

DAMPAK PERMAINAN *BOWLING* TIRUAN TERHADAP KECAKAPAN MOTORIK ANAK TERBELAKANG MENTAL USIA DINI

Suparno

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo 1 Yogyakarta
e-mail: supa_plb@yahoo.com

Abstract: The Impact of Games of Imitation Bowling on Motor Skills Coordination of Early Mentally Retarded Children. This quasi experimental study aims to examine the effect of playing games using simulated bowling rules on the motor-skill coordination of early mentally retarded (MR) children. Six subjects of five to seven years old, four female and two male, were purposively sampled. Observation and video-recording were carried out to record the development of children's motor-skill coordination. The results show that the games employing simulated rules were found to be effective on developing the motor-skill coordination.

Keywords: games of simulated bowling rules, mentally retarded, early aged children

Abstrak: Dampak Permainan Bowling Tiruan terhadap Keterampilan Motorik Anak Terbelakang Mental Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai dampak permainan dengan aturan bowling tiruan terhadap peningkatan kecakapan koordinasi motorik anak terbelakang mental usia dini. Sebanyak enam anak yang mengalami keterbelakangan mental berusia 5-7 tahun, terdiri atas empat laki-laki dan dua wanita di TKLB/C Pembina Yogyakarta yang diambil secara *purposive* dijadikan subjek. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan rancangan pretes-postes satu kelompok. Observasi terbuka dan rekaman video digunakan untuk melihat kecakapan koordinasi motorik subjek. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif permainan dengan aturan berupa *bowling* tiruan terhadap peningkatan kecakapan koordinasi motorik anak terbelakang mental usia dini.

Kata kunci: permainan *bowling* tiruan, terbelakang mental, koordinasi motorik, anak usia dini

Stimulasi melalui bermain merupakan pendekatan utama dalam proses pendidikan anak-anak usia dini. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pemberian rangsangan yang dimaksud adalah stimulasi pertumbuhan dan perkembangan aspek jasmani dan rohani. Pembentukan pola perilaku bersamaan dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sangat tepat sebagai pembentukan pola dan kerangka orientasi dan sumber hidup yang lengkap dan mendasar (Siswanto, 2012). Melalui aktivitas

bermain, aspek perkembangan anak secara umum dapat ditumbuhkan secara optimal dan maksimal. Membiarkan anak usia prasekolah, terutama anak berkebutuhan khusus (ABK), untuk bermain dapat mendorong tercapainya pemenuhan kebutuhan atau tugas-tugas perkembangan fisik, sosial-emosional maupun intelektual anak, bahkan meskipun anak tersebut mengalami permasalahan dengan kesehatannya, misalnya kekurangan gizi. Hal demikian belum tentu terjadi pada anak-anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan intelektualnya, atau sering dikategorikan keterbelakangan mental-intelektual. Anak yang mengalami persoalan kognitif, menurut Friend (2005) cenderung mengalami persoalan serius dalam kondisi fisik dan kesehatan sehingga memerlukan intervensi khusus. Anak usia dini yang mengalami keterbelakangan mental banyak mengalami hambatan dalam

proses berpikir dan bertindak. Menurut Kartasidou dkk. (2012), kemampuan merencanakan gerakan, proses stimulasi sensori, dan pengorganisasian gerakan pada hakikatnya merupakan suatu fungsi neurologis. Aktivitas motorik ABK tidak sama dengan anak normal pada umumnya. Perkembangan fisik motoriknya membutuhkan dukungan nyata, yang dapat ditiru secara langsung, mulai dari hal-hal yang konkret bagi anak-anak terbelakang mental.

