

**PENERAPAN MODEL PERMAINAN ARAH MATA ANGIN UNTUK
MENINGKATKAN GERAK MOTORIK KASAR SELAMA MASA
PEMBELAJARAN *DARING* PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG
KELAS VIII DI SLB-C WIDYA BHAKTI SEMARANG**

Dwi Adi Hartanto

email: dwiadihartanto39@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the cardinal game model on gross motor skills during the online learning period of moderately mentally retarded children in class VIII SLB-C Widya Bhakti Semarang. Discussion of the results of research at SLB-C Widya Bhakti Semarang shows that the game of cardinal directions in mentally retarded children has a positive influence on the gross motor skills of moderately mentally retarded children. This research method uses the research method used in this study is a quasi-experimental research method using a quantitative approach. The results of this study are evidenced by an increase in the mean level in each phase, namely the hawaii subject at baseline 1 (A1) has a mean level of 68.8%, the intervention phase (b) 44.8%, and the last phase is baseline 2 (A2) 82, 2%. The change in data level in the baseline phase 1 (A1) was (+6.7), in the intervention condition (B) it was (+49), and in the baseline phase 2 (A2) it was (+6.6). It can be concluded that the cardinal game can improve the gross motor movement of mentally retarded children, the subject must be trained in gross motor skills using the cardinal game, the teacher must be more innovative and creative in applying the game to the subject to be able to improve the subject's gross motor skills, School as a place In learning, students must have adequate facilities, especially physical education learning to improve children's gross motor skills.

Keywords: Gross Motor, Mentally retarded, Game Direction of the wind.

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk Mengetahui pengaruh model permainan arah mata angin terhadap kemampuan gerak motorik kasar selama masa pembelajaran daring anak tunagrahita sedang kelas VIII SLB-C Widya Bhakti Semarang. Pembahasan hasil penelitian di SLB-C Widya Bhakti Semarang menunjukkan bahwa permainan arah mata angin pada anak tunagrahita memberikan pengaruh positif terhadap geprpak motorik kasar anak tunagrahita sedang. Metode penelitian ini dengan menggunakan Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *eksperimen quasi* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini dibuktikan dengan peningkatan *mean level* pada setiap fasenya yaitu pada subjek hawari pada *baseline 1 (A1)* memiliki *mean level* 68,8 %, fase intervensi (b) 44,8 %, dan fase terakhir yaitu *baseline 2 (A2)* 82,2 %. Perubahan level data pada fase *baseline 1 (A1)* adalah (+6,7), pada kondisi *intervensi (B)* adalah (+49), dan pada kondisi fase *baseline 2 (A2)* adalah (+6,6)). Dapat disimpulkan bahwa permainan arah mata angin dapat meningkatkan gerak motorik kasar anak anak tunagrahita, subjek harus dilatih kemampuan motorik kasar menggunakan permainan arah mata angin, guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam menerepakan permainan kepada subjek untuk dapat meningkatkan kemapuan motorik kasar subjek, Sekolah sebagai tempat belajar siswa harus memiliki fasilitas yang memadai, khususnya pembelajaran penjas guna meningkatkan motorik kasar anak.

Kata Kunci: Motorik Kasar, Tunagrahita, Permainan Arah mata angin.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang aktif dan inovatif. Proses pembelajaran memuat aspek penting, seperti aspek kognitif, dan psikomotor. Pada aspek psikomotor siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan dan ketrampilan (*skill*) setelah siswa menerima pengalaman belajar. Oleh karena itu, guru dituntut lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami.

Salah satu tujuan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar mengenai mata pelajaran pendidikan jasmani adalah mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup 3 sehat seperti rutin melakukan olahraga bermanfaat untuk menjaga kebugaran tubuh, makan makanan yang bernutrisi dan seimbang sebagai sumber energi tubuh dan istirahat yang cukup akan mengoptimalkan kondisi tubuh, melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.

