivitas keterampilan gerak yang kompleks sehingga peserta didik bisa meningkatkan kualitas keterampilan dengan kegiatan belajarnya dan juga bisa mengurangi resiko kelebihan berat badan yang dialami pada usia dini,
- c. Selain itu juga penelitian ini berguna untuk perubahan paradigma berfikir tentang pentingnya pembelajaran melalui pendidikan jasmani di sekolah umum dan sekolah anak berkebutuhan khusus terutama anak tunagrahita.

F. Struktur Organisasi Tesis

1. Bab I Tesis berisi tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari tesis, pendahuluan berisi latar belakang yang dimaksudkan menjelaskan alasan mengapa masalah tersebut diteliti, pentingnya masalah itu diteliti dan pendekatan untuk mengatasi masalah tersebut yang didalamnya terdiri dari: identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat atau signifikasi penelitian.
2. Bab II tesis berisikan kajian pustaka atau kerangka pemikiran yang mempunyai peran sangat penting. Melalui kajian pustaka ditunjukkan “*state of the art* “ dari teori yang sedang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti yang berfungsi sebagai landasan teoritis, konsep-konsep, dalil-dalil, hokum-hukum, model-model serta turunanya dalam bidang yang dikaji dan penelitian terdahulu yang relevan.

3. Bab III Tesis berisikan Metode penelitian atau penjabaran yang rinci mengenai penelitian yang dikaji termasuk beberapa komponen yang lain seperti, lokasi dan subjek, populasi dan sampel, metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan alasan rasionalnya.
4. Bab IV beerisikan hasil penelitian dan pembahasan pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis penelitian, tujuan penelitian serta pembahasan temuan pada saat penelitian .
5. Bab V berisikan simpulan dan saran yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, baik untuk siswa, guru, sekolah, Dinas yang terkait dan juga penelitian yang selanjutnya.