

# PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PERMAINAN ADAPTIF BERBASIS PERKEMBANGAN AKTUAL BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

## DEVELOPMENT OF LEARNING OF ADAPTED GAME BASED ON ACTUAL DEVELOPMENTS FOR SPECIAL NEEDS CHILDREN

Widodo

Puslitjakdikbud, Balitbang-Kemendikbud  
Gedung E lantai 19, Jalan Jenderal Sudirman Senayan-Jakarta  
e-mail: wido\_wida@yahoo.com

Naskah diterima tanggal: 21/12/2015, direvisi tanggal: 10/01/2016, disetujui tanggal: 14/03/2016

**Abstract:** *This article aimed to examine the role of adapted game in overcoming psychological problems for children with special needs and role of learning of adapted game-based actual development model in improving the courage and confidence to try a new skill for children with special needs. The method used literature review. The results show, first, the psychological problems in this case courage and confidence to try a new skills can be overcome by applying adapted game. The potency of adapted game in addressing the issue due to the concept of self-efficacy and Zone of Proximal Development (ZPD) and its scaffolding. With this concept, the application of adapted game involving other people as a successful model and a scaffold to help learn new skills, and the learning starts from the skills that can be performed by child independently. Second, the adapted game based on actual development model may increase the courage and confidence because of their emphasis on the planning function in the field with its main target 'children want to try repeating' causing a sense of comfort, and the development of the model put assesment of the child's skills as a first step, and followed by the next four steps, namely accommodation and modification, implementation, instruction, and evaluation. This study concludes that the adapted game and the learning of adapted game based on actual development model can overcome the psychological problems of children with special needs, especially the problem of courageous and confidence to try out a new skill.*

**Keywords:** *adapted game, learning model, special needs children, actual development*

**Abstrak:** *Artikel ini bertujuan untuk mengkaji peran permainan adaptif dalam mengatasi permasalahan psikis anak berkebutuhan khusus (ABK) dan peran model pembelajaran permainan adaptif berbasis perkembangan aktual dalam meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri ABK untuk mencoba suatu keterampilan baru. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka. Hasil kajian menunjukkan, pertama, permasalahan psikis ABK berupa keberanian dan kepercayaan diri untuk mencoba suatu keterampilan baru dapat diatasi dengan menerapkan permainan adaptif. Kemanjuran permainan adaptif dalam mengatasi permasalahan tersebut dikarenakan adanya konsep efikasi diri dan zona perkembangan terdekat beserta peranannya. Dengan konsep tersebut, permainan adaptif diterapkan dengan melibatkan orang lain sebagai model sukses dan peranah untuk membantu ABK mempelajari keterampilan baru, serta pembelajarannya dimulai dari keterampilan yang sudah dapat dilakukan oleh ABK secara mandiri. Kedua, model permainan adaptif berbasis perkembangan aktual dapat meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri ABK. Hal tersebut dikarenakan adanya penekanan pada perencanaan fungsional di lapangan dengan target utamanya 'anak mau mencoba melakukan permainan dan mengulanginya' sehingga timbul rasa nyaman. Pengembangan model dilakukan dengan menempatkan asesmen awal*

*terhadap keterampilan ABK sebagai langkah pertama yang diikuti empat langkah berikutnya, yaitu akomodasi dan modifikasi, implementasi, pengajaran, dan evaluasi. Kesimpulan kajian ini adalah permainan adaptif dan model pembelajaran permainan adaptif berbasis perkembangan aktual dapat mengatasi permasalahan psikis ABK, terutama masalah keberanian dan kepercayaan diri untuk mencoba suatu keterampilan baru.*

**Kata kunci:** *permainan adaptif, model pembelajaran, anak berkebutuhan khusus, perkembangan aktual*

## **PENDAHULUAN**

Anak-anak berkebutuhan khusus (ABK) perlu dibantu agar kelebihan yang ada pada diri mereka dapat dikembangkan sebab anak-anak berkebutuhan khusus biasanya mempunyai keunggulan atau potensi di balik kekurangan yang ada pada diri mereka. Agar anak berkebutuhan khusus (ABK) memperoleh haknya mendapatkan layanan pendidikan secara baik, Pemerintah Indonesia telah memfasilitasi pendidikan khusus bagi mereka sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Hal tersebut tercantum dalam Pasal 32, Ayat (1) yang menyebutkan bahwa Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Selanjutnya, Pasal 5 Ayat (2) ditetapkan bahwa warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, intelektual, dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus.

Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi anak yang berkebutuhan khusus (ABK). Proses pendidikan ini memerlukan perencanaan secara individual dan prosedur pemantauan pengajarannya dilakukan secara sistematis. Bahan dan peralatannya disesuaikan dengan kebutuhan anak. Bentuk intervensinya dirancang untuk membantu anak yang berkebutuhan khusus mencapai kemajuan yang lebih tinggi dari sebelumnya dan berlangsung secara berkelanjutan. Karakteristik pendidikan khusus yang demikian memerlukan upaya dan sumber daya yang lebih spesifik dibandingkan dengan pendidikan biasa.

Pemenuhan layanan pendidikan khusus secara layak bagi ABK merupakan suatu keharusan. Namun, fakta menunjukkan bahwa Pemerintah Indonesia baru dapat melayani sebanyak 35% dari anak-anak berkebutuhan khusus dari total populasi 350.000 pada tahun 2014 (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, 2014). Artinya, masih ada 65% atau sekitar 227.000 anak berkebutuhan khusus yang belum terlayani. Dari segi pemenuhan layanan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, juga belum dapat dilakukan dengan baik. Sebagai contoh, anak yang bersekolah di sekolah luar biasa (SLB) Jawa Barat belum mendapatkan layanan pendidikan jasmani secara baik karena tidak sesuai latar belakang pendidikan guru, tidak fokusnya pembelajaran pada pencapaian peningkatan kebugaran, dan penggunaan metode pembelajaran yang cenderung membosankan yang berdampak pada kurangnya antusias anak terhadap pembelajaran (Sumiswan, tanpa tahun).

Dari segi pemenuhan guru, masih banyak guru SLB yang latar belakang pendidikannya belum sesuai dengan tugas dan fungsinya. Misalnya, di SLB-B YPAC Palembang hanya sebagian guru kelasnya yang sesuai, SLB C-D Untung Tuah Samarinda hanya 50% yang sesuai, dan SLB-A YPKCNI Makassar hanya memiliki dua guru yang berlatar pendidikan PLB dari sembilan guru yang ada (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013a). Wihandoko (2010) dalam tesisnya menemukan bahwa 1) pemahaman konsep guru mengenai pendidikan jasmani masih kurang; 2) guru tidak optimal dalam memfasilitasi kebutuhan anak berkebutuhan khusus; 3) penyusunan perencanaan

pembelajaran belum dimodifikasi; 4) pelaksanaan pembelajaran belum optimal; dan 5) tidak dilakukan evaluasi untuk penyaringan dan penentuan kebutuhan anak.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, termasuk belajar tentang cabang olahraga dan permainan ABK, penekanannya adalah agar anak berpartisipasi secara aktif dalam setiap permainan yang diajarkan guru. Hal ini dimaksudkan agar anak memperoleh manfaat dari permainan tersebut, sehingga terjadi peningkatan keterampilan dan kebugaran. Namun demikian, dalam upaya mendidik anak untuk berpartisipasi secara aktif sering terjadi masalah. Faktor penyebabnya antara lain oleh anak itu sendiri, keterbatasan sarana-prasarana dan peralatan, serta metode pembelajaran dan pengelolaan kelas kurang optimal. Penyebab dari anak itu sendiri antara lain karena sebagai anak berkebutuhan khusus, mereka memiliki masalah psikis yang lebih besar dibandingkan dengan anak yang normal untuk berani mencoba melakukan suatu keterampilan baru. Adapun penyebab dari sarana-prasarana dan peralatan serta metode pembelajaran dan pengelolaan kelas karena ketidaksesuaian faktor-faktor tersebut terhadap kondisi fisik dan psikis anak berkebutuhan khusus.

Dalam mempelajari suatu keterampilan pada sebuah permainan, anak akan mengalami keraguan dan canggung untuk mencoba pada tahap awalnya. Keraguan dan rasa canggung tersebut disebabkan oleh kurangnya keyakinan anak atas kemampuannya. Oleh karena itu, pemberian target berupa tingkat kesulitan atas suatu keterampilan perlu diberikan secara tepat sesuai dengan perkembangan aktual atau kemampuan awal anak, agar rasa tidak yakin dan ragu dapat dicegah. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui tingkat perkembangan aktual dan kemampuan awal anak, yaitu tahap perkembangan di mana anak memiliki kemampuan awal yang dapat dilakukan sendiri meskipun mereka belum mempelajarinya (Bennet, dkk., 2005). Kemampuan awal ini tidak hanya memunculkan keyakinan anak, melainkan juga

dapat dijadikan titik awal untuk mengetahui kebermaknaan pembelajaran yang diberikan, yaitu terjadinya peningkatan keterampilan.

Permasalahan dan tantangan utama dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani adaptif, khususnya dalam memberikan materi permainan yaitu bagaimana mengatur semua informasi sehingga guru yakin dapat memenuhi kebutuhan anak. Guru pendidikan jasmani adaptif harus mampu mengintegrasikan dan membuat beberapa jenis keputusan guna memenuhi kebutuhan anak berkebutuhan khusus dan harus mampu menjawab delapan pertanyaan kunci tentang pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu 1) Kompetensi apa yang harus dimiliki anak pada saat mereka meninggalkan program? 2) Berapa banyak materi yang dapat diajarkan dan dipelajari dalam waktu yang tersedia? 3) Kapan sebaiknya materi ditingkatkan? 4) Lingkungan seperti apa dan di mana yang tepat untuk menangani masing-masing kebutuhan anak? 5) Bagaimana guru mengetahui bahwa anak belajar pada tingkat yang sepadan dengan pencapaian tujuan program? 6) Bagaimana guru mengetahui bahwa rencana program dapat berjalan? 7) Bagaimana guru mengetahui bahwa instruksional yang diberikan sudah efektif? 8) bagaimana guru mengetahui kapan perubahan itu diperlukan? (Kelly, 2011).