Berdasarkan ruang lingkup pendidikan jasmani siswa memiliki apresiasi terhadap perilaku bermain dan berolahraga yang termasuk ke dalam nilai-nilai yang seperti : kerja sama, menghargai teman dan lawan, jujur, adil, terbuka dan lain-lain, siswa memiliki konsep dan keterampilan berfikir dalam berbagai permainan dan olahraga, dan siswa mampu melakukan berbagai macam bentuk aktivitas permainan dan berbagai cabang olahraga.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- 1) Manfaat teoritis bagi peneliti selanjutnya
Menambah pengetahuan bidang pendidikan anak berkebutuhan khusus, utamanya dalam hal meningkatkan keefektifan proses pembelajaran pendidikan jasmani secara daring melalui sosial media anak tunagrahita.
- 2) Manfaat praktis
 - a. Bagi guru :
 - 1) Dapat menambah pengalaman bagi guru tentang penggunaan permainan arah mata angin untuk membantu meningkatkan gerak motorik pada tubuh anak tunagrahita sesuai dengan karakteristik anak.
 - 2) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikelolanya terutama dalam hal kemampuan motorik kasar anak tunagrahita
 - b. Bagi anak Tunagrahita :
 - 1) Permainan arah mata angin diharapkan dapat meningkatkan gerak motorik pada tubuh anak tunagrahita sedang.
 - 2) Keterlangsungan proses pembelajaran pendidikan jasmani secara daring bagi anak tunagrahita sedang,
 - c. Bagi sekolah :
 - 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran
 - 2) Memberikan suatu wawasan penelitian bagi siswa sehingga dapat menghidupkan budaya penelitian di sekolah tempat penelitian ini berlangsung
 - 3) Menjadi sarana untuk membentuk progam pembelajaran menjadi lebih baik di sekolah.
 - d. Bagi penulis :
 - 1) Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai calon guru yang professional.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Tujuan metode kuantitatif menurut Sugiyono (2013:14) adalah menunjukkan hubungan antar variabel, menguji teori, serta mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif. Penelitian ini melibatkan satu kelompok saja, yang masing-masing mendapatkan metode konvensional dan arah mata angin.

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *eksperimen quasi* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:107) penelitian *eksperimen quasi* dilakukan di laboratorium sedangkan *naturalistic/kualitatif* dilakukan pada kondisi alamiah. Dalam penelitian *eksperimen quasi* ada perlakuan (*treatment*), sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan. Dengan demikian metode penelitian *eksperimen quasi* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

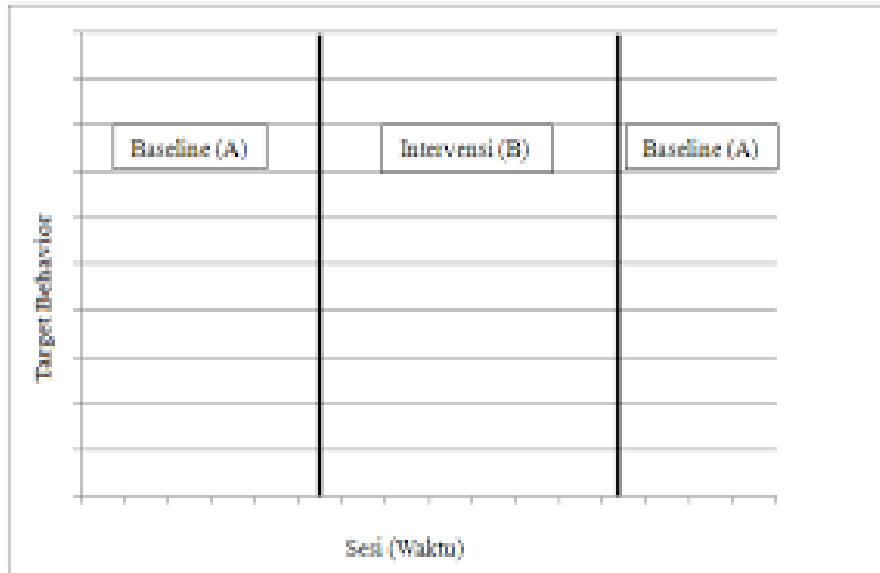
Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dan penelitian ini menggunakan metode *eksperimen quasi* yang berbentuk *Single Subject Research (SSR)*. Menurut Sugiono (2013:6), “metode penelitian *eksperimen quasi* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan tertentu)”.

