

**PENGARUH MODEL LATIHAN DENGAN PERMAINAN LEMPAR DAN
TANGKAP BOLA TERHADAP PENINGKATAN GERAK DASAR
MANIPULATIF ANAK TUNADAKSA SEDANG KELAS V DI SDLB
NEGERI KEDUNG KANDANG KOTA MALANG**

Luthfi Hidayat Tulloh

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Jurusan Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No.5 Malang
Email: luthfi.fik.um@gmail.com

Slamet Raharjo

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Jurusan Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No.5 Malang
Email: slamet.Raharjo.fik@um.ac.id

Sapto Adi

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Jurusan Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No.5 Malang
Email: sapto.adi.fik@um.ac.id

***Abstract:** The influence of the model of throwing and catching game training on improving the basic manipulative motion of children with disability while in grade V in SDLB N Kedung Kandang Malang, is a study aimed to know the model of game exercises given to the improvement of basic motion of throwing and tank manipulative. This research is a kind of quasi-experimental research using single subject research (SSR) method. To obtain valid results the researcher uses a power test instrument, precision test, endurance test.*

***Keywords:** game model, disability, throw and catch*

Anak berkebutuhan khusus merupakan seorang anak yang memerlukan pendidikan khusus yang disesuaikan dengan hambatan belajar dan kebutuhan masing-masing anak secara individual. (Maftuhatin, 2014); 202) menyatakan bahwa “anak berkebutuhan khusus di antaranya anak berkelainan yakni mereka yang mengalami penyimpangan atau perbedaan secara signifikan dari keadaan orang pada umumnya (rata-rata), sehingga mereka membutuhkan pelayanan pendidikan secara khusus agar mereka dapat me-ngembangkan potensinya secara optimal.

Masalah perkembangan gerak motorik anak adalah masalah yang

paling umum terjadi pada anak ABK khususnya tunadaksa.

Tujuan dari pendidikan jasmani adaptif bagi anak berkebutuhan khusus adalah untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial, dan intelektual (krisdana 2013); 368).

Gerak yang perlu diperhatikan untuk anak berkebutuhan khusus salah satunya adalah gerak motorik. (Merisya, 2004); 455) mengatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan anaka dalam berkاتفitas dengan mmenggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, meng-

gambar, menyusun balok dan memasukan kelereng.

Tunadaksa merupakan salah satu subyek dalam pendidikan jasmani adaptif, pe-nyandang tunadaksa sangat berbeda dengan penyandang jenis kecacatan yang lain, seperti tunagrahita, tuna rungu, tuna netra dan tuna wicara. Karena keadaan tubuh tunadaksa yang kurang sempurna untuk digerakan, sejak masa perkembangan lahir. Oleh karena itu dalam kegiatan olahraga sehari-hari tunadaksa mengalami kesulitan untuk melakukannya.

Pengklasifikasian atau Penggolongan anak tunadaksa berbeda-beda, hal itu dapat diperoleh dari sistem kelainan yang terjadi pada anak tersebut. Klasifikasi anak berkebutuhan khusus tunadaksa sangat perlu dipahami agar dalam pelaksanaan atau pemberian treat (perlakuan) tentang metode belajar di segi olahraganya tepat sasaran.

Santoso (2012:47-48) menyatakan bahwa kelainan pada sistem serebral (serebral sistem disorders). Penyebabnya kelahiran yang terletak pada sistem saraf pusat. Cerebral palsy digolongkan menjadi tiga yaitu derajat kecacatan, topografi, dan fisiologi kelainan gerak.

Putranto (2015:242) "tunadaksa dapat terjadi sebelum lahir atau selama dalam kan-dungan anoxia prenatal disebabkan pe-misahan bayi dari plasenta, gangguan metabolisme pada ibu, faktor rhesus yaitu kondisi anak tundaksa pada masa kelahiran bayi".

Penggolongan menurut derajat kecacatan

Cerebral palsy dapat digolongkan atas golongan ringan, golongan sedang, dan golongan berat. (a) Golongan ringan adalah mereka

yang dapat berjalan tanpa menggunakan alat, berbicara tegas dan dapat menolong dirinya sendiri, (b) Golongan sedang ialah mereka yang membutuhkan treatment atau latihan untuk bicara, berjalan dan mengurus dirinya sendiri, (c) Golongan berat, golongan ini selalu membutuhkan perawatan ambulansi, bicara dan menolong dirinya sendiri.

