

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KESEIMBANGAN PADA ANAK TUNARUNGU
KELAS BAWAH SDLB TUNAS MULYA SEMEMI SURABAYA**

Denny Tri Budi Prakarso

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abdul Rahman Syam T.

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan posisi tubuh ketika di tempatkan diberbagai posisi, keseimbangan ada dua jenis yaitu keseimbangan diam dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan dapat di miliki oleh setiap orang apabila di iringi dengan kesiapan sistem saraf, kekuatan otot untuk menopang berat tubuh dan kesetabilan yang tinggi serta latihan yang tepat. Akan tetapi kesiapan seperti itu orang satu dengan orang lain berbeda, apalagi anak berkebutuhan khusus seperti tunarungu perkembangan sistem saraf mereka cenderung lebih lama jika dibandingkan dengan anak normal. Maka dari itu guru penjas adaptif di tuntut harus lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Karena keseimbangan merupakan salah satu hal yang wajib dimiliki setiap anak agar mampu melakukan aktivitas gerak dengan baik, guru harus mampu menentukan metode yang tepat dalam menyampaikan materi ajarnya supaya tujuan pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan salah satu cara efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media permainan tradisional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan permainan tradisional dapat membantu keseimbangan pada anak tunarungu pada siswa kelas kelas bawah SDLB Tunas Mulya Sememi Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas kelas bawah SDLB Tunas Mulya Sememi, Surabaya. Cara menentukan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu semua siswa kelas bawah SDLB Tunas Mulya Sememi Surabaya yang memiliki klasifikasi kekhususnya tunarungu yang berjumlah 9 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada perubahan dari penerapan permainan tradisional terhadap keseimbangan pada anak tunarungu kelas bawah SDLB Tunas Mulya Sememi, Surabaya. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan uji t yang menunjukkan bahwa nilai t hitung > t tabel ($7,51 > 2,306$).

Kata Kunci : Keseimbangan pada anak tunarungu dan permainan tradisional

Abstract

Balancing is skill to standing position of body when put it on different position. Two types of balancing are static balancing and dynamic balancing. Every people have balancing if their nerve system well ready, strength muscle to prop up the weight and high stability also appropriate training. But one people to other is different, especially children with special need development of their nerve system are longer than normal children. So, sport adaptive teacher should more creative innovative in learning. Because balancing is important thing to children to do activity. Teacher need to find a method to deliver the material which could deliver the learning purpose. Using media learning to deliver the material to students is more effective. Using traditional games as media is one of the way. The research purpose is to know what will the traditional games help balancing to deaf children inside the low class at SDLB Tunas Mulya Sememi Surabaya. This research using quasi experiment research which use research design *one group pretest-posttest design*. The population are whole student in the low class at . SDLB Tunas Mulya Sememi, Surabaya. To determine the sample using *purposive sampling* is a whole students in the low class SDLB Tunas Mulya Sememi Surabaya which have classification especially nine deaf students. Based on the research which conclude there are transformation from applying traditional game to the

balancing of deaf students in the low class SDLB Tunas Mulya Sememi, Surabaya. It prove by the calculating results of test t which showing of score t calculate $> t$ tabel ($7,51 > 2,306$).

Key word : balancing to deaf students and traditional games.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses alami yang berlangsung secara wajar dalam kehidupan manusia di lingkungan keluarga. Pendidikan juga diartikan sebagai proses timbal-balik setiap pribadi manusia dalam penyesuaian diri dengan alam kerana pendidikan merupakan bagian dari lingkungan yang sangat penting perannya dalam membantu anak mengembangkan kemampuan dan potensi agar bermanfaat bagi kehidupannya. Pendidikan juga merupakan suatu usaha dalam membantu perkembangan anak supaya lebih progresif baik dalam perkembangan akademik maupun emosi sosialnya sehingga mereka dapat hidup dengan baik dalam lingkungan sekitarnya (Suryosubroto, 2010).