Menurut Juang susanto, dkk (2006:59) Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain A-B, desain A-B-A telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas, Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan desain A-B, hanya saja terdapat pengulangan *fase baseline*. Mula-mula target *bravior* diukur secara kontiyu pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisis *intervensi* (B), Penambahan kondisis *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase *intervensi* sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dengan variabel terikat. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain A-B-A. Desain ini terdiri dari 3 kondisi yang akan diamati, yakni kondisi *baseline* (A1) dimana pada beberapa sesi peneliti akan mengamati dan mengukur kemampuan awal siswa tanpa perlakuan apapun. Kedua adalah kondisi *intervensi* (B) dimana selama beberapa sesi peneliti memberikan perlakuan kepada subjek, peneliti mengamati dan mengukurnya kemampuan siswa setelah di kasih perlakuan. Ketiga adalah kondisi *baseline* (A2) dimana peneliti akan kembali mengamati dan mengukur kemampuan akhir siswa di beberapa sesi saat kembali tidak diberikan perlakuan apapun.

Dalam penelitian ini A1 yaitu mengukur kemampuan awal anak tanpa diberikan perlakuan apapun. Dalam pengukuran ini peneliti menguji/mengetes anak dengan cara anak diberi kisis-kisi serta beberapa soal instrumen pengukuran keseimbangan tubuh yang diterapkan didalam penelitian ini. Peneliti mengamati subjek serta mengukur kemampuan subjek sehingga dalam kemampuan awal anak dapat diambil datanya diamati, sehingga dalam kondisi kemampuan awal subjek tersebut dapat diambil datanya untuk dibandingkan setelah anak diberi perlakuan (*treatment*).

B (perlakuan atau intervensi) adalah untuk mengetahui data kemampuan *motorik kasar* anak tunagrahita, subjek setelah diberikan perlakuan atau *intervensi*. *Intervensi* yang diberikan berupa memainkan permainan arah mata angin.

A2 yaitu peneliti mengamati kembali dan mengukur serta mengevaluasi kemampuan anak, membandingkan data anak dari sebelum di berikan perlakuan dengan data anak setelah diberikan perlakuan hal ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh/peningkatan gerak *motorik* anak.



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi *Baseline A1* (kemampuan awal sebelum diberikan *intervensi*)

Pada tahap ini dilakukan sebanyak 3 pertemuan, pada tahap ini subjek langsung dilakukan pengukuran kemampuan awal menggunakan tes motorik kasar, ada 5 soal atau tes motorik kasar yang akan diberikan kepada subjek.

2. Deskripsi pelaksanaan *intervensi* (perlakuan)

Pada tahap ini dilakukan sebanyak 5 pertemuan, pada tahap ini subjek diberikan *intervensi* (perlakuan) berupa permainan arah mata angin yang sudah dimodifikasi oleh peneliti, dimana permainan arah mata angin yang sudah dimodifikasi oleh peneliti diharapkan dapat melatih dan mengembangkan kemampuan motorik kasar subjek.

Pembahasan ini akan membahas penguraian penelitian tentang penerapan model permainan arah mata angin untuk meningkatkan gerak motorik kasar selama masa pembelajaran daring pada anak tunagrahita sedang kelas VII di SLB-C Widya Bhakti Semarang. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengalami kesulitan saat berinteraksi dengan peserta didik dikarenakan kurangnya penguasaan lapangan dan kurangnya bertatap muka secara langsung.

Kemampuan motorik kasar peserta didik memiliki peranan penting aktivitas sehari-hari khususnya dalam pembelajaran penjasorkes, motorik kasar memiliki peran penting bagi peserta didik tunagrahita dalam mengukur kemampuan dan konsentrasi pada peserta didik.

Peserta didik memiliki peranan penting dalam menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran yang disampaikan guru tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran penjasorkes antara lain adalah kemampuan gerak motorik kasar peserta didik. Kemampuan gerak motorik kasar peserta didik sangatlah penting bagi peserta didik untuk keterlangsungan pembelajaran penjasorkes.