Taman Kanak-kanak Luar Biasa (TKLB) sering memiliki keterbatasan untuk menghadirkan sarana-prasarana dan fasilitas (*support system*) barang yang sebenarnya (asli) dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk itu, benda-benda atau barang tiruan (objek imitasi) sudah lazim dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya untuk anak-anak yang mengalami keterbelakangan mental. Menghadirkan objek-objek tiruan dalam kegiatan pembelajaran untuk anak-anak usia dini yang memiliki permasalahan kognitif akan sangat membantu memudahkan pencapaian tujuan yang diharapkan. Demikian juga halnya, dalam pengembangan kecakapan koordinasi motorik permainan tiruan yang menyenangkan, dimungkinkan dapat membantu mengembangkan aspek koordinasi gerak anak yang mengalami keterbelakangan mental kategori sedang. Penelitian mengenai metode gerak untuk para penyandang keterbelakangan mental di antaranya menyimpulkan bahwa, dengan objek tiruan yang digunakan dalam program latihan, anak-anak berkesempatan meniru, belajar berkomunikasi dan mengembangkan tindakan motorik serta mengurangi kegugupan (Nakata, 1999). Di sinilah pentingnya bentuk-bentuk imitasi, termasuk permainan yang dapat ditiru secara langsung, terutama dalam pengembangan aspek fisik motorik.

Ada beberapa tahapan yang dapat dilakukan dalam pengembangan kecakapan motorik untuk anak terbelakang mental (tunagrahita) menurut Polloway & Patton (1993), yaitu latihan-latihan “korektif” untuk mengatasi kesulitan karena masalah postur dan ortopedik, aktivitas gerakan terapi, latihan-latihan remedial untuk mengubah atau memperbaiki fungsi, adaptasi olahraga dan permainan, serta latihan kemampuan motorik. Kendati demikian, hal tersebut dimungkinkan untuk disesuaikan dengan kondisi atau tingkat kelainan yang ada pada masing-masing peserta didik. Adaptasi permainan dalam pertumbuhan dan pengembangan aspek kecakapan koordinasi motorik dapat dicoba untuk diterapkan pada anak-anak usia dini yang mengalami terbelakang mental. Dengan mengikuti aturan-aturan permainan dengan benar tentu dimungkinkan anak-anak dapat memperoleh hasil yang

optimal. Brewer (2007) memandang bahwa siswa berperan aktif dalam mengonstruksi belajarnya dalam konteks interaksinya dengan pendidik, keluarga, atau lingkungannya. Bermain menyediakan sebuah konteks bagi anak-anak untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang baru dikuasai dan juga berfungsi sebagai sudut pengembangan kapasitas-kapasitas untuk menjalankan peran-peran sosial yang baru, mencoba tugas-tugas yang baru atau yang menantang, dan memecahkan permasalahan yang kompleks yang mungkin bisa atau tidak akan bisa mereka tangani.

Dalam hal yang demikian, sudah seharusnya anak mampu untuk melakukan sesuatu hal berdasarkan pengalaman dan pendidikannya. Para guru dapat membantunya dengan menyediakan bahan-bahan yang diperlukan. Hal-hal tersebut harus mendukung pemahaman anak, ia harus mengonstruksinya sendiri dan menemukannya kembali. Hal yang perlu ditekankan adalah bahwa konsep tersebut berkenaan dengan anak-anak normal pada umumnya, dan akan menjadi berbeda untuk anak-anak terbelakang mental. Anak-anak terbelakang mental sudah barang tentu mengalami banyak hambatan (kognitif) dalam mengonstruksikan sendiri pengalaman belajarnya, dan mengembangkan kecakapan-kecakapan yang dimilikinya. Untuk itu, mereka membutuhkan dukungan orang lain dalam merancang dan mengembangkan kompetensinya dalam tumbuh kembang.