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan memalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan dalam bentuk aktivitas jasmani termasuk ketrampilan berolahraga (Surherman, 2000: 1).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. (Permendiknas No.22 Tahun 2006).

Percepatan arus informasi dalam era globalisasi saat ini menuntut semua bidang kehidupan termasuk Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk menyesuaikan visi, misi, tujuan dan strateginya agar sesuai dengan kebutuhan, dan tak ketinggalan zaman.

Oleh karena itu pendidik diberi kebebasan dalam melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dimana mereka berada, agar tujuan-tujuan yang ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh seorang pendidik agar pembelajaran bisa berjalan dengan menarik yaitu dengan mengajak para siswa bermain.

Bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktifitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosiasal, intelektual dan emosional (Hartati dkk, 2012: 1).

Bermain itu sendiri pada hakekatnya adalah suatu kesungguhan dan bersama itu pula kita melihat kesanggupan yang menyerap konsentrasi dan tenaga mereka saat melakukan aktivitas bermain itu sendiri (Hartati dkk, 2012: 3). Hal ini yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan tugas gerak bagi siswa, seperti yang dijelaskan oleh Hartati dkk (2012 : 3), "Melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Bila salah satu aspek tidak diberi kesempatan untuk berkembang akan terjadi ketimpangan."

Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan ketrampilan anak sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya. Selain itu juga bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosiasal, intelektual dan emosional. Sehingga dengan pemberian permainan, pembelajaran akan semakin menarik dan menyenangkan anak akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini sangat bermanfaat jika di terapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani khususnya untuk anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus dalam lingkungan pendidikan dapat diartikan seorang 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. Anak berkebutuhan khusus ini meliputi anak yang memiliki cacat fisik, cacat mata, termasuk buta maupun setengah buta, cacat pada tulang, termasuk lumpuh karena gangguan otak, tuli termasuk tuli total dan sebagian, cacat pada alat bicara, epilepsi, gangguan emosi, dan cacat bawaan (Tarigan, 2000).

Dari semua kekhususan di atas ada beberapa kekhususan yang tidak memengaruhi pertumbuhan motorik mereka salah satunya adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran atau biasa dikenal dengan sebutan tuli. Anak yang mengalami gangguan pendengaran biasanya mampu melakukan tugas gerak seperti anak normal pada umumnya. Hal ini seperti yang dikatakan, Tarigan (2000), "untuk memperlancar komunikasi dengan siswa, para guru penjas dapat melakukannya dengan cara memberikan isyarat-isyarat melalui tangan, disamping itu pula dilakukan dengan cara menempelkan materi pembelajaran dipapan pengumuman, misalnya konsep mengenai kualitas gerak, kesadaran tubuh dan ruang, lebih baik lagi bila disertai gambar-gambar yang menarik perhatian. Olahraga yang cocok untuk anak yang mengalami gangguan pendengaran adalah olahraga yang meningkatkan kebugaran jasmani, misalnya lari ditempat. Namun demikian, perlu dipertimbangkan aspek keseimbangan yang kurang baik dari anak gangguan pendengaran. Sebaiknya latihan kebugaran yang diberikan adalah aktivitas yang tidak memerlukan peralatan dan dapat dilakukan di posisi rendah, termasuk latihan keseimbangan dan ketrampilan dasar."