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang dapat dijadikan titik awal dalam menanamkan minat untuk mencapai prestasi olahraga. Hal tersebut hanya berlaku bagi anak yang benar-benar berbakat dan berminat untuk menjadi atlet dalam olahraga prestasi. Anak-anak yang tidak berbakat cukup diberikan sentuhan kependidikan guna mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik melalui gerak yang terkandung dalam pendidikan jasmani. Demikian halnya dengan pendidikan jasmani adaptif, anak-anak berkebutuhan khusus juga tidak semuanya berbakat dan berminat untuk menjadi atlet dalam olahraga adaptif. Namun, mereka memerlukan pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui aktivitas jasmani. Anak yang tidak

berbakat memerlukan layanan dari guru pendidikan jasmani adaptif, khususnya dalam pembelajarannya.

Pengelolaan pembelajaran yang tepat dalam pendidikan jasmani adaptif sangat diperlukan agar dapat menimbulkan minat anak untuk mencoba setiap materi pelajaran yang diajarkan. Mau dan berani mencoba merupakan masalah yang sering dialami anak-anak berkebutuhan khusus ketika menghadapi penambahan tingkat kesulitan pada setiap materi atau permainan. Berdasarkan fakta, bahwa guru yang mengajar pendidikan jasmani adaptif belum semuanya berlatar belakang pendidikan yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan., Hal ini menyulitkan para guru untuk dapat melakukan pengelolaan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan ABK. Kondisi ini menuntut para guru pendidikan jasmani adaptif dengan cara membantu menyediakan model-model pembelajaran yang dapat dijadikan rujukan dalam melakukan pengelolaan pembelajaran.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan beberapa permasalahan di dalam pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak berkebutuhan khusus, antara lain 1) dari total populasi 350.000 ABK hanya 35% yang terlayani pendidikannya; 2) pemenuhan layanan pembelajaran pendidikan jasmani belum dilakukan secara baik; dan 3) banyaknya guru SLB yang latar belakang pendidikannya belum sesuai dengan tugas dan fungsinya. Berkaitan dengan pembelajaran, terdapat dua pokok permasalahan, yaitu: 1) dari luar diri anak berupa sarana-prasarana, peralatan, dan metode pembelajaran; dan 2) dari individu anak berupa masalah psikis, yaitu kurangnya keberanian dan keyakinan diri ABK mencoba suatu keterampilan baru. Untuk mengatasi dua permasalahan pokok terkait dengan pembelajaran di atas diperlukan pembelajaran permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak yaitu permainan adaptif dan model pembelajaran yang didasarkan pada apa yang telah dapat dilakukan anak yaitu perkembangan aktual anak.

Dari dua pokok permasalahan di atas, hal yang perlu dipecahkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani bagi ABK yaitu, apakah pembelajaran permainan adaptif dapat mengatasi permasalahan psikis ABK? Apakah model pembelajaran permainan adaptif berbasis perkembangan aktual dapat meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri ABK untuk mencoba suatu keterampilan baru?

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengkaji: 1) peran permainan adaptif dalam mengatasi permasalahan psikis ABK; dan 2) peran model pembelajaran permainan adaptif berbasis perkembangan aktual dalam meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri ABK untuk mencoba suatu keterampilan baru.

## **KAJIAN PUSTAKA DAN PEMBAHASAN**

### **Pemanfaatan Teori Belajar Dalam Pemecahan Masalah**

Dalam memecahkan masalah psikis ABK terkait dengan keberanian dan kepercayaan diri untuk mencoba suatu keterampilan dalam mempelajari suatu permainan pendidikan jasmani, terdapat dua teori yang dapat dimanfaatkan, yaitu teori kognisi sosial (*Social Cognitive Theory*) dari Bandura (1986) dan teori konstruktivisme (*Constructivism Theory*) dari Vygotsky (1978).

Teori kognisi sosial secara resmi diluncurkan oleh Albert Bandura pada tahun 1986 dalam bukunya yang berjudul *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Buku inilah yang dijadikan rujukan utama dalam memahami teori kognisi sosial dalam kajian ini. Teori kognisi sosial berakar pada pandangan manusia sebagai agensi di mana individu adalah agen proaktif yang terlibat dalam pengembangan dirinya dan dapat membuat sesuatu terjadi dengan tindakan mereka. Kunci pengertian dari agensi ini adalah kenyataan bahwa di antara faktor-faktor pribadi lainnya, individu memiliki keyakinan diri yang memungkinkan dirinya untuk berlatih mengukur penguasaan atas pikiran, perasaan, dan tindakan, bahwa apa yang dipikirkan, dipercaya, dan dirasakan memengaruhi bagaimana mereka berperilaku

(Bandura, 1986). Bandura memberikan pandangan tentang perilaku manusia bahwa keyakinan seseorang tentang dirinya merupakan unsur penting dalam pelaksanaan penguasaan diri dan agensi pribadi. Individu dipandang sebagai produk dan produsen dari lingkungan dan sistem sosial mereka sendiri. Karena kehidupan manusia tidak dalam kesendirian, Bandura memperluas konsepsi manusia sebagai agensi dengan menyertakan agensi kolektif; orang bekerja sama berdasarkan keinginan berbagi tentang kemampuannya dan aspirasi yang sama untuk kehidupan yang lebih baik. Perluasan konseptual ini menjadikan teori kognisi sosial berlaku untuk proses adaptasi manusia dan perubahan masyarakat yang berorientasi pada kolektivitas dan individualitas. Menurut Bandura, kemampuan yang paling nyata pada manusia adalah refleksi diri (Bandura, 1986). Karena itulah refleksi diri merupakan fitur yang menonjol dari teori kognisi sosial. Melalui refleksi diri, orang memahami pengalaman mereka, menjelajahi kognisi dan keyakinan diri (*self-beliefs*) mereka sendiri, terlibat dalam evaluasi diri, dan mengubah pemikiran dan perilaku mereka yang sesuai. Teori Kognisi Sosial menunjukkan bahwa jaringan dukungan sosial yang kuat meningkatkan efikasi diri seseorang dalam mengatasi hambatan untuk aktif secara fisik (Peterson, dkk. 2012). Sifat dari Teori Kognisi Sosial mengarah pada rasa percaya diri, yang didefinisikan secara singkat sebagai keyakinan seseorang mengenai kemampuannya (Bandura, 2012). Rasa percaya diri dapat dikembangkan dalam empat cara: 1) pengalaman penguasaan yang dapat menentukan ketahanan pada individu; 2) pemodelan sosial yang melihat orang lain yang mirip dengan dirinya berhasil; 3) persuasi sosial yang melibatkan persuasi orang lain untuk meyakinkan seseorang dapat bertahan; dan 4) proses pilihan yang menetapkan seseorang untuk melakukan sesuatu melalui pilihannya (Bandura, 2012).

Di dalam teori kognisi sosial terdapat konsep efikasi diri (*self-efficacy*) atau dapat pula dikatakan sebagai kepercayaan diri. Secara

konseptual, efikasi diri memengaruhi aktivitas jasmani melalui mediator strategi pengelolaan diri, dan strategi pengelolaan diri terdiri atas penetapan tujuan (*goal setting*), pemantauan diri (*self-monitoring*) dan penghargaan diri (*self reward*). Penilaian terhadap efikasi diri berhubungan dengan tindakan tetapi sejumlah faktor dapat memengaruhi kekuatan hubungan tersebut. Efikasi diri yang dirasakan oleh seseorang (*perceived self-efficacy*) berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan tambahan (*subskills*), serta membantu mereka untuk menciptakan perilaku yang baru (Bandura, 1986). Dari semua pengalaman yang memengaruhi fungsi manusia, dan berpatokan pada inti dari teori kognisi sosial, yakni efikasi diri (*self efficacy*), penilaian seseorang tentang kemampuan dirinya dapat mengatur dan melaksanakan suatu tindakan untuk mencapai jenis performansi yang telah disusunnya (Bandura, 1986).

Efikasi diri memberikan dasar untuk memotivasi manusia, kesejahteraan, dan prestasi pribadi. Hal ini dikarenakan tidak sedikit orang yang percaya bahwa tindakan mereka dapat menghasilkan apa yang mereka inginkan, mereka memerlukan sedikit insentif untuk bertindak atau bertahan dalam menghadapi kesulitan. Individu dengan efikasi diri yang rendah cenderung mempercayai sesuatu lebih sulit dari yang sebenarnya. Hal ini menciptakan ketegangan dan visi yang sempit tentang cara terbaik untuk meninggalkan masalahnya. Sebaliknya, orang yang memiliki rasa efikasi yang kuat perhatian dan upayanya dipacu oleh rintangan untuk berusaha lebih besar (Bandura, 1986). Penelitian menunjukkan bahwa orang yang menganggap dirinya bertindak sebagai orang yang lebih berhasil, berpikir, dan merasa berbeda dari orang-orang yang menganggap dirinya tidak berhasil, mereka dapat menghasilkan masa depannya sendiri, bukan hanya sekedar meramal (Bandura, 1986). Efikasi diri dalam proses belajar merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keyakinan diri merupakan

motivasi intrinsik yang membutuhkan dukungan sosial untuk penguatannya. Keinginan yang kuat untuk beraktivitas tidak akan mempunyai peran, bahkan dapat melemah apabila tidak disertai dengan dukungan sosial yang memadai. Anak berkebutuhan khusus, yang meyakini bahwa aktivitas permainannya berkaitan dengan apa yang diinginkannya dan dirinya, yakin dapat melakukannya, sehingga kemungkinan untuk melakukan aktivitas jasmani menjadi lebih besar. Oleh karena itu, dalam pembelajaran suatu permainan kepercayaan diri anak perlu dikembangkan melalui eksplorasi dan modifikasi lingkungan fisik dan sosial agar memberi dukungan terhadap upaya belajar anak.