Bermain dengan aturan merupakan jenis permainan yang memiliki potensi untuk mengembangkan gerak dan aturan-aturan yang harus diikuti anak-anak. Bagaimanapun anak-anak usia dini termasuk yang mengalami keterbelakangan mental sangat memerlukan permainan dalam berbagai bentuk dan situasi. Secara umum, menurut Essa (2003), anak-anak memiliki kebutuhan untuk bermain, yang memiliki makna belajar mengenai dan memahami dunia. Namun, lebih dari itu, bermain merupakan hal yang esensial untuk semua aspek perkembangan anak. Bermain dapat meningkatkan penguasaan keterampilan praktis anak dalam pengembangan kognitif dalam berpikir, berbahasa, aktivitas fisik, sosial-emotional, maupun kreativitas anak. Untuk itu, bermain dapat memfasilitasi anak-anak dalam mengasimilasikan pengalamannya.

Konsep tersebut menekankan pentingnya interaksi dalam pengembangan, bukan saja aspek-aspek sosial, emosional, dan kognitif semata, melainkan juga pengembangan kecakapan sensomotorik anak. Di sini peran guru untuk membangun interaksi anak sangat diperlukan agar dengan begitu anak-anak terstimulasi untuk mengkonstruksi pengalaman-pengalaman pembelajarannya. Pemberian kesempatan yang cukup untuk berinteraksi (melalui permainan) atau mem-

praktikkan pengalaman yang baru dikenalnya akan memudahkan anak untuk mencapai perkembangan lebih optimal. Anak terbelakang mental akan termotivasi untuk mencoba melakukan hal-hal baru, sebagaimana mereka mengalami sebuah tantangan dalam penguasaan proses belajarnya. Apabila anak dihadapkan pada kegagalan yang berulang, mereka pada umumnya akan berhenti untuk mencoba. Implikasinya adalah bahwa para guru seharusnya menyediakan banyak waktu dan kesabaran yang cukup untuk mendampingi anak dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas-tugas belajarnya di sekolah.

Permainan *bowling* tiruan adalah permainan dengan aturan yang mengandung unsur gerak terkoordinasi, aturan permainan dan menyenangkan. Jenis permainan ini tidak membahayakan bagi anak terbelakang mental karena alat atau bahan-bahan yang digunakan terbuat dari plastik dan dilakukan dengan aturan-aturan yang mudah untuk diikuti. Anak menjadi termotivasi untuk bermain karena aturannya yang mudah dan ada unsur "kompetisi" bersama temannya. Namun dalam implementasi kegiatannya, anak-anak menunjukkan cara yang berbeda dalam bermain dan cara merepresentasikannya. Pada kurun waktu tertentu, anak mulai menunjukkan adanya keseriusan dalam bermain, mencermati penjelasan dan arahan guru tentang bagaimana permainan dilakukan. Selain melalui penjelasan, guru juga secara langsung menunjukkan tahap-tahap gerakan bermain (*bowling*) agar koordinasi gerak motorik anak terkonstruksi dengan baik. Hal demikian menjadi wajar dilakukan guru karena setiap individu anak terbelakang mental memiliki pemahaman dan kecakapan motorik yang berbeda-beda. Cara-cara yang beragam dan bahwa setiap individu cenderung memiliki preferensi atau model belajar tertentu nampaknya juga sudah menjadi pemahaman guru pendidikan khusus di TKLB. Umumnya mereka sudah dibekali kompetensi profesional untuk mendampingi anak berkebutuhan khusus, termasuk di dalamnya anak yang mengalami keterbelakangan mental. Anak-anak memang memerlukan pendampingan khusus dalam setiap aktivitas pembelajarannya di sekolah, baik yang bersifat akademik maupun non-akademik.

Berdasarkan pemikiran dan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak permainan *bowling* tiruan terhadap kecakapan koordinasi motorik anak-anak terbelakang mental usia dini. Permasalahannya adalah apakah permainan dengan aturan (*game with rules*) *bowling* tiruan memiliki dampak positif terhadap perkembangan kecakapan koordinasi motorik anak-anak usia dini yang mengalami keterbelakangan mental

METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuasi eksperimen, dengan pola rancangan *pretest-posttest*, dengan mencermati perubahan yang terjadi selama *treatment* permainan antara pretes dan postes terhadap subjek penelitian. Sebelum aktivitas permainan diberikan sebagai *treatment*, langkah awal yang dilakukan adalah latihan permainan bebas yang diperlakukan sebagai pemanasan kepada para subjek. Tahap selanjutnya masing-masing subjek diminta untuk melakukan permainan *bowling* tiruan (pretes) dengan cara melempar bola ke arah pin (sasaran). Subjek dalam penelitian ini ialah anak tunagrahita di SLB/C Pembina Yogyakarta, berusia antara 5-7 tahun sebanyak 6 orang, terdiri atas empat pria dan dua wanita yang diambil secara purposif, berdasarkan usia dan kesiapan siswa.

Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada subjek berupa permainan *bowling* tiruan, sebanyak empat sesi. Setiap sesi kepada subjek dijelaskan dengan contoh aturan-aturan permainan, yang mencakup (1) cara memegang bola, (2) posisi tubuh, tangan, dan kaki saat melempar, (3) cara melempar menuju sasaran, dan (4) garis batas lemparan. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap tampilan subjek selama melakukan permainan. Skor diambil berdasarkan ketepatan koordinasi gerak tubuh, tangan, dan kaki, serta ketepatan melempar sasaran (pin) yang jatuh. Skor tertinggi 10 dan terendah 0. Data dianalisis dengan teknik analisis statistik nonparametrik, yaitu uji beda jenjang dari Friedman (Siegel, 1985).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, rerata skor pretes kecakapan koordinasi motorik anak adalah 3,5. Hasil pelaksanaan permainan *bowling* tiruan pada tahap pertama (perlakuan sesi 1) telah memberikan dampak peningkatan skor dibandingkan skor awal. Peningkatan tersebut adalah 3,5 menjadi 4,5. Ada peningkatan skor subjek untuk kecakapan koordinasi motorik, meskipun tidak semuanya. Sebanyak 5 subjek (81,5%) dari 6 subjek anak terbelakang mental usia dini mengalami perubahan skor tersebut. Hasil pelaksanaan permainan *bowling* tiruan pada tahap kedua (perlakuan sesi 2) menunjukkan adanya perubahan skor dibandingkan dengan skor awal dan skor sesi 1. Pada perlakuan sesi 2, semua subjek telah mengalami peningkatan skor kecakapan koordinasi motorik dibandingkan dengan nilai awal. Peningkatan terjadi secara nyata pada sebagian besar

subjek (66%) dan sisanya (34%) mengalami peningkatan yang tidak signifikan. Peningkatan yang dimaksud berasal dari 4,5 pada sesi 1 menjadi 5,16 pada sesi 2. Hasil pelaksanaan permainan *bowling* tiruan pada tahap ketiga (perlakuan sesi 3) telah memberikan dampak perubahan skor dibandingkan dengan skor awal dan sesi sebelumnya. Pada sesi 3, ada peningkatan skor untuk semua subjek (100%). Dengan demikian, dapat diketahui sementara bahwa permainan *bowling* tiruan sesi 3 berdampak positif terhadap kecakapan koordinasi motorik anak terbelakang mental usia dini. Peningkatan yang dimaksud berasal dari 5,16 pada sesi 2 menjadi 6,0 pada sesi 3. Hasil pelaksanaan permainan *bowling* tiruan pada tahap keempat (sesi 4) telah memberikan dampak perubahan skor dibandingkan dengan skor awal dan sesi sebelumnya. Pada sesi 4, semua subjek (100%) mengalami peningkatan skor. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa melalui permainan *bowling* tiruan sesi 4, telah menunjukkan adanya dampak positif terhadap kecakapan koordinasi motorik anak-anak terbelakang mental usia dini. Peningkatan dimaksud berasal dari 6,0 pada sesi 3 menjadi 6,5 pada sesi 4.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan permainan *bowling* tiruan pada setiap sesi telah memberikan dampak secara gradual terhadap peningkatan kecakapan koordinasi motorik subjek anak-anak usia dini yang mengalami keterbelakangan mental.