Dari penjelasan di atas secara umum anak tunarungu mengalami masalah pada keseimbangannya, oleh karena itu sangat penting bagi seorang guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) mengetahui pembelajaran seperti apa yang harus diberikan agar mampu meningkatkan keseimbangan pada anak tunarungu. Dari pengalaman peneliti pada saat observasi, dalam proses pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) Tunas Mulya untuk anak tunarungu belum maksimal. Sekolah ini dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani kurang terencana sesuai kebutuhan kekhususan siswa. Tidak terdapatnya tenaga pengajar secara khusus yang membidangi olahraga juga menjadi salah satu hambatan dalam menjalankan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga proses belajar mengajar pendidikan jasmani menjadi tidak menarik dan kurang optimal. Dampak dari hal tersebut, maka siswa kurang antusias saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung, selain itu juga siswa tunarungu belum mendapatkan pembelajaran khusus yang dapat merangsang keseimbangannya. Untuk itu peneliti bermaksud mengadakan penelitian mengenai bagaimana kegiatan yang memberikan kesenangan melalui olahraga permainan tradisional yang dapat merangsang keseimbangan yang berjudul "Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Keseimbangan Pada Anak Tunarungu Kelas Bawah SDLB Tunas Mulya Sememi Surabaya."

"untuk memberikan pendidikan atau bimbingan kepada anak berkelainan, sebaiknya memperhatikan beberapa aspek penting yang perlu ditumbuhkembangkan dalam kaitannya dengan upaya penyesuaian diri anak, antara lain *self help* (kemampuan menolong diri sendiri), *self supporting* (kemampuan memotivasi diri), *self concept* (kemampuan memahami konsep diri), *self care* (kemampuan memelihara diri), dan *self orientation* (kemampuan mengarah diri) (Efendi 2008 : 21).

Tujuan pendidikan jasmani adaptif bagi anak berkebutuhan khusus juga bersifat holistik, seperti tujuan penjas untuk anak-anak normal, yaitu mencakup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, ketrampilan gerak, sosial, dan intelektual (Tarigan, 2000).

Menurut Efendi (2008:56), "struktur telinga bagian luar meliputi liang telinga yang memiliki panjang kurang lebih 2,5cm dan daun telinga (*auricula*). Struktur telinga bagian tengah meliputi gendang pendengaran (*aerdrum*), tulang pendengaran (*malleus, incus, stapes*), rongga telinga tengah (*cavum tympani*). Struktur telinga bagian dalam susunannya meliputi saluran gelung setengah lingkaran (*canalis semi circularis*) serta rumah siput (*cochlea*).

Menurut Hartati, dkk (2012:1), "dengan bermain dapat dikembangkan kestabilan dan pengendalian emosi yang sangat penting bagi keseimbangan mental. Disamping itu juga dapat dikembangkan kecepatan proses berfikir".

Menurut Freud (dalam Efendi, 2008:105), "berpandangan bahwa bermain merupakan cara seseorang untuk membebaskan diri dari berbagai tekanan yang kompleks, merugikan. Melalui kegiatan bermain perasaan menjadi lega, bebas, dan berarti".

W.R Smith seorang psikolog mengatakan bahwa bermain adalah dorongan langsung dari dalam dari setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegembiraan (Soemitro, 1992).

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Dimana tradisi dimaksudkan ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya (Sukintaka, 1992).

.METODE

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Maksum (2012: 68) dalam penelitian

eksperimen, bila terdapat 4 hal seperti pemberian perlakuan, menggunakan mekanisme kontrol, terdapat randomisasi dan terdapat ukuran keberhasilan maka dapat dikatakan eksperimen murni. Tetapi pada penelitian ini hanya ada 2 hal yaitu pemberian perlakuan dan terdapat ukuran keberhasilan. Oleh sebab itu penelitian ini disebut dengan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini dilakukan untuk mencari suatu pengaruh serta untuk mengetahui besar peningkatan pada penerapan model pembelajaran berbasis masalah. Berdasarkan jenis penelitian di atas bahwa penelitian ini merupakan eksperimen semu, maka penelitian ini menggunakan *one group pre-test post-test design*.