Penilaian yang salah terhadap persepsi diri atau kinerja akan menciptakan hubungan yang meragukan. Bandura berpendapat bahwa mengukur kemampuan diri harus disesuaikan dengan domain dari fungsi psikologis yang sedang dieksplorasi (Bandura, 1986). Ketika seseorang menerapkan keterampilan dengan efikasi yang tinggi, usaha yang intensif dan berkelanjutan diperlukan untuk mewujudkan kinerja yang sulit, yang mana sulit untuk mencapainya jika seseorang dikuasai oleh keraguan. Keraguan diri dapat menciptakan dorongan untuk belajar, tetapi juga dapat menghalangi penggunaan keterampilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan kata lain, efikasi diri yang tinggi dapat menjadi pedang bermata dua karena individu dengan efikasi diri yang tinggi merasa sedikit perlu untuk mempersiapkan upaya yang banyak (Bandura, 1986). Masalah kinerja yang tidak jelas akan muncul ketika aspek performansi seseorang tidak diamati secara personal atau ketika tingkat prestasi dinilai secara sosial dengan kriteria yang tidak jelas sehingga seseorang harus bergantung pada orang lain untuk menemukan bagaimana seseorang melakukan (Bandura, 1986).

Dalam teori kognisi juga terdapat aspek pengalaman orang lain (*vicarious experience*). Jika seseorang mengamati orang lain melakukan suatu keterampilan, yang menurutnya memiliki

kompetensi yang sama dengannya, dan ternyata yang diamati mengalami kegagalan meskipun telah berupaya yang tinggi, maka penilaian pengamat terhadap kemampuannya sendiri menjadi rendah dan dapat melemahkan usaha mereka (Bandura, 1986).

Sukses dalam melakukan suatu kegiatan memberikan pengalaman positif dan insentif langsung kepada anak untuk berpartisipasi lebih lanjut dalam aktivitas (Martens, 2012). Namun sebaliknya, anak akan melindungi dirinya dan tidak cenderung untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan ketika ia telah memiliki pengalaman negatif. Bandura dalam Feltz dan Magyar (2006) mengusulkan agar seseorang memperoleh informasi tentang keyakinan dirinya untuk melakukan olahraga dan aktivitas fisik berasal dari prestasi kinerja mereka. Hasil penelitian Li, dkk. (2007) membuktikan adanya hubungan antara pengalaman sebelumnya dengan pencapaian prestasi dan persepsi akan sulitnya suatu tugas. Peserta yang merasakan tugasnya lebih sulit dikerjakan, cenderung memiliki tingkat yang lebih rendah dalam mempersepsi kemampuan dirinya, mengeskpresikan perhatian yang lebih rendah, dan memperoleh skor kinerja yang lebih rendah pada tes keterampilan. Persepsi yang negatif mengenai kesulitan melakukan tugas diprediksi oleh persepsi awal mengenai kemampuan dirinya. Selanjutnya, bagi mereka yang memiliki lebih banyak pengalaman dalam kegiatan memanipulasi suatu objek dan memperoleh peringkat yang lebih tinggi, kemungkinan besar akan meraih tingkat yang lebih tinggi dari persepsi awal mengenai kemampuan dirinya. Ketika mengajar tugas baru yang sulit, guru harus mengaitkannya dengan kegiatan lain yang serupa, memberikan peluang kepada para siswa untuk mempraktikkan, dan menciptakan lingkungan belajar yang berorientasi pada penguasaan. Menurut Martens (2012), ketika anak-anak diminta untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan yang sebelumnya mereka tidak memiliki keterampilan untuk melakukannya, mereka akan menemui kegagalan dan melihat

tugas sebagai hal yang sulit untuk dicoba dan direproduksi.

Dari penjelasan di atas dapat diformulasikan kerangka kerja teori kognisi sosial dalam memahami, memprediksi, dan mengubah perilaku manusia melalui identifikasi terhadap interaksi faktor-faktor pribadi, perilaku, dan lingkungan. Formulasi interaksinya yaitu: 1) interaksi antara orang dan perilaku melibatkan pengaruh pikiran seseorang dan tindakannya; 2) interaksi antara orang dan lingkungan melibatkan keyakinan dan kompetensi kognitif yang dikembangkan dan dimodifikasi oleh pengaruh sosial dan struktur lingkungan; 3) interaksi antara lingkungan dan perilaku melibatkan perilaku seseorang dalam menentukan aspek lingkungan, yang pada akhirnya perilaku tersebut diubah oleh lingkungan. Teori ini dapat digunakan dalam memahami dan memprediksi perilaku baik individu maupun kelompok, dan mengidentifikasi metode di mana perilaku dapat dimodifikasi atau diubah.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori kognisi sosial dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah psikis ABK sewaktu mengikuti pembelajaran permainan adaptif, khususnya keberanian dan kepercayaan diri untuk mencoba suatu keterampilan baru. Hal ini dikarenakan teori kognisi sosial mengarahkan pembelajaran yang melibatkan orang lain, lingkungan fisik dan sosial, serta konsep efikasi diri yang dapat dimunculkan karena adanya dukungan sosial. Praktik pembelajaran permainan adaptif dengan memanfaatkan teori kognisi sosial menuntut guru untuk melibatkan siswa atau pihak lain agar berperan sebagai model sukses dan persuasi sosial yang dapat memotivasi siswa melakukan suatu permainan.

Teori kedua untuk pemecahan masalah psikis yang dihadapi oleh ABK sewaktu mempelajari keterampilan baru dalam pendidikan jasmani menggunakan teori Vygotsky yang dinamakan teori konstruktivisme. Pembelajaran permainan adaptif dengan menerapkan teori konstruktivisme mengajak ABK untuk mengontruksi suatu praktik keterampilan dengan

memerhatikan lingkungan sosial. Oleh karena itu, teori ini juga sering disebut secara lengkap sebagai teori konstruktivisme sosial (*socio-constructivism*). Teori belajar Vygotsky merupakan salah satu teori belajar sosial dan sangat sesuai dengan model pembelajaran kooperatif karena dalam model pembelajaran kooperatif terjadi interaksi sosial antarsiswa, dan antara siswa dengan guru dalam usaha menemukan konsep-konsep dan pemecahan masalah. Selama proses interaksi ini terjadi pemagangan kognitif (*cognitive apprenticeship*), yaitu proses di mana seseorang yang sedang belajar tahap demi tahap memperoleh keahlian melalui interaksinya dengan pakar (Yohanes, 2010). Pendapat Yohanes ini memberikan makna bahwa model-model pembelajaran yang melibatkan pihak lain di dalam proses belajar mengajar dapat digolongkan sebagai model pembelajaran yang menganut teori belajar sosial.

Ada dua konsep penting dalam teori konstruktivisme, yaitu zona perkembangan terdekat atau *Zone of Proximal Development (ZPD)* dan perancah atau *scaffolding*. Vygotsky dalam bukunya yang berjudul "*Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes*" menjelaskan konsep ZPD bahwa potensi manusia secara teoretik tidak terbatas tetapi batas praktis potensi manusia tergantung pada kualitas interaksi sosial dan lingkungannya. Jadi secara teori, selama seseorang memiliki akses kepada rekannya yang lebih mampu, masalah-masalah yang dihadapinya dapat diselesaikan (Vygotsky, 1978). Zona perkembangan terdekat adalah pusat pandangan Vygotsky tentang bagaimana pembelajaran berlangsung. Dia menggambarkan zona ini sebagai jarak antara tingkat perkembangan aktual yang ditentukan oleh pemecahan masalah yang independen dan tingkat perkembangan potensial yang ditentukan melalui pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau bekerja sama dengan rekan-rekan yang lebih mampu (Vygotsky, 1978).

Kegiatan pembelajaran berdasarkan teori konstruktivisme selain menerapkan konsep *ZPD* juga menerapkan konsep perancah (*scaffolding*), yaitu suatu pendekatan untuk membantu pembelajaran dan pengembangan individu dalam *ZPD*. Pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman sebelumnya yang berasal dari pengetahuan individu secara umum, dapat menjadi landasan bagi perancah untuk pengembangan potensi. Pada tahap ini, siswa berinteraksi dengan orang dewasa dan atau rekan-rekannya untuk menyelesaikan tugas yang mungkin tidak dapat diselesaikan secara independen. Penggunaan bahasa dan pengalaman bersama adalah penting untuk berhasil melaksanakan perancah sebagai sarana belajar (Feden dan Vogel, 2006). Dalam pelaksanaan perancahan (*scaffolding*) langkah pertama adalah untuk membangun minat dan melibatkan anak. Setelah anak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, tugas yang diberikan harus disederhanakan dengan memecahnya menjadi sub-tugas yang lebih kecil. Selama tugas ini, guru perlu menjaga siswa agar tetap fokus, dan berkonsentrasi pada hal-hal yang paling penting dari tugas. Salah satu langkah yang paling integral dalam perancahan adalah menjaga siswa agar tidak frustrasi. Tugas akhir terkait dengan *scaffolding* adalah melibatkan guru sebagai model dalam penyelesaian tugas, yang dapat ditiru oleh anak dan akhirnya anak dapat menginternalisasikan ke dalam dirinya (Feden dan Vogel, 2006).

Teori konstruktivisme menghendaki agar dalam pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontruksi atau membangun pengetahuan di dalam dirinya sendiri. Bantuan atau intervensi yang diberikan tidak sampai menghilangkan kesempatan belajar anak untuk menguasai proses pemecahan masalah (Widodo, 2015). Pemberian bantuan yang berlebihan dapat menyebabkan terjadinya pembelajaran yang kurang bermakna. Pembelajaran menurut teori ini dikatakan telah terjadi ketika anak sudah dapat melakukan tugas-tugas pembelajaran yang berada dalam jangkauan kemampuannya menuju kemampuan

yang lebih tinggi atau berada dalam *zone of proximal development* (Yohanes, 2010).

Dari penjelasan tentang teori konstruktivisme tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan teori konstruktivisme di dalam pembelajaran permainan adaptif bagi ABK dapat menimbulkan keberanian bagi anak untuk mencoba melakukan suatu keterampilan. Teori tersebut menawarkan pembelajaran yang memanfaatkan perancah (*scaffolding*) di dalam zona perkembangan terdekat (*zone of proximal development*). Pemanfaatan perancah dalam zona perkembangan terdekat ini dapat membuat anak belajar suatu keterampilan yang berawal dari apa yang mereka mampu lakukan dan mendapat bantuan orang lain untuk meningkatkan kemampuannya. Anak juga akan mau mengulang keterampilan tersebut sebagai akibat dari pengalaman sukses yang dirasakannya dan tidak merasakan kebosanan karena pembelajaran yang diterimanya memberikan tantangan yang memadai untuk diselesaikan.