Penggolongan menurut topografi

Topografi monoplegia, adalah kecacatan satu anggota gerak, kaki kanan.

(a) Monoplegia adalah hanya satu anggota gerak yang lumpuh, misalnya kaki kiri. Sedangkan kaki kanan dan kedua tanganya normal, (b) Hemplegia adalah lumpuh anggota gerak atas, dan bawah, tangan kanan dan kaki kanan, (c) Paraplegi lumpuh pada kedua tungkai kakinya, (d) Diplegi adalah lumpuh kedua tangan kanan dan kirinya atau kaki kanan dan kirinya, (e) Triplegia adalah tiga anggota gerak mengalami kelumpuhan, misalnya tangan kanan dan kedua kakinya lumpuh, atau tangan kiri dan kedua kakinya lumpuh, (f) Quadriplegi adalah kelumpuhan seluruh anggota gerakanya.

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan di sekolah, di rumah atau saat bermain untuk meningkatkan keterampilan gerak dan kualitas hidup. Pengembangan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar

Menurut Widodo (2010:245) "gerak manipulatif dimana sesuatu yang digerakan, misalnya melempar, menangkap, menyepak, memukul dan gerakan lain yang berkaitan dengan lemparan dan tangkapan sesuatu".

Sedangkan menurut Thobroni (2011:16) pertumbuhan fisik anak usia sekolah dasar akan menimbulkan karakteristik juga pola penyesuaian diri terhadap lingkungan. Perkembangan fisik mencakup aspek-aspek tinggi dan berat badan, proporsi dan bentuk tubuh, serta otak dan perkembangan motorik

Kemampuan melempar dan menangkap menjadi salah satu kemampuan manipulasi benda, yang sangat diperlukan pada masa perkembangan.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari aktivitas gerak yang dilakukan untuk berpindah tempat, dengan sebuah gerakan yang berpindah tempat berarti manusia telah melakukan keterampilan gerak dasar motorik. Pada penelitian ini membahas gerak dasar manipulatif lempar dan tangkap. Lempar merupakan gerak dasar manipulatif dan juga gerak dasar yang dimiliki manusia sejak lahir. Curtis dan Hurlock (dalam Yusuf, 2001:104) keterampilan dibagi menjadi dua jenis yaitu, (a) keterampilan atau gerak kasar, seperti berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga dan, (b) keterampilan motorik halus atau keterampilan manipulasi, seperti menulis menggambar, memotong, melempar dan menangkap bola, serta memainkan benda-benda atau alat-alat.

Melempar adalah keterampilan manipulatif rumit, yang menggunakan satu atau dua tangan untuk melontarkan objek menjauhi badan ke udara, selain tergantung dari beberapa faktor (ukuran anak, ukuran objek, dan lain sebagainya), lemparan dapat dilakukan di bawah tangan, di atas kepala, di atas lengan atau di samping. Sesuai dengan pendapat Nurhidayah dan Nurharsono dkk

(2012:182) pada hakikatnya gerak dasar melempar dapat dipelajari dengan menggunakan berbagai alat bantu. Gerak melempar dapat dilakukan dengan satu tangan atau dua tangan. Menangkap merupakan gerak yang terdapat didalam permainan kasti. Cara menangkap bola yang baik dan benar tergantung dari teknik yang dikuasai oleh siswa.

Olahraga merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengolah tubuh, dan diharapkan menjadi bugar dan sehat. Dengan latihan yang baik maka tubuh akan mendapatkan hasil yang diinginkan.

Menurut Soekarman (dalam Karyono dan Kriswanto, 2006:16) “peningkatan kesegaran jasmani diawali dari tingkat sekolah dasar sampai ke tingkat sekolah lanjutan, karena pada usia 9 sampai 10 tahun merupakan usia yang matang bagi perkembangan anak-anak untuk memasuki latihan”.

Olahraga merupakan kegiatan yang bertujuan melatih tubuh dan diharapkan untuk mendapatkan kebugaran dan sehat. Pola latihan yang baik akan mendatangkan hasil yang baik pula. Penerapan olahraga sejak masih kecil merupakan tujuan yang baik karena proses perkembangan anak dalam masa yang produktif. (Karyono dan Kriswanto, 2006); 16) menyatakan peningkatan kesegaran jasmani diawali dari tingkat sekolah dasar (SD) sampai ke tingkat sekolah lanjutan, karena pada masa usia 9 sampai dengan 10 tahun merupakan usia yang matang bagi perkembangan anak-anak untuk memasuki latihan.

