



PROCEEDINGS

SEMINAR NASIONAL KEOLAHRAGAAN 2016

Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga
dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif

FIK UNY, 31 Oktober 2016

Diterbitkan Oleh:



65th
FIK UNY
1 Oktober 1951 - 1 Oktober 2016

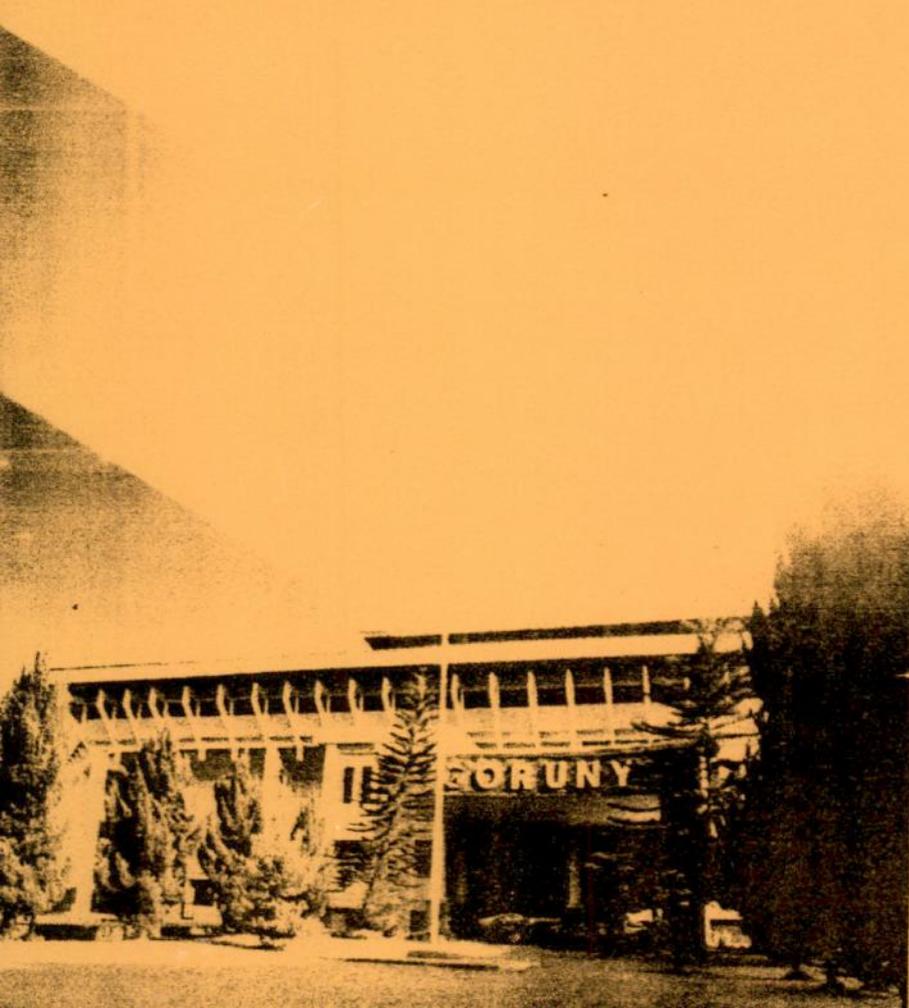
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281

Email:

semnasor.fik@uny.ac.id

Website:

seminar.uny.ac.id/semnasor2016





PROCEEDINGS

SEMINAR NASIONAL KEOLAHRAGAAN 2016

Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga
dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif

FIK UNY, 31 Oktober 2016

Diterbitkan Oleh:



65th
FIK UNY
1 Oktober 1951 - 1 Oktober 2016

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281

Email:

seminasor.fik@uny.ac.id

Website:

seminar.uny.ac.id/seminasor2016



Proceedings

Seminar Nasional Keolahragaan dalam rangka Dies Natalis Ke-65 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga
dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif

Penerbit:

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Tim Seleksi Naskah:

Dr. Or. Mansur, M.S.
Dr. Guntur, M.Pd.
Dr. Subagyo, M.Pd.
Dr. dr. BM. Wara Kushartanti, M.S.
Dr. Ali Satia Graha, M.Kes., AIFO.
Dr. Sigit Nugroho, M.Or.
Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
Dr. Abdul Alim, M.Or.
Caly Setiawan, Ph.D.

Editor:

Subagyo Irianto, M.Pd.
Saryono, M.Or.
Sulistiyono, M.Pd.

Editor Peiaksana:

dr. M. Ikhwan Zein, Sp. KO.
Nur Sita Utami, M.Or.
Fitria Dwi Andriyani, M.Or.

Desain Sampul:

Sugeng Setia Nugroho, A.Md.

Sekretariat:

Humas Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta 55281
Jl. Kolombo No. 1 Karangmalang, Yogyakarta. Telp./Fax. (0274) 550826, 513092
E-mail: semnasor.fik@uny.ac.id

Tulisan yang dimuat di Proceedings belum tentu merupakan cerminan sikap dan atau pendapat Penyunting Pelaksana, Penyunting, dan Penyunting Ahli. Tanggung jawab terhadap isi dan atau akibat dari tulisan, tetap terletak pada penulis.



PROCEEDINGS

SEMINAR NASIONAL KEOLAHRAGAAN 2016

Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga
dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang inovatif

FIK UNY, 31 Oktober 2016



65th
FIK UNY
1 Oktober 1951 - 1 Oktober 2016

Diterbitkan Oleh:

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281

Email:

semnasor.fik@uny.ac.id

Website:

seminar.uny.ac.id/semnasor2016

KATA PENGANTAR

Prosiding ini disusun berdasarkan hasil SEMINAR NASIONAL KEOLAHRAGAAN Tahun 2016 yang bertemakan "Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif". Penyelenggaraan seminar tersebut dimaksudkan untuk mempublikasikan hasil penelitian dan karya ilmiah dalam bidang keolahragaan serta merefleksikan berbagai hal dan isu-isu terkait dengan prestasi olahraga dan budaya olahraga dalam perspektif ilmu keolahragaan yang inovatif.

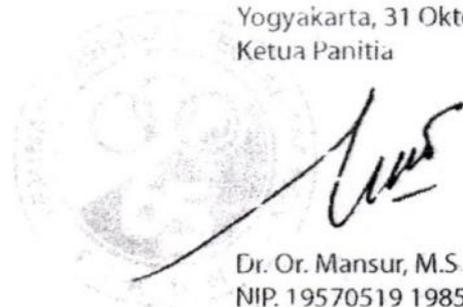
Kegiatan Seminar Nasional diikuti peserta yang terdiri atas pakar, peneliti, akademisi dan praktisi dalam bidang keolahragaan di Indonesia.