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Test Stork Stand Positional Balance yang diujikan pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* (Nurhasan:2000)

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keseimbangan pada anak tuna rungu setelah diberikan permainan tradisional diperlukan pengujian hipotesis. Analisis yang digunakan adalah:

1. Mean (Rata-rata)

Mean atau rata-rata hitung adalah angka yang diperoleh dengan membagi jumlah nilai-nilai dengan jumlah individu. Mean ini digunakan untuk mencari rata-rata dari data nilai hasil shooting yang dilakukan sampel. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

M = Mean

$\sum X$ = Jumlah total nilai dalam distribusi

N = Jumlah individu

2. Standart Deviasi

Standart deviasi adalah penyimpangan dari suatu nilai mean. Standart deviasi merupakan kuadrat dari banyaknya individu dalam distribusi. Adapun rumusnya adalah :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum d^2}{N}}$$

Keterangan :

SD = Standart deviasi

$\sum d^2$ = Jumlah deviasi kuadrat

N = banyaknya individu dalam distribusi

(Maksum, 2007:26)

3. Varian

Varian adalah angka yang menunjukkan ukuran variabilitas yang dihitung dengan jalan mengkuadratkan

standart deviasi. Jika SD sudah diketahui, maka untuk mencari varian tinggal mengkuadratkan saja.

Akan tetapi jika standart deviasi belum diketahui, maka untuk mencari varian perlu rumus tersendiri. Rumus varian diperoleh dari dasar-dasar perhitungan standart deviasi, sebagai berikut :

$$s = \frac{\sum fx^2}{N} - \left[\frac{\sum fx}{N} \right]^2$$

(Maksum, 2007: 26)

4. Uji Persyaratan

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui kenormalan data yang diteliti. Untuk mengetahui data penelitian ini didistribusikan normal atau tidak. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$X^2 = \sum \left(\frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e} \right)$$

Keterangan :

X^2 = nilai chi square

f_0 = frekuensi yang ditempuh

f_e = frekuensi yang diharapkan

5. Uji T Sampel berpasangan (Paired Sample t Test)

Sampel berpasangan dimaksudkan bahwa distribusi data yang dibandingkan berasal dari kelompok subjek yang sama. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (D_2)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan :

D = Perbedaan setiap pasangan skor (pre-test dan post test)

N = Jumlah Individu

Hasil Penelitian

Deskriptif Data

Data yang akan dideskripsikan adalah data hasil *pretest* dan *posttest* materi ajar permainan tradisional engklek yang diperoleh dengan memanfaatkan media *Test Stork Stand Positional Balance*. Deskripsi data pada bab ini akan membahas tentang rata-rata, standart deviasi, varian, rentangan nilai tertinggi dan nilai terendah dan besar perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya deskripsi data dilakukan dengan dua cara yaitu dengan menggunakan program komputer *Statistical*

Package for The Social Sciences (SPSS) dan penghitungan secara manual. Data hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi data hasil pretest dan posttest dari Test Stork Stand Positional Balance

Deskripsi	Pretest	Posttest	Selisih
Rata-rata	2.24	4.00	1.76
Standart deviasi	0.51	0.62	0.11
Varian	0.26	0.38	0.12
Nilai minimum	1.36	3.43	2.07
Nilai maksimum	2.83	5.33	2.5

Berdasarkan hasil data di atas maka dapat diketahui rata-rata hasil nilai pretest pada test stork stand positional balance adalah 2.24 dengan standart deviasi sebesar 0.51, varian sebesar 0.26, nilai minimum 1.36 detik dan nilai maksimum 2.83 detik. Sedangkan data posttest rata-rata hasil nilai pada test stork stand positional balance adalah 4.00 dengan standart deviasi sebesar 0.62, varian sebesar 0.38, nilai minimum 3,43 detik dan nilai maksimum 5.33.