Dalam merencanakan program latihan yang baik harus terdapat unsur-unsur komponen latihan yang diantaranya. (Budiwanto, 2013); 78) 1) Intensitas adalah tingkat usaha atau

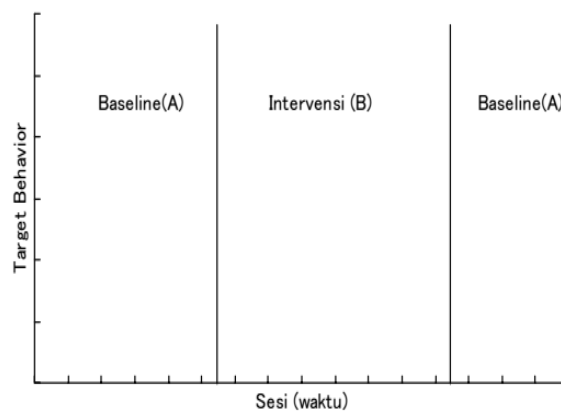
usaha yang dikeluarkan oleh seseorang selama latihan, 2) durasi adalah panjang atau lamanya melakukan latihan, 3) frekuensi adalah sejumlah latihan fisik per minggu, 4) cara atau mode jenis latihan yang dikeluarkan.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dengan menggunakan rancangan atau desain Single Subject Research (SSR) yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan yang diberikan pada satu subjek. Desain yang dipakai adalah A-B-A, desain ini merupakan salah satu pengembangan dari desain A-B dengan menggunakan desain tersebut telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas (Sunanto, 2005); 61).

Penelitian ini bertujuan mencari tahu pengaruh model latihan lempar dan tangkap bola tenis terhadap peningkatan koordinasi motorik anak tunadaksa tingkat sedang, dengan mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil sebelum diberi intervensi, ketika diberi intervensi dan setelah dilakukan intervensi. Adapun desain SSR yang digunakan dalam penelitian ini yaitu A-B-A yang terdiri dari tiga tahapan kondisi, yaitu A-1 (baseline 1), B (intervensi), A-2 (baseline2). Desain A-B-A dipilih karena terdapat hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas. Pada desain A-B-A ini terjadi pengulangan fase atau kondisi baseline. (Sunanto, 2005); 45) "Kondisi baseline adalah kondisi pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun dan kondisi intervensi adalah kondisi

ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut.



Gambar 1. Desain A-B-A

Dalam penelitian ini subjek adalah siswa SDLB Negeri Kedung Kandang Malang. Inisial nama MPP, kelas 5, usia 12 th jenis kelamin laki-laki. Lokasi penelitian ini SDLB Negeri Kedung Kandang kota Malang yang beralamatkan Jl. H. Ali Nasrudin No. 2 Kedung Kandang Kota Malang. Tes yang digunakan adalah tes kekuatan, tes ketepatan dan tes ketahanan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pencatatan data yang sudah dibagi dalam setiap sesi yaitu berupa lampiran skor tes, dengan melihat hasil kemampuan anak melakukan latihan dan tes yang sudah disiapkan. Lalu hasil yang sudah dicatat tersebut diolah dengan menghitung persentase bentuk pola garis hasil latihan dan tes anak dalam bentuk grafik garis berpola.

Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik, yaitu dengan cara memplotkan data-data ke dalam grafik. Kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap fase-fase baseline kondisi awal (A1), kemudian pada kondisi intervensi (B) setelah diberikan perlakuan, fase terakhir pada kondisi baseline (A2).