### **Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus**

Dalam pembelajaran, terjadi proses interaksi atau komunikasi dua arah antara guru dan anak di mana guru berperan sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik (Sagala, 2009). Interaksi keduanya bertujuan untuk mengembangkan potensi anak sebagai peserta didik, dan pengembangan yang baik dimulai dari apa yang dapat dilakukan oleh anak, bukan dari apa yang tidak dapat dilakukannya. Terkait dengan pengembangan potensi, Edy (2014) mengungkapkan penjelasan Stephen Covey, penulis buku *The Seven Habits of Highly Effective People*, mengatakan bahwa "jangan fokus pada apa-apa yang tidak bisa dijangkau, jangan fokus pada apa yang kamu pikirkan, tetapi fokuslah pada apa yang dapat dijangkau dan dilakukan". Terkait dengan cara pencapaian ini, Edy selalu yakin bahwa seandainya anak-anak Indonesia dikelola dengan benar dan baik pasti sukses, karena anak Indonesia memiliki potensi menjadi *world class* (kelas dunia). Kesalahannya ada



dalam pengelolaan, antara lain sistem pendidikan, sistem pembimbingan, sistem pencarian bakat, dan sistem motivasi (Edy, 2014).

Sa'id (2015) menulis ulang kata Ali bin Abi Thalib R.A. bahwa "nilai seseorang terletak pada apa yang menjadikannya mengalami proses pertumbuhan dan perbaikan". Ia memaparkan sebuah cerita yang telah mengubah keyakinan dan menjadikannya metode untuk mengembangkan kepribadian dan menjadi sukses. Dikisahkan adanya seekor kelinci yang bersekolah dengan membawa kelebihan dalam berlari dan meloncat, namun pihak sekolah tidak memerhatikan kelebihan tersebut dan memaksanya untuk belajar berenang. Sampai akhir tahun pelajaran, kelinci tidak mengalami kemajuan dalam berenang dan akhirnya memutuskan untuk keluar dari sekolah dengan kemampuan lari dan meloncat yang biasa-biasa saja dan tidak mendapatkan hasil sedikitpun dalam belajar berenang. Burung yang bertemu kelinci sekeluarnya dari sekolah mengatakan "saya tidak pernah melihat kamu tidak masuk sekolah, seandainya selama setahun di sekolah kamu belajar berlari dan meloncat dua jam sehari, tentu kamu akan menjadi kelinci tercepat dan pelompat terjauh saat ini". Makna dari kisah ini yaitu bahwa dalam pengembangan kemampuan anak, tidak dimulai dari apa yang tidak bisa dilakukan dan bukan dari apa yang tidak ada potensi dalam dirinya, melainkan harus dari apa yang bisa dilakukan dan dari potensi yang ada dalam dirinya.

Pengalaman Bill Rose dalam melaksanakan tugas pembelajarannya perlu dijadikan bahan pertimbangan di dalam pembelajaran bagi ABK. Bill Rose sebagai seorang guru mengetahui bahwa siswanya memiliki rasa takut gagal, dan untuk itu dia memulai pembelajarannya dengan "membantu mempercepat sukses". Bill Rose lebih lanjut mengatakan bahwa "sekali mereka meraih sukses" mereka akan mau mempelajari materi berikutnya (dalam Lickona, 2013). Dari pernyataan Bill Rose yang ditulis oleh Lickona tersebut terkandung makna bahwa perumusan

kompetensi yang harus dicapai anak merupakan langkah awal dalam pembelajaran, dan merupakan komponen yang pada umumnya ditempuh dalam setiap model pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman Bill Rose di atas, mengidentifikasi kemampuan awal anak harus menjadi langkah pertama dalam mendesain pembelajaran permainan adaptif bagi ABK sebab hasil identifikasi kemampuan awal dapat dijadikan dasar dan sangat membantu guru dalam menetapkan tujuan yang hendak dicapai pada tahap berikutnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Keller (2010) bahwa pemahaman yang baik tentang karakteristik anak sangat membantu guru dalam memfasilitasi anak mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, sesuai dengan pendapat Pribadi (2011) bahwa analisis terhadap karakteristik anak meliputi beberapa aspek penting, yaitu: 1) karakteristik umum, 2) kompetensi spesifik yang telah dimiliki anak sebelumnya, 3) gaya belajar atau *learning style* anak, dan 4) motivasi. Pada intinya, pembelajaran materi permainan harus mampu mengetahui sejauh mana anak mencapai kemampuannya dan kemudian harus memikirkan bahkan mempromosikan pembelajaran dan perkembangan anak (Bennet, dkk., 2005).

Pembelajaran bagi ABK dapat dilakukan melalui dua strategi, yaitu akomodasi dan modifikasi. Akomodasi merupakan penyesuaian secara wajar untuk mengajar praktik sehingga anak belajar materi yang sama, tetapi dalam format yang dapat diakses oleh anak. Akomodasi dapat diklasifikasikan berdasarkan apa yang hendak diubah; apakah presentasi, respon, pengaturan, atau penjadwalan (David, 2007). Akomodasi menurut *Alabama State Department of Education* (2014) merupakan perubahan yang ditawarkan kepada siswa penyandang cacat untuk mengurangi dampak kecacatan dalam lingkungan pembelajaran. Akomodasi berhubungan dengan mengakses layanan, mengurangi keterbatasan, dan menghilangkan hambatan sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang sama seperti teman-temannya. Akomodasi memungkinkan siswa untuk

menyelesaikan tugas yang sama seperti halnya siswa lainnya, tetapi mengizinkan perubahan tentang waktu, format, pengaturan, penjadwalan, respon, atau presentasi. Selain akomodasi, modifikasi juga bisa dilakukan, yaitu perubahan yang dibuat untuk isi latihan. Ketika isi latihan dimodifikasi, siswa tidak harus mengejar standar konten yang diperlukan. Program individu untuk siswa harus dibuat dengan memodifikasi konten, gradasi, dan bentuk lain dari penilaian. Kegiatan ini benar-benar berubah untuk memenuhi kebutuhan unik dari siswa yang berkebutuhan khusus, dan menyesuaikan untuk tugas atau tes yang diharapkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dalam pendidikan jasmani bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya dalam mempelajari suatu keterampilan permainan harus mampu mengembangkan potensi anak yang dimulai dari apa yang dapat dilakukan oleh anak agar rasa mencapai sukses dapat segera muncul. Untuk itu, diperlukan akomodasi dan modifikasi di dalam pembelajarannya dengan cara menyesuaikan dan/atau mengubah materi ajar agar anak dapat mencapai tujuan pembelajaran.

### **Permainan dan Pendidikan Jasmani Adaptif**

Permainan merupakan salah satu materi ajar dalam pendidikan jasmani. Apapun jenis permainan yang diajarkan kepada anak berkebutuhan khusus diperlukan adaptasi atau penyesuaian, yang disebut permainan adaptif, yaitu permainan yang telah disesuaikan atau dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan dapat dilakukan oleh anak berkebutuhan khusus.

Pendidikan jasmani sebagai cikal bakal pendidikan jasmani adaptif merupakan bagian integral dari seluruh proses pendidikan yang bertujuan untuk perkembangan fisik, mental, emosi, dan sosial melalui aktivitas jasmani terpilih untuk mencapai hasilnya (Bucher dalam Dwiyo, 2010). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem

Keolahragaan Nasional (UU-SKN), Pasal 1 ayat 11 dinyatakan bahwa olahraga pendidikan atau pendidikan jasmani merupakan pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) 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 pengetahuan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dirancang secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang membekali siswa dengan pengetahuan tentang gerak jasmani dalam berolahraga serta faktor kesehatan yang dapat memengaruhinya, keterampilan dalam melakukan gerak jasmani dalam berolahraga dan menjaga kesehatannya, serta sikap perilaku yang dituntut dalam berolahraga dan menjaga kesehatan sebagai suatu kesatuan yang utuh sehingga terbentuk peserta didik yang sadar kebugaran, sadar olahraga, dan sadar kesehatan (Kemendikbud, 2013b).

Pendidikan jasmani adaptif pada dasarnya sama dengan pendidikan jasmani biasa, yaitu sebagai salah satu aspek dari seluruh proses pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu sistem penyampaian layanan yang bersifat menyeluruh dan dirancang untuk mengetahui, menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor (Winarko, 2010). Penjelasan yang lebih luas disampaikan oleh Auxter dkk. (2010), bahwa pendidikan jasmani adaptif adalah seni dan ilmu dalam mengembangkan, melaksanakan, dan memantau program

pembelajaran pendidikan jasmani yang dirancang secara cermat bagi anak penyandang cacat berdasarkan penilaian yang komprehensif, untuk memberikan keterampilan yang diperlukan oleh anak sepanjang hayat agar mendapatkan pengalaman dalam menikmati waktu luang, rekreasi, dan olahraga untuk meningkatkan kebugaran dan kesehatan.

Dari beberapa pengertian dan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adaptif adalah pendidikan jasmani yang telah disesuaikan atau diadaptasi agar sesuai dengan kebutuhan ABK atau penyandang cacat, sehingga ABK memperoleh pembelajaran yang tepat guna mengembangkan keterampilan, kebugaran, dan kesehatan. Berkaitan dengan pengembangan pembelajaran permainan adaptif dalam tulisan ini, maka rancangan pembelajarannya harus disesuaikan terhadap kondisi psikologis dan fisik anak penyandang cacat.

### **Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)**

Menurut Mangunsong (2009), ABK adalah anak yang menyimpang dari rata-rata anak normal dalam hal ciri-ciri mental, kemampuan sensorik, fisik dan neuromuskular, perilaku sosial dan emosional, kemampuan berkomunikasi, maupun kombinasi dua atau lebih dari hal-hal di atas sejauh ia memerlukan modifikasi dalam tugas-tugas sekolah, metode belajar atau pelayanan terkait lainnya, yang ditujukan untuk pengembangan potensi atau kapasitasnya secara maksimal.