Data hasil penelitian sebagaimana yang telah diuraikan, selanjutnya dianalisis secara statistik non-parametrik dengan teknik uji beda jenjang Friedman, untuk mengetahui keefektifan permainan *bowling* tiruan terhadap kecakapan koordinasi motorik subjek. Hasil analisis selengkapnya adalah sebagai berikut.

Oleh karena nilai χ^2 Friedman (20,66) > dari nilai χ^2 0,01; db 5-1 (13,28) berarti terdapat perbedaan yang signifikan antarjenjang pada keempat sesi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan dengan aturan *bowling* tiruan secara efektif dapat meningkatkan kecakapan koordinasi motorik anak-anak usia dini yang mengalami keterbelakangan mental.

Pembahasan

Hasil penelitian sebagaimana yang telah dideskripsikan di atas, diketahui ada beberapa butir utama yang perlu dibahas. *Pertama*, dari hasil *treatment* yang diberikan dalam 4 sesi kegiatan permainan, tampak adanya perubahan secara berangsur (*gradual*) untuk setiap subjek pada semua subjek (100%). Kendati perubahan terjadi secara berangsur, hal itu telah menunjukkan adanya dampak permainan *bowling* tiruan terhadap kecakapan koordinasi motorik anak-anak usia dini yang mengalami keterbelakangan mental.

Permainan yang dirancang untuk mengembangkan kecakapan koordinasi motorik untuk anak terbelakang mental-intelektual sebagai subjek adalah permainan dengan aturan yang mengandung unsur-unsur gerak terkoordinasi, aturan permainan, dan tentu saja menyenangkan. Jenis permainan ini tidak membahayakan bagi anak terbelakang mental karena alat atau bahan-bahan yang digunakan terbuat dari plastik dan dilakukan dengan aturan-aturan yang mudah diikuti anak yang mengalami keterbelakangan mental. Anak-anak menjadi termotivasi untuk bermain, selain karena adanya aturan yang mudah juga adanya unsur "kompetisi" bersama teman-teman sebayanya. Bermain dengan beberapa jenis permainan dengan aturan harus secara hati-hati dipilih dan diajarkan kepada anak-anak. Ada permainan yang sukses dimainkan anak-anak, tetapi ada pula permainan yang membahayakan anak-anak.

Dalam permainan ini juga terjadi perubahan perilaku positif subjek secara individual terhadap aktivitas bermain yang dilakukan. Mengacu kepada pendapat Koutsoklenis & Theodoridou (2012), perilaku positif akan mendukung pencapaian tujuan terjadinya perubahan individu melalui pendekatan yang berorientasi pada anak. Sikap yang positif pula yang dapat mempengaruhi suatu pendekatan positif terhadap pertukaran dan aktivitas anak dengan atau tanpa disabilitas (Doulkeridou dkk., 2011).

Tabel 1. Uji Beda Jenjang Friedman

Subjek (N=6)	Jenjang Skor <i>Treatment</i> Tiap Sesi					χ^2
	Pretes	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	
A	1,5	1,5	3,5	3,5	5	$\chi^2 = 20,66$ p: 0,01; df: 5-1 (13,28)
B	1	2,5	2,5	4	5	
C	1	2,5	2,5	4,5	4,5	
D	1	2,5	2,5	4,5	4,5	
E	1	2	3	4,5	4,5	
F	1	2	3,5	3,5	5	
Jumlah	6,5 T1	13 T2	17,5 T3	24,5 T4	28,5 T5	

Kedua, perubahan koordinasi motorik terjadi secara berangsur dan lambat. Secara umum hal ini menunjukkan dampak yang positif dari permainan dengan aturan (*games with rules*) yang diberikan, yang mencerminkan adanya konsistensi, kejujuran, dan kemampuan dalam memprediksikan sesuatu (Stone, 1993). Mengenai perkembangan yang terjadi secara perlahan, hal itu disebabkan oleh kondisi dan karakteristik subjek yang mengalami keterbelakangan mental. Pada masa kanak-kanak, menurut Wardani dkk. (2002), anak tunagrahita ringan (yang lambat) memperlihatkan ciri-ciri sukar memulai sesuatu, sukar melanjutkan sesuatu, sering mengerjakan sesuatu berulang-ulang tetapi tidak ada variasi. Berkenaan dengan konsep tersebut, permainan yang dirancang untuk disampaikan kepada subjek dilakukan secara bertahap.