Tabel 1. Perkembangan Kemampuan Manipulatif (Desain A-B-A) Aspek Kekuatan, Ketepatan, Ketahanan

Aspek	Baseline 1				Intervensi								Baseline 2			
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
Kekuatan	4,2	4,07	4,04	4,14	5,66	6,39	6,19	6,73	7,17	6,98	7,24	7,6	7,26	7,79	7,95	7,98
Ketepatan	25	30	30	25	40	50	35	25	45	65	60	70	65	70	70	75
Ketahanan	152	160	150	167	181	156	204	185	224	265	290	327	298	316	325	330

Hasil Penelitian

Pada bagian hasil penelitian akan di-sajikan data yang diperoleh dari kegiatan selama penelitian yaitu 16 sesi selama 2 bulan yaitu bulan

Februari sampai dengan bulan April. Jumlah subjek pada penelitian

ini satu atau subjek tunggal, dengan hasil tes yang terdiri dari tes kekuatan, ketepatan dan ketahanan.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Data Visual Pada Aspek Kekuatan

Kondisi	A-1	B	A-2
1. Panjang Kondisi	4	8	4
2. Estimasi Kecenderungan Arah	(=)	(+)	(+)
3. Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%	Stabil 75%	Stabil 100%
4. Jejak Data`	(=)	(+)	(+)
5. Level stabilitas	Stabil 4,04-4,23 4,14-4,23	Stabil 5,66-7,62 7,62-5,66	Stabil 7,26-7,98 7,98-7,26
6. Perubahan Level	(-0,09) Menurun	(+1,96) Meningkat	(+0,72) Meningkat

Penjelasan dari tabel 2 rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi pada aspek kekuatan.

(1) Panjang kondisi yakni banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi *baseline-1*(A-1) yaitu empat sesi, Intervensi (B) delapan sesi, dan *baseline-2* (A-2) empat sesi.

(2) Dengan memperhatikan garis, dapat diketahui pada kondisi *baseline-1* (A-1) kecenderungan arahnya mendatar karena skor yang didapat tidak terjadi peningkatan maupun penurunan skor yang signifikan sehingga skor yang diperoleh cenderung stabil. Garis

pada kondisi intervensi (B) arahnya cenderung meningkat, hal ini berarti kondisi menjadi membaik. Garis pada kondisi *baseline-2* (A-2) arahnya cenderung meningkat, hal tersebut berarti kondisinya semakin membaik.

(3) Hasil perhitungan *trend stability* pada *baseline-1* (A-1) yaitu 100%, yang berarti data yang diperoleh mendatar secara stabil. *Trend stability* pada intervensi (B) yaitu 75%, artinya data meningkat secara stabil. *Trend stability* pada *baseline-2* (A-2) yaitu 100% berarti data yang diperoleh meningkat secara stabil.

(4) Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah pada poin ke 2

(5) Data pada kondisi *baseline-1* (A-1) cenderung mendatar secara stabil, dengan demikian kondisinya tidak ada perubahan (=), rentangnya adalah 4,04 - 4,23. Pada kondisi intervensi (B) data cenderung meningkat (+) secara stabil dengan rentang 5,66 - 7,62. Pada kondisi *baseline-2* (A-2) data cenderung meningkat (+) secara stabil dengan rentang datanya 7,26 - 7,98.

(6) Pada kondisi *baseline-1* (A-1) terjadi perubahan data yaitu menurun (-) meski tidak signifikan sebesar 0,09. Pada kondisi intervensi (B) terjadi perubahan data yaitu meningkat (+) sebesar 1,96. Selanjutnya pada *baseline-2* (A-2) data tetap meningkat (+) sebesar 0,72.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Data Visual Pada Aspek Ketepatan

Kondisi	A-1	B	A-2
1. Panjang Kondisi	4	8	4
2. Estimasi Kecenderungan Arah	(=)	(+)	(+)
3. Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%	Variabel 25%	Stabil 100%
4. Jejak Data`	(=)	(+)	(+)
5. Level stabilitas	Stabil 25-30	Variabel 25-70	Stabil 65-75
6. Perubahan Level	25-25 (=0) Tidak berubah	70-40 (+30) Meningkat	75-65 (+10) Meningkat

Penjelasan dari tabel 3 rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi pada aspek ketepatan.

(1) Panjang kondisi yakni banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi *baseline-1*(A-1) yaitu empat sesi, Intervensi (B) delapan sesi, dan *baseline-2* (A-2) empat sesi

(2) Dengan memperhatikan garis, dapat diketahui pada kondisi *baseline-1* (A-1) kecenderungan arahnya mendatar karena skor yang didapat tidak terjadi peningkatan maupun penurunan skor yang signifikan sehingga skor yang diperoleh cenderung stabil. Garis pada kondisi intervensi (B) arahnya cenderung meningkat, hal ini berarti kondisi menjadi membaik. Garis pada kondisi *baseline-2* (A-2) arahnya cenderung meningkat, hal tersebut berarti kondisinya semakin membaik.