Ucapan terima kasih kami disampaikan kepada pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta dan Panitia Dies Natalis Ke-65 FIK UNY yang telah memberikan kesempatan terselenggarakannya Seminar Nasional Keolahragaan pada tanggal 31 Oktober 2016 di FIK UNY.

Selanjutnya kepada para presenter dan editor serta pelaksana seminar Nasional ini disampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih atas jerih payahnya sehingga seminar dapat berlangsung dengan baik sampai tersusunnya prosiding ini.

Akhir kata, semoga prosiding ini bermanfaat khususnya dalam bidang keolahragaan serta memberikan rekomendasi pemikiran ilmiah dalam bidang keolahragaan di Indonesia.

Yogyakarta, 31 Oktober 2016
Ketua Panitia



Dr. Or. Mansur, M.S.
NIP. 19570519 198502 1 001



PEMAKALAH UTAMA

SEMINAR NASIONAL KEOLAHRAGAAN 2016

Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga
dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif

FIK UNY, 31 Oktober 2016



65th
FIK UNY
1 Oktober 1951 - 1 Oktober 2016

Diterbitkan Oleh:

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281

Email:

semnasor.fik@uny.ac.id

Website:

seminar.uny.ac.id/semnasor2016

**IDENTIFIKASI MODEL-MODEL PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN SOSIAL BAGI ANAK TUNA GRAHITA RINGAN
DI SEKOLAH DASAR LUAR BIASA (SDLB)
DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
PADA TAHUN 2016**

Oleh:

Hedi Ardiyanto Hermawan
Fathan Nurcahyo

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi banyak anak-anak tuna grahita ringan merasa minder untuk bersosialisasi dengan orang lain karena malu atas keberadaan dirinya yang sedikit agak terpinggirkan dari mayoritas banyak orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi model-model permainan atau aktifitas jasmani untuk meningkatkan keterampilan sosial bagi anak tuna grahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) di Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 2016.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan instrumen dan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket terbuka, studi dokumentasi, observasi dan wawancara tidak terstruktur. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh guru Penjas Orkes di SD LB Negeri yang berada di DIY yang berjumlah 9 guru dari 7 SD LB Negeri. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data mix methods yaitu gabungan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui bahwa: Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 9 responden guru Penjas Orkes yang berasal dari 7 sekolah SD LB N di DIY dapat teridentifikasi sebanyak 26 jenis permainan yang dikategorikan dapat meningkatkan dan melatih keterampilan sosial bagi anak tuna grahita ringan. Adapun jenis permainannya antara lain adalah: 1) Permainan Bentengan, 2) Permainan Lempar Tangkap Bola 3) Tarik Tambang, 4) Perang Topi Penuggang Kuda, 5) Menjala Ikan, 6) Pemburu Kelinci, 7) Engklek, 8) Kucing vs Tikus, 9) Kucing-kucingan, 10) Sepakbola Mini atau Futsal, 11) Gobak Sodor, 12) Permainan Kasti, 13) Permainan Bola Bociee, 14) Permainan Bulu Tangkis, 15) Permainan Bola Basket, 16) Permainan Bakiak, 17) Permainan Lari Sambung (Modifikasi dari Lari Estafet), 18) Permainan Mencuri Telur, 19) Permainan Gerobak Dorong, 20) Permainan Naik Becak, 21) Permainan Burung Elang dan Anak Ayam, 22) Permainan Lari Mengelilingi Bintang, 23) Permainan Bola Nama, 24) Permainan Bola Api, 25) Permainan Benthik, dan 26) Permainan Jalan Sehat Dengan Koding.

Kata kunci: Model Permainan Keterampilan Sosial, Tuna Grahita Ringan, SDLB.

LATAR BELAKANG MASALAH

Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan atau keterlambatan dalam perkembangan mental (fungsi intelektual di bawah teman-teman seusianya) disertai ketidakmampuan/kekurangmampuan untuk belajar dan atau menyesuaikan diri. Semua berlangsung atau terjadi pada masa perkembangannya. Pada umumnya pada anak tunagrahita terjadi perkembangan mental yang kurang secara keseluruhan yang mengakibatkan fungsi intelegensinya terbelakang. Seseorang dikatakan tunagrahita apabila memiliki keterlambatan fungsi kecerdasan secara umum atau dibawah rata-rata, ketidakmampuan dalam perilaku adaptif, dan terjadi selama perkembangan sampai usia 18 tahun. Anak tuna grahita ini biasanya masih dapat berperilaku dan beraktifitas seperti orang normal pada umumnya, memiliki rasa minder/malu dan bisa menyadari atas kekurangan yang ada pada dirinya.

Pengelompokan tunagrahita seperti di kemukakan oleh Novan Ardy Wiyani (2014: 102) adalah: ringan, sedang, berat dan parah. Adapun pengelompokan tuna grahita berdasarkan tingkatan, kategori pendidikan, kisaran IQ dan kemampuan anak dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Pengelompokan Tunagrahita

Tingkatan	Kategori Pendidikan	Kisaran IQ	Kemampuan Anak
Ringan	Mampu didik	69 – 55	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat membangun kemampuan sosial dan berkomunikasi - Koordinasi otot sedikit terganggu - Sering sekali tidak terdiagnosis
Sedang	Mampu latih	54 – 40	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat berbicara dan belajar berkomunikasi - Kesadaran sosial kurang - Koordinasi otot cukup
Berat	Mampu latih dengan bantuan	39 – 25	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengucapkan beberapa kata - Mampu mempelajari kemampuan untuk menolong diri sendiri - Tidak memiliki kemampuan ekspresi atau hanya sedikit - Koordinasi otot jelek
Parah	Mampu rawat	24 – 0	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat terbelakang - Koordinasi ototnya sedikit sekali - Memerlukan perawatan khusus

Pengelompokan di atas terlihat salah satunya adalah tunagrahita ringan. Anak tunagrahita ringan adalah "mereka yang meskipun kecerdasannya dan adaptasinya sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam berbagai bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja" (Moh. Amin dalam Isti Widyanti (2014: 2). Dari pendapat ini dapat dilihat bahwa anak tunagrahita mempunyai keterbatasan dalam adaptasi sosialnya.