Hasil penelitian ini mencerminkan adanya perubahan perilaku dalam kecakapan koordinasi motorik sedikit demi sedikit, mengingat kondisi anak terbelakang mental yang tingkat inteligensinya tergolong rendah. Merujuk kepada hasil penelitian Purwati & Japar (2013), penyesuaian diri anak usia dini yang memiliki inteligensi rendah dan mendapat intervensi dini melalui pendekatan behavioristik lebih tinggi dibandingkan dengan penyesuaian diri anak usia dini yang memiliki inteligensi rendah dan mendapat intervensi dini melalui pendekatan kognitif. Meskipun demikian, perubahan baru bisa terjadi manakala guru memberikan penjelasan disertai contoh konkret dalam bermain, mulai dari cara pegaturan posisi tubuh, cara memegang bola, cara melempar pada sasaran, gerakan saat melempar, dan batas melempar. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang sampai dengan tahap terakhir (sesi 4).

Peran lembaga (TKLB) juga penting untuk mengeksplorasi perkembangan motorik anak-anak usia dini, khususnya anak-anak yang mengalami keterbelakangan mental. Taman kanak-kanak merupakan institusi yang menyediakan fasilitas perkembangan fisik, mental, dan emosional bagi anak-anak usia dini. TK juga secara khusus dirancang untuk memberikan kontribusi terhadap perkembangan kemampuan anak secara alami, tumbuh kembang, pembiasaan-pembiasaan, stimulasi mental-intelektual, maupun reaksi spiritual terhadap lingkungan sosial.

Memperhatikan hasil penelitian yang demikian, konsekuensi logis yang dapat diberikan dalam pengembangan keterampilan motorik anak-anak usia dini yang mengalami keterbelakangan mental adalah perlunya memanfaatkan permainan-permainan sederhana yang memiliki unsur koordinasi gerak, konsistensi dan ketaatan terhadap aturan, sebagaimana *games* yang telah diujicobakan, yaitu *bowling* tiruan (imitasi). Kendati begitu, kesabaran dan kesungguhan

guru-guru TKLB/C dalam mendampingi stimulasi anak-anak usia 4-7 tahun mulai mengorganisasikan permainannya, mengembangkan aturan-aturan mengenai bagaimana seharusnya permainan dilakukan. Untuk itu, permainan-permainan serupa akan sangat membantu anak-anak usia dini yang mengalami keterbelakangan mental, khususnya berada dalam kategori sedang dan berat. Permainan yang sesuai dapat dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek yang ada pada diri anak, khususnya aspek perkembangan motorik untuk anak-anak usia dini yang mengalami keterlambatan perkembangan intelektualnya.

Permainan dengan aturan mempersiapkan anak-anak berlaku jujur, memahami mana yang benar dan mana yang salah, serta "penjiplakan" sepanjang adanya keterampilan sosial yang terkoordinasi, kolaborasi, kepemimpinan, *sharing*, dan saling menerima. *Games with rules* juga bermanfaat dalam membantu anak belajar untuk lebih sopan dalam mempertimbangkan segala sesuatu. Permainan juga akan menjadikan seorang anak lebih percaya diri. Namun, menurut hasil penelitian Trepanier-Street dkk. (2011) ada kecenderungan bahwa anak yang mengalami disabilitas cenderung lebih memiliki respon positif terhadap temannya sesama disabilitas dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengalami disabilitas.