(3) Hasil perhitungan *trend stability* pada *baseline-1* (A-1) yaitu 100%, yang berarti data yang diperoleh mendatar secara stabil. *Trend stability* pada intervensi (B) yaitu 25%, artinya data meningkat secara tidak stabil (variabel). *Trend stability* pada *baseline-2* (A-2) yaitu 100% berarti data yang diperoleh meningkat secara stabil.

(4) Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah pada poin ke 2

(5) Data pada kondisi *baseline-1* (A-1) cenderung mendatar secara stabil, dengan demikian kondisinya tidak ada perubahan (=), rentangnya adalah 25-30. Pada kondisi intervensi (B) data cenderung meningkat (+) dengan rentang 25-70. Pada kondisi *baseline-2* (A-2) data cenderung meningkat (+) secara stabil dengan rentang datanya 65-75.

(6) Pada kondisi *baseline-1* (A-1) tidak terjadi perubahan data yaitu menurun (=) karena nilai yang diperoleh pada sesi pertama dan sesi terakhir adalah sama besar 25%.

Pada kondisi intervensi (B) terjadi

perubahan data yaitu meningkat (+) sebesar 30%. Selanjutnya pada *baseline-2* (A-2) data tetap meningkat (+) sebesar 10%.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Data Visual Pada Aspek Ketahanan

Kondisi	A-1	B	A-2
1. Panjang Kondisi	4	8	4
2. Estimasi Kecenderungan Arah	(=)	(+)	(+)
3. Kecenderungan Stabilitas	Stabil 100%	Variabel 25%	Stabil 100%
4. Jejak Data`	(=)	(+)	(+)
5. Level stabilitas	Stabil 150-167	Variabel 156-327	Stabil 298-330
6. Perubahan Level	167-152 (+15) Meningkat	327-181 (+146) Meningkat	330-298 (+32) Meningkat

Penjelasan dari tabel 4 rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi pada aspek ketahanan.

(1) Panjang kondisi yakni banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi *baseline-1*(A-1) yaitu empat sesi, Intervensi (B) delapan sesi, dan *baseline-2* (A-2) empat sesi

(2) Dengan memperhatikan garis, dapat diketahui pada kondisi *baseline-1* (A-1) kecenderungan arahnya mendatar karena skor yang didapat tidak terjadi peningkatan maupun penurunan skor yang signifikan sehingga skor yang diperoleh cenderung stabil. Garis pada kondisi intervensi (B) arahnya cenderung meningkat, hal ini berarti kondisi menjadi membaik. Garis pada kondisi *baseline-2* (A-2) arahnya cenderung meningkat, hal tersebut berarti kondisinya semakin membaik.

(3) Hasil perhitungan *trend stability* pada *baseline-1* (A-1) yaitu 100%, yang berarti data yang diperoleh mendatar secara stabil. *Trend stability* pada intervensi (B) yaitu

25%, artinya data meningkat secara tidak stabil (variabel). *Trend stability* pada *baseline-2* (A-2) yaitu 100% berarti data yang diperoleh meningkat secara stabil.

(4) Penjelasan jejak data sama dengan kecenderungan arah pada poin ke 2

(5) Data pada kondisi *baseline-1* (A-1) cenderung mendatar secara stabil, dengan demikian kondisinya tidak ada perubahan (=), rentangnya adalah 150-167. Pada kondisi intervensi (B) data cenderung meningkat (+) dengan rentang 156-327. Pada kondisi *baseline-2* (A-2) data cenderung meningkat (+) secara stabil dengan rentang datanya 298-330.

(6) Pada kondisi *baseline-1* (A-1) tidak terjadi perubahan data yaitu meningkat (+) meski tidak signifikan sebesar 15. Pada kondisi intervensi (B) terjadi perubahan data yaitu meningkat (+) sebesar 146. Selanjutnya pada *baseline-2* (A-2) data tetap meningkat (+) sebesar 32.