Permasalahan adaptasi sosial inilah yang menjadi permasalahan umum yang di hadapi oleh anak tunagrahita. Untuk dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain sangat diperlukan dimilikinya keterampilan sosial yang baik. Kemampuan keterampilan sosial sangat penting untuk dimiliki oleh anak tunagrahita ringan karena ini akan menjadi bekal saat anak memasuki dunia pergaulan dengan lingkungan sekitar.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Anak dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain. Selain itu, orang yang mempunyai keterampilan sosial yang baik akan mampu menghormati dirinya sendiri tanpa menunjukkan bahwa dirinya lebih baik dari orang lain. Hal penting lain dengan dimilikinya keterampilan sosial yang baik adalah bahwa anak akan mampu mempunyai perasaan yang sensitif dan memahami orang lain dan mampu melakukan negosiasi saat terjadinya konflik.

Karakteristik anak tunagrahita ringan secara umum mengalami kelemahan dalam pemikiran, namun di sisi lain kemampuan yang lain masih dapat dikembangkan khususnya yang berkaitan dengan bidang keterampilan. Dalam berbicaranya banyak yang lancar, tetapi perbendaharaan katanya minim, mereka mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak, tetapi mereka masih mampu mengikuti pelajaran yang bersifat akademik, baik di sekolah biasa maupun di sekolah luar biasa (SLB). Umur kecerdasannya apabila sudah dewasa sama dengan anak normal yang berusia 12 tahun.

Dengan kemampuan akademik anak tunagrahita ringan maka keterampilan sosial anak tunagrahita ringan dapat di ajarkan/dilatihkan dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Jika anak tunagrahita ringan memiliki keterampilan sosial yang meningkat maka dalam menjalani kehidupannya akan mampu berinteraksi dengan orang di sekitarnya meskipun tanpa bimbingan ataupun pendampingan dari orang lain. Pendidikan untuk meningkatkan keterampilan sosial di sekolah dapat di peroleh anak tunagrahita di SLB.

Jenjang di SLB mencakup SDLB, SMPLB dan SMLB yang dikelompokkan dalam beberapa kelompok sesuai dengan ABK. Kelompok-kelompok tersebut terbagi menjadi yaitu kelompok A untuk anak tunanetra, kelompok B untuk anak tunarungu, kelompok C untuk anak tunagrahita, dan kelompok D untuk anak tunadaksa. Dari 4 kelompok ini salah satunya adalah kelompok C untuk anak tunagrahita.

D.I. Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang mempunyai banyak SLB di dalamnya. SDLB di D.I Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu memberikan pendidikan yang sesuai dengan ABK terutama anak tunagrahita. Jumlah SDLB di D.I. Yogyakarta sebanyak 68 dengan penyebaran di masing-masing kabupaten adalah sebagai berikut: Kabupaten Bantul 16 SDLB, Kabupaten Gunung Kidul 9 SDLB, Kabupaten Kulon Progo 7 SDLB, Kabupaten Sleman 27 SBLB, dan Kota

Yogyakarta 9 SDLB. Jumlah SDLB yang begitu banyak ternyata tidak semuanya menangani ABK tunagrahita. Dari 68 SDLB tersebut, hanya 59 SDLB untuk kelompok C atau tunagrahita. Dalam pelaksanaan pembelajaran di SDLB ini tentu saja mengacu pada Standar Isi yang telah ditentukan oleh pemerintah.

Tujuan Instusional SLB/C Program Pendidikan Tingkat Dasar mencakup: 1) Memberi bekal kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif yang memungkinkan siswa sesuai dengan kemampuannya memasuki jenjang pendidikan lebih tinggi; 2) Memberi bekal pengetahuan keterampilan yang menunjang/memungkinkan siswa mandiri; dan 3) Mengembangkan emosi dan sosialisasi siswa serta kemampuan penyesuaian diri sehingga anak mampu bekerja sama dengan lingkungannya. Dari ketiga cakupan ini, mengembangkan sosialisasi merupakan salah satu cakupan yang masuk dalam proses pembelajarannya sehingga sangat penting jika keterampilan sosial perlu di ajarkan dengan menggunakan materi-materi dalam pembelajaran.

Ruang lingkup pembelajaran yang harus di ajarkan di SDLB C mengacu pada Program Khusus Bina Diri. Program Bina Diri memiliki peran sentral dalam mengantarkan peserta didik dalam melakukan Bina Diri untuk dirinya sendiri, seperti merawat diri, mengurus diri, menolong diri, komunikasi dan adaptasi lingkungan sesuai dengan kemampuannya. Melalui pembelajaran Bina Diri siswa diharapkan dapat hidup mandiri di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ruang lingkup program Bina Diri menurut Depdiknas (2006: 2) mencakup: 1) Merawat diri: makan minum, kebersihan, 2) Mengurus diri: berpakaian, dan berhias, 3) Menolong diri: menjaga keselamatan, menghindari bahaya, 4) Berkomunikasi: berkomunikasi melalui perbuatan dan lisan, dan 5) Adaptasi: adaptasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan bermain/bekerjasama. Sedangkan muatan isi mata pelajaran program khusus disusun sendiri oleh satuan pendidikan.

Dari ruang lingkup yang harus di ajarkan dalam bina diri, berkomunikasi dan adaptasi merupakan komponen-komponen dalam keterampilan sosial. Hal ini berarti diharapkan melalui SDLB, pembinaan yang khusus meningkatkan keterampilan sosial perlu di lakukan. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan anak tunagrahita ringan adalah dengan menggunakan model bermain ataupun permainan yang dibuat sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak tunagrahita ringan. Bermain atau permainan merupakan suatu perbuatan atau kegiatan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran lain dari pada kehidupan sehari-hari.

Dengan bermain maka anak tunagrahita ringan diharapkan mampu berkembang baik aspek fisik maupun sosialnya karena salah satu manfaat dari bermain adalah untuk perkembangan aspek sosialnya. Untuk meningkatkan keterampilan sosial anak tunagrahita ringan dapat dilakukan dengan mengembangkan permainan yang bersifat kooperatif. Dalam kegiatan bermain kooperatif, anak tunagrahita ringan dilibatkan dalam kegiatan bermain dengan anak normal dalam permainan yang tidak bersifat kompetitif. Pada kegiatan bermain kooperatif ini dilakukan pembagian tugas atau pembagian peran, baik anak yang normal maupun anak tunagrahita ringan untuk mencapai satu tujuan yaitu keterampilan sosial anak.