ABK dapat dikelompokkan dalam dua kelompok besar menurut masalah yang dihadapinya, yaitu masalah sensorimotor dan belajar atau tingkah laku. Masalah sensorimotor terlihat dari kemampuan melihat, mendengar, dan bergerak, serta lebih mudah diidentifikasi dan tidak harus memiliki masalah kemampuan intelek; sebagian anak-anak ini dapat belajar dan bersekolah secara baik. Kelainan sensorimotor dapat berupa: 1) tunarungu (*hearing disorders*); 2) tunanetra (*visual impairment*); dan 3) tunadaksa (*physical disability*). Dalam pengembangan kemam-

puannya, setiap jenis kelainan perlu melibatkan dan kerja sama berbagai keahlian dan guru khusus yang memiliki keterampilan dan keahlian khusus sesuai kebutuhan. Kelompok ABK yang mengalami problem dalam belajar atau tingkah laku meliputi: 1) tunagrahita (*intellectual disability*); 2) kesulitan belajar khusus (*learning disability*); 3) tunalaras (*behavior disorders*); 4) anak berbakat (*gifted dan talented*); dan 5) tunaganda (*multy handicap*). Pembelajaran permainan adaptif yang dimaksudkan di dalam kajian ini lebih diarahkan kepada anak berkebutuhan khusus yang mengalami masalah sensorimotor, yaitu anak yang mengalami kelainan pendengaran atau tunarungu (*hearing disorders*), kelainan penglihatan atau tunanetra (*visual impairment*), dan kelainan fisik atau tunadaksa (*physical disability*).

Setiap jenis gangguan atau masalah yang dihadapi ABK memerlukan pelayanan yang berbeda. Demikian juga dalam pendidikan jasmani adaptif, setiap jenis kelainan memerlukan bentuk layanan pendidikan jasmani tersendiri. Oleh karena itu, idealnya program pendidikan jasmani adaptif merupakan program layanan yang bersifat individual.

### **Perkembangan Aktual**

Kemampuan anak dalam melakukan tugas-tugas gerak mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, setiap kali beralih pada tugas gerak yang baru, anak akan mempelajarinya. Dalam mempelajari tugas gerak tersebut, di dalam diri anak terdapat perkembangan aktual, yaitu tugas gerak yang sudah dapat dilakukan sendiri oleh anak secara alami. Tugas pendidikan jasmani adalah mengantarkan anak agar dapat melakukan tugas-tugas gerak sesuai perkembangannya, yang dimulai dari perkembangan aktual sehingga anak memiliki perkembangan gerak yang normal.

Perkembangan aktual merupakan konsep perkembangan anak yang dijadikan dasar dalam pengembangan kemampuan anak menurut teori konstruktivisme. Perkembangan aktual dijadikan titik tumpu untuk mengembangkan kemampuan

anak dengan menggali perkembangan potensial, yaitu perkembangan yang dapat diraih dengan pembelajaran atau pelatihan dengan memanfaatkan bantuan orang lain. Perkembangan aktual ini berada dalam zona perkembangan terdekat yang akan dikembangkan menuju perkembangan potensial (Vygotsky, 1978).

### **Modifikasi Permainan Adaptif**

*APENS (Adapted Physical Education National Standards)* telah menetapkan 15 standar dalam pendidikan jasmani adaptif. Salah satunya adalah standar desain dan perencanaan pembelajaran sebagai standar kesembilan. Di dalam *APENS* tersebut dijelaskan bahwa desain dan perencanaan pembelajaran harus dikembangkan oleh guru pendidikan jasmani adaptif sebelum dirinya mendapatkan wewenang untuk memberikan layanan pembelajaran secara legal. Desain tersebut setidaknya berisi tujuan pendidikan dan kebutuhan-kebutuhan khusus yang diperlukan anak dan beberapa prinsip tentang perkembangan anak, perilaku motorik, ilmu tentang latihan, teori dan pengembangan kurikulum yang harus diterapkan dalam standar guna menghasilkan desain dan rencana program pendidikan jasmani yang baik (*APENS*, 2008). Pemenuhan terhadap standar ke sembilan ini belum dapat dipenuhi oleh Indonesia sebab masih banyak guru-guru yang mengajar pendidikan jasmani pada pendidikan khusus belum memiliki latar belakang pendidikan jasmani, apalagi pendidikan jasmani adaptif.

Selain standar dalam pendidikan jasmani adaptif, terdapat faktor-faktor yang perlu dimodifikasi dalam upaya meningkatkan kemampuan anak. Tarigan (2008) berpendapat bahwa faktor-faktor yang perlu dimodifikasi agar kemampuan anak meningkat meliputi: 1) penggunaan bahasa; 2) membuat konsep yang konkret; 3) membuat urutan tugas; 4) ketersediaan waktu belajar; dan 5) pendekatan multisensori. Tarigan juga menjelaskan adanya beberapa faktor yang perlu mendapat pertimbangan dalam menentukan jenis dan materi pembelajaran, yaitu rekomendasi dan

diagnosis dokter, serta kelemahan anak berdasarkan hasil tes dan kepeminatan anak.

Dari dua penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran permainan adaptif bagi ABK tidak dapat dipisahkan dengan upaya modifikasi atas suatu permainan sebagai materi pembelajaran. Modifikasi yang dilakukan bisa terhadap sarana-prasarananya maupun aktivitas pembelajarannya. Modifikasi terhadap sarana dan prasarana dapat dilakukan dari aspek bentuk, bahan, ukuran, maupun sifatnya, dimulai dari yang paling sederhana sampai dengan yang paling kompleks hingga yang memerlukan sentuhan teknologi modern. Modifikasi terhadap aktivitas pembelajaran akan menghasilkan strategi, metode, dan model-model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Beberapa hasil penelitian dan pengembangan yang relevan dengan kajian ini antara lain sebagai berikut.

Pertama, Bullock (2014) dalam disertasinya telah menguji teori belajar observasional di kelas pendidikan jasmani. Hasil pengujiannya menyatakan bahwa terjadi hubungan langsung antara efikasi diri (*self-efficacy*) dan aktivitas fisik. Para siswa yang merasa yakin tentang diri dan kemampuannya untuk aktif, mereka cenderung menjadi lebih aktif. Temuan tersebut sesuai dengan gagasan Feltz, & Magyar, (2006) bahwa pusat untuk navigasi pengalaman positif dan negatif dalam aktivitas fisik adalah efikasi diri. Bullock juga menemukan bahwa belajar observasional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efikasi diri untuk kegiatan fisik. Hal ini juga sesuai dengan Bandura (2012) yang menekankan bahwa anak-anak belajar efikasi diri dengan mengamati teman sebaya dan guru model di kelas. Dari hasil kajian dan kesesuaian hasil terhadap temuan lainnya, Bullock menyimpulkan pentingnya seorang guru pendidikan jasmani memanfaatkan teori Bandura untuk mengembangkan efikasi diri dalam aktivitas fisik.

Kedua, Amparo, dkk. (2010) dalam studinya telah menganalisis penerapan model "*Personal*

and Social Responsibility” terhadap siswa sekolah dasar, yang bertujuan untuk mengevaluasi relevansinya sebagai metode pembelajaran pertanggungjawaban dan mengukur *self-efficacy* siswa. Hasil studinya menunjukkan bahwa penerapan model tersebut dapat menjadi alat pengajaran yang efektif yang dapat membantu guru dalam mengelola kelas dan meningkatkan perilaku bertanggung jawab bagi siswa. Peningkatan yang signifikan terjadi dalam hal mengatur diri dan kepercayaan diri.

Ketiga, hasil pengembangan model LaCortiglia (2009) yang disebut *FAIER Model*. Model ini merupakan sebuah sistem untuk mengatur informasi dalam merancang aktivitas jasmani yang terdiri dari lima tahap, yaitu landasan/dasar, kesadaran, pelaksanaan, evaluasi, dan perbaikan (*Foundation, Awareness, Implementation, Evaluation, and Review*). Teori di balik model ini adalah *self-efficacy* atau meningkatkan rasa percaya diri melalui kesuksesan dalam menyelesaikan tugas; aktivitas jasmaninya dirancang secara sederhana agar tujuan yang ditetapkan memiliki kemungkinan untuk dicapai oleh anak, sehingga muncul tuntutan yang lebih tinggi dalam diri anak pada tahap berikutnya. Model ini didasarkan atas prinsip bahwa yang terpenting adalah anak ingin datang kembali untuk melakukan aktivitas; sekali anak memperoleh suatu keyakinan dalam kegiatan, mereka akan berharap untuk kembali. Namun sebaliknya, ketika anak gagal melakukan percobaan karena sulitnya tugas gerak yang harus dilakukannya, maka anak akan frustrasi dan tidak ada keinginan untuk datang kembali.

Keempat, hasil pengembangan *ABC Model (Achievement-Based Curriculum Model)* oleh Kelly (2011). Model ini meliputi lima komponen, yaitu 1) perencanaan program yang mencakup pembuatan keputusan mengenai banyaknya materi yang dapat dimasukkan dalam program dan kapan materi tersebut harus dikuasai oleh anak; 2) penilaian yang meliputi proses observasi sistematis terhadap anak untuk menentukan kebutuhan belajar dan kemajuan

anak; 3) implementasi perencanaan, yakni mendesain instruksional pengalaman belajar berdasarkan hasil penilaian kebutuhan anak; 4) pengajaran yang berfokus pada pengelolaan lingkungan belajar sehingga anak mencapai materi yang telah ditargetkan; dan 5) evaluasi anak dan program. Jumlah materi yang diajarkan dalam *ABC Model* didasarkan pada jumlah waktu yang tersedia; anak yang memiliki fungsi intelektual di bawah rata-rata dan tertunda perkembangannya karena cacat dapat memilih pendidikan jasmani dengan lebih banyak waktu untuk menebus keterlambatan ketika ia memulai program atau mengurangi jumlah materi, sehingga sepadan dengan perkembangan dan kemampuan belajarnya. Guru harus memulai dengan menilai dan mengidentifikasi bagian keterampilan yang sudah bisa dilakukan maupun yang masih perlu diajarkan, dan menyiapkan pembelajaran dengan memecah materi, mendefinisikan kriteria keberhasilan, dan menuliskannya ke dalam lembar penilaian. Fokus pembelajaran dalam model ini yaitu mengelola instruksi agar anak memiliki waktu pengerjaan tugas yang tepat.