Permainan arah mata angin merupakan permainan yang di rancang peneliti sebagai upaya untuk meningkatkan gerak motorik kasar anak tunagrahita sehingga konsentrasi anak terbentuk. Melalui permainan arah mata angin menjadikan latihan konsentrasi anak menjadi meningkat serta menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Aturan main permainan arah mata angin adalah sebagai berikut : peserta didik diberikan penjelasan aturan dan agar permainan dilakukan dengan aturan sebenarnya. Permainan arah mata angin dilakukan dengan pendamping berseru “Timur” maka anak secepatnya menghadap ke timur. “Barat” maka anak secepatnya menghadap arah barat dan seterusnya. Anak yang masih salah bisa mengulang kembali dalam menentukan arah mata angin.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada peserta didik kelas VII SLB C (Tunagrahita Sedang) Widya Bhakti Semarang saat pembelajaran berlangsung peserta didik mengaku lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes karena merupakan permainan baru. Peserta didik bersemangat dalam melakukan permainan arah mata angin hal ini terlihat saat peneliti melakukan penelitian. Hal ini membuat peserta didik lebih aktif dalam bergerak dan berkonsentrasi, dengan adanya permainan arah mata angin tersebut dapat membantu permasalahan yang dihadapi oleh guru penjas akibat dari rendahnya gerak motorik kasar pada anak tunagrahita dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Hasil penerapan arah mata angin terhadap *motorik kasar* peserta didik tunagrahita menunjukkan adanya peningkatan gerak motorik kasar pada peserta didik tunagrahita tingkat sedang, dimana hasil dari pengukuran fase *baseline 1* (A1) dan fase *baseline 2* (A2) mengalami peningkatan signifikan setelah diberikan *intervensi* (perlakuan) permainan arah mata angin.

Kemampuan gerak motorik kasar anak selama kegiatan menggunakan permainan arah mata angin meningkat, dapat dibuktikan dari hasil analisis dalam kondisi menggunakan grafik arah, dimana dapat dilihat dari kecenderungan arah cenderung meningkat pada fase *intervensi* (B). Dan cenderung meningkat pada fase *baseline 2* (A2). Rentang data yang diperoleh pada fase *intervensi* adalah 60%-100%, dengan level perubahan kemampuan gerak motorik kasar anak menggunakan permainan arah mata angin meningkat, selanjutnya stabilitas kecenderungan datanya tidak stabil. Untuk rentang data yang diperoleh dari fase *baseline 2* (A2) adalah 77,7%-80%, dengan level perubahan menggunakan permainan arah mata angin meningkat, dan stabilitas datanya stabil. Dan *mean level* dari fase *baseline 1* (A1) memperoleh 68,8 %, pada *mean level fase intervensi* memperoleh 44,8 %, dan sedangkan *mean level* pada fase *baseline 2* (A2) memperoleh hasil 82,2%..

Adapun faktor yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita antara lain inovatif dan kreativitas peneliti dalam membuat dan menerapkan permainan arah mata angin, sehingga anak tertarik untuk mempraktikanya, serta anak tunagrahita membutuhkan perlakuan atau treatment secara khusus dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar yang antara lain membuat latihan yang inovatif serta latihan yang berintensitas ringan.

Faktor yang menghambat yaitu pembelajaran secara daring hal ini menjadi faktor hambatan siswa dikarenakan kurangnya pemahaman dalam pembelajaran, dari masalah tersebut peneliti mendatangi siswa untuk mendampingi proses pembelajaran tersebut.

Selain bisa dijadikan sebagai alternatif latihan mengasah konsentrasi pada peserta didik permainan arah mata angin juga bisa dijadikan sebagian permainan penjasorkes. Permainan arah mata angin diharapkan dapat digunakan oleh guru olahraga di SLB-C dalam upaya meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik tunagrahita.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil kesimpulan yang diperoleh bahwa :

1. Ada pengaruh / peningkatan permainan arah mata angin terhadap gerak motorik kasar pada peserta didik tunagrahita selama pembelajaran *daring*. Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan Adapun faktor yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik tunagrahita antara lain inovatif dan kreativitas peneliti dalam membuat dan menerapkan permainan arah mata angin, sehingga peserta didik terdorong untuk mempraktikannya, serta peserta didik tunagrahita membutuhkan perlakuan atau treatment secara khusus dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar yang antara lain membuat latihan yang inovatif serta latihan yang berintensitas ringan.

2. Faktor yang menghambat yaitu pembelajaran secara daring hal ini menjadi faktor hambatan peserta didik dikarenakan kurangnya pemahaman dalam pembelajaran, dari masalah tersebut peneliti mendatangi siswa untuk mendampingi proses pembelajaran tersebut.

Agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Penerapan permainan arah mata angin dijadikan acuan bagi para guru mengajar penjasorkes, untuk usaha meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik tunagrahita.
2. Dapat menambah pengalaman bagi guru tentang penggunaan permainan arah mata angin untuk membantu meningkatkan gerak motorik pada tubuh peserta didik tunagrahita sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Untuk menghadapi peserta didik tunagrahita sebaiknya sistem pembelajaran dilakukan secara langsung supaya ada pengawasan dalam belajar. Minimnya pengawasan dalam belajar membuat siswa kehilangan fokus.
4. Untuk peserta didik tunagrahita di SMPLB-C Semarang dapat di kategorikan tingkat sedang Hasil penerapan arah mata angin terhadap *motorik* kasar peserta didik tunagrahita menunjukkan adanya peningkatan gerak motorik kasar pada peserta didik tunagrahita tingkat sedang, dimana hasil dari pengukuran fase *baseline* 1 (A1) dan fase *baseline* 2 (A2) mengalami peningkatan signifikan setelah diberikan *intervensi* (perlakuan) permainan arah mata angin.

DAFTAR PUSTAKA

Adani. (2015). Pengaruh Latihan Small Sided-Games Terhadap Akurasi Passing Mendatar Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Futsal MTs Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta. Skripsi. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA Press

Anggraeni. (2014). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas III SDLB di SLB C Wiyata Dharma II Tempel. Skripsi. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA Press

Azwar. (2015). Meningkatkan keterampilan melompat melalui permainan tradisional lompat tali bagi anak tunagrahita ringan kelas II di SDLB 35 Painan. E-JUPEKhu, 3 (1), 299-307

Bambang Sujiono. (2007). Metode Pengembangan Fisik. Jakarta: Universitas Terbuka

Charles, & Rook. (2012). A unified theory of practice in early intervention/early

childhood special education: Evidence based practices. *The Journal of Special Education*. (37) 3, 164-173

Delphie, B. (2006). *Pembelajaran anak tunagrahita*. Bandung: Refika Aditama

Depdiknas. (2003). *Model Pembelajaran Pendidikan Khusus*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa

Endang Rini Sukanti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta. FIK UNY

Fitri, Syahriar. (2012). *Sosiologi Pendidikan: Individu, Masyarakat, dan Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>

Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academia*, 5(2), 1057–1070.

John W. Santrock (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga

Maria J Wantah. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Depdikbud

Mohammad Efendi. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Pt Bumi Aksara

Mumpuniarti. (2007). *Penanganan Anak Tunagrahita (Kajian Dari Segi Pendidikan, Sosial-Psikologis dan TindK Lanjut Usia Dewasa)*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Nunung Apriyanto. (2012). *Seluk Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera

Oedjoe dan Bunga. (2016). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional “Sikodoka” Bagi Anak Usia Dini Berlatar Belakang Tunagrahita. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI - Vol. 11, No. 2, Desember 2016*

Rachmad Abdul Asis. (2015). “Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Kategori Ringan di SLB Negeri Pembina Giwangan Umbulharjo Yogyakarta”. Skripsi: UNY

Rusli Lutan. (2001). *Belajar Keterampilan Motorik: pengantar teori dan metode*. Jakarta: direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Sari, dkk. (2012). Pendidikan Bagi Anak Tunagrahita (Studi Kasus Tunagrahita Sedang di SLB N Purwakarta). *Jurnal Penelitian & PKM*. Vol 4, No: 2. ISSN 2442-448X (p), 2581-1126 (e)

- Sugiyartun. (2009). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharmini, Tin. (2007). *Teori Bermain*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Sukintaka. (2001). *Teori Bermain*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Sumantri. (2006). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi
- Sunardi & Sunaryo. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Susanto Juang, dkk. (2005). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press
- Susanto Juang, dkk. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press
- Tarmansyah, Mayke S. (2007). *Bermain, Mainandan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Toho Cholik Mutohir dan Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Depdikbud RI
- Wardani, Riana (2002). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Magelang : PT. Kencana Prenada Media Group
- Wijaya. (2013). *Permainan maze matching board untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita*. Artikel. Diambil dari [www. ejournal.unesa. ac.id/article/6069/15/article.pdf](http://www.ejournal.unesa.ac.id/article/6069/15/article.pdf)
- Wikasanti S.S.E. (2014). *Media pembelajaran interaktif ketrampilan membuatik untuk anak tunagrahita ringan pada SLBN Semarang*. Diakses dari Eprints.Dinus.Ac.Id/12475/1/Jurnal_12486. Pdf.
- Yudha M. Saputra. (2005). *Perkembangan Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa
- Yumarlin MZ. (2013). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. *Teknik*, 3(September), 77.