Berdasarkan hasil observasi secara tidak resmi yang dilakukan peneliti terhadap guru SLB, didapatkan kenyataan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran di SLB untuk anak tunagrahita ringan belum secara khusus mengamati keterampilan sosial anak. Pembelajaran gerak yang dilakukan di SLB lebih terfokus pada peningkatan keterampilan motorik anak. Dikarenakan pentingnya keterampilan sosial bagi anak tunagrahita ringan maka dipandang perlu untuk mengidentifikasi permainan-permainan yang telah dilakukan di SDLB di DIY.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode survei dengan alat bantu pengumpul data menggunakan angket terbuka, wawancara tidak terstruktur, observasi dan studi dokumentasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah guru SD LB Negeri tunagrahita ringan yang berada di wilayah kerja Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang berjumlah 9 orang guru PJOK.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama 7 bulan dari bulan April-Oktober 2016, sedangkan pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin-Jum'at, bulan Agustus dan September 2016 jam 07.30 WIB – Selesai.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah model-model aktivitas jasmani dan permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial bagi anak tunagrahita ringan di SD LB Negeri se DIY.

2. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini definisi oprasional variabelnya, yaitu:

- a. Aktifitas jasmani atau permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa tunagrahita ringan SD LB N di DIY secara sukarela yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira serta kesadaran lain dari pada kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini adalah aktifitas jasmani dan permainan yang diajarkan oleh guru Penjas Orkesnya di sekolah.
- b. Keterampilan sosial adalah kemampuan siswa SD LB N di DIY untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik dan efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengansituasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari atau diamati.
- c. Tuna grahita ringan adalah kondisi fisik dan psikis siswa SDLB di DIY dengan keadaan lemah pikiran (*feeble minded*), keterbelakangan mental (*mental retarded* atau *mental retardation*), mampu didik (*educable*), mampu latih (*trainable*), ketergantungan penuh (*totally dependent*), mental subnormal, defisit mental dan defisit kognitif, cacat mental atau defisiensi mental, dan gangguan intelektual yang secara umum lamban serta memiliki IQ kurang antara 50 - 80.

Semua variabel dalam penelitian ini secara oprasional diukur dengan menggunakan angket terbuka, wawancara tidak terstruktur, observasi dan studi dokumentasi.

3. Subjek Peneitian

Subjek penelitian adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik informasi dandiambil kesimpulannya. Subjek dalam penelitian ini adalah semua guru Penjas Orkes di SD LB N tuna grahita ringan di wilayah DIY. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rincian Sekolah dan Subjek Penelitian

No.	Kab./Kota	Nama Sekolah	Jumlah Guru
1.	Sleman	SD LB N I Sleman	1
2.	Kulon Progo	SD LB N I Kulon Progo	2
3.	Bantul	SD LB N I Bantul	2
4.	Gunung Kidul	SD LB N I Gunung Kidul	1
5.	Yogyakarta	SD LB N I Yogyakarta	1
		SD LB N II Yogyakarta	1
		SD LB N Pembina Yogyakarta	1
Jumlah Total			9

Sumber: Disdikpora DiY Tahun 2016

4. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

a. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket terbuka, lembar observasi, studi dokumentasi dan wawancara tidak terstruktur.

b. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara peneliti datang ke sekolah selanjutnya berkoordinasi dengan pihak kepala sekolah dan guru PJOK terkait maksud dan tujuan mengadakan penelitian dan kemudian membagikan instrumen penelitian yang berupa angket terbuka untuk diisi selama beberapa minggu. Selanjutnya peneliti datang kembali untuk mengambil dan mengkroscek data yang sudah diisi. Pada tahap selanjutnya peneliti datang kembali ke sekolah untuk melakukan triangulasi data yang berupa pengkroscekan antara data yang berasal dari pengisian angket terbuka dikroscek dengan data hasil observasi, data hasil studi dokumentasi dan data hasil wawancara tidak terstruktur.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis *mix methods* analisis deskriptif kualitatif-kuantitatif yaitu deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data variabel yang diperoleh dari subyek yang diteliti, dan tidak bermaksud menguji hipotesis, tetapi hanya menggambarkan "apa adanya" tentang suatu variabel, gejala atau keadaan yang sedang terjadi pada saat penelitian tersebut berlangsung dengan data berupa angka atau data narasi kalimat, gambar, atau dokumentasi, (Suharsimi Arikunto, 2005: 234). Dalam menganalisis data peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil penelitian dianalisis secara triangulasi data yaitu membandingkan data dari 3 (tiga) sumber data yaitu data dari pengisian angket terbuka dan wawancara tidak terstruktur, studi dokumentasi dan lembar observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Daerah Istimewa Yogyakarta, yang terdiri dari 5 wilayah kabupaten dan kota madya yaitu Kabupaten Sleman, Bantul, Kulon Progo, Gunung Kidul dan Kota Madya Yogyakarta.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Penjas Orkes SD LB Negeri Tuna Grahita Ringan yang berada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang berjumlah 9 orang dari & sekolah SD LB Negeri yang ada di DIY. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Rincian Guru dan Sekolah SD LB Negeri Di DIY

No.	Kab./Kota	Nama Sekolah	Jumlah Guru	Ket.
1.	Sleman	SD LB N I Sleman	1	PNS
2.	Kulon Progo	SD LB N I Kulon Progo	2	PNS/S1
3.	Bantul	SD LB N I Bantul	2	PNS/S1
4.	Gunung Kidul	SD LB N I Gunung Kidul	1	PNS/S1
5.	Yogyakarta	SD LB N I Yogyakarta	1	PNS/S1
		SD LB N II Yogyakarta	1	PNS/S2
		SD LB N Pembina Yogyakarta	1	PNS/S1
Jumlah Total			9	

Penelitian ini berlangsung selama 7 bulan yaitu dari bulan April – Oktober 2016. Pengambilan data dalam penelitian ini berlangsung pada bulan Agustus dan September 2016.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian dari pengisian responden terhadap instrumen penelitian yang berupa angket terbuka tentang "Identifikasi Model Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Bagi Anak Tuna Grahita Ringan Di SD LB Di DIY Pada Tahun 2016" oleh responden sebanyak 9 orang guru Penjas Orkes dari 7 sekolah SD LB N di DIY, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Data Nama Sekolah, Jumlah dan Nama Permainan Sosial Skill Bagi Anak Tuna Grahita Ringan