Kelima, hasil penelitian Sun, dkk. (2012) membuktikan bahwa kurikulum pendidikan jasmani konstruktivisme mampu mengarahkan siswa sekolah dasar untuk mengontruksi pengetahuannya secara efektif. Faktor yang berkontribusi meliputi koherensi kurikuler dan penekanan pada pemberian bantuan kepada siswa untuk menginternalisasikan pengetahuan dan keterampilannya dalam kurikulum dan menciptakan komunitas belajar yang benar-benar berorientasi pada belajar, di mana *zone of proximal development atau ZPD* dapat bermakna bagi siswa untuk memperkaya pengalaman belajar.

Keenam, hasil penelitian Kolovelonis, dkk. (2012) membuktikan bahwa siswa yang menerima umpan balik sosial, mengamati demonstrasi pertandingan secara berulang, dan kemudian menetapkan target dan mencatat sendiri performansi yang hendak dicapai, kemampuannya dalam mendribel bola menjadi

lebih baik dibandingkan dengan siswa yang langsung belajar mendribel melalui pertandingan langsung.

Ketujuh, hasil kajian Kolovelonis dan Goudas (2013) dalam tinjauannya terhadap hasil penelitian Zimmerman's yang berjudul *social cognitive models to examine self-regulated learning in physical education* menemukan bahwa hasil penelitiannya mendukung efektivitas model latihan empat tingkat perkembangan *self-regulation*. Menurut model ini, siswa belajar keterampilan motorik dan olahraga secara efektif ketika mereka melakukan pengamatan secara seksama dan berurutan, bertanding, penguasaan diri, dan pembelajaran mandiri.

## **METODE**

Pengembangan pembelajaran permainan adaptif dalam artikel ini dilakukan dengan metode kajian pustaka. Pustaka utama yang dijadikan acuan yaitu teori belajar kognisi sosial dan konstruktivisme, dan didukung oleh temuan-temuan hasil penelitian dan pengembangan sebelumnya. Berdasarkan hasil kajian tersebut, dilakukan analisis untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu adanya peran permainan adaptif dalam mengatasi permasalahan psikis ABK; dan peran model pembelajaran permainan adaptif berbasis perkembangan aktual dalam meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri ABK untuk mencoba suatu keterampilan baru.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Peran Permainan Adaptif dalam Mengatasi Permasalahan Psikis ABK**

Terdapat persamaan antara teori kognisi sosial dan konstruktivisme dalam implementasi pembelajaran permainan adaptif. Persamaan pertama adalah perlunya pelibatan orang lain dalam proses belajar. Teori kognisi sosial memerlukan siswa atau pihak lain agar berperan sebagai model sukses dan persuasi sosial yang dapat memotivasi siswa melakukan suatu permainan dan mencapai keberhasilan. Demikian pula, teori konstruktivisme memerlukan orang

lain yang lebih kompeten sebagai perancah (*scaffolding*) yang membantu siswa dalam mempelajari suatu keterampilan baru. Pelibatan orang lain ini didukung oleh hasil penelitian Sun, dkk. (2012) bahwa kurikulum pendidikan jasmani konstruktivisme mampu mengarahkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya secara efektif karena terdapat faktor koherensi kurikuler dan pemberian bantuan kepada anak yang berkontribusi di dalamnya. Hasil penelitian Kolovelonis, dkk. (2012) juga mendukung perlunya pelibatan orang lain. Anak yang mengamati pertandingan orang lain secara berulang akan mendapatkan umpan balik sehingga dia menjadi lebih terampil dibandingkan dengan anak yang belajar keterampilan melalui pertandingan secara langsung. Kolovelonis dan Goudas (2013) yang melakukan tinjauan terhadap kajian Zimmerman's juga mendukung hal tersebut; siswa dapat belajar keterampilan motorik dan olahraga secara efektif ketika mereka melakukan pengamatan secara seksama yang berarti melibatkan siswa atau orang lain sebagai objek atau model sukses.

Persamaan kedua antara teori kognisi sosial dan konstruktivisme dalam implementasi pembelajaran permainan adaptif adalah dijadikannya kepercayaan diri (*self efficacy*) sebagai titik tumpu utama bagi keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu keterampilan baru. Kepercayaan diri sebagai aspek penting bagi keberhasilan anak, mendapat dukungan dari Bandura (1986), Bullock (2014), LaCortiglia (2009), Feltz dan Magyar (2006), dan Amparo, dkk. (2010). Hal ini mempunyai makna bahwa para guru dituntut untuk memunculkan kepercayaan diri anak pada awal pembelajaran permainan adaptif. Pemunculan kepercayaan diri dilakukan dengan cara memunculkan keberhasilan atau pengalaman positif pada awal pembelajaran sebab pengalaman positif dapat mendukung anak untuk terus melakukan aktivitas pada tahap berikutnya (Feltz dan Magyar, 2006; Bandura dalam Feltz dan Magyar, 2006; Li, dkk., 2007; LaCortiglia, 2009; dan Martens, 2012). Teori konstruktivisme mengan-

jurkan agar keberhasilan atau pengalaman sukses dapat segera muncul, pembelajaran harus dimulai dari perkembangan aktual anak. Menurut ahli lainnya, hal tersebut diistilahkan dengan mengajar dari apa yang telah dapat dilakukan oleh siswa bukan dari yang belum dapat dilakukan (Lickona, 2013; Edy, 2014; dan Sa'id, 2015).

Dari kajian pustaka di atas diperoleh prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran permainan adaptif. Prinsip-prinsip tersebut antara lain: 1) kesesuaian materi pembelajaran, yaitu target-target pembelajaran dicapai dengan mengembangkan pembelajaran melalui proses akomodasi dan modifikasi atau penyesuaian lainnya agar materi pembelajaran sesuai dengan jenis kecacatan maupun kemampuan gerak anak; 2) mempercepat kesuksesan, yaitu pembelajaran yang dapat segera memunculkan keberhasilan pada diri anak, dan oleh karena itu pengembangan kemampuan harus dimulai dari apa yang dapat dilakukan oleh anak; 3) berani mencoba dan mau mengulang, yaitu mengutamakan munculnya keberanian anak untuk mencoba dan mengulang praktik permainan yang diajarkan; 4) rasa nyaman, yaitu bahwa pembelajaran yang diberikan memberikan rasa nyaman dan anak menikmati atas permainan yang sedang dipelajarinya; 5) pembelajaran bermakna, yaitu pembelajaran yang dilakukan mampu mengantarkan anak dari satu titik kemampuan ke titik kemampuan berikutnya, atau memasuki zona perkembangan terdekat (*zone of proximal development atau ZPD*) yaitu dari perkembangan aktual menuju ke perkembangan potensial.

Kembali kepada masalah kajian yang pertama, "apakah permainan adaptif dapat mengatasi permasalahan psikis ABK, terutama berkaitan dengan kurangnya keberanian dan keyakinan diri ABK untuk mencoba suatu keterampilan baru?" Jawabnya, bisa. Syaratnya permainan tersebut harus dimodifikasi mengikuti ketentuan-ketentuan atau sesuai dengan teori dan hasil-hasil kajian di atas. Prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran permainan adaptif

yang ditemukan dari hasil kajian pustaka di atas sudah cukup untuk memberikan panduan dalam pengembangan pembelajaran permainan adaptif. Pembelajaran permainan yang dikembangkan mengikuti prinsip-prinsip tersebut dapat menghasilkan pembelajaran permainan adaptif yang dapat mengatasi masalah psikis ABK, terutama kurangnya keberanian dan keyakinan diri ABK untuk mencoba suatu permainan. Namun demikian, dalam praktik akan mengalami kendala yang disebabkan oleh kurangnya kompetensi guru pendidikan jasmani adaptif. Fakta di lapangan sebagaimana ditemukan oleh Wihandoko (2010) menunjukkan bahwa pemahaman guru mengenai konsep pendidikan jasmani masih kurang sehingga guru belum optimal dalam memfasilitasi anak berkebutuhan khusus, memodifikasi permainan, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi. Hasil survei yang dilakukan Gunawan (2014) memperkuat hal ini, yaitu guru penjas adaptif yang latar belakang pendidikannya bukan pendidikan jasmani adaptif, kinerja dalam proses belajar mengajarnya lebih rendah dibandingkan dengan yang berlatar belakang pendidikan jasmani adaptif. Padahal, di Indonesia masih banyak sekolah luar biasa (SLB) yang tidak memiliki guru penjas adaptif.

Peningkatan keyakinan atau efikasi diri bagi ABK melalui pembelajaran permainan adaptif harus diupayakan secara khusus sebab peningkatan efikasi diri pada anak normal juga memerlukan upaya khusus. Penelitian Hartz dan Petosa (2008) membuktikan pernyataan ini. Dalam penelitiannya, Hartz dan Petosa menerapkan program *Planning to Be Active (PBA)* yang di dalamnya terdapat latihan dengan intensitas sedang. Instruksional yang telah dibuat adalah mengenai target pengajaran, rencana strategis, dan pemantauan diri yang dibuat untuk pengembangan variabel regulasi diri (*self-regulation*). Instruksi tentang bagaimana anak menetapkan, mengevaluasi, dan mengembangkan lingkungan sosialnya guna mendukung keberhasilan aktivitas fisiknya dibuat untuk pengembangan variabel situasi sosial

(*social situation*). Hasilnya, kemampuan *self-regulation* dan situasi sosial anak meningkat. Namun variabel efikasi diri (*self-efficacy*) dan harapan terhadap hasil tidak berubah secara signifikan. Tidak meningkatnya efikasi diri dan harapan terhadap hasil tersebut dikarenakan tidak dibuat instruksional secara khusus untuk mencapai keduanya. Berdasarkan hasil penelitian ini Hertz dan Petosa menyarankan agar meninjau dan merevisi untuk menentukan cara terbaik dalam memperkuat pengalaman belajar yang menargetkan *self-efficacy* dan harapan terhadap hasil.

### **Peran Model Pembelajaran Permainan Adaptif Berbasis Perkembangan Aktual dalam Meningkatkan Keberanian dan Kepercayaan Diri ABK untuk Mencoba Suatu Keterampilan Baru**

Model permainan adaptif berbasis perkembangan aktual merupakan model pembelajaran yang penyajian materinya dimulai dari keterampilan yang sudah dapat dilakukan sendiri oleh ABK tanpa bantuan orang lain dan ABK akan belajar meningkatkan keterampilannya melalui bantuan orang lain yang disebut dengan perkembangan potensial. Model permainan adaptif merupakan model pembelajaran bagi ABK yang telah disesuaikan dari aspek sarana dan prasarana dan aktivitas pembelajarannya (APENS, 2008; Tarigan 2008). Penyesuaian dapat dilakukan melalui akomodasi dan modifikasi; penyesuaian dari aspek sarana dan prasarana dapat dilakukan dari yang paling sederhana sampai yang kompleks, sedangkan penyesuaian dalam aspek aktivitas pembelajaran memerlukan penyusunan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan ABK.

Dua model pembelajaran pendidikan jasmani adaptif yang disajikan di dalam kajian pustaka, yakni *FAIER Model* oleh LaCortiglia (2009) dan *ABC Model* oleh Kelly (2011) merupakan model yang sesuai dengan ketentuan dalam teori kognisi sosial dan konstruktivisme. Alasan pertama adalah *FAIER Model* menekankan pentingnya *self efficacy* atau peningkatan rasa

percaya diri melalui kesuksesan dalam menyelesaikan tugas, dan aktivitas permainannya dirancang sederhana agar tujuan yang ditetapkan memiliki kemungkinan dicapai oleh ABK menuju capaian yang lebih tinggi. Martens (2012) berpendapat bahwa sukses dalam melakukan suatu kegiatan memberikan pengalaman positif dan insentif langsung kepada anak untuk berpartisipasi lebih lanjut dalam aktivitas. Marten juga mengatakan bahwa ketika anak-anak diminta untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan yang sebelumnya mereka tidak memiliki keterampilan untuk melakukannya, mereka akan menemui kegagalan dan melihat tugas tersebut sebagai hal yang sulit untuk dicoba dan direproduksi. Namun sebaliknya, anak akan melindungi dirinya dan tidak cenderung untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan ketika ia telah memiliki pengalaman negatif. Alasan kedua, *ABC Model* memberikan alternatif pilihan kepada ABK berkaitan dengan jumlah materi pelajaran dan durasi pengerjaannya. ABK dapat memilih program dengan waktu yang lebih lama guna menebus keterlambatannya dalam memulai program atau mengurangi jumlah materi sehingga sesuai dengan perkembangan dan kemampuan belajarnya. Penyesuaian yang demikian menandakan bahwa *ABC Model* sesuai dengan teori konstruktivisme, terutama berkaitan dengan konsep zona perkembangan terdekat (*zone of proximal development/ZPD*). Dari dua alasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua model tersebut telah menerapkan atau berbasis pada perkembangan aktual ABK dan dapat meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri ABK untuk mencoba keterampilan yang baru.

Model pembelajaran permainan adaptif berbasis perkembangan aktual seperti *FAIER Model* dan *ABC Model* secara konsep dan teori telah mampu meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri ABK untuk mencoba keterampilan yang baru. Namun demikian, dalam implementasinya masih memerlukan panduan atau langkah-langkah yang lebih operasional agar pembelajaran yang dilakukan dapat



memunculkan keberanian dan kepercayaan diri ABK. Terdapat beberapa langkah yang harus ditempuh dalam pengembangan pembelajaran permainan adaptif berbasis perkembangan aktual, mulai dari menilai kemampuan ABK sebagai langkah pertama, dilanjutkan membuat rencana pembelajaran secara lengkap dan terperinci mulai dari tujuan yang hendak dicapai, bentuk permainan yang hendak dikembangkan, cara pelaksanaan dan implementasi, dan sampai dengan teknik evaluasi yang digunakan.

Satu kritik yang perlu diberikan terhadap *ABC Model* adalah menempatkan perencanaan program pada urutan pertama. Perencanaan program dalam *ABC Model* bertujuan untuk membuat keputusan tentang banyaknya materi yang dapat dimasukkan ke dalam program dan penentuan waktu kapan materi tersebut harus dikuasai oleh ABK. Hal ini akan sulit dilaksanakan, sebab perencanaan program dalam permainan adaptif sangat tergantung dari kemampuan dan perkembangan keterampilan ABK. Oleh karena itu, agar kemampuan dan perkembangan ABK dapat dijadikan dasar dalam perencanaan program, urutan pertama dalam pengembangan model pembelajaran permainan adaptif adalah melakukan *assesment* atau penilaian awal terhadap kemampuan ABK. Hal ini sesuai dengan prosedur yang diterapkan oleh *Alabama State Department of Education (2014)* dimana guru pendidikan jasmani harus menilai anak sebelum menulis setiap tujuan atau sasaran. Penilaian ini bertujuan untuk menentukan kekuatan dan kelemahan anak dalam keterampilan motorik, keterampilan olahraga, dan kebugaran. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, tujuan jangka panjang dan tujuan jangka pendek ditetapkan untuk dapat langsung menyentuh atau berhubungan dengan keseluruhan siswa.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dalam mengimplementasikan model permainan adaptif berbasis perkembangan aktual, berikut ini diuraikan langkah-langkah pengembangan pembelajaran permainan adaptif. Langkah pertama, melakukan *assesment* atau penilaian awal sebagai langkah untuk mengetahui

tingkat perkembangan aktual ABK yang di dalamnya terdapat kemampuan awal melakukan suatu permainan baik secara keseluruhan maupun per bagian tanpa dibantu orang lain. Dari sinilah nantinya pembelajaran akan dimulai dan selanjutnya dilakukan akomodasi dan modifikasi terhadap materi pelajaran agar merangsang dan menimbulkan minat anak untuk mencoba meningkatkan kemampuannya.

Langkah pertama ini perlu dilakukan dan sudah seharusnya dijadikan urutan pertama. Hal ini dimaksudkan agar pengembangan pembelajaran pada tahap berikutnya sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan ABK. Satu hal yang perlu diperhatikan dalam langkah awal ini yaitu adanya kesesuaian antara unsur yang dinilai dengan domain yang hendak dikembangkan dalam pembelajaran (Bandura, 1986).

Langkah kedua, akomodasi dan modifikasi. Setelah diketahui berbagai tingkat kemampuan ABK, guru harus segera melakukan akomodasi yaitu melakukan penyesuaian secara wajar agar ABK mempelajari materi yang sama dengan format yang dapat diakses oleh semua anak, dan modifikasi yaitu mengubah untuk menyederhanakan materi, tingkat kesulitan, tingkat capaian, aspek dan cara penilaian, dan aspek lain dari kurikulum.

Langkah ketiga, implementasi. Guru harus mengembangkan kemampuan awal ABK dengan melihat unsur keterampilan yang belum secara baik dilakukan oleh ABK. Instruksional pembelajaran yang fokus pada komponen-komponen tertentu harus dibuat dan informasi tersebut dimanfaatkan untuk membimbing ABK dalam pembelajaran.

Langkah keempat, pengajaran. Lingkungan dikelola untuk terjadinya pembelajaran yang diinginkan dan pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil tes awal. Identifikasi komponen perencanaannya merupakan proses yang dinamis untuk membuat perubahan agar ABK dapat belajar lebih maksimal. Fokus pembelajarannya adalah mengelola instruksi agar anak memiliki waktu pengerjaan tugas yang tepat sesuai kebutuhannya. Fokus keterampilan yang

akan dipelajari harus dijelaskan, dan umpan balik harus diberikan. ABK harus dimotivasi untuk fokus pada poin atau bagian dari suatu gerakan secara utuh yang sudah diidentifikasi, diberikan isyarat instruksional yang relevan, dan kesempatan yang cukup untuk mencoba.

Langkah kelima, evaluasi. Evaluasi dilakukan terhadap ABK dan program. Perkembangan ABK dalam mencapai konten program harus dievaluasi dan dapat dijelaskan secara rinci. Oleh karena itu, semua data dari ABK harus dicatat pada lembar penilaian untuk masing-masing materi dan tujuan. Laporan kemajuan ABK harus disampaikan kepada orangtua agar menjadi dokumen yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan jangka panjang selanjutnya. Evaluasi program harus menemukan informasi mengenai efektivitas instruksi yang sudah disusun dan keterlaksanaan rencana program sesuai jadwal yang telah ditentukan. Semua informasi harus dapat diperoleh dalam lembar penilaian. Evaluasi terhadap anak unit analisisnya adalah masing-masing anak, yaitu keberhasilan pada setiap poin dan keseluruhan poin, dan evaluasi program unit analisisnya diperluas pada unit kelas, beberapa kelas, bahkan sekolah.

Berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran permainan adaptif yang ditemukan di dalam kajian pustaka, dan agar Model permainan adaptif berbasis perkembangan aktual dapat meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri ABK untuk mencoba suatu keterampilan baru, maka model pembelajaran permainan adaptif hendaknya menekankan pada perencanaan fungsional di lapangan dengan target atau tujuan utamanya adalah 'anak mau mencoba melakukan permainan dan mengulanginya' sehingga timbul rasa nyaman. Hal ini didasarkan atas pertimbangan bahwa anak yang mengalami kelainan fisik maupun mental, permasalahan utamanya adalah masalah mental atau psikis. Dikarenakan kondisi yang ada dalam dirinya, mereka merasa kurang percaya diri dan takut gagal sehingga tidak mau mencoba.