SIMPULAN

Permainan dengan aturan berupa *bowling* imitasi terbukti memiliki dampak positif terhadap kecakapan koordinasi motorik anak usia dini yang mengalami keterbelakangan mental di TKLB/C. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya peningkatan skor kecakapan motorik tiap sesi pemberian *treatment* permainan pada setiap subjek.

Perubahan terjadi secara berangsur (*gradual*) dan bervariasi untuk masing-masing subjek. Hal tersebut terjadi sebagai akibat dari adanya permasalahan kognitif yang dihadapi oleh subjek. Oleh karena itu, pendidik yang juga berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan bermain senantiasa mendampingi dan mengarahkan secara intensif pada setiap sesi kegiatan. Stimulasi pembelajaran (bermain dengan aturan) menawarkan suatu bagian penting dalam pengembangan anak berkenaan dengan konsistensi, keterbukaan, stabilitas, dan kemampuan memprediksi.

Anak menyesuaikan dirinya sendiri untuk melakukan gerakan dari pemain-pemain yang lain. Di dalam beberapa permainan, anak melihat dan merasakan sesuatu, yang merupakan sesuatu jenis perbedaan sensori dalam beberapa permainan tertentu, namun mereka juga harus melakukan koordinasi gerakan-

gerakan motorik kasar dan halus, misalnya. Permainan yang berorientasi pada fisik, membantu dirinya untuk memahami ruang dalam suatu saat tertentu.

Anak juga belajar untuk mengontrol perilakunya di dalam batas-batas aturan permainan.

DAFTAR RUJUKAN

- Brewer, J.A. 2007. *Introduction to Early Childhood Education* (Sixth Edition). Boston: Pearson Education, Inc
- Doulkeridou, A., Evaggelinou, C., Mouratidou, K., Koidou, E., Panagiotou, A., & Kudlacek, M. 2011. Attitudes of Greek Physical Education Teachers towards Inclusion of Students with Disabilities in Physical Education Classes. *International Journal of Special Education*, 26 (1): 1-11.
- Essa, L.E. 2003. *Introduction to Early Childhood Education* (Fourth Edition). Toronto, Canada: Thomson Learning, Inc.
- Friend, M. 2005. *Special Education, Contemporary Perspectives for School Professionals*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Kartasidou, L., Varsamis, P., & Sampsonidou, A. 2012. Motor Performance and Rhythmic Perception of Children with Intellectual and Developmental Disability and Developmental Coordination Disorder. *International Journal of Special Education*, 27 (1): 74-80.
- Koutsoklenis, A. & Theodoridou, Z. 2012. Tourette Syndrome: School-Based Interventions for Tics and Associated Conditions. *International Journal of Special Education*, 27 (3): 213-223.
- Nakata, H. (Ed). 2005. *Adapted Physical Activity, Self-Actualization through Physical Activity*. Japan: Shonan Shuppansha Co, Ltd.
- Polloway, E.A. & Patton, J.R. 1993. *Strategies for Teaching Learners with Special Needs* (Fifth Edition). New York: Macmillan Publishing Company.
- Purwati & Japar, M. 2013. Pendekatan Intervensi Dini, Tingkat Inteligensi, dan Penyesuaian Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19 (1): 1-6.
- Siegel, S. 1985. *Statistik Nonparametrik untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Terjemahan oleh Peter Hagul. Jakarta: PT Gramedia.
- Siswanto, H. 2012. Pendidikan Kesehatan Unsur Utama dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 31 (2): 305-322.
- Stone, S.J. 1993. *Playing, A Kid's Curriculum*. Glenview: Good Year Books, Scott foresman, A Division of Harper Collins Publishers.
- Trepanier-Street, M., Hong, S., Silverman, K., Keefer, L.R., & Morris, T.L. 2011. Young Children with and without Disabilities: Perceptions of Peers with Physical Disabilities. *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)*, 3 (2): 117-128.
- Wardani, IGAK, Hernawati, T., & Astaty. 2002. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.