No.	Kab./Kota	Nama Sekolah	Jumlah	Nama Permainan
1.	Sleman	SD LB N I Sleman	4	Permainan Kucing vs Tikus, Kasti, Bola Bociee, Batu Tangkis.
2.	Kulon Progo	SD LB N I Kulon Progo	8	Permainan Lempar Tangkap Bola, Bentengan, Tarik Tambang, Perang Topi Penunggang Kuda, Kucing-kucingan, Sepakbola Mini/Futsal, Gobak Sodor, Kasti.
3.	Bantul	SD LB N I Bantul	6	Permainan Kasti, Sepakbola Mini/Futsal, Basket, Bola Bociee, Bakiak, Lari Sambung/Modifikasi Lari Estafet.
4.	Gunung Kidul	SD LB N I Gunung Kidul	2	Permainan Menjala Ikan, Berburu Kelinci.
5.	Yogyakarta	SD LB N I Yogyakarta	1	Permainan Engklek.
		SD LB N II Yogyakarta	4	Bola Nama, Bola Api, Benthik, Jalan Sehat

	SDLB N Pembina Yogyakarta	5	Permainan Mencuri Telur, Gerobak Dorong, Naik Becak, Burung Elang dan Anak Ayam, Lari Mengelilingi Bintang.
--	---------------------------	---	---

Tabel 6. Data Kasar Hasil Penelitian dan Deskripsi Permainan Sosial Skill Bagi Anak Tuna Grahita Ringan

No.	Nama Permainan	Deskripsi Permainan	Tujuan dan Manfaat	Ket.
1.	Permainan Bentengan	Siswa dibagi menjadi 2 regu dan 2 benteng pertahanan. Masing-masing tim berusaha mempertahankan bentengnya dan menyerang benteng lawan untuk menjadi pemenang.	Melatih konsentrasi, daya pikir, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, kerjasama, dsb.	Jumlah pemain menyesuaikan jumlah siswa.
2.	Permainan Lempar Tangkap Bola	Siswa membentuk formasi saling berhadapan sesuai perintah guru. Siswa melemparkan bola dengan berbagai cara (lemparan bawah, lemparan samping, dan lemparan atas) yang dimulai dari jarak dekat kemudian menjauh sesuai dengan tingkat kesulitannya.	Melatih kecerdasan otak, konsentrasi, keterampilan melempar, keterampilan berinteraksi dengan sesama teman atau dengan guru.	Formasi disesuaikan, bisa menyilang, berhadapan, segi empat, berputar, dsb.
3.	Permainan Tarik Tambang	Siswa dibagi menjadi 2 regu kemudian kedua regu memegang satu tambang pada areanya masing-masing dan saling berhadapan untuk kemudian saling menarik atau saling menahan tambangnya masing-masing agar dapat menggesek/menarik lawan masuk ke daerah sendiri untuk menjadi pemenang.	Melatih konsentrasi, daya pikir, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, kerjasama, dsb.	Jumlah pemain menyesuaikan jumlah siswa.
4.	Permainan Perang Topi Penunggang Kuda	Siswa dibagi menjadi 2 regu atau lebih tiap regu terdiri 2 pemain yang satu berperan sebagai kuda dan satunya sebagai penunggang kuda. Kedua penunggang kuda sama-sama memakai topi dan saling merebut atau mempertahankan topinya. Penunggang kuda yang berhasil merebut topi lainnya dianggap sebagai pemenang. Siswa yang berperan sebagai kuda tetap berposisi berdiri (tidak berposisi seperti kuda agar tidak cedera). Penunggang kuda cukup memegang bahunya saja sambil berlari.	Melatih konsentrasi, daya pikir, taktik strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, kerjasama, dsb.	Jumlah pemain menyesuaikan jumlah siswa.
5.	Permainan Menjala Ikan	Siswa dibagi menjadi 2 regu atau lebih. Satu regu sebagai jala dan sisanya sebagai regu ikan, untuk regu jala minimal terdiri dari 2 orang. Regu jala berusaha menjaring regu ikan dan regu ikan yang berhasil dijala akan	Melatih konsentrasi, daya pikir, taktik strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, komunikasi, kerjasama, dsb.	Jumlah pemain menyesuaikan jumlah siswa.

		bergabung dengan regu jala untuk menjaring regu ikan sisanya.		
6.	Permainan Pemburu Kelinci	Siswa dibagi menjadi 2 regu atau lebih. Satu regu sebagai pemburu dan sisanya sebagai regu kelinci. Untuk regu pemburu minimal terdiri dari 2 orang. Regu pemburu berusaha menembak/ melempar bola balon keregu kelinci dan regu kelinci yang berhasil ditembak akan bergabung dengan regu pemburu untuk ikut menjadi pemburu regu kelinci sisanya.	Melatih konsentrasi, daya pikir, taktik strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, komunikasi, kerjasama, dsb.	Jumlah pemain menyesuaikan jumlah siswa.
7.	Permainan Engklek	Siswa membentuk regu dengan jumlah 3-4 anak. Setiap siswa saling mengaitkan salah satu kakinya dengan kaki teman satu regu lainnya. Setiap regu sambil bernyanyi dan berjalan berusaha memindahkan bola dari satu titik ke titik lain yang sudah disepakati. Regu yang paling kompak, paling sedikit jatuh dan paling banyak memindahkan bola dianggap sebagai pemenangnya.	Melatih konsentrasi, daya pikir, taktik strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, komunikasi, kerjasama, dsb.	Jumlah regu menyesuaikan jumlah siswa.
8.	Permainan Kucing vs Tikus	Siswa dibagi menjadi 3 regu yaitu satu siswa sebagai tikus dan satu siswa sebagai kucing sisanya membentuk lingkaran. Permainan dimulai dari kucing berada di luar lingkaran dan tikus berada di dalam lingkaran. Kucing berusaha menangkap tikus dan keduanya boleh keluar masuk lingkaran untuk saling menghindar dan mengejar. Apabila tertangkap maka saling menunjuk teman lain untuk bergantian sebagai tikus dan kucingnya.	Melatih konsentrasi, daya pikir, taktik strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, menghargai teman, kesabaran, komunikasi, kerjasama, dsb.	Jumlah tikus bisa lebih dari satu tergantung jumlah dan kondisi siswa.
9.	Permainan Kucing-kucingan	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu sebagai kucing dan penjaga bola. Permainan ini minimal dilakukan dengan cara 3 lawan 1, atau 4 lawan 1, atau 4 lawan 2, atau 5 lawan 2, dsb. Permainan ini dimainkan di dalam sebuah lingkaran atau kotak yang diberi tanda cones/pembatas di mana 1 atau 2 orang sebagai kucing atau penjaga kemudian sisanya 3 atau lebih membentuk kotak atau lingkaran dan lalu memajukan bola kesana kemari dengan cara disepak dengan kaki atau bagian tubuh lain kecuali tangan, kemudian kucing berusaha mengejar dan mengenai bola dengan seluruh anggota badan	Melatih konsentrasi, daya pikir, taktik strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, menghargai teman, kesabaran, komunikasi, kerjasama, dsb.	Jumlah kucing maksimal 2 orang dan penjaga 6 orang, jika lebih dapat membentuk kelompok baru atau menyesuaikan jumlah siswanya.