Melihat tabel 4.1 di atas nilai beda antara pre test dan post test untuk rata-rata nilai adalah 1.76, nilai beda standart deviasi antara pretest dan posttest sebesar 0.11, nilai beda varian antara pretest dan posttest sebesar 0.12, beda nilai minimum antara pretest dan posttest sebesar 2.07 detik dan beda nilai maksimum antara pretest dan posttest sebesar 2.5. Dari hasil tersebut dapat berarti bahwa media permainan tradisioanl engklek ini bermanfaat untuk meningkatkan keseimbangan pada anak tunarungu.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi simetris atau normal. Dalam uji normalitas berlaku ketentuan: jika *p-value* lebih besar dibanding 0.05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya jika *p-value* lebih kecil dibanding 0.05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji normalitas data hasil Test Stork Stand Positional Balance

Variabel	N	Mean	SD	KS-Z	Sig.
Pretest	9	2.24	0.51	0.709	0.696
Posttest	9	4.00	0.62	0.605	0.858

Dari tabel 2 diatas dapat dijelaskan bahwa nilai (*kolmogorov-Smirnov Z*) dan signifikan dari data pretest

dan posttest lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan data berdistribusi normal.

Uji T Dependent

Tabel 3. Hasil Uji T Sempel Sejenis

Variabel	N	Mean	SD	Mean Selisih	T	Sig.
Pretest	9	2.2400	0.51310	1.76222	7.498	0,000
Posttest	9	4.0022	0.62014			

Pada table 3 terlihat nilai berupa rata-rata dan standar deviasi antara hasil pretest dan posttest. Rata-rata hasil pretest adalah 2.2400 dengan standar deviasi 0.51310. Pada posttest didapat rata-rata 4.0022 dengan standar deviasi 0.62014. Mean selisih antara pretest dan posttest adalah 1.76222. Dengan hasil uji T sebesar 7.498 maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Karena diketahui nilai T yang didapatkan pada SPSS > 0.05

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan, maka akan dibuat suatu pembahasan mengenai hasil-hasil dari analisa penelitian tersebut. Pembahasan di sini membahas penguraian hasil penelitian tentang pemberian perlakuan permainan tradisional engklek. Berdasarkan hasil olah data dari hasil penelitian dijelaskan bahwa perlakuan yang diterapkan memberikan dampak terhadap keseimbangan pada anak tunarungu, hal ini dapat diketahui dengan melihat hasil uji T sampel sejenis. Berdasarkan table 4.3 terlihat nilai berupa rata-rata dan standar deviasi antara hasil pretest dan posttest. Rata-rata hasil pretest adalah 2.2400 dengan standar deviasi 0.51310. Pada posttest didapat rata-rata 4.0022 dengan standar deviasi 0.62014. Mean selisih antara pretest dan posttest adalah 1.76222, dengan hasil uji T sebesar 7.498. hal ini menunjukan adanya perbedaan data pretest dan posttest yang signifikan karena diketahui nilai T yang didapatkan pada SPSS > 0.05.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian ini berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian yang terpaparkan pada BAB I maka dapat disimpulkan:

1. Ada perbedaan tingkat keseimbangan pada anak tunarungu kelas bawah SDLB Tunas Mulya Sememi Surabaya melalui penerapan permainan tradisional ini dapat dilihat dari hasil perhitungan SPSS yang menunjukan bawah nilai uji T 7.489 > 0.05.
2. Besarnya perubahan keseimbangan dari penerapan permainan tradisional pada anak tunarungu kelas

bawah SDLB Tunas Mulya Sememi Surabaya adalah 1.76 detik. Besarnya perubahan ini diperoleh dari jumlah selisih *posttest* dan *pretest*.

Saran

Dikarenakan penelitian ini bukan merupakan penelitian akhir, maka penelitian ini perlu dikembangkan lagi dengan subyek penelitian yang lebih besar dan tidak hanya pada anak tunarungu tetapi juga bisa pada anak berkebutuhan khusus lainnya yang mempunyai masalah pada gerak motorik asar terutama keseimbangan dan dengan pengembangan media permainan tradisional yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suryosubroto, B. 2010. *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarigan, Beltasar. 2000. *Penjaskes Adaptif*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.