Oleh karena itu, 'mau mencoba dan mengulang kembali' perlu dijadikan tujuan antara

dan 'merasa nyaman melakukan permainan' dijadikan tujuan akhir. Tujuan lainnya, seperti anak menjadi bugar secara motorik maupun fisik dan memiliki keterampilan gerak untuk digunakan sepanjang hayat merupakan dampak lebih lanjut yang akan dicapai ketika mereka sudah merasa nyaman. Bahkan, hal ini secara otomatis akan berkembang ketika anak mau mencoba dan mengulanginya. Penekanan target berupa 'anak mau mencoba melakukan permainan dan mengulanginya' ini diwujudkan dengan memberikan pengalaman sukses dengan segera kepada ABK. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli dan didukung oleh pengalaman praktik di lapangan. Misalnya, Bill Rose dalam Lickona (2013) yang memulai pembelajarannya dengan "membantu mempercepat sukses" agar mau mempelajari materi berikutnya. Martens (2012) yang menyatakan bahwa pengalaman positif dapat menjadi insentif bagi anak untuk berpartisipasi lebih lanjut dalam aktivitas. Bandura dalam Feltz dan Magyar (2006) yang mengusulkan agar anak memperoleh informasi tentang keyakinan dirinya berasal dari prestasi kinerja mereka, dan hasil penelitian Li, dkk., (2007) yang membuktikan adanya hubungan antara pengalaman sebelumnya dengan pencapaian prestasi dan persepsi akan sulitnya suatu tugas.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, permasalahan psikis ABK berupa keberanian dan kepercayaan diri untuk mencoba suatu keterampilan baru di dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat diatasi dengan menerapkan permainan yang telah dimodifikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan khusus ABK, yang disebut dengan permainan adaptif. Dalam memodifikasi permainan tersebut dapat memanfaatkan teori kognisi sosial dan konstruktivisme, khususnya pemanfaatan konsep efikasi diri dan zona perkembangan terdekat beserta peranannya. Bentuk nyata dari

pemanfaatan teori kognisi sosial dan konstruktivisme dalam pengembangan permainan adaptif tersebut adalah melibatkan orang lain sebagai model sukses dan perancah untuk membantu ABK mempelajari keterampilan yang baru, serta pembelajaran yang dimulai dari keterampilan yang sudah dapat dilakukan oleh ABK secara mandiri. Dengan memodifikasi suatu permainan menjadi permainan adaptif berdasarkan teori kognisi sosial dan konstruktivisme dapat menjadikan permainan tersebut mudah dipelajari sehingga memunculkan keberanian dan kepercayaan diri ABK. Kedua, model pembelajaran permainan adaptif berbasis perkembangan aktual merupakan model pembelajaran yang disusun berdasarkan konsep zona perkembangan terdekat yang memulai pembelajaran dengan melakukan *assesment* atau penilaian awal untuk mengetahui kemampuan awal ABK dan dilanjutkan dengan empat langkah berikutnya, yaitu akomodasi dan modifikasi, implementasi, pengajaran, dan evaluasi. Dengan diketahuinya kemampuan awal, pembelajaran dimulai dari apa yang telah dapat dilakukan ABK sehingga keberhasilan dapat segera dirasakan. Munculnya keberhasilan dengan segera ini dapat menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri

ABK dalam mempelajari keterampilan baru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model permainan adaptif berbasis kemampuan aktual dapat meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri ABK.

### **Saran**

Mengacu pada simpulan, disarankan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, untuk mengatasi permasalahan psikis yang dihadapi ABK, yaitu kepercayaan diri dan keberanian untuk mencoba suatu permainan, disarankan agar guru pendidikan jasmani adaptif mengaplikasikan teori kognisi sosial dan konstruktivisme secara bersama-sama dalam mengembangkan pembelajarannya secara tuntas. Dalam pengembangan pembelajaran tersebut, disarankan agar dilakukan modifikasi terhadap materi ajar dan aktivitas pembelajarannya dengan tujuan agar anak mau mencoba dan percaya diri, sehingga anak merasa nyaman melakukan permainan yang diajarkan. Kedua, *assesment* atau penilaian awal terhadap keterampilan ABK perlu dijadikan langkah pertama di dalam pengembangan model permainan adaptif berbasis perkembangan aktual.

### **Ucapan terima kasih**

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada peneliti Subijanto yang telah dengan tekun mengarahkan, membimbing, dan memberi masukan yang konstruktif dalam proses penyelesaian penulisan karya tulis ilmiah ini.

### **PUSTAKA ACUAN**

- Adapted Physical Education National Standards(APENS). 2008. *15 Standards of Specialized Knowledge*. <http://www.apens.org/15standards.html>. diakses 18 Desember 2014.
- Alabama State Department of Education. 2014. *Alabama Adapted Physical Education and 504 Process State Guidelines*. Montgomery, Alabama 36104.
- Amparo, E., Gutiérrez, M., Pascual, C., & Liopis, R. 2010. Implementation of the Personal and Social Responsibility Model to Improve Self-Efficacy during Physical Education Classes for Primary School Children. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*. 2010, 10 (3), hlm. 387-402
- Auxter, D., Pyfer, J., Zittel, L., & Roth, K. (Ed.). 2010. *Principles and Methods of Adapted Physical Education and Recreation*. New York, NY: McGraw-Hill.

- Bandura, A. 2012. On The Functional Properties of Perceived Self-efficacy Revisited. *Journal of Management*, 38 (1) hlm. 9-44.
- Bandura, A. 1986. *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bennett, N., Wood, L, & Rogers, S. 2005. *Teach Through Play. Teacher through Play (terjem.)* Grasindo. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Bullock, C.G. 2014. *The Influence of Observational Learning on Self-reported Physical Activity, Self-efficacy for Physical Activity, and Health-related Fitness Knowledge for Physical Activity*” Dissertations. University of Southern Mississippi.
- David, 2007. *Assessment for Disabled Students: an International Comparison* (Report), Pepper, 25 September 2007, UK: Ofqual’s Qualifications and Curriculum Authority, Regulation & Standards Division
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar. 2014. *Sekolah Harus Cari 225 Ribu ABK yang Belum Terlayani Pendidikan*. SPIRIT, Edisi 72, Tahun X.
- Dwiyogo. W. 2010. *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.
- Edy, A. 2014. *Rahasia Ayah Edy Memetakan Potensi Unggul Anak*. Jakarta: Noura Books.
- Feden, P., & Vogel, R. 2006. *Education*. New York: McGraw-Hill.
- Feltz, D., & Magyar, T. 2006. *Self-efficacy and Adolescents in Sport and Physical Activity*. In F. Pajares & T. Urdan (Eds.), *Self-efficacy Beliefs of Adolescents*. Greenwich, CT: Information Age Publishing
- Gunawan, F. 2014. Survei Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Sekolah Dasar Luar Biasa Se-Kabupaten Gunungkidul. *ACTIVE Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 3 (2), hlm. 916-921.
- Hortz, B., & Petosa, R.L., 2008. Social Cognitive Theory Variables Mediation of Moderate Exercise. *American Journal Health Behavior*. 32 (3), hlm.305-314.
- Keller, J.M.2010. *Motivational Design for Learning and Performance: the ARCS Model Approach*. London: Springer.
- Kelly, L.E. 2011, *Designing and Implementing Effective Adapted Physical Education Programs*. Sagamore Publishing LLC, 1807 N. Federal Dr, Urbana, IL 61801.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013a. *Pengkajian Layanan Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Anak Berkelainan)*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan. Jakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013b. *Buku Guru, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, Jakarta.
- Kolovelonis, A., Goudas M., Hassandra, M., & Dermitzaki, I. 2012. Self-regulated Learning in Physical Education: Examining The Effects of Emulative and Self-Control Practice. *Psychology of Sport and Exercise*,13(4), hlm.383-389.
- Kolovelonis A. & Goudas, M. 2013. The Development of Self-Regulated Learning of Motor and Sport Skill in Physical Education: a Review. *Hellenic Journal of Psychology*, 10, hlm. 193-210.
- LaCortiglia, M. 2009, 'Adaptive Physical Education' [online], Perkins School for the Blind, Massachusetts,USA.<http://support.perkins.org/site/>

PageServer?pagename=WebcastsAdaptive\_PE\_ Matt\_ LaCortig lia, diakses 9 September 2013.

- Li, W., Lee, A., & Solmon, M. 2007. The Role of Perceptions of Task Difficulty in Relation to Self-Perceptions of Ability, Intrinsic Value, Attainment Value, and Performance. *European Physical Education Review*, 13(3), hlm. 301-318.
- Lickona, T. 2013. *Educating for Character Mendidik untuk Membentuk Karakter Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Martens, R. 2012. Turning Kids on to Physical Activity for a Lifetime. *Quest*, 48(3), hlm.303-310.
- Mangunsong. F. 2009. *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Depok: LPSP3 UI.
- Peterson, M., Lawman, H., Wilson, D., Fairchild, A., & Van Horn, M. 2012. *The Association of Self-Efficacy and Parent Social Support on Physical Activity in Male and Female Adolescents*. *Health Psychology*, 32(6), hlm.666-674, doi: 10.1037/a0029129.
- Pribadi, B.A. 2011. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sagala, S. 2009. *Konsep Dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'id, M.A. 2015. *Mendidik Remaja Nakal*. Yogyakarta: Semesta Hikmah
- Tarigan, B. 2008. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta: Jurusan Pendidikan Olahraga.
- Sumiswan. Pembaharuan dalam Penjas Adaptif. <http://sumiswan.wordpress.com/pembaharuan-dalam-penjas-adaptif/>, diakses 9 April 2014
- Sun, H., Chen, A., Zhu, X., & Ennis, C.D. 2012. Learning Science-Based Fitness Knowledge in Constructivist Physical Education. *The Elementary School Journal*, 113 (2), hlm. 215-229.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes*. London: Harvard University Press
- Yohanes, R. S. 2010. Teori Vygotsky dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika. *Widya Warta: Jurnal Ilmiah Universitas Katolik Widya Mandala Madiun*, 34 (2), hlm. 134
- Wihandoko, D. 2012. *Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Anak Berkebutuhan Khusus pada Sekolah Dasar Penyelenggara Program Inklusi*. Tesis. Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Widodo. 2015. *Identifikasi Kesiapan Belajar Motorik Anak Usia Dini (4-5 tahun)*, Yogyakarta: Azzagrafika.
- Winarko, R.A 2010. *Penjas Adaptif*, <http://rahmanariwinarko.blogspot.com/2010/12/penjas-adaptif.html>, diakses 9 April 2014.