		kecuali tangan. Pemain yang terakhir menyentuh bola sebelum dikenai oleh kucing atau bola keluar dari batas lapangan maka pemain tersebut akan bergeser menjadi kucing dan kucing yang berhasil mengenai bola akan bergeser menjadi penguasa bola. Begitu dan seterusnya dimainkan secara bergantian.		
0.	Permainan Sepakbola Mini atau Futsal	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan jumlah pemain yang sama 3 vs 3, 4 vs 4, dst saling berebut bola untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan berusaha agar gawang sendiri tidak kemasukan bola. Bola dimainkan dengan seluruh anggota badan kecuali tangan, regu atau kelompok berhasil memasukan bola paling banyak ke gawang lawan akan menjadi pemenang. Permainan ini dimainkan di lapangan berbentuk persegi panjang atau menyesuaikan.	Melatih konsentrasi, daya pikir, taktik strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, menghargai teman, kesabaran, komunikasi, kerjasama, dsb.	Luas lapangan lebar gawang menyesuaikan area lapangan, jumlah pemain dan boleh ada penjaga gawangnya. Aturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.
1.	Permainan Gobak Sodor	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan jumlah pemain yang sama 3 vs 3, 4 vs 4, dst di mana setiap kelompok saling bertahan atau saling menangkap pemain lain. Permainan ini dimainkan dalam kotak persegi panjang yang dibagi dalam beberapa kotak sesuai dengan ukuran yang disesuaikan, regu penjaga hanya bisa bermain dan bergerak berusaha menangkap lawan dari atas garis yang sudah ditentukan dan regu penyerang berusaha berpindah dari satu kotak ke kotak lain melewati regu penjaga sampai kembali ke tempat semula. Apabila regu penjaga berhasil menangkap penyerang maka regu penjaga akan berganti menjadi regu penyerang dan seterusnya. Regu yang berhasil kembali paling banyak disebut sebagai regu pemenang.	Melatih konsentrasi, daya pikir, taktik strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, menghargai teman, kesabaran, komunikasi, kerjasama, dsb.	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Aturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.
2.	Permainan Kasti	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan jumlah pemain yang sama 5 vs 5, 6 vs 6, dst di mana masing-masing kelompok bisa menjadi regu pemukul atau regu penjaga. Permainan ini dimainkan di area persegi panjang dengan area	Melatih konsentrasi, daya pikir, taktik strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, menghargai teman,	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi)

		menyesuaikan di mana di dalamnya diberikan area/base/tiang hinggap. Regu pemukul berusaha memukul bola yang dilempar oleh pemain satu tim untuk dijauhkan dari penjaga. agar regu pemukul dapat melewati setiap base/tiang hinggap yang ditentukan hingga kembali ke tempat semula (<i>home base</i>) dengan selamat. Apabila regu penjaga berhasil mematikan regu pemukul maka akan regu penjaga akan berganti menjadi regu pemukul. Regu yang berhasil dan paling banyak kembali dengan selamat ke <i>home base</i> akan menjadi pemenang.	kesabaran, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.	agar lebih mudah dipahami anak. Catatan: cara mematikan tidak boleh dilemparkan pada tubuh pemain, (bisa dibakar basenya atau di sentuhkan ke tubuh pemainnya)
3.	Permainan Bola Boccie	Siswa berusaha melempar bola kearah sasaran melalui area atau rute yang sudah ditentukan (bola tidak boleh keluar rute) secara bergantian dengan siswa lainnya. Siswa yang paling sedikit melakukan kesalahan dan lemparan hingga mengenai sasaran dinyatakan sebagai pemenang.	Melatih konsentrasi, daya pikir, taktik strategi, melatih komponen fisik, interaksi, keuletan, kejujuran, menghargai teman, kesabaran, komunikasi, taat aturan, membantu orang lain, mau berbagi, bertanggung jawab, mau menerima tugas/perintah, dsb.	Banyaknya rute atau area menyesuaikan luas lapangan dan jumlah pemain. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.
4.	Permainan Bulu Tangkis	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan jumlah pemain yang sama 1 vs 1, 2 vs 2, di mana masing-masing kelompok berusaha memukul dan menjatuhkan kok ke lapangan lawan melewati atas rintangan (net). Regu atau tim yang paling cepat memperoleh skor atau angka tertentu (tergantung kesepakatan) dinyatakan sebagai pemenang. Permainan ini dimainkan di area persegi panjang atau menyesuaikan.	Melatih konsentrasi, daya pikir, taktik strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, menghargai teman, kesabaran, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.
5.	Permainan Bole Basket	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan jumlah pemain yang sama 3 vs 3, 4 vs 4, dst saling berebut bola untuk memasukkan bola ke ring/ke ranjang lawan dan berusaha agar ring/ranjang sendiri	Melatih daya pikir, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran,	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi)

		tidak memasukkan bola. Bola hanya dimainkan dengan tangan saja. regu atau kelompok yang berhasil memasukkan bola paling banyak ke ring/ranjang lawan akan menjadi pemenang. Permainan ini dimainkan di lapangan berbentuk persegi panjang atau menyesuaikan.	menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.	agar lebih mudah dipahami anak.
6.	Permainan Bakiak	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok di mana setiap kelompok dapat beranggotakan 2, 3, 4, atau 5 anak. di mana permainan ini setiap kelompok harus menggunakan satu pasang sandal/sepatu besar yang dipakai secara bersama-sama satu regu kemudian berusaha berjalan atau berlari secara bersama untuk mencapai titik tertentu (garis <i>finish</i>). Regu/kelompok yang paling cepat sampai ke garis <i>finish</i> dinyatakan sebagai pemenangnya.	Melatih daya pikir, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran, menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Lintasan untuk mencapai garis <i>finish</i> dapat dibuat lurus atau berkelok-kelok. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.
7.	Permainan Lari Sambung (Modifikasi dari Lari Estafet)	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok di mana setiap kelompok dapat beranggotakan 2, 3, 4, atau 5 anak, di mana permainan ini setiap kelompok harus menundahkan/membawa obyek tertentu (bola, tongkat, simpai, dll) dari satu titik ke titik lain secara bergantian (estafet/berantai) hingga mencapai garis/titik tertentu (garis <i>finish</i>). Regu/kelompok yang paling cepat sampai ke garis <i>finish</i> dinyatakan sebagai pemenangnya.	Melatih daya pikir, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran, menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Lintasan untuk mencapai garis <i>finish</i> dapat dibuat lurus atau berkelok-kelok atau zig-sag. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.
8.	Permainan Mencuri Telur	Siswa dibagi menjadi 3 kelompok kemudian melakukan hon-pim-pa (toss), kelompok yang kalah menjadi penjaga telur dalam bulatan berdiameter 1m, kelompok yang menang berusaha merebut telur yang ada di dalam lingkaran sampai bisa terambil semua atau beberapa saja sesuai dengan kesepakatan, begitu seterusnya dan bergantian.	Melatih daya pikir, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran, menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah.	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.

			bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.	
19.	Permainan Gerobak Dorong	Siswa dibuat berpasangan dan diupayakan memiliki kekuatan dan postur fisik yang seimbang. Selanjutnya salah satu pasangan berdiri dan mengikat kedua kaki pasangannya dan selanjutnya siswa yang diangkat kedua kakinya berusaha berjalan dengan kedua tangannya menuju titik lain/garis <i>finish</i> . Begitu dan seterusnya secara bergantian. Kelompok yang berhasil mencapai titik/garis <i>finish</i> paling cepat dianggap sebagai pemenangnya.	Melatih daya pikir, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran, menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Lintasan untuk mencapai garis <i>finish</i> dapat dibuat lurus atau berkelok-kelok atau zig-sag. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.
20.	Permainan Naik Becak	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 3 orang anak, kemudian 2 orang anak saling mengaitkan kedua tangannya sebagai becak dan satu anak sisanya sebagai penunggang becaknya. Siswa dalam kelompok diupayakan memiliki kekuatan dan postur fisik yang seimbang. Becak berusaha mengantarkan penumpangnya dari satu titik ke titik lain/garis <i>finish</i> . Begitu dan seterusnya secara bergantian. Kelompok yang berhasil mencapai titik/garis <i>finish</i> paling cepat dianggap sebagai pemenangnya.	Melatih daya pikir, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran, menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Lintasan untuk mencapai garis <i>finish</i> dapat dibuat lurus atau berkelok-kelok atau zig-sag. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.
21.	Permainan Burung Elang dan Anak Ayam	Siswa dibagi menjadi 2 atau 4 kelompok, diupayakan setiap kelompok jumlahnya sama. Setiap kelompok menunjuk anggotanya untuk menjadi elang dan induk ayam, induk ayam dan anaknya berbanjar menjadi satu. Induk ayam berada di depan dengan kedua tangan merentang ke samping menghalangi serangan burung elang yang akan menangkap anak ayam, agar tidak terlepas dari induknya, anak ayam saling memegang pundak atau pinggang teman yang ada di depannya. Anak ayam yang berhasil ditangkap burung elang akan membentuk/ikut menjadi ekor burung elang, begitu dan seterusnya.	Melatih daya pikir, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi, melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran, menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, saling membantu dan melindungi satu dengan yang lainnya, dsb.	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Gerakan/lintasannya bebas. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.

22.	Permainan Lari Mengelilingi Bintang	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok di mana setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang anak. kemudian dalam waktu 2-3 menit setiap kelompok <i>start</i> dari tempat yang berbeda-beda yang sudah diberi tanda bendera/cones oleh guru kemudian berjalan atau berlari mengelilingi lintasan berbentuk bintang yang sudah dibuat guru. Satu kelompok harus berputar mengelilingi lintasan berbentuk bintang sebanyak-banyaknya tidak boleh meninggalkan anggotanya. Kelompok yang paling banyak mengelilingi lintasan berbentuk bintang adalah pemenangnya.	Melatih daya pikir, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi. melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran, menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Lintasan dalam bentuk bintang sudah disiapkan oleh guru. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.
23.	Permainan Bola Nama	Siswa dibariskan membentuk lingkaran di mana salah satu siswa memegang bola dan harus melempar bola keteman yang lainnya secara bergantian. namun sebelum bola dilemparkan, anak yang memegang bola tersebut harus memanggil nama anak yang akan diberi/diumpani bola. Setelah itu siswa yang menerima bola mengucapkan terima kasih, untuk kemudian bola tersebut dilemparkan/dioperkan keteman yang lainnya begitu dan seterusnya.	Melatih daya pikir, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi. melatih komponen fisik, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran, menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.
24.	Permainan Bola Api	Siswa dibagi menjadi 2 atau 4 kelompok sesuai dengan kondisi dan jumlah siswa. Salah satu kelompok berada di arena kotak atau lingkaran yang sudah dibuat oleh guru dan satu kelompok berada di luar kotak/lingkaran. Kelompok yang berada di luar kota/lingkaran berusaha melemparkan bola plastik ke arah kaki siswa lainnya yang berada di dalam kotak/lingkaran. Siswa yang berhasil di bakar kakinya harus keluar dari arena. Permainan dibatasi dengan waktu (2-3menit) dan kelompok yang berhasil membakar siswa paling banyak yang berada di arena dinyatakan sebagai pemenang. Begitu dan seterusnya dilakukan secara bergantian.	Melatih daya pikir, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi, melatih komponen fisik, ketepatan, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran, menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.	Bentuk dan luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.
25.	Permainan Benthik	Siswa dibagi menjadi 2 atau 4 kelompok sesuai dengan kondisi	Melatih daya pikir, kemampuan	Bentuk dan luas lapangan

		<p>dan jumlah siswa. Ada kelompok yang jaga dan ada kelompok yang memukul. Permainan ini menggunakan bambu pipih dengan panjang 30-40cm dan bambu pipih pendek 10-15 cm. Bambu ini dimainkan dalam lubang tanah dengan cara dicukil/nyuthik, kentongan depan/dipukul kepalanya dari lubang depan, dan sebaliknya dipukul kepala dari lubang belakang/patel lele. Kelompok yang jaga berusaha menangkap dan melemparkan bambu pendek kearah lubang atau mengenai bambu pipih yang panjang. Regu pemenang adalah regu yang paling banyak memperoleh sekor paling banyak dengan cara menghitung jarak dengan bambu pipih yang panjang tadi, begitu seterusnya secara bergantian.</p>	<p>berhitung, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi, melatih komponen fisik, ketepatan, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran, menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.</p>	<p>menyesuaikan jumlah pemain. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.</p>
26	Permainan Jalan Sehat Dengan Koding	<p>Siswa melakukan aktifitas berjalan santai dan berusaha mencmukan koding yang sudah dibuat dan diletakkan guru untuk dijawab oleh siswa secara individu. Siswa secara individu membawa kertas dan alat tulis. Kodingnya misalkan adalah: menjawab pertanyaan guru: Buah yang diawali dengan huruf "D"...kemudian siswa meniawab dengan sebanyak-banyaknya sesuai dengan kemampuannya. Siswa yang paling banyak menyebutkan maka akan menjadi pemenangnya.</p>	<p>Melatih daya pikir, kemampuan berhitung, konsentrasi, taktik koordinasi, strategi, melatih komponen fisik, ketepatan, kekompakan, interaksi, keuletan, kejujuran, kesabaran, menghargai teman, komunikasi, taat aturan, kerjasama, membantu orang lain, mau berbagi, mau menerima tugas/perintah, bertanggung jawab, bekerja sampai selesai, dsb.</p>	<p>Bentuk dan luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain. Alat dan peraturan dibuat lebih sederhana (dimodifikasi) agar lebih mudah dipahami anak.</p>

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat diidentifikasi dari 9 responden guru Penjas Orkes yang berasal dari 7 sekolah SD LB N di DIY telah mengaplikasikan sebanyak 26 jenis permainan yang dikategorikan dapat meningkatkan dan melatih keterampilan sosial bagi anak tuna grahita ringan. Adapun jenis permainannya antara lain adalah: 1) Permainan Bentengan, 2) Permainan Lempar Tangkap Bola 3) Tarik Tambang, 4) Perang Topi Penunggang Kuda, 5) Menjala Ikan, 6) Pemburu Kelinci, 7) Engklek, 8) Kucing vs Tikus, 9) Kucing-kucingan, 10) Sepakbola Mini atau Futsal, 11) Gobak Sodor, 12) Permainan Kasti, 13) Permainan Bola Bociee, 14) Permainan Bulu Tangkis, 15) Permainan Bola Basket, 16) Permainan Bakiak, 17) Permainan Lari Sambung (Modifikasi dari Lari Estafet), 18) Permainan Mencuri Telur, 19) Permainan Gerobak Dorong, 20) Permainan Naik Becak, 21) Permainan Burung Elang dan Anak Ayam, 22) Permainan Lari Mengelilingi Bintang, 23) Permainan Bola Nama, 24) Permainan Bola Api, 25) Permainan Benthik, dan 26) Permainan Jalan Sehat Dengan Koding.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas data-data yang diperoleh sesungguhnya belum menggambarkan apa yang ada di lapangan dikarenakan adanya keterbatasan waktu, daya ingat yang terbatas, dan lain-lain. Banyak permainan yang belum teridentifikasi atau belum diungkapkan oleh guru karena sesuatu hal, misalnya biasa melakukan tetapi ketika diperintahkan untuk menuliskan/menceritakan justru malah lupa, malas atau enggan menuliskan. Hal tersebut bisa saja terjadi karena beberapa faktor misalnya: 1) kesibukan/banyaknya agenda kegiatan, 2) kurang istirahat, 3) faktor makanan yang dikonsumsi, 4) kebiasaan hidup (merokok, obat-obat terlarang, miras, dll), 5) kurangnya aktifitas fisik, 6) faktor psikis, stress/depresi, 7) faktor sosial, 8) jarang mengasah otak, 9) faktor pengalaman dan masa kerja dan atau faktor-faktor yang lainnya.

Selain itu data yang diperoleh dari instrumen berupa angket terbuka ini tidak dilakukan triangulasi data secara baik, misalnya membandingkan dengan data observasi (misalnya mengamati ketika guru mengajar), wawancara (misalnya wawancara dengan guru atau siswa secara tidak terstruktur) atau studi dokumentasi (misalnya mengamati dan mencermati perangkat pembelajaran RPP atau buku harian).

Banyak anggapan dari subjek penelitian bahwa aktifitas jasmani yang dilakukan untuk meningkatkan atau melatih keterampilan sosial selalu berupa aktifitas olahraga, misalnya: kasti, sepakbola, basket, dan lain-lain. Padahal justru lebih banyak aktivitas jasmani atau aktifitas bermain ringan, simple dan sederhana justru memberikan banyak manfaat untuk meningkatkan keterampilan sosial.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 9 responden guru Penjas Orkes yang berasal dari 7 sekolah SD LB N di DIY dapat teridentifikasi sebanyak 26 jenis permainan yang dikategorikan dapat meningkatkan dan melatih keterampilan sosial skill bagi anak tuna grahita ringan. Adapun jenis permainannya antara lain adalah: 1) Permainan Bentengan, 2) Permainan Lempar Tangkap Bola 3) Tarik Tambang, 4) Pelang Topi Penunggang Kuda, 5) Menjala Ikan, 6) Pemburu Kelinci, 7) Engklek, 8) Kucing vs Tikus, 9) Kucing-kucingan, 10) Sepakbola Mini atau Futsal, 11) Gobak Sodor, 12) Permainan Kasti, 13) Permainan Bola Bociee, 14) Permainan Bulu Tangkis, 15) Permainan Bola Basket, 16) Permainan Bakiak, 17) Permainan Lari Sambung (Modifikasi dari Lari Estafet), 18) Permainan Mencuri Telur, 19) Permainan Gerobak Dorong, 20) Permainan Naik Becak, 21) Permainan Burung Elang dan Anak Ayam, 22) Permainan Lari Mengelilingi Bintang, 23) Permainan Bola Nama, 24) Permainan Bola Api, 25) Permainan Benthik dan 26) Permainan Jalan Sehat Dengan Koding.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert Contugno. (2009). *Group Interventions for Children with Autism Spectrum Disorders. A Fokus on Social Competency and Social Skill*. Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Depdiknas. (2006). *Lampiran Peraturan: Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 Tanggal 23 Mei 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas
- _____. (2006). *Panduan Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Khusus. Program Khusus Bina Diri. Sekolah Luar Biasa Tunagrahita Ringan (SDLB-C)*. Jakarta: Depdiknas.
- Isti Widyaniti. (2014). *Pembelajaran Melalui Stimulus Benda Langit Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Siswa Tunagrahita Ringan di SDLB Negeri Purwakarta*. Diakses melalui <https://www.google.com/uri?Chapter1.pdf&ei>. Di unduh tgl 5 Januari 2015
- Novan Ardy Wiyani. (2014). *Buku Ajar Penanganan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.