Pembahasan

Analisis secara keseluruhan, dengan latihan 10 model macam lempar tangkap bola dapat berpengaruh terhadap kemampuan koordinasi motorik anak tunadaksa kategori sedang, hal ini di tunjukan dengan meningkatnya ketiga komponen koordinasi motorik anak, yaitu komponen kekuatan, ketepatan dan ketahanan yang ditandai dengan meningkatnya jarak hasil lemparan anak yang menandakan bahwa kekuatan otot anak meningkat, meningkatnya presentase ketepatan memasukan bola pada keranjang dan meningkatnya durasi ketahanan anak ketika melempar bola secara terus menerus setekah intervensi atau latihan 10 macam lempar tangkap bola, terdapat sedikit data yang tumpang tindih (*overlap*) pada kondisi *baseline* dan intervensi berkisar 12% atau 25% artinya intervensi dapat diyakini.

Terjadinya perubahan menjadi lebih baik disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu, (1) motivasi dan kesiapan anak dalam proses intervensi saat berlangsung, (2) media yang dapat me-nunjang dalam proses intervensi. Hal itu sesuai dengan yang diungkapkan (Susi, 2016); 115) “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsang-an kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, karena penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu”.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa secara keseluruhan pemberian latihan bermain lempar dan tangkap bola tenis yang bertujuan untuk meningkatkan kordinasi motorik dalam hal ini gerak manipulatif, memiliki dampak positif terhadap ke-mampuan kordinasi motorik anak tunadaksa tingkat sedang dengan menggunakan 10 model latihan dan 3 macam tes yaitu tes kekuatan, tes ketepatan dan tes ketahanan.

Saran

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk variasi latihan baru dalam melatih atau mengajar bagi para pelatih atau guru yang khususnya mengajar anak tunadaksa dalam hal melatih gerak manipulatif.
2. Untuk siswa agar mau dalam melakukan latihan dengan model permainan pada aktivitas sehari-hari atau dalam kegiatan olahraga disekolah.
3. Penelitian ini masih perlu dikembangkan lagi sehingga anak dapat lebih tertarik dengan jenis permainan yang menyerupai dan berhubungan dengan gerak manipulatif pada anak tunadaksa.

Daftar Pustaka

- Karyono, T.D. & Kriswanto, E. S. 2006. Peningkatan Kapasitas Sistem Anaerobik Anak Usia 9 sampai 10 Tahun melalui Latihan Naik Turun Bangku. *Jurnal Olahraga Prestasi*, (Online), 2 (2): 17-27, (<http://eprints.uny.ac.id/4829/>), diakses pada 21 Oktober 2016.
- Krisdana, R. & Bambang, F. 2013. Upaya Peningkatan Kecepatan

- Reaksi Anak Tunagrahita Kategori Sedang Melalui Pendekatan Permainan Lempar Tangkap Bola di Pendidikan Khusus Negeri Seduri-Mojokerto, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(2): hlm. 368-371, (Online). (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>), diakses 27 September 2017.
- Maftuhatin, L. 2014. Evaluasi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Kelas Inklusif SD Plus Darul'Ulum Jombang. *Jurnal Studi Islam*, (Online), 5(2):201-227, (<http://journal.unipdu.ac.id>), diakses 01 Oktober 2016.
- Merisya, T, G. 2014, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Media Papan Alur pada Anak Cerebral Palsy Tipe Spstik *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, (Online), 3(3): 455-466, (<http://ejournal.unp.ac.id>) diakses 1 Oktober 2017
- Nurhidayah, A. & Nurharsono, T. dkk. 2012. Model Pengembangan Gerakan Dasar Melempar melalui Permainan Bola Halilintar untuk Siswa Kelas IV SD, (Online), 1 (4): 182-184, (http://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/peshr/), diakses 20 Oktober 2016.
- Putranto, B. 2015. Tips Menangani Siswa yang Membutuhkan Perhatian Khusus. Yogyakarta: Diva Press.
- Santoso, H. 2012. Cara Memahami dan Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Sunanto, J. Koji, T & Hideo, N. 2005. Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal. CRICED Jepang: University of Tsukuba
- Susi, A. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV di SDN Mayangan 6 Kota Probolinggo. 10(1): 101-118, (<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php>), (Online), diakses 25 Oktober 2017
- Thobroni, M. & Fairuzul, M. 2009. Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui dan Permainan. Jogjakarta: Kata Hati.
- Widodo, B. 2010. Melatih Keterampilan Gerak Dasar Anak Madrasah melalui Aktivitas Olahraga, (Online), 2 (2): 244-253, (<https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah>), diakses 20 Oktober 2016.
- Yusuf, S. 2001. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya.