



**PENGEMBANGAN MODEL *KIDS ATLETIK* DENGAN  
PERMAINAN *FUN POST* PADA SISWA SDLB C  
DHARMA BHAKTI KAB. SEMARANG  
TAHUN 2015**

**SKRIPSI**

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Universitas Negeri Semarang**

**oleh**

**Gigis Griya Utami  
6101411083**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2015**

## ABSTRAK

Gigis Griya Utami.2015. "*Pengembangan Model Kids Atletik Dengan Permainan Fun Post Pada Siswa SDLB C Dharma Bhakti Kab.Semarang 2015*". Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Penjas Adaptif, Media Permainan Edukatif

Pendidikan jasmani tidak hanya diperuntukan bagi anak normal saja namun anak berkebutuhan khusus pun berhak mendapatkan pendidikan jasmani. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran jasmani belum terlaksana dengan maksimal. Maka perlu adanya modifikasi dalam proses pembelajarannya. Permasalahan dalam penelitian adalah "Bagaimana mengembangkan model *Kids Atletik* dengan permainan *Fun Post* pada siswa SDLB C Dharma Bhakti Kab. Semarang 2015". Tujuan dari peneliti ini yaitu untuk menghasilkan pembelajaran model *Kids Atletik* menggunakan permainan *Fun Post* untuk siswa SDLB C Dharma Bhakti Kab.Semarang 2015.

Penelitian ini merupakan pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan diciptakan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuisioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan pengamatan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase.

Hasil uji coba diperoleh evaluasi awal yaitu, ahli penjas 84,0% (baik), ahli pembelajaran I 85,2% (baik) dan ahli pembelajaran II 84,0% (baik) ujicoba kelompok kecil 84,4% (baik) dan uji coba lapangan / uji coba kelompok besar 91% (sangat baik).

Dari data yang ada dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan *Fun Post* ini dapat digunakan bagi siswa tunagrahita SDLB C Dharma Bhakti Kab. Semarang. Berdasarkan hasil penelitian diatas, pembelajaran permainan *Fun Post* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran penjas adaptif. Diharapkan bagi guru penjas adaptif di SLB untuk dapat menggunakan produk pembelajaran ini disekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran permainan *Fun Post* ini dapat dimainkan bagi siswa putra maupun putri.

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Gigis Griya Utami

NIM : 6101411083

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Pengembangan Model *Kids Atletik* Dengan Permainan  
*Fun Post* Pada Siswa SDLB C Dharma Bhakti  
Kab.Semarang 2015

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Semarang,

2015



Yang menyatakan,

Gigis Griya Utami  
NIM. 6101411083

## HALAMAN PERSETUJUAN


Skripsi dengan judul Pengembangan Model Kids Atletik dengan Permainan *Fun Post* pada Siswa SDLB C Dharma Bhakti Kab. Semarang 2015 telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :


Tanggal :

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR

 9/6 2015  
Drs. Mujiyo Hartono, M.Pd  
NIP. 19610903 198803 1 002

Pembimbing

  
Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19800907 200812 1 002

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Gigis Griya Utami NIM 6101411083 Program Studi S1 Judul Pengembangan Model *Kids Atletik* dengan Permainan *Fun Post* pada SDLB C Darma Bhakti Kab. Semarang Tahun 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang panitia penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, tanggal 30 Juni 2015.



Dr. Harry Pramono, M.Si  
NIP. 195910191985031001

Panitia Ujian



Supriyono, S.Pd., M.or  
NIP. 197201271998021001

Dewan Penguju

1. Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.pd  
NIP. 196103201984032001

(Ketua)

2. Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197002231995122001

(Anggota)

3. Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198009072008121002

(Anggota)

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

- ✦ Dimanapun, untuk mencapai kesucian hati adalah dengan rendah hati  
(Maulana Jalaluddin Rumi)

### **PERSEMBAHAN**

Karya tulis ini saya persembahkan untuk :

- ✦ Orangtua saya tercinta Ibu N. Wastini dan Bapak Nanang S.W yang selalu memberikan kasih sayang, perhatian, dukungan, dorongan serta doa untuk saya.
- ✦ Kakak saya Sendy Setiananta, Muhammad Dekalvin Katra dan kedua adik saya Talita Hana Salsabilla dan Ega Azkananta.
- ✦ Dosen-dosen PJKR (FIK) yang selalu membimbing saya.
- ✦ Teman-teman seperjuangan PJKR dan Almamater FIK UNNES.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT serta usaha dari penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Model *Kids Atletik* dengan Permainan *Fun Post* pada Siswa SDLB C Dharma Bhakti Kab. Semarang 2015. Dengan demikian penulis juga dapat menyelesaikan studi program sarjana, di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari kerja keras, dukungan dan bantuan dari semua pihak baik disengaja maupun tidak disengaja. Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada terhingga, diantaranya kepada;

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Bpk. Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang berharga dalam penulisan skripsi ini.

5. Bpk. Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd atas berkenannya sebagai ahli Penjas yang telah banyak memberikan petunjuk dan bimbingan dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Bpk. H. Pario, SH selaku kepalasekolah SLB Dharma Bhakti Kab. Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Bpk. Sigit Supriyadi S.Pd selaku guru penjas Adaptif SLB Dharma Bhakti Kab. Semarang yang telah banyak membantu dalam penyelesaian penelitian ini.
8. Siswa Tunagrahita SDLB Dharma Bhakti Kab, Semarang yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Bapak dan ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepadapeneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ayah, Ibu, Kakak, Adik, Keluarga, Teman dan Sahabat tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil serta doa restu demi terselesaikannya skripsi ini.
11. Teman-teman di Fakultas Ilmu Keolahragaan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi angkatan 2011 yang telah memberikan bantuan dan doa sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.



## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| JUDUL.....   | i    |
| ABSTRAK.....   | ii   |
| PERNYATAAN .....   | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....  | iv   |
| PENGESAHAN.....  | v    |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....  | vi   |
| KATA PENGANTAR.....  | vii  |
| DAFTAR ISI.....  | ix   |
| DAFTAR TABEL .....   | xi   |
| DAFTAR GAMBAR.....   | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....  | xiii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>   |      |
| 1.1    Latar Belakang .....  | 1    |
| 1.2    Perumusan Masalah.....  | 8    |
| 1.3    Tujuan Pengembangan .....   | 8    |
| 1.4    Manfaat Pengembangan .....  | 8    |
| 1.5    Spesifikasi Produk.....   | 9    |
| 1.6    Pentingnya Pengembangan .....   | 10   |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>   |      |
| 2.1    Pengertian Pengembangan .....   | 11   |
| 2.2    Pengertian Pendidikan Jasmani .....                                   | 12   |
| 2.3    Pengertian Atletik .....  | 13   |
| 2.3.1 <i>Kids Atletik</i> .....  | 16   |
| 2.4    Permainan <i>Fun Post</i> .....                                       | 17   |
| 2.4.1    Tujuan <i>Kids Atletik</i> Terhadap Permainan <i>Fun Post</i> ..... | 19   |
| 2.4.2    Komponen Kondisi Fisik .....  | 21   |
| 2.5    Anak Berkebutuhan Khusus .....  | 24   |
| 2.5.1    Tunagrahita .....   | 25   |
| 2.5.1.1    Karakteristik Anak Tunagrahita .....                              | 27   |
| 2.5.1.2    Penggolongan Anak Tunagrahita .....                               | 28   |
| 2.6    Pembelajaran Siswa Berkebutuhan Khusus .....                          | 30   |
| 2.6.1    Materi dan Program Penjas Adaptif .....                             | 31   |
| 2.6.2    Pengembangan Strategi Pembelajaran .....                            | 32   |
| 2.7    Perkembangan Anak .....   | 33   |
| 2.7.1    Perkembangan Gerak Dasar .....                                      | 33   |
| 2.8    Kerangka Berpikir .....   | 34   |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>   |      |
| 3.1    Model Pengembangan .....  | 36   |
| 3.2    Prosedur Pengembangan.....  | 38   |
| 3.4    Rancangan Produk.....   | 41   |
| 3.5    Jenis Data .....  | 46   |
| 3.6    Instrumen Pengumpulan Data .....                                      | 46   |
| 3.7    Teknik Analisis Data .....  | 49   |

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b> |   |
| 4.1                              | Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil ..... 50           |
| 4.1.1                            | Data Analisis Kebutuhan ..... 50                                |
| 4.1.2                            | Deskripsi Draf Produk..... 52                                   |
| 4.1.3                            | Validasi Ahli..... 55   |
| 4.1.3.1                          | Validasi Draf Produk Awal ..... 55                              |
| 4.1.3.2                          | Deskripsi Data Validasi Ahli..... 56                            |
| 4.1.3.3                          | Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil . 57    |
| 4.2                              | Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil ..... 57            |
| 4.3                              | Revisi Produk ..... 62  |
| 4.4                              | Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar ..... 63           |
| 4.4.1                            | Draf Produk Uji Coba Kelompok Besar..... 63                     |
| 4.4.2                            | Validasi Ahli Uji Coba Kelompok Besar ..... 66                  |
| 4.4.3                            | Deskripsi Data Hasil Validasi Ahli Uji Coba Kelompok Besar.. 66 |
| 4.4.4                            | Deskripsi Data Uji Coba Kelompok Besar..... 67                  |
| 4.5                              | Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar ..... 68            |
| 4.6                              | Portotipe Produk..... 70  |
| 4.6.1                            | Kelebihan Pembelajaran Permainan <i>Fun Post</i> ..... 75       |
| 4.6.2                            | Kelemahan Permainan <i>Fun Post</i> ..... 75                    |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>  |   |
| 5.1                              | Kajian ..... 76   |
| 5.2                              | Saran ..... 78  |
| DAFTAR PUSTAKA ..... 79          |   |
| LAMPIRAN ..... 81                |   |

## DAFTAR TABEL

| Tabel |   | Halaman |
|-------|---|---------|
| 4.1   | Tabel Hasil Rata-Rata Skor Penilaian Ahli Produk Awal ..... | 56      |
| 4.2   | Tabel Hasil Kuisisioner Ahli Uji Coba Kelompok Kecil .....  | 59      |
| 4.3   | Tabel Hasil Pengamatan Responden Uji Coba Skala Kecil ..... | 61      |
| 4.4   | Tabel Hasil Kuisisioner Ahli Uji Coba Kelompok Besar .....  | 66      |
| 4.5   | Tabel Hasil Pengamatan Siswa Uji Coba Kelompok Besar .....  | 67      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman  |
|--------|--|
| 3.2    | Prosedur Pengembangan <i>Fun Post</i> ..... 38 |
| 1.     | Lapangan <i>Fun Post</i> ..... 42              |
| 2.     | Box dan Keranjang ..... 43                     |
| 3.     | Bola ..... 43                                  |
| 4.     | Bulatan Slang ..... 44                         |
| 5.     | Tiang Penanda ..... 44                         |
| 6.     | Kotak Angka ..... 45                           |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran  | Halaman |
|---|---------|
| 1. Usulan Topik Skripsi .....   | 80      |
| 2. SK Dosen Pembimbing .....  | 81      |
| 3. Surat Ijin Observasi .....   | 82      |
| 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....                                       | 83      |
| 5. Kurikulum .....  | 84      |
| 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....   | 88      |
| 7. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Pembelajaran I.....   | 90      |
| 8. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Pembelajaran II .....   | 94      |
| 9. Evaluasi Untuk Ahli Penjas .....   | 99      |
| 10. Pengamatan Ketrampilan Siswa .....  | 102     |
| 11. Hasil Pengisian Kuisisioner Ahli Penjas dan Pembelajaran .....                            | 104     |
| 12. Saran Perbaikan Model Permainan.....  | 105     |
| 13. Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Kecil .....   | 106     |
| 14. Hasil Pengamatan Uji Coba Kelompok Kecil .....  | 107     |
| 15. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Ketrampilan Siswa .....                                     | 108     |
| 16. Hasil Pengisian Kuisisioner Ahli Penjas Dan pembelajaran Uji Coba<br>Kelompok Kecil ..... | 111     |
| 17. Saran Perbaikan Model dari Ahli Penjas dan Pembelajaran Kelompok<br>Kecil .....           | 112     |
| 18. Daftar Siswa Uji Coba Kelompok Besar .....  | 113     |
| 19. Hasil Pengamatan Uji Coba Kelompok Besar .....  | 114     |
| 20. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Ketrampilan Siswa Kelompok Besar...                         | 115     |
| 21. Hasil Pengisian Kuisisioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Kelompok<br>Besar .....     | 118     |
| 22. Penelitian Keseluruhan .....  | 119     |
| 23. Dokumentasi Penelitian .....  | 120     |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani adalah usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas tubuh dan otot-otot besar, tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan saat berlangsungnya proses Pendidikan Jasmani.

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan dan merupakan alat pendidikan. Pendidikan jasmani dilakukan dengan sarana jasmani, yakni aktivitas jasmani yang pada umumnya (meskipun tidak selalu) dilakukan dengan tempo yang cukup tinggi dan terutama gerakan-gerakan besar ketangkasan dan kerampilan, yang tidak perlu terlalu cepat, terlalu halus dan sempurna atau berkualitas tinggi, agar diperoleh manfaat bagi anak-anak didik. Meskipun sarana pendidikan tersebut fisik, manfaat bagi anak-anak didik mencakup bidang-bidang non-fisik seperti intelektual, sosial, estetika, dalam kawasan – kawasan kognitif maupun efektif.

Menurut Bucher dalam buku Aip Syarifuddin (2001: 1.1) kata pendidikan jasmani terdiri dari dua kata jasmani (*physical*) dan pendidikan (*education*). Kata jasmani member pengertian pada bermacam–macam kegiatan jasmani, yang meliputi: kekuatan jasmani, pengembangan jasmani, kecakapan jasmani, kesehatan jasmani dan penampilan jasmani. Sedangkan tambahan kata

pendidikan yang kemudian menjadi pendidikan jasmani (*physical education*) merupakan satu pengertian yang tidak dapat dipisahkan antara pendidikan dan jasmani saja. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memberikan perhatian pada aktivitas pengembangan jasmani manusia. Walaupun pengembangan utamanya adalah jasmani namun tetap berintensi pendidikan, pengembangan jasmani bukan merupakan tujuan akan tetapi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan jasmani adaptif yang merupakan salah satu bentuk layanan dalam bidang pendidikan sehingga potensi orang berkebutuhan khusus dapat tumbuh dan berkembang secara optimal berkaitan dengan penjasorkes adaptif. Perlu ditegaskan bahwa siswa yang memiliki kebutuhan khusus mempunyai hak yang sama dengan semua yang tidak berkebutuhan khusus dalam memperoleh pendidikan dan pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan. Para siswa berkebutuhan khusus sesuai dengan kebutuhannya ,akan memperoleh pembinaan melalui pendidikan jasmani yang menjadi tugas utama para guru penjasorkes yang telah mendapatkan mata kuliah penjasorkes adaptif. Layanan tersebut perlu diberikan secara elegan kepada anak – anak yang berkebutuhan khusus. Sebab mereka juga anak- anak bangsa yang menjadi harapan orangtua, masyarakat dan Negara. Dan mereka juga dapat tumbuh dan berkembang menjadi dewasa yang mempunyai percaya diri dan harga diri yang tinggi dalam mengabdikan dirinya untuk bangsa Indonesia pada masa yang akan datang. Tarigan (dalam Nourmalia Safitri 2013: 2)

Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan adaptif bagi anak cacat juga bersifat holistik, seperti tujuan penjaskes untuk anak-anak normal, yaitu mencakup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani,

ketrampilan gerak, sosial, dan intelektual. Di samping itu, proses pendidikan itu penting untuk menanamkan nilai – nilai dan sikap positif terhadap keterbatasan kemampuan baik dari segi fisik maupun mentalnya sehingga mereka mampu bersosialisasi dengan lingkungan dan memiliki rasa percaya diri dan hargadiri. (Tarigan 2000:10)

Tujuan penjasorkes adaptif bagi anak berkebutuhan khusus juga bersifat holistik, yaitu untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, ketrampilan gerak, sosial, dan intelektual serta menanamkan sikap positif terhadap keterbatasan kemampuan baik dari segi fisik maupun mental. Penjasorkes adaptif bertujuan untuk merangsang perkembangan anak secara menyeluruh dan diantara aspek penting yang dikembangkan adalah konsep diri yang positif.

Melalui aktifitas penjasorkes adaptif yang mengandung unsur kegembiraan dan kesenangan, anak-anak dapat memahami dan mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan serta mengoreksi kelainan-kelainan yang dialami setiap anak.

Menurut Moh. Amin dan Andreas Dwidjosumarto (dalam Nourmalia Safitri 2013: 3) menjelaskan, tujuan umum pendidikan luar biasa adalah tujuan pendidikan biasa juga. Pada UU no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3, dijelaskan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab, tujuan khusus pendidikan luar biasa mencakup beberapa hal,yaitu (a) Dapat mengembangkan potensi dengan sebaik–baiknya. (b) Dapat menolong diri,



berdiri sendiri dan berguna bagi masyarakat. (c) Memiliki kehidupan lahir batin yang layak.

Mencapai pendidikan jasmani tidak mudah, untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani adaptif sangat banyak permasalahan yang dihadapi terutama para pendidiknya, karena anak berkebutuhan khusus adalah anak yang luar biasa maka pengajarannya pula harus yang luar biasa agar tujuan dapat tercapai. Dalam hal ini masalah yang sering ditemukan khususnya pada pembelajaran penjasorkes yaitu guru masih mengajar secara monoton, tidak menarik, membosankan dan kurang bervariasi sehingga siswa kurang bersemangat atau antusias untuk mengikuti pelajaran tersebut. Minimnya sarpras sekolah juga menjadi masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran karena dengan sarpras yang minim dan guru penjasorkes yang kurang kreatif maka pembelajaran tidak akan efektif.

Minimnya sarpras penjasorkes di sekolah menuntut seorang guru untuk lebih kreatif terutama pada siswa yang berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus sangat tertarik pada modifikasi pembelajaran yang bersifat permainan, permainan yang didalamnya terdapat pengembangan gerak dasar sehingga siswa dapat melatih gerakan dasarnya.

Menurut hasil studi pendahuuan yang dilakukan selama 3 kali pada tanggal 20 mei observasi sekolah, 27 mei observasi pembelajaran dan sarpas dan 3 juni 2014 observasi pembelajaran, observasi dilakukan di sebuah yayasan SLB Dharma Bhakti yang bertempat di Ngempon, Bergas Kab. Semarang pada observasi pertama dilakukan observasi sekolah bahwa yayasan ini memiliki 5 jenjang yaitu TKLB, SDLB, SMPLB, SMALB dan SMKLB. TKLB memiliki dua kelas A dan B, SDLB terdiri dari 6 kelas yaitu kelas I sampai kelas VI setiap

kelasnya berisi maksimal 15 siswa yang berisi berbagai macam ketunaan yang ringan, untuk SMPLB memiliki 3 kelas yaitu kelas VII, VIII dan IX setiap kelasnya berisi maksimal 15 siswa dengan berbagai ketunaan, sedangkan SMALB memiliki 3 kelas sama dengan SMKLB memiliki 3 kelas yaitu kelas X, XI dan XII setiap kelasnya sama berisi maksimal 15 siswa dengan berbagai ketunaan. Yayasan ini memiliki satu kepala SLB yang bernama H. Pario, SH, memiliki satu kepala sekolah pada setiap jenjang pendidikan, dan memiliki 23 guru dengan 1 guru olahraga untuk 1 sekolah yaitu Sigit Supriyadi, S.Pd.

Kemudian observasi ke dua melakukan observasi pembelajaran dan sarpras, SLB ini memiliki sarpras pendidikan yang cukup untuk mata pelajaran tertentu seperti IT dan kesenian tetapi untuk sarpras olahraga sangat minim karena lahan yang tersedia untuk lapangan sangat kurang karena hanya memiliki 1 lapangan voli yang digunakan untuk berbagai olahraga dan 1 bak lompat jauh, selain itu sarpras yang dimiliki masih terbatas seperti bola sepak yang berjumlah 3, 1 net voli, 2 raket badminton, 1 bola basket, 2 bola tangan, dan 1 meja tenis.

Pembelajaran yang sedang berlangsung saat itu adalah pembelajaran atletik yaitu lari untuk siswa kelas 4, 5 dan 6. Menurut pengamatan pembelajaran yang diberikan kurang efektif karena guru memberikan pembelajaran bergantian kepada siswa sehingga jika siswa selesai diberikan materi kemudian dibiarkan, dan siswa bermain-main sendiri. Sedangkan pada dasarnya anak berkebutuhan khusus juga memerlukan olahraga untuk mengembangkan jasmaninya terutama pada penguasaan gerak dasar.

Menurut Beltasar Tarigan (2000:11) para guru penjas sering menghadapi anak-anak yang memiliki kemampuan terbatas karena kondisi fisik, mental, dan sosialnya terganggu, namun harus turut serta dalam pendidikan jasmani. Anak-

anak seperti ini digolongkan sebagai orang yang lemah atau cacat, sehingga proses pembelajaran harus dirancang dengan baik agar mereka dapat terlibat secara aktif dan mencapai hasil optimal.

Jika dalam pembelajaran siswa tidak terlibat secara aktif maka hasil pembelajaran tidak akan optimal, sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih efektif untuk anak SLB.

Pada observasi yang ke 3 dihasilkan pembelajaran yang sedang dilaksanakan adalah siswa hanya diberikan bola untuk bermain sendiri tanpa ada program pembelajaran dan keamanan bagi siswa. Sedangkan dalam setiap pembelajaran siswa dituntut untuk mengerti dan memahami agar terhindar dari kecelakaan atau cedera. Menurut Beltasar Tarigan (2000:37) pengulangan dan perbaikan-perbaikan penjas adaptif merupakan bagian rutin dari pengajaran penjas adaptif. Karena itu, materi pembelajaran harus diselidiki secara cermat mungkin, dan dilaksanakan secara tepat oleh siswa, sehingga terhindar dari cedera otot atau sendi. Pemilihan materi juga membantu dalam perbaikan penyimpangan postur tubuh, meningkatkan kekuatan otot, kelincahan, kelenturan, dan meningkatkan kebugaran jasmani.

Keamanan dalam pembelajaran sangat penting dan diutamakan bagi siswa sehingga dalam pembelajaran diperlukan pembelajaran yang sangat minim terjadi kecelakaan atau cedera bagi siswa SLB.

Siswa SDLB tunagrahita pada dasarnya memerlukan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena perubahan tingkah laku anak tunagrahita sering berubah-ubah dengan cepat, seperti yang dijelaskan oleh Beltasar Tarigan (2000:25) walaupun secara umum siswa yang mengalami keterbelakangan mental ringan dan sedang, ia tetap dapat mengikuti aktivitas

penjas. Guru harus hati – hati terhadap perubahan-perubahan tingkah laku, yang sering berubah secara cepat dan dapat mengganggu kenyamanan siswa lainnya. Olahraga yang cocok bagi mereka adalah olahraga yang sifatnya non kompetitif. Dalam setiap aktivitas, lebih ditekankan pada permainan yang dapat menimbulkan kesenangan.

Penjas adaptif diarahkan untuk meningkatkan kesenangan pada anak-anak yang mengalami cacat mental, di samping tugas gerak dan adegan pembelajaran yang dapat merangsang peningkatan intelektual siswa.

Siswa SDLB untuk siswa kelas 4 dan 5 adalah berumur rata-rata 10-12 tahun, pada usianya mereka sedang membutuhkan ketrampilan gerak dasar untuk mengembangkan gerak dasar yang telah dikuasainya. Menurut Sugiyanto (2008:4.26) beberapa macam gerakan yang bisa dilakukan atau gerakan yang dimungkinkan bisa dilakukan apabila anak memperoleh kesempatan melakukannya pada masa anak kecil adalah gerakan-gerakan berjalan, berlari, mendaki, meloncat, berjengket, mencongklak, lompat tali, menyepak, melempar, menangkap, memantulkan bola, memukul dan berenang. Gerakan-gerakan semakin bisa dikuasai dengan baik. Kecepatan perkembangan sangat dipengaruhi oleh kesempatan yang diperoleh untuk melakukan berulang-ulang di dalam aktivitasnya. Anak-anak yang kurang kesempatan melakukan aktivitas fisik akan mengalami hambatan untuk perkembangan.

Anak pada usia 10-12 tahun pada dasarnya sedang membutuhkan kesempatan untuk melatih gerak dasar agar semakin banyak memiliki gerak dasar, jika siswa tidak mendapat kesempatan tersebut maka perkembangan mereka akan terhambat.

Sama halnya dengan siswa SDLB tunagrahita mereka harus diberi kesempatan untuk melatih gerak dasarnya namun untuk memberikan kesempatannya diperlukan pembelajaran yang menarik minat siswa tunagrahita untuk melakukannya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MODEL *KIDS ATLETIK* DENGAN PERMAINAN *FUN POST* PADA SISWA SDLB C DHARMA BHAKTI KAB.SEMARANG 2015"

## **1.2 Perumusan Masalahan**

Setelah mengetahui latar belakang diatas,maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pengembangan model *Kids Atletik* dengan permainan *Fun Post* pada siswa SDLB C Dharma Bhakti Kab. Semarang 2015

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari peneliti ini yaitu untuk menghasilkan pembelajaran *Kids Atletik* menggunakan model permainan *Fun Post* untuk siswa SDLB C Dharma Bhakti Kab.Semarang 2015.

## **1.4 Manfaat Pengembangan**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

1.1.4.1 Kajian ilmu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah luar biasa.

1.1.4.2 Sebagai khasanah bacaan tentang perkembangan ilmu pendidikan jasmani khususnya pendidikan jasmani adaptif untuk siswa berkebutuhan khusus.

#### 1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi siswa, melalui modifikasi permainan *Fun Post* maka hasil belajar siswa dapat meningkat, dapat melatih gerak dasar siswa sehingga siswa akan lebih banyak menguasai gerak dasar.

1.4.2.2 Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan di sekolah luar biasa.

1.4.2.3 Bagi guru, dapat memberi masukan pada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang pembelajaran gerak dasar lari, lompat, dan lempar dengan menggunakan permainan *Fun Post* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tuna ghraita.

1.4.2.4 Bagi lembaga, memberikan masukan tentang pentingnya mengembangkan media-media dan sarana belajar yang dimodifikasi agar dapat memenuhi kebutuhan gerak siswa berkebutuhan khusus di SDLB Dharma Bhakti Kab. Semarang Tahun 2015.

#### 1.5 Spesifikasi Produk

*Fun Post* adalah permainan yang demodifikasi dari pembelajaran *Kids Atletik*, peraturan dan alat-alat yang telah di sederhanakan lagi. Permainan *Fun Post* di sesuaikan dengan kebutuhan anak-anak tunagrahita.

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian model pembelajaran *Kids Atletik* dengan permainan *Fun Post* dapat mengembangkan aspek pembelajaran secara efektif dan efisien, juga dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga derajat kebugaran jasmani siswa dapat terwujud dengan baik serta siswa dapat memiliki ketrampilan gerak dasar lebih banyak.

## 1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model permainan *Kids Atletik* melalui modifikasi permainan bagi siswa SDLB Dharma Bhakti Kab. Semarang perlu dilakukan karena pembelajaran penjasorkes pada materi atletik masih belum maksimal dan masih belum menarik minat siswa SDLB, sehingga perlu berbagai permainan yang lebih variatif dalam pembelajaran atletik.

Pemecahan masalah pada pembelajaran penjasorkesorkes pada materi atletik di SDLB Dharma Bhakti Kab.Semarang, yaitu melalui penerapan model permainan *Fun Post*. Diharapkan permainan ini dapat digunakan dan membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada materi atletik, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat, siswa menjadi lebih tertarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

#### 2.1 Pengertian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based devolepment*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Brog dan Gall seperti yang dikutip Sugiyono dalam buku metodologi penelitian pengembangan (2008 : 408) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk–produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebut bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam pencapaian tujuan.

Penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sedrhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal. Lebih jauh lagi menurut Seels dan Richey, dalam bentuk yang paling sederhana penelitian pengembangan ini dapat berupa (1) kajian tentang proses dan dampak rancangan pengembangan dan upaya-upaya pengembangan



tertentu atau khusus, atau berupa (2) suatu situasi dimana seseorang melakukan atau melaksanakan rancangan, pengembangan pembelajaran, atau kegiatan – kegiatan evaluasi dan mengkaji proses pada saat yang sama, atau berupa (3) kajian tentang rancangan, pengembangan, dan proses evaluasi pembelajaran baik yang melibatkan komponen proses secara menyeluruh atau tertentu saja.

Model pengembangan ini bersifat deskriptif, hal ini disebabkan prosedur yang digunakan menggambarkan langkah–langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Wasis D Dwiyo (2004 : 6) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidik. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan peneliti produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan – temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

## **2.2 Pengertian Pendidikan Jaman**

Pendidikan pada dasarnya merupakan rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna. Pengertian istilah pendidikan liberal (*liberal education*) dengan pendidikan umum (*general education*). Ia mengatakan bahwa pendidikan liberal lebih berorientasi pada bidang studi dan menekankan penguasaan materinya. Tujuan utamanya adalah penguasaan materi pembelajaran secara mendalam dan bahkan jika mungkin sampai tuntas.

Sementara itu, pendidikan umum lebih bersifat memperhatikan “pelakunya” dari pada bidang studi atau materinya. Tujuan utamanya adalah mencapai perkembangan individu secara menyeluruh.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan ketrampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk ketrampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila banyak yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik. Adang Suherman (2000:1).

### **2.3 Pengertian atletik**

Atletik merupakan istilah yang sudah dialih bahasakan dari berbagai istilah sebelumnya. Sebenarnya, istilah atletik berasal dari bahasa Yunani yaitu “Athlon” yang memiliki makna bertanding atau perlombaan. Istilah *athlon* hingga saat ini masih sering digunakan seperti yang sering di dengar kata “*Panthatlon*” atau “*Decathlon*”. *Pentathlon* memiliki makna panca lomba, meliputi lima jenis lomba, sedangkan *decathlon* adalah dasa lomba, meliputi sepuluh jenis lomba.

Istilah atletik yang digunakan di Indonesia saat ini diambil dari bahasa Inggris yaitu *Athletic* yang berarti cabang olahraga yang meliputi jalan, lari, lompat, dan lempar. Sementara di Amerika Serikat, istilah atletik berarti olahraga pertandingan, dan istilah untuk menyebut atletik adalah track and field. Di Jerman istilah atletik diberi makna yang lebih luas yaitu berbagai cabang olahraga yang bersifat perlombaan atau pertandingan, termasuk cabang

olahraga renang, bola basket, tenis, sepak bola, senam, dan lain-lain. (Yudha M. Saputra 2004: 1)

Atletik adalah aktivitas jasmani atau latihan fisik, berisikan gerak-gerak alamiah/wajar seperti jalan, lari, lompat, dan lempar. Dengan berbagai cara atletik telah dilakukan sejak awal sejarah manusia. Berdasarkan sejarah kita kembali ke jaman klasik-purba dimana atletik dilakukan orang dalam bentuk olahraga yang rapid an teratur. (Khomsin 2011: 2)

Olahraga atletik sering dianggap sebagai “induk” dari olahraga sebab, atletik terdiri dari unsur-unsur gerak utama yang mendasari banyak cabang olahraga, yaitu lari, jalan, lompat, dan lempar. Olahraga atletik adalah olahraga tertua, di setiap Negara atletik berkembang menurut bahasanya masing-masing tetapi pengertiannya sama bahwa olahraga ini menjadi dasar dari seluruh cabang olahraga dan gerak dari atletik seperti jalan, lari, lompat dan lempar adalah gerak alamiah dari manusia.

Nomor perlombaan yang dipertandingkan dalam lomba atletik meliputi nomor lari, lompat, dan lempar. Selain itu, terdapat nomor perlombaan khusus, yaitu jalan cepat, lari halang rintang, dan lari lintas alam. Ada pula berbagai nomor perlombaan campuran, seperti pancalomba, saptalomba, dan dasalomba (Winendra, 2008 : 4)

Di Indonesia perlombaan-perlombaan dan perkumpulan atletik baru muncul sekitar 1917. Baik atlet-atletnya maupun pengurusnya sebagian besar terdiri dari pemuda-pemudi atau orang-orang Belanda atau Indo-Belanda. Baru pada tahun 1942, dimasa penjajahan Jepang putra-putri Indonesia, terutama pelajar-pelajarnya agak banyak melakukan kegiatan olahraga atletik. Disekolah-sekolah SD, SLTP, dan SLTA, serta sekolah-sekolah yang lainnya, selain

diajarkan '*aiso* (senam ala Jepang) dan *kyoren* (baris berbaris banyak juga diberi pelajaran dan latihan atletik). Perlombaan-perlombaan atletik antar sekolah dari lain kotapun sering diadakan. (Khomsin 2005: 3)

Kemudian setelah bangsa Indonesia merdeka, baik dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) tahun 1948 di Surakarta maupun Pekan Olahraga Mahasiswa (POM) I tahun 1951 di Yogyakarta, hampir seluruh nomor atletik diperlombakan seperti yang ada pada sekarang ini P.A.S.I (Persatuan Atletik Seluruh Indonesia), yaitu induk organisasi atletik yang sekarang, baru resmi didirikan pada tanggal 2 september 1950 di Semarang Jawa Tengah. (Khomsin 2005: 4)

Atletik sudah masuk ke dalam kurikulum pendidikan jasmani, sehingga siswa wajib mengikuti pelajaran atletik. Dengan demikian atletik dikenal dan menyebar dikalangan pelajar yang ditunjang pula oleh penyelenggaraan pertandingan atletik antar pelajar seperti dalam arena POPSI. Upaya pengembangan atletik untuk menjadi bagian dalam pengalaman belajar siswa, juga ditunjang oleh penyediaan tenaga guru olahraga atau penjas yang berkualifikasi guru professional yang telah dididik dilembaga pendidikan tenaga guru, seperti SGPD, SGO, SMOA atau yang bertaraf perguruan tinggi yakni di APD, FPD, BI & B II Penjas. (Yoyo Bahagia 2 000 : 8)

Perkembangan atletik masuk dalam dunia pendidikan dari jaman penjajahan Jepang di Indonesia dan sekarang atletik telah masuk dalam kurikulum pendidikan yang wajib di ajarkan untuk SD, SMP dan SMA atau sederajat.

### **2.3.1 Kids Atletik**

*Kids Atletik* menyuguhkan / memberikan kegembiraan, latihan-latihan event baru dan gerakan-gerakan wajib yang beragam memerlukan penguasaan dalam lingkup satu tim / regu pada lokasi yang berbeda-beda di dalam lingkungan arena lomba. Lebih lagi, event ini memungkinkan bagi suatu jumlah besar anak-anak untuk berpartisipasi di dalamnya dalam kemungkinan area yang terdekat dan di dalam suatu periode waktu yang dapat diperhitungkan. Dengan gerakan dasar pada kids atletik yaitu seperti lari, lari dayatahan, lompat, lempar dapat dilakukan dan dilatihkan dalam suatu susunan bermain. IAAF (2002:5)

Nomor olahraga yang di perlombakan dalam event POPDA baik itu tingkat kecamatan, kabupaten bahkan propinsi adalah *Kids Atletik*. Kid's Athletic adalah jenis dari cabang olahraga atletik yang diperuntukan khusus untuk sekolah dasar. Jenis cabang olahraga ini diperkenalkan pertama kali oleh IAAF (*International Association of Athletics Federation*). Kemudian disebarakan di sekolah - sekolah melalui berbagai pendidikan dan pelatihan oleh Pusat Pembinaan Atletik Pelajar (PPAP).

Seperti diketahui bahwa Atletik merupakan "*Mother Of Sport*" yaitu ibu dari semua cabang olahraga, sehingga atletik menjadi cabang olahraga wajib bagi pelajar sekolah dasar. Departemen Pendidikan Nasional pun menyetujui anjuran PB PASI agar cabang atletik yang dimainkan adalah Kids' Athletics yaitu program pembinaan atletik bagi atlet usia pelajar sekolah dasar sesuai dengan kebijakan IAAF (*International Association of Athletics Federation*). Nomor-nomor perlombaannya adalah *Kanga's Escape* (Sprint/Gawang), *Frog Jump* (Loncat Katak), *Turbo Throwing* (Lempar Turbo) dan Formula 1 (Lari, Rintangan, Slalom).

Dengan dijadikannya Kids Atletiks sebagai cabang olahraga resmi, PB PASI telah berhasil mensosialisasikan atletik di tingkat sekolah dasar di Indonesia.

*Kids Atletik* adalah seperangkat permainan mengembirakan yang ditujukan untuk aktivitas olahraga anak-anak. Sebagaimana orang dewasa yang memerlukan fasilitas atau alat olahraga standar, anak-anak pun memerlukan peralatan olahraga yang sama, namun yang sesuai dengan kebutuhan mereka, atau disesuaikan dengan sifat dan kemampuan anak-anak. Tujuannya untuk keperluan jasmani dan olahraga yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

Olahraga ini ditujukan untuk anak-anak, peralatan olahraga yang digunakan dalam *Kids Atletik* adalah alat-alat yang sifatnya lebih ringan, yang ditujukan untuk aktivitas gerak seperti lari, lompat, lempar, dan lain-lain. Di antara *Kids Atletik* adalah turbo (mirip anak panah namun lebih ringan yang ditujukan untuk aktivitas lempar), gawang (yang ditujukan untuk aktivitas lompat), matras, dan lain-lain.

*Kids Atletik* dibuat dengan tujuan untuk memenuhi minat anak-anak dalam aktivitas gerak, mengenalkan dasar-dasar gerakan atletik dalam bentuk permainan, merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta memelihara kesehatan, menghindari rasa bosan pada anak-anak, dan memberikan solusi bagi anak-anak pecinta olahraga dalam mendapatkan peralatan yang tepat.

#### **2.4 Permainan *Fun Post***

Permainan *Fun Post* adalah bentuk permainan dari dasar olahraga atletik yang didalamnya berisi lari, lompat, dan lempar, permainan ini terdiri dari beberapa post yang didalam postnya memiliki perintah berbeda – beda seperti

pada post pertama siswa melakukan lompat katak sambil membawa bola dan seterusnya sampai post terakhir yaitu post ke 5 yang berisi perintah siswa melakukan lemparan bola kedalam keranjang, setelah dapat melakukan lemparan hingga masuk dalam keranjang berarti siswa tersebut telah selesai melakukan rintangannya dan salah satu tim yang dapat menyelesaikan permainan terlebih dahulu maka tim tersebut dinyatakan menang. Permainan *Fun Post* adalah hasil pengembangan dari kids atletik yang telah dimodifikasi agar lebih mudah dilakukan untuk siswa tunagrahita seperti pengurangan dasar menangkap, modifikasi lapangan dan alat-alatnya

Post 1 : siswa mengambil bola dan siswa melakukan lompat katak

Post 2 : siswa berlari

Post 3 : siswa melakukan lari zigzag

Post 4 : siswa melakukan lompatan

Post 5 : siswa melakukan lemparan bola kedalam tong

#### 1. Post 1 lompat katak

Lompat katak adalah salah satu gerak dasar yang memcau pada lompat jauh yaitu gerakan lompat kedepan.

#### 2. Post 2 lari

Lari adalah salah satu gerak dasar untuk melatih kecepatan berlari.

#### 3. post 3 lari zigzag

Lari zigzag adalah lari dengan cara ber belok belok untuk melatih kelincahan siswa.

#### 4. post 4 loncat

Loncat adalah salah satu gerak dasar yang mendasari gerakan dalam lompat tinggi.

#### 5. post 5 melempar

Melempar adalah salah satu gerak dasar dalam melempar seperti gerakan dalam lempar cakram dan lempar lembing.

### **2.4.1 Tujuan *Kids Atletik* Terhadap Permainan *Fun Post* untuk Siswa SDLB**

Menurut IAAF dalam buku *Kids Atletik* di jelaskan tujuan *Kids Atletik* sebagai berikut :

#### 2.4.1.1 Aktivitas Fisik

*Kids Atletik* disesuaikan dengan dengan tepat untuk anak-anak agar dapat member motivasi kepada pelajar sekolah dasar, kepada klub-klub dan institute/lembaga-lembaga ataupun kelompok-kelompok lainnya agar dapat terlibat dalam aktifitas fisik.

#### 2.4.1.2 Promosi / Peningkatan Kesehatan

Salah satu tujuan utama dari semua organisasi yang terlibat dalam olahraga haruslah untuk mendorong anak-anak untuk bermain dalam rangka meningkatkan kesehatan jangka panjang. kesehatan fisik yang baik dilakukan melalui cara hidup dalam kehidupan yang aktif, dengan tidak lepas dari olahraga dengan gerakan dasar yang berada dalam atletik. Sehingga *Kids Atletik* adalah olahraga yang sesuai untuk anak-anak dengan desain yang unik agar anak-anak lebih tertarik.

#### 2.4.1.3 Interaksi Sosial



Pembentukan team / regu dan interaksi sosial dikenalkan dalam *Kids Atletik* dan menjadi suatu program (pembinaan) dimana nilai tertinggi diletakan pada setiap anggota / regu. Untuk menghasilkan nilai yang tinggi maka *Kids Atletik* memberikan rangsangan kepada anak-anak untuk bekerja sama dan untuk menyadari betapa pentingnya kerja sama dalam tim. Permainan ini juga menekankan “bermain sportif” (*fair play*) yang akan menambah nilai-nilai pendidikan yang berkaitan dengan *Kids Atletik*.

Permainan *Fun Post* adalah salah satu bentuk penyerderhanaan dari olahraga *Kids Atletik* karena didalamnya terdapat beberapa unsur dari *Kids Atletik* seperti lari, lompat, tangkap dan lempar.

Permainan *Fun Post* memperlihatkan ketrampilan lokomotor tinggi. Dari gerakan lari, lompat, dan lempar memerlukan gerakan yang dinamis agar mencapai pos secepat mungkin dan memerlukan konsentrasi saat melempar bola agar tepat pada sasaran. Tetapi tujuan dalam permainan ini bukan hanya sekedar menyelesaikan rintangan tetapi untuk (1) memperluas ketrampilan gerak dasar, (2) kerjasama (3) konsentrasi untuk siswa SLB (4) kebugaran jasmani dan (5) perkembangan jasmani peserta didik.

#### **2.4.2 Komponen Kondisi Fisik**

Kondisi fisik ditinjau dari segi faalnya adalah kemampuannya sebagai pendukung aktivitas menjalankan olahraga. Kondisi fisik adalah suatu kesatuan utuh dari komponen – komponen yang tidak dapat dipisahkan begitu saja, baik peningkatannya, maupun pemeliharannya. Komponen kondisi fisik menurut Bompas dalam (Heri Tri Cahyono 2010 : 12), sebagai komponen kesegaran biometrik dimana komponen masing – masing adalah kelompok kesegaran jasmani, yaitu : (1) kesegaran otot, (2) kesegaran kardiovaskular, (3) kesegaran

keseimbangan jumlah dalam tubuh, dan (4) kesegaran kelentukan. Kelompok komponen lain dikatakan sebagai kelompok kesehatan motorik yang terdiri dari: koordinasi gerak, ketepatan, kecepatan, kelincahan, dan daya ledak otot.

Di samping itu ada 10 komponen yang dapat dikategorikan sebagai komponen kondisi fisik yaitu: (1) ketepatan (2) daya tahan (3) daya ledak otot (4) kecepatan (5) kelentukan (6) kelincahan (7) keseimbangan (8) koordinasi (9) ketepatan (10) reaksi. Komponen yang masuk kategori kondisi fisik, yang mana kesepuluh komponen tersebut dapat diukur keadaan melalui satu tes seperti tersebut diatas. Adapun komponenyang dimaksud :

1. Kekuatan (*strength*), Kekuatan adalah komponen kekuatan kondisi fisik seseorang tentang kemampuan dalam mepergunakan otot – oto untuk menerima beban sewaktu bekerja (M. Sajoto, 1995 : 8).
2. Daya Tahan (*endurance*), Daya tahan adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan ototnya untuik berkonsentrasi secara menerus dalam waktu yang relative lama dengan beban tertentu, (M.Sajoto, 1995 : 8).
3. Daya Ledak Otot (*muscular power*), Daya ledak otot adalah kemampuan seseorang untuk mempergunakan kekeuatan maksimum yang dikerjakan dalam waktu yang sesingkat – singkatnya, (M. Sajoto 1995 : 8). Daya tahan otot dipengaruhi oleh kekuatan otot, kecepatan kontraksi otot sehingga semua faktor yang mempengaruhi daya otot.Jadi daya otot adalah kualitas yang memungkinkan otot atau sekelompok otot untuk melakukan fisik secara tiba – tiba.
4. Kecepatan (*speed*), Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengerjaklan gerakan berkesinambungan dalam bentuk yang sama dalam waktu yang sesingkat – singkatnta (M. Sajoto, 1995 : 8).

5. Kelentukan (*fleksibility*), Daya lentur adalah efektivitas seseorang dalam menyesuaikan diri untuk segala aktivitas dengan pengukuran tubuh yang luas. Hal ini akan sangat mudah ditandai dengan tingkat fleksibilitas persendian pada seluruh permukaan tubuh (M. Sajoto, 1995:9)
6. Kelincahan (*Agility*), Kelincahan adalah kemampuan seseorang mengubah posisi di area tertentu, seseorang yang mampu mengubah satu posisi yang berbeda dalam kecepatan tinggi dengan koordinasi yang baik, berarti kelincahannya cukup baik (M. Sajoto, 1995:9).
7. Keseimbangan (*Balance*), Keseimbangan adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan organ-organ syaraf otot (M. Sajoto, 1995:9).
8. Koordinasi (*Coordination*), Koordinasi adalah kemampuan seseorang mengintegrasikan bermacam-macam gerak yang berada berada ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif (Sajoto, 1995:9).
9. Ketepatan (*Accuracy*), Ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerakan-gerakan bebas terhadap suatu sasaran, sasaran ini dapat merupakan suatu jarak atau mungkin suatu obyek langsung yang harus dikenai dengan salah satu bidang tubuh (M. Sajoto, 1995:9).
10. Reaksi (*Reaction*), Reaksi adalah kemampuan seseorang untuk segera bertindak secepatnya dalam menghadapi rangsangan yang ditimbulkan lewat indera, syaraf atau rasa lainnya. Status kondisi fisik seseorang dapat diketahui dengan cara penilaian bentuk tes kemampuan (M. Sajoto, 1995:10)

Tujuan penjas untuk siswa tunagrahita pada dasarnya sama dengan anak normal, mereka membutuhkan ketrampilan yang didalamnya terdapat komponen kondisi fisik seperti anak normal, sama dengan permainan *Fun Post* didalamnya terdapat komponen seperti kelincahan, kecepatan, kelenturan dll.

Anak berkebutuhan khusus juga mempunyai beberapa tes yang dilakukan untuk mengetahui hasil komponen kondisi fisiknya. Beltasar Tarigan (2000:76) tes kebugaran jasmani untuk anak-anak keterbelakangan mental ini terdiri dari : kecepatan, daya tahan otot statis dari lengan dan bahu, tungkai dan perut, keseimbangan, kecepatan, daya tahan jantung paru. Tes ini dibuat untuk anak keterbelakangan mental biasa dan sedang, dengan kisaran usia antara 9-20 tahun.

## **2.5 Anak Berkebutuhan Khusus**

Konsep ABK (*children with special needs*) memiliki makna dan spectrum yang lebih luas dibandingkan dengan konsep anak luar biasa (*exceptional children*). ABK adalah anak yang secara pendidikan memerlukan layanan yang spesifikasi yang berbeda dengan anak-anak pada umumnya. ABK ini memiliki apa yang disebut dengan hambatan belajar dan hambatan perkembangan (*barrier to learning and development*). Oleh sebab itu mereka memerlukan layanan pendidikan yang sesuai dengan hambatan belajar dan hambatan berkembang yang dialami oleh masing – masing anak. Yani Maemulyani dan Caryoto (2013: 8)

Berikut adalah klasifikasi anak berkebutuhan khusus ABK : (1) Tuna netra digolongkan dalam SLB A adalah individu yang memiliki hambatan dalam penglihatan. Tunanetra dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu buta total dan *low vision*. Karena tunanetra memiliki keterbatasan dalam indra penglihatan maka proses pembelajaran menekankan pada alat indra yang lain yaitu peraba dan indra pendengaran. (2) Tunarungu digolongkan dalam SLB B adalah individu yang memiliki hambatan dalam pendengaran baik permanen maupun tidak permanen. Karena memiliki hambatan dalam pendengaran individu

tunarungu memiliki hambatan dalam berbicara sehingga mereka bisa disebut tunawicara. Cara berkomunikasi dengan dengan orang lain menggunakan bahasa isyarat, untuk abjad jari telah dipatenkan secara internasional sedangkan untuk isyarat bahasa berbeda – beda setiap Negara. (3) Tunadaksa digolongkan dalam SLB D secara etimologis gambaran seseorang yang diidentifikasi mengalami ketunadaksaan adalah seseorang yang mengalami kesulitan mengoptimalkan fungsi anggota tubuh sebagai akibat dari luka, penyakit, pertumbuhan yang salah bentuk, dan akibatnya kemampuan untuk melakukan gerakan – gerakantubuh tertentu mengalami penurunan. (4) Tunalaras digolongkan dalam SLB E adalah tingkah laku anak yang kurang sesuai dengan lingkungan. Perilakunya sering bertentangan dengan norma-norma yang terdapat didalam masyarakat tempat ia berada. (5) tunagrahita digolongkan dalam SLB C adalah individu yang memiliki intelegensi yang signifikan berada dibawah rata-rata dan disertai dengan ketidak mampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Pembelajaran bagi individu tunagrahita lebih dititik berat pada kemampuan bina diri dan sosialisasi. Yani Maemulyani dan Caryoto (2013: 9-19). (6) Anak dengan gangguan autism (*autistic children*). Anak autistic mempunyai kelainan ketidakmampuan berbahasa. Hal ini diakibatkan oleh adanya cedera pada otak. Secara umum anak *autistic* mengalami kelainan berbicara disamping mengalami gangguan kemampuan intelektual dan fungsi saraf. (7) Anak dengan gangguan hiperaktif. Hiperaktif bukan merupakan penyakit tetapi suatu gejala atau *symptoms*. *Symptoms* terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu kerusakan pada otak, kelainan emosional, kurang dengar atau tunagrahita. Bandi Delphine (2010 : 1)

### 2.5.1 Tunagrahita

Anak dengan gangguan perkembangan kemampuan (tunagrahita) memiliki problema belajar yang disebabkan adanya hambatan perkembangan intelegensi, mental, emosi, sosial dan fisik. Bandi Delphine (2010 : 1)

Anak tunagrahita adalah anak yang secara signifikan memiliki kecerdasan dibawah rata-rata anak pada umumnya dengan disertai hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya. Nunung Apriyanto (2012:21)

Menurut Grossman dalam bukunya Nunung Apriyanto (2012:26) yang secara resmi digunakan dalam AAMD (American Association of Mental Deficiency) yaitu ketunagrahitaan mengacu pada fungsi intelektual umum yang secara nyata (signifikan) berada dibawah rata-rata (normal) bersamaan dengan kekurangan dalam tingkah laku penyesuaian diri dan semua ini berlangsung pada masa perkembangan.

Anak tunagrahita dalah mereka yang kecerdasannya dibawah rata-rata. Disamping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Mereka kurang cakap dalam memikirkan hal-hal yang abstrak, yang sulut-sulit, dan yang berbelit-belit. Mereka kurang atau terbelakang atau tidak berhasil bukan untuk sehari dua hari atau sebulan atau dua bulan, tetapi untuk selama-lamanya, dan bukan hanya dalam satu atau dua hal tetapi hampir segala-galanya, lebih-lebih dalam pelajaran seperti: mengarang, menyimpulkan isi bacaan, menggunakan symbol-simbol, berhitung dan dalam pelajaran yang bersifat teori. Dan juga mereka terlambat dalam penyesuaian dengan lingkungan.

Kategori anak tunagrahita bermacam-macam yaitu, ada yang disertai dengan buta warna, di sertai dengan kerdil badan, di sertai dengan berkepala

panjang, di sertai dengan bau badan tertentu, tetapi ada juga yang tidak di sertai dengan apa-apa. Mereka semua mempunyai persamaan yaitu kurang cerdas dan terhambat dalam penyesuaian diri dengan lingkungan jika dibandingkan dengan teman sebayanya. Mereka mempunyai ciri-ciri khas dan tingkat tunagrahita yang berbeda-beda, ada yang ringan, sedang, berat, dan sangat berat. Nunung Apriyanto (2012:27)

#### **2.5.1.1 Karakteristik Anak Tunagrahita**

Depdiknas mengemukakan bahwa karakteristik anak tunagrahita yaitu penampilan fisik tidak seimbang, tidak dapat mengurus diri sendiri sesuai dengan usianya, perkembangan bicara/bahasanya terhambat, kurang perhatian pada lingkungan, koordisani gerakannya kurang dan sering mengeluarkan ludah tanpa sadar.

James D Page yang dikutip oleh Suhaeri H.N (1995:33) menguraikan karakteristik anak tunagrahita sebagai berikut:

1. Kecerdasan, kapasitas belajarnya sangat terbatas terutama untuk hal-hal yang abstrak. Mereka lebih banyak belajar dengan cara membeo (*rote-learning*) bukan dengan pengertian.
2. Sosial, dalam pergaulan mereka tidak dapat mengurus, memelihara, dan memimpin diri. Ketika masih kanak-kanak mereka harus dibantu terus menerus, disingkirkan dari bahaya, dan diawasi waktu bermain dengan anak lain.
3. Fungsi-fungsi mental lain, mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian, pelupa dan sukar mengungkapkan kembali suatu ingatann. Mereka menghindari berpikir, kurang mampu membuat asosiasi dan sukar membuat kreasi baru.

4. Dorongan dan emosi, perkembangan dan dorongan emosi anak tunagrahita berbeda-beda sesuai dengan tingkatan ketunagrahitaan masing-masing. Kehidupan emosinya lemah, mereka jarang menghayati perasaan bangga, tanggung jawab dan hak sosial.
5. Organisme, struktur dan fungsi organisme pada anak tunagrahita umumnya kurang dari anak normal. Dapat berjalan dan berbicara diusia yang lebih tua dari anak normal. Sikap dan gerakannya kurang indah, bahkan banyak diantaranya yang mengalami cacat bicara.

Seseorang dikatakan tunagrahita apabila memiliki tiga indikator, yaitu:

- 1) Keterhambatan fungsi kecerdasan secara umum atau dibawah rata-rata.
- 2) Ketidakmampuan dalam perilaku sosial / adaptif, dan
- 3) Hambatan perilaku sosial / adaptif terjadi pada usia perkembangan yaitu sampai dengan usia 18 tahun.

### **2.5.1.2 Penggolongan Anak Tunagrahita**

Tingkat kecerdasan seseorang diukur melalui tes intelegensi yang hasilnya disebut dengan IQ (*Itelegence quotient*). Tingkat kecerdasan bisa dikelompokkan kedalam tingkatan sebagai berikut: (1) tunagrahita ringan memiliki IQ 70-55, (2) tunagrahita sedang memiliki IQ 55-40, (3) tunagrahita berat memiliki IQ 40-25, (4) tunagrahita berat sekali memiliki IQ <25. Yani Maemulyani dan Caryoto (44-45)

Penggolongan anak tunagrahita untuk keperluan belajar sebagaia berikut:

1. *Educable* merupakan, anak pada kelompok ini masih mempunyai kemampuan dalam akademik setara dengan anak regular pada kelas 5 sekolah dasar.



2. *Trainable* merupakan, mempunyai kemampuan dalam mengurus diri sendiri, pertahanan diri, dan penyesuaian sosial sangat terbatas kemampuannya untuk mendapatkan pendidikan secara akademik.
3. *Custodia* merupakan, dengan pembelajaran latihan yang terus menerus dan khusus dapat melatih anak tentang dasar-dasar cara menolong diri sendiri dan kemampuan yang bersifat komunikatif.

Penggolongan tunagrahita untk keperluan pembelajaran menurut B3PTKSM sebagai berikut :

1. Taraf perbatas (*borderline*) dalam pendidikan disebut sdebagai lamban belajar (*slow learner*) dengan IQ 70-85
2. Tunagrahita mampu didik (*educable mentally retarded*) IQ 50-75.
3. Tunagrahita mampu latih (*trainable mentally*) dengan IQ 30-50 atau 35-55.
4. Tunagrahita butuh rawat (*dependent or protoundly mentally retarded*) dengan IQ dibawah 25 atau 30.

Secara klinis, tunagrahita dapat digolongkan atas dasar tipe atau cirri-ciri jasmani secara berikut:

1. *Sindroma down* atau *Sindroma mongoloid* merupakan kelainan genetic yang terjadi pada kromosom yang dapat dikenal dengan melihat manifestasi klinis yang cukup khas merupakan kelainan yang berdampak pada keterbelakangan pertumbuhan fisik dan mental.
2. *Hydrocephalus* yaitu ukuran kepala besar dan berisi cairan.
3. *Microcephalus* yaitu ukuran kepala terlalu kecil dan *Makrocephalus* yaitu ukuran kepala terlalu besar.

Ciri-ciri fisik dan penampilan anak tunagrahita dalam penampilan anak tuna grahita kelihatan, biasanya ditunjukkan dengan perilaku yang berbeda dengan anak seusianya, cara mereka berbicara, melakukan gerak, dan performan / wajah mereka hampir sama terutama pada anak *downsyndrome*.

## **2.6 Pembelajaran Siswa Berkebutuhan Khusus**

Kebutuhan pembelajaran anak tunagrahita yaitu (1) perbedaan tunagrahita dengan anak normal dalam proses belajar adalah terletak pada hambatan dan masalah atau karakteristik belajarnya. (2) perbedaan karakteristik belajar anak tunagrahita dengan anak sebayanya, anak tunagrahita mengalami masalah dalam hal tingkat kemahirannya dalam memecahkan masalah, melakukan generalisasi dan mentransfer sesuatu yang baru, minat dan perhatian terhadap penyelesaian tugas. Yani Maemulyani dan Caryoto (45-46)

Siswa – siswa yang mempunyai gangguan perkembangan tersebut, memerlukan suatu metode pembelajaran yang sifatnya khusus. Suatu pola gerak yang bervariasi, diyakini dapat meningkatkan potensi peserta didik dengan kebutuhan khusus dalam kegiatan pembelajaran (berkaitan dengan pembentukan fisik, emosi, sosialisasi, dan daya nalar).

Esensi dari pola gerak yang mampu meningkatkan potensi anak berkebutuhan khusus adalah kreativitas. Kreativitas ini diperlukan untuk pembelajaran yang bermuatan pola gerak, karena tujuan akhir dari suatu program pembelajaran semacam ini adalah perkembangan kemampuan kognitif dan kemampuan sosial melalui kegiatan individu maupun dalam kegiatan bersosialisasi. Bandi Delphine (2010 : 2)

Proses pencapaian tujuan pengajaran membutuhkan manajemen pengajaran, termasuk penerapan model pembelajaran yang tepat, baik ditinjau

dari substansi atau tugas-tugas ajar maupun karakteristik peserta didik. Dalam pembelajaran penjas adaptif juga memerlukan program pembelajaran agar pembelajaran dapat optimal. Berikut adalah beberapa program pembelajaran siswa berkebutuhan khusus:

### **2.6.1 Materi dan Program Penjas Adaptif**

#### **2.6.1.1 Pemilihan Materi dan Faktor Pertimbangan**

Pengulangan dan perbaikan-perbaikan penjas adaptif merupakan bagian rutin dari pengajaran penjas adaptif. Karena itu, materi pembelajaran harus diselidiki secara cermat, dan dilaksanakan secara tepat oleh para siswa, sehingga terhindar dari cedera otot atau sendi. Pemilihan materi yang tepat juga membantu dalam perbaikan peyimpangan postur tubuh, meningkatkan kekuatan otot, kelincahan, kelenturan dan meningkatkan kebugaran jasmani.

Pelaksanaan kegiatan olahraga secara teratur dengan beban yang cukup, sangat membantu dalam usaha mencapai kebugaran jasmani tersebut. Perlu diketahui bahwa kekuatan otot akan bertambah bila sering digunakan, dan akan berkurang bila tidak pernah dilatih atau digunakan, termasuk ukurannya akan semakin membesar bila dilatih secara teratur. Demikian juga kelenturan, kelincahan, daya tahan dan lain-lain. Akan meningkat bila dilatih secara sistematis dalam pembelajaran penjas.

Setiap siswa mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, dan oleh sebab itu program pembelajaran akan lebih efektif bila di klasifikasikan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kecacatannya.

#### **2.6.1.2 Program Pendidikan Jasmani untuk Anak Cacat**

Merencanakan dan melaksanakan program pendidikan jasmani bagi siswa cacat memerlukan pemikiran dan ketelitian yang cukup tinggi dan rasional.

Program pembelajaran akan berhasil guna apabila fokus kegiatan ditunjukkan pada siswa serta meminimalkan hambatan-hambatan yang dihadapi dalam kehidupan.

Secara umum materi pembelajaran penjas untuk anak cacat yang terdapat dalam kurikulum, sama dengan materi pembelajaran siswa normal, namun yang membedakannya adalah strategi dan model pembelajaran yang berbeda dan disesuaikan dengan jenis dan tingkat kecacatannya. Artinya jenis aktivitas olahraga yang terdapat dalam kurikulum dapat diberikan dengan berbagai penyesuaian.

Program pendidikan jasmani untuk anak cacat, dibagi tiga kategori yaitu, pengembangan gerak dasar, olahraga dan permainan, dan yang terakhir adalah kebugaran dan kemampuan gerak. Beltasar Tarigan (2000:39)

## **2.6.2 Pengembangan Strategi Pembelajaran**

Mengembangkan strategi pembelajaran dalam upaya memenuhi kebutuhan-kebutuhan setiap siswa, guru penjas adaptif perlu melakukan modifikasi, baik metode pendekatan, lingkungan belajar maupun fasilitas belajar.

### **2.6.2.1 Teknik Memodifikasi Pembelajaran**

Untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan para siswa penyandang cacat dalam pembelajaran penjas para guru penjas seyogyanya melakukan modifikasi dan penyesuaian-penyediaan terutama mengenai sifat-sifat (perilaku) yang berkaitan dengan suasana dan kondisi yang dihadapi dalam pembelajaran. Beltasar Tarigan (2000-49).

Faktor-faktor yang perlu dimodifikasi dan disesuaikan para guru dalam upaya meningkatkan komunikasi dengan siswa adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan bahasa

2. Membuat konsep yang kongkrit
3. Membuat urutan tugas
4. Ketersediaan waktu belajar, dan

## **2.7 Perkembangan Anak**

Anak besar adalah anak yang berusia antara 6 – 10 atau 12 tahun. Perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda di banding dengan masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahny. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan yang berkaitan dengan proporsi ukuran bagian-bagian tubuh.

Pertumbuhan fisik erat kaitannya dengan taerjadinya proses peningkatan kematangan fisiologis pada diri setiap setiap individu. Proses peningkatan kematangan secara umum akan terjadi sejalan dengan bertambahnya usia kronologis. Usia kronologis adalah lamanya waktu terhitung sejak lahir sampai saat kapan orang tersebut dinyatakan usianya. Sugiyanto (2008:4.3)

Pertumbuhan dan tingkat kematangan fisik dan fisiologis membawa dampak pada perkembangan kemampuan fisik. Pada masa anak besar terjadi perkembangan kemampuan fisik yang semakin jelas terutama dalam hal kekuatan, fleksibilitas, keseimbangan dan koordinasi.

Perkembangan ini terjadi pada anak usia 6-10 atau 12 tahun pada anak normal dan perkembangan pada anak kebutuhan khusus anak tunagrahita tidak jauh berbeda, anak tunagrahita memiliki hambatan dalam perkembangan tetapi dalam pembelajaran salah satu tujuannya yaitu untuk memaksimalkan perkembangannya agar ketrampilannya mendekati perkembangan anak normal.

### **2.7.1 Perkembangan Penguasaan Gerak Dasar**

Sejalan dengan meningkatnya ukuran tubuh dan meningkatnya kemampuan fisik, makin meningkat pulalah kemampuan gerak anak besar. Berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah mulai bisa dilakukan pada masa anak kecil semakin dikuasai. Peningkatan kemampuan gerak bisa diidentifikasi dalam bentuk :

1. Gerak bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang makin efisien.
2. Gerakan bisa dilakukan semakin lancer dan terkontrol.
3. Pola atau bentuk gerakan semakin bervariasi.
4. Gerakan semakin bertenaga.

Beberapa macam gerak yang mulai bisa dilakukan atau gerakan yang dimungkinkan bisa dilakukan apabila anak memperoleh kesempatan melakukannya pada masa anak kecil adalah gerakan-gerakan berjalan, berlari, mendaki, meloncat, berjengkek, mencongklak, lompat tali, menyepak, melempar, menangkap, memantulkan bola, memukul dan berenang. Gerakan-gerakan tersebut semakin bisa dikuasai dengan baik. Kecepatan perkembangannya sangat dipengaruhi oleh kesempatan yang diperoleh untuk melakukan berulang-ulang di dalam aktivitasnya. Anak-anak yang kurang kesempatan melakukan aktivitas fisik akan mengalami hambatan untuk perkembangannya. Sugiyanto (2008:4.26)

Perkembangan gerak dasar untuk anak tunagrahita pada dasarnya sama dengan anak normal hanya saja anak tunagrahita mengalami hambatan dalam perkembangannya, untuk mengatasi hambatan tersebut agar lebih minim maka diperlukan pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar yang menarik dan dirancang khusus sesuai anak tunagrahita.

## 2.8 Kerangka Berpikir

Anak tunagrahita adalah anak dengan keterbelakangan mental dengan membutuhkan pendidikan yang khusus, untuk mencapai pendidikan yang dituju maka dibutuhkan metode pengajaran yang menyenangkan terutama untuk anak tunagrahita sekolah dasar, dalam perkembangannya siswa SDLB membutuhkan pelatihan gerak dasar agar anak dapat memperluas dan melatih gerak dasarnya.

Siswa SDLB memerlukan pengajaran yang bersifat bermain karena pada dasarnya siswa SDLB tunagrahita lebih tertarik dengan bermain.

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, siswa diharapkan dapat mempraktekan gerak dasar sebagai gerak variasi dalam permainan sederhana dengan peraturan yang sudah di modifikasi serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujura.

Melalui pengembangan model pembelajaran memulai permainan *Fun Post* diharapkan dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang untuk mengeksplotasi gerak secara luas dan bebas sesuai dengan tingkatan kemampuan yang dimiliki.

Selain itu melalui permainan *Fun Post* ini diharapkan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan optimal, siswa dapat menguasai dan mengerti gerak dasar yang benar.

Setelah siswa melakukan permainan *Fun Post* siswa akan memiliki gerak dasar yang lebih banyak, gerak dasar yang sudah dimiliki akan lebih terlatih, akan timbul rasa senang dan bersemangat karena permainan *Fun Post* bersifat bermain.

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk – produk yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan atau penelitian berbasis pengembangan (*Research-Based Development*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya untuk memecahkan masalah praktis. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna.

Sugiyono (2009: 412) mengungkapkan bahwa dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulus yang jumlahnya banyak,berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk –produk pendidikan misalnya keperluan pendidikan tertentu,metode pengajaran,media pendidikan,buku ajar,modul,dan lain-lain. Brog dan Gall dalam Punaji Setyosari (2012:228-230), Langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan yang seharusnya.



Mengembangkan produk salah satunya adalah menghasilkan produk untuk pembelajaran penjasorkesorkes di sekolah, adapun langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

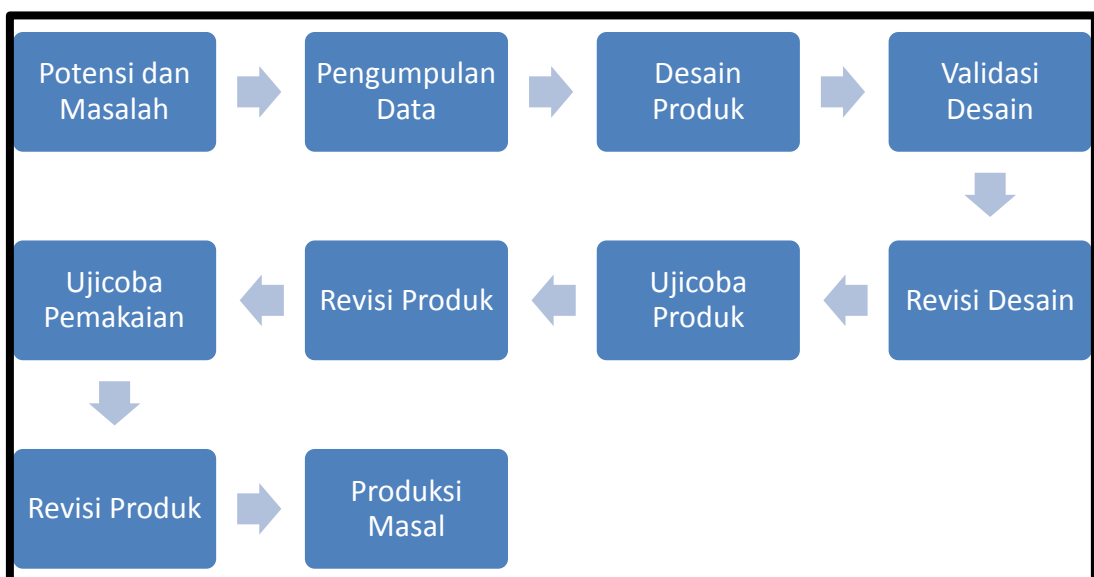
1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi awal, yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi, dan persiapan laporan awal. melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Perencanaan, yang mencakup merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil.
3. Pengembangan format produk awal, yang mencakup penyiapan bahan – bahan pembelajaran dan alat evaluasi. Berdasarkan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pengembangan permainan *Fun Post*.
4. Uji coba produk awal yang akan dievaluasi oleh para ahli, yaitu ahli penjasorkes (dosen yang relevan dengan materi yang diteliti), dan ahli pembelajaran (guru yang memiliki pengalaman mengajar cukup).
5. Revisi produk awal, lakukan revisi produk awal dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
6. Uji coba lapangan, produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang sudah direvisi, kemudian diuji cobakan lagi kepada unit atau subjek uji coba yang lebih besar.
7. Revisi produk akhir dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan (melalui pengamatan dan diperlukan instrument penelitian).
8. Hasil akhir model pembelajaran penjasorkesorkes yang dihasilkan melalui revisi setelah dilakukan uji coba lapangan.

9. Desiminasi dan implementasi, yaitu menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program, atau produk) kepada para pengguna dan professional melalui forum pertemuan, menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Menurut Brog dan Gall (1983) dalam bethy shilvya romantier (2014: 37), penelitian pengembangan adalah suatu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pengajaran yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama,yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Pengembangan permainan *Fun Post* ini dilakukan melalui beberapa tahap.Pada gambar 3.1 disajikan tahap – tahap prosedur pengembangan permainan *Fun Post*.

Prosedur pengembangan Fun Post :



**Gambar 3.2. Prosedur Pengembanagn Permainan *Fun Post***  
**Sumber. Sugiyono 2008: 409**

### **3.2.1 Potensi dan Masalah**

Potensi dan masalah merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini untuk mencari apakah terdapat masalah dan potensi yang dapat dikembangkan dalam sekolah tersebut. Untuk mengetahui masalah apa saja yang ada dan potensi apa yang ada untuk menyelesaikan masalah tersebut, peneliti melakukan observasi awal dengan melihat sarpras dan pembelajaran yang berlangsung.

### **3.2.2 Pengumpulan Data**

Setelah menemukan masalah dan menemukan potensi untuk dikembangkan dan menjadi salah satu cara menyelesaikan masalahnya maka potensi tersebut menjadi bahan penelitian. Selanjutnya untuk melakukan penelitian dibutuhkan data-data untuk melakukan penelitian, pengumpulan data dilakukan dengan observasi ke sekolah dengan melihat sarpras yang tersedia, melihat lapangan dan melakukan wawancara dengan guru penjasorkes.

### **3.2.3 Desain Produk**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah desain produk model permainan *Fun Post*. Dalam mendesain produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjasorkesorkes dan guru penjasorkesorkes sebagai ahli pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SDLB Dharma Bhakti Kab. Semarang.

### **3.2.4 Validasi Desain**

Setelah desain produk jadi dilakukan validasi oleh ahli penjasorkes dan guru penjasorkes sebagai ahli pembelajaran, untuk mengetahui desain layak atau tidak.

### **3.2.5 Revisi Desain**

Setelah desain produk divalidasi oleh para ahli makan akan diketahui kekurangan dan kekurangannya tersebut akan diperbaiki oleh peneliti agar menjadi layak.

### **3.2.6 Uji Coba Produk**

Setelah peneliti membuat produk permainan *Fun Post*, langkah selanjutnya adalah produk diuji cobakan dengan skala kecil kepada siswa kelas IV dan V SDLB Dharma Bhakti Kab.Semarang dengan sample 6 siswa. Pengambilan siswa sebagai sample dilakukan secara random sampling dengan tujuan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama sebagai sample.

### **3.2.7 Revisi Produk**

Setelah ujicoba produk, maka dilakukan revisi produk hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicobakan. Dalam hal ini yang harus direvisi untuk permainan *Fun Post* adalah segi peraturan, kejelasan cara bermain dan penskoran untuk lebih diperjelas.

### **3.2.8 Uji Coba Pemakaian**

Pada tahap ini dilakukan uji pemakaian terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas VI dan V SDLB

C Dharma Bhakti Kab. Semarang. Uji coba pemakaian dilakukan setelah uji coba produk direvisi oleh ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran. Uji coba lapangan dilaksanakan oleh semua siswa kelas tunagrahita kelas IV dan V SDLB Dharma Bhakti Kab. Semarang.

### **3.2.9 Revisi Produk**

Revisi produk dari hasil uji pemakaian yang diujicobakan siswa kelas IV dan V SDLB Dharma Bhakti Kab. Semarang.

### **3.2.10 Pembuatan Produk Masal**

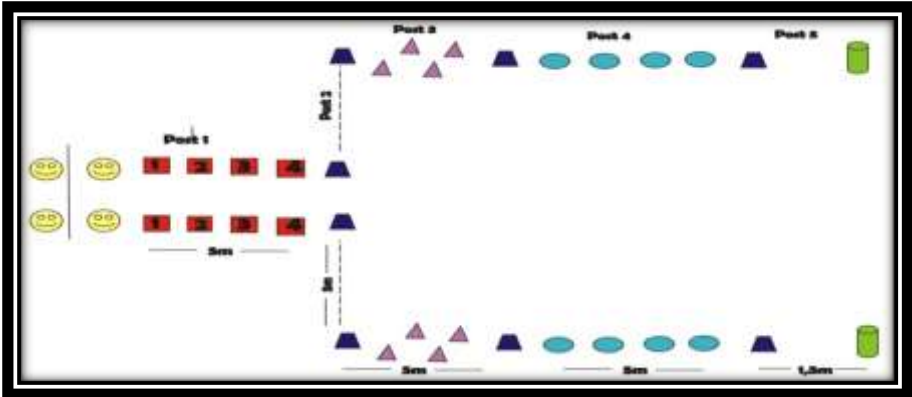
Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan berupa pengembangan model permainan *Fun Post* yang diharapkan dapat menjadikan alternatif dalam proses pembelajaran penjasorkes berupa pengembangan permainan *Fun Post* dalam penjasorkes kelas IV dan V di SDLB Dharma Bhakti Kab. Semarang.

## **3.4 Rancangan Produk**

Merupakan rencana keseluruhan dari model pengembangan produk, produk yang diciptakan peneliti dalam penelitian ini berupa *Fun Post* yang dilakukan di lapangan sekolah yang beralaskan paving. Permainan ini dilaksanakan pada pembelajaran penjasorkes di SDLB Dharma Bhakti Kab. Semarang.

### 3.4.1 Deskripsi Permainan *Fun Post*

Tabel 5. Rancangan Produk *Fun Postw*

|   |  |
|---|--|
| <b>1. Deskripsi Permainan <i>Fun Post</i></b> | <p>Permainan <i>Fun Post</i> adalah permainan modifikasi dari pembelajaran <i>Kids Atletik</i>. Peraturan serta bentuk lapangan disesuaikan untuk siswa SDLB C. permainan <i>Fun Post</i> menggunakan panjang lapangan 16,5 m dengan berbeda – beda jaraknya setiap post, untuk post 1 jaraknya 5m, post 2 5m, post 3 5m, post 4 5m dan post 5 1,5m. Permainan ini dapat dilakukan diatas lapangan paving atau lapangn berumput.</p> <p>Permainan ini dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim terdiri dari 4 orang setiap orang harus melakukan setiap perintah dalam post, post 1 siswa melakukan lompat katak sambil membawa bola, post 2 siswa melakukan lari, post 3 siswa melakukan lari zigzag, post 4 siswa melakukan loncatan dan post 5 siswa melakukan lemparan bola kedalam keranjang. Jika siswa tidak melakukan salah satu dari post maka di dis dan jika seluruh post dapat terselesaikan maka siswa mendapat poin 1.</p> <p>Teknik dasar yang digunakan dalam permainan <i>Fun Post</i> yaitu lari, lompat, loncat dan lempar. Peraturan berbeda dengan pembelajaran <i>Kids Atletik</i>, dalam permainan <i>Fun Post</i> pengambilan nilai jika siswa dapat melakukan seluruh post sedangkan dalam <i>Kids Atletik</i> siswa mendapatkan poin jika seluruh post dapat terselesaikan dan dengan waktu tercepat.</p> |
| <b>2. Sarana dan Prasarana</b>                | <p>1) Lapangan <i>Fun Post</i></p> <p>permainan <i>Fun Post</i> menggunakan panjang lapangan 16,5 m dengan berbeda – beda jaraknya setiap post, untuk post 1 jaraknya 5m, post 2 5m, post 3 5m, post 4 5m dan post 5 1,5m. Permainan ini dapat dilakukan diatas lapangan paving atau lapangn berumput.</p>   |

**Gambar 1. Lapangan  
Sumber. Peneliti**

Keterangan :

- Post 1 : siswa mengambil bola dan siswa melakukan lompat katak  
 Post 2 : siswa berlari  
 Post 3 : siswa melakukan lari zigzag  
 Post 4 : siswa melakukan lompatan  
 Post 5 : siswa melakukan lemparan bola kedalam tong

2) box / keranjang

Box atau keranjang ini terbuat dari bahan atum sebagai tempat untuk menyimpan bola dan melempar bola. Tinggi keranjang 50cm.



**Gambar 2. Box dan Keranjang  
Sumber. Penelitian**

3) Bola

Bola yang digunakan adalah bola yang terbuat dari bahan plastik agar lebih aman saat digunakan dan dengan berbagai macam warna agar siswa menjadi tertarik untuk melakukan permainan.



**Gambar 3 Bola**

**Sumber. Penelitian**

## 4) Bulatan

Bulatan ini terbuat dari bahan selang yang elastis agar lebih aman digunakan siswa SDLB dengan panjang 1m kemudian di sambungkan menjadi seperti lingkaran kemudian menggunakan perekat atau lem, selang yang digunakan dengan berbagai macam warna.



**Gambar 4. Bulatan  
Sumber. Penelitian**

## 5) Tiang penanda

Tiang penanda adalah tiang yang digunakan untuk menandai setiap post dan penanda untuk lari zigzag, tinggi tiang 50cm dengan dibawahnya menggunakan semen agar bisa berdiri dan di cat menggunakan pilok dengan warna yang menarik, untuk penanda post menggunakan tulisan post 1 hingga post 5 untuk penanda zigzag diatasnya menggunakan tanda panah yang dibuat menggunakan kertas HVS kemudian di laminating dan direkatkan dengan tiang.




**Gambar 5. Tiang Penanda  
Sumber. Penelitian**

## 6) Kotakan angka

Kotakan angka digunakan untuk lompat katak dengan melewati angka satu persatu, dibuat menggunakan kertas warna dan kertas Hvs agar lebih



|                              |  |
|------------------------------|--|
|                              | <p>menarik.</p> <div data-bbox="651 353 992 672" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>Gambar. 6 kotak<br/>Sumber. Penelitian</b></p>  |
| <b>3. Peraturan Fun Post</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Jumlah pemain.<br/>Permainan ini dimainkan oleh 2 tim, setiap tim terdiri dari 4 orang pemain</li> <li>2) Wasit<br/>Permainan dipimpin oleh seorang wasit. Dalam permainan <i>Fun Post</i>, keputusan wasit mutlak, tidak boleh diganggu gugat.</li> <li>3) Lamanya Permainan<br/><i>Fun Post</i> 10menit x 4. Satu pertandingan maksimal dilakukan 10 menit dan permainan dilakukan 4 kali.</li> <li>4) Cara Mencetak Point<br/>Point satu di dapatkan apabila satu anak melakukan seluruh perintah dalam post, jika satu tim dapat melakukan seluruh perintah makan mendapatkan 4 point, jika siswa tidak melakukan salah satu post maka dianggap tidak sah dan harus mengulangi dari awal.</li> <li>5) Pelanggaran<br/>Pelanggaran dalam permainan <i>Fun Post</i> apabila siswa tidak melakukan perintah dalam post, siswa tidak melakukan seluruh perintah dalam waktu yang sudah ditentukan yaitu 10 menit.</li> <li>6) Peraturan dalam permainan<br/>Pertama-tama siswa dibagi menjadi dua tim dengan jumlah masing-masing tim 4 orang, setelah dibagi dua siswa pertama bersiap untuk melakukan permainan, siswa selanjutnya akan bermain setelah pemain pertama berhasil menyelesaikan permainan hingga post terakhir, jika tim yang berhasil menyelesaikan permainan dengan memasukan bola kekeranjang lebih banyak maka tim tersebut dikatakan menang. Setiap siswa wajib melakukan perintah dalam post dengan urut mulai dari post 1 hingga post 5,</li> </ol> |

|  |  |
|--|--|
|  | jika ada siswa yang tidak melakukan maka siswa tersebut harus mengulang dari post pertama. |
|--|--|

### 3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengamatan siswa yang melakukan permainan *Fun Post* yang dilaksanakan. Data kualitatif diperoleh dari hasil kuisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk yang telah direvisi.

### 3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi, lembar kuisioner, lembar wawancara dan lembar observasi. Lembar evaluasi dan kuisioner digunakan untuk menghimpun data para ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran. Kuisioner untuk ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat. Kuisioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuisioner berupa kualitas model permainan *Fun Post*. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentang evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberitanda “√” pada kolom yang tersedia.

**Tabel 1. Rentang Evaluasi**

| No | Skor | Kriteria      |
|----|------|---------------|
| 1  | 5    | Sangat Baik   |
| 2  | 4    | Baik          |
| 3  | 3    | Cukup         |
| 4  | 2    | Kurang        |
| 5  | 1    | Sangat Kurang |

Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir kuisisioner yang akan digunakan pada kuisisioner ahli :

**Table 2. Faktor, indikator, dan jumlah butir kuisisioner**

| No. | Faktor         | Indikator  | Jumlah |
|-----|----------------|--|--------|
| 1   | Kualitas Model | Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa Tunagrahita |        |

Sedangkan untuk siswa digunakan lembar observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan.

Pedoman observasi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Dalam proses observasi, *observatory* (pengamat) tinggal

memberikan tanda atau *tally* pada kolom tempat peristiwa muncul, sistem ini disebut sistem tanda (*sign system*).

Daftar jenis kegiatan yang akan digunakan dalam kegiatan observasi untuk siswa meliputi aspek psikomotorik, kognitif dan afektif. Cara pembelajaran skor pada pengamatan yang dilakukan yaitu dengan rentang skor mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom yang tersedia.

**Table 3. Rentang Obsevasi**

| No | Skor | Kriteria      |
|----|------|---------------|
| 1  | 5    | Sangat Baik   |
| 2  | 4    | Baik          |
| 3  | 3    | Cukup         |
| 4  | 2    | Kurang        |
| 5  | 1    | Sangat Kurang |

**Sumber. Suharsimi Arikunto (2009)**

Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir pengamatan yang akan digunakan:

**Table 4. Jumlah Butir Pengamatan**

| No | Faktor     | Indikator  | Jumlah |
|----|------------|--|--------|
| 1  | Psikomotor | Kemampuan siswa mempraktekan model permainan <i>Fun Post</i> .   | 6      |
| 2  | Kognitif   | Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan <i>Fun Post</i> .                         | 6      |
| 3  | Afektif    | Menampilkan sikap dalam bermain model permainan <i>Fun Post</i> , serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran. | 6      |

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengambilan data persentase diperoleh dengan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan

P = angka presentase yang dicari

F = frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = jumlah seluruh data

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data sebagaimana table berikut :

**Table 5.klasifikasi Presentase**

| Presentase | Klasifikasi | Makna                 |
|------------|-------------|-----------------------|
| 0-20%      | Tidak baik  | Dibuang               |
| 20,1-40%   | Kurang baik | Diperbaiki            |
| 40,1-70%   | Cukup baik  | Digunakan (bersyarat) |
| 70,1-90%   | Baik        | Digunakan             |
| 90,1-100%  | Sangat baik | Digunakan             |

**Sumber. Sugiyono 2008**

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### 5.1 Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *Fun Post* yang berdasarkan data pada saat uji kelompok kecil (N=8) dan uji kelompok besar (N=12).

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi:

1. Peraturan pada permainan lebih dipertegas
2. Diberikan garis lintasan pada post ke 2
3. Menggunakan bola yang lebih berat agar tidak melayang
4. Lingkaran pada post ke 4 lebih diperbesar

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk model pembelajaran permainan *Fun Post* sudah dapat diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas kes didapati rata-rata presentase 95% hasil analisis data dari ahli pembelajaran penjas I didapati rata-rata presentase 87% dan hasil dari analisis data dari ahli pembelajaran penjas II didapati rata-rata 92%. Jadi presentase yang didapati dari penilaian ahli penjas kes dan ahli pembelajaran penjas didapati presentase rata-rata sebesar 91%.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk model pembelajaran permainan *Fun Post* ini telah memenuhi kriteria "**Sangat Baik**" sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran siswa SDLB Dharma Bhakti Kab. Semarang

2. Produk model pembelajaran permainan *Fun Post* sudah dapat digunakan bagi siswa SDLB Dharma Bhakti Kab. Semarang kelas 4 dan 5. Hal ini berdasarkan hasil analisis data pengamatan terhadap aspek, kognitif, afektif dan psikomotor pada uji kelompok kecil didapat rata - rata presentase 88,99% dan analisis data uji coba kelompok besar atau lapangan didapat rata-rata presentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan *Fun Post* ini memenuhi kriteria "**Baik**" sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa SDLB C Dharma Bhakti Kab. Semarang.
3. Faktor yang menjadikan model pembelajaran permainan *Fun Post* ini dapat diterima oleh peserta didik adalah dari semua aspek uji coba yang ada 90% siswa dapat mempraktikan dengan baik, pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model pembelajaran permainan *Fun Post* ini dapat diterima siswa dengan baik. Sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar model ini dapat digunakan bagi siswa SDLB C Dharma Bhakti Kab. Semarang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan saran yang dapat disampaikan dengan manfaat dan pengembangan produk model pembelajaran *Fun Post* adalah :

- 5.2.1 Bagi guru pembelajaran penjas di SDLB dapat menggunakan produk pembelajaran ini di sekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Permainan *Fun Post* ini dapat digunakan untuk materi atletik.
- 5.2.2 Bagi guru penjas di SDLB diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran menggunakan permainan *Fun Post* ini dalam pembelajaran dengan materi yang berbeda-beda. Produk model pembelajaran ini juga diharapkan dijadikan sebagai salah satu referensi bagi guru untuk dapat mengembangkan produk lain dalam ruang lingkup pembelajaran olahraga untuk anak-anak berkebutuhan khusus.
- 5.2.3 Bagi peserta didik, pemanfaatan produk permainan *Fun Post* dengan menggunakan media yang menggunakan banyak warna diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran.
- 5.2.4 Bagi instansi perkuliahan atau perguruan tinggi dengan adanya pengembangan permainan *Fun Post* yang ditunjukan bagi anak-anak berkebutuhan khusus, hal ini merupakan salah satu terobosan agar mahasiswa khususnya mahasiswa yang menempuh pendidikan jasmani untuk diberikan kesempatan mendapatkan pengalaman dari sekolah-sekolah yang menaungi anak-anak berkebutuhan khusus.
- 5.2.5 Peneliti mengharapkan adanya peneliti lanjutan dari peneliti pengembangan ini sehingga produk permainan *Fun Post* ini dapat dimanfaatkan di semua jenjang pendidikan.




## Daftar Pustaka

- Aip Syarifuddin. 2001. *Azaz dan Filsafah Penjaskes*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Adang Suherman. 2004. *Dasar-Dasar Penjas*. Jakarta. Depdiknas.
- Bandi DhelPie. 2010. *Pembelajaran Anak Tunagrhaita*. Bandung: RefikaAditama
- Beltasar Tarigan.2000. *Penjas Adaptif*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP setara D-III
- Bethy Shilvya romantier. 2014. "*Pengembangan Permainan Pinball dalam penjasorkes kelas IV di SD Negeri I Campurejo Kecamatan Boja Kabupaten Kendal Tahun 2014*."
- Enung Fatimah. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung. Pustaka Setia.
- Bjorn Wangemann, Locatelli Elio, dan Gozzolli Charles. 2002. *Kid's Athletics*. Terjemahan Suyono Ds. 2002. Jakarta. Staf Set-IAAF RDC.
- Makhsan Al Azhar. 2013. "*Model Pembelajaran Atletik Melalui Modifikasi Permainan Lari Estafet Pada Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri Temanggung Tahun 2011 / 2012*". Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang
- M. Sajoto. (1995). *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Semarang: Dahara Prize
- NourmalaSafitri. 2013. "*Model Pembelajaran Gerak Lari Sambil mengucapkan Kata Dasar Untuk Siswa SLB Tunarungu di SLB Negeri Semarang Tahun 2013*". Skripsi.Program SarjanaUniversitasNegeri Semarang
- Nunung Apriyanto. 2012. *Seluk Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta. Javalitera.
- PunajiSetyosari. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Wasis D DwiyoGo. . *Penelitian dan Pengembangan Olahraga*. Malang: Lemlit UNM.

- Winendra. 2008. *Seni Olahraga Atletik*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Yani Meimulyani dan Caryoto. 2013. *Media Pembelajaran Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luximia
- Yoyo Bahagia, Ucup Yusup dan Adang Suherman. 2000. *Atletik*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP setara D-III
- Yudha M. Saputra. 2004. *Dasar-Dasar Ketrampilan Gerak*. Jakarta. Direktorat Jendral Olahraga

## Lampiran 1

## USULAN TOPIK SKRIPSI


**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN PJKR PRODI PKG/PGPISD, S1**  
Campus Sekeloa Gunung Semarang, 50129 Tegal, Jawa Tengah, Indonesia  
Telp. (61) 52003100-1004

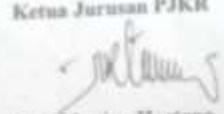
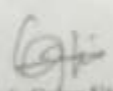
---

**USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI**

Diajukan oleh :

|          |   |
|----------|---|
| Nama     | Gisya Getya Utami   |
| Nim      | 6101411083  |
| Jurusan  | Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)  |
| Prodi    | Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1<br>(PJKR S1)   |
| Fakultas | Ilmu Keolahragaan   |
| Judul    | "PENGEMBANGAN MODEL KIDS ATLETIK DENGAN PERMAINAN<br>FUN POST PADA SISWA SDLB C DHARMA BAKTI KARSEMARANG<br>2014" |

Semarang, 7 Juni 2014

|   |  |
|---|--|
| <p>Mengetahui,<br/>Ketua Jurusan PJKR</p> <p style="text-align: center;"><br/><b>Dr. Mugyo Hartono, M.Pd.</b><br/>NIP.19610909 19803 1 002</p> | <p>Yang Mengajukan</p> <p style="text-align: center;"><br/><b>Gisya Getya Utami</b><br/>NIM. 6101411083</p> |
|---|--|

*ada  
dapat dibelak  
Pembimbing  
Agus wedata  
17/6/2014  
H*

## Lampiran 2

## SK Dosen Pembimbing

  
KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 174/FIK/2015  
Tentang  
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

Membuang Bahwa untuk mempersiapkan mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmara Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmara Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat 1. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lampiran Lembaran Negara RI No 4301, penyesuaian atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78);  
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES;  
3. SK Rektor UNNES No. 164/Q/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
4. SK Rektor UNNES No. 162/P/2004 tentang penyetenggaraan Pendidikan UNNES;

Membuang Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmara Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 23 Januari 2015

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan  
**PERTAMA**

Menunjuk dan menugaskan kepada

Nama Agus Widodo Sunpto, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198009072008121002  
Pangkat/Golongan IIIIC  
Jabatan Akademik Lektor  
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir

Nama GIGIS GRIVA UTAMI  
NIM 6101411083  
Jurusan/Prodi Jasmara Kes. & Rekreasi/PJKR  
Topik Pengembangan Model Keds. Atletik dengan Penanaman Fun Post pada Siswa SDLB C Dharma Bakti Kab. Semarang 2014

**KEDUA** Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggi

  
Drs. H. Hary Bramono, M.Si.  
NIP 195510191985031001

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SEMARANG, 4 Februari 2015

5101411083  
FM-03-440-24/Rw. 00

## Lampiran 3

## Surat Ijin Observasi

|  |  |
|--|--|
|   | <b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b><br><b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b><br><b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b><br>Gedung F1 L1 2, Kampus Sekeloa, Gunungpati, Semarang 50229<br>Telepon: 024-8510017<br>Laman: <a href="http://fk.unnes.ac.id">http://fk.unnes.ac.id</a> , <a href="http://www.fk.unnes.ac.id">www.fk.unnes.ac.id</a> |
| Nomor  | 1605/UN137.1.G/LI/2015   |
| Lamp.  |  |
| Hal  | Ijin Penelitian  |
| <p>Kepada<br/>         Yth. Kepala SLB Darma Bhakti Kab. Semarang<br/>         di SLB Darma Bhakti Kab. Semarang</p>   |  |
| <p>Dengan Hormat,<br/>         Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:</p>                |  |
| Nama   | : GIGIS GRIYA UTAMI  |
| NIM  | : 6101411083   |
| Program Studi  | : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi S1   |
| Topik  | : Pengembangan Model Kids Atletik dengan Permainan Fun Post pada Siswa SDLB C Dharma Bakti Kab. Semarang 2014  |
| <p>Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>   |  |
|   |  |
| Semarang, 13 Maret 2015<br><br>Dr. H. Harry Pramono, M.Si.<br>NIP. 195910191985031001 |  |

## Lampiran 4

## Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



## SLB-ABCD "DHARMA BHAKTI"

SK Kadis P dan K Prov Jateng No. 475/10004107 Tgl 14/3/07  
 Alamat : Ngempon, Bergas, Kab Semarang, 50512  
 Email : slbdbh@yahoo.com Telp 024 6910198

### SURAT KETERANGAN Nomor : 233 /PLB/IV/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SLB-ABCD "Dharma Bhakti" Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang, menerangkan bahwa :

Nama : Gigit Griya Utami  
 NIM : 6101411083  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, S1  
 Waktu Penelitian : 30 Maret 2015 dan 7 April 2015

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan Penelitian di SLB-ABCD "Dharma Bhakti", Ngempon, Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Bergas, 13 April 2015



## Lampiran 6

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

|                    |  |
|--------------------|--|
| Nama Sekolah       | : SLB Dharma Bhakti  |
| Mata Pelajaran     | : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  |
| Kelas/Semester     | : IV/1   |
| Pertemuan ke       | : I  |
| Alokasi Waktu      | : 2 x 35 menit   |
| Standar Kompetensi | : 1. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya |
| Kompetensi Dasar   | : 1.2 Melakukan gerak dasar atletik sederhana, serta nilai semangat, percaya diri dan disiplin.                        |
| Indikator          | : 1. siswa dapat melakukan gerak dasar (lari, loncat dan lempar)   |

## I. Indikator Pembelajaran :

1. Siswa dapat melakukan lompat katak
2. Siswa dapat melakukan lari zigzag.
3. Siswa dapat melakukan lemparan bola kedalam keranjang
4. siswa dapat bekerjasama

## II. Materi Ajar Materi Pokok: Atletik

## III. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. Praktek

## IV. Langkah-Langkah Pembelajaran

## Pertemuan I

## a. Pendahuluan (15 menit)

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran
- Pemanasan

## b. Inti

- Melakukan lari, lompat dan lemparan dalam permainan Fun Post

c. Penutup

- Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran dan pemberian tugas

Pertemuan II

V. Alat, Bahan dan Sumber Belajar

a. Alat:

- satu set alat kids atletik

c. Sumber Belajar:

- Media cetak
- Media elektronik
- Media lingkungan

VI. Penilaian

a. Tes

- Praktek permainan Fun Post

b. Non tes

- Tugas Pengamatan

Mengetahui  
Kepala SMA

.....2015  
Guru Penjasorkes

NIP. \_\_\_\_\_

NIP. \_\_\_\_\_



## Lampiran 7

## Lembar Evaluasi untuk Pembelajaran I

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI**

**PENGEMBANGAN MODEL KIDS ATLETIK DENGAN PERMAINAN  
FUN POST PADA SISWA SDLB C DHARMA BHAKTI KAB  
SEMARANG 2014**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Kids Atletik

Sasaran Program : siswa SDLB kelas IV dan V

Evaluator : *Sigit Suryadi, S.Pd*

Tanggal : *30 maret 2015*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap pengembangan model permainan *Fun Post* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes bagi siswa Tunagrahita yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

**A. Lembar Evaluasi ini diisi oleh Ahli Penjasorkes**

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "v" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Sangat Kurang  
2 = Kurang  
3 = Cukup  
4 = Baik  
5 = Sangat Baik

- Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

**B. Karakteristik Model Pengembangan**

| No  | Aspek yang dinilai  | Skala Penelitian |   |   |   |   | Komentar |
|-----|---|------------------|---|---|---|---|----------|
|     |   | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 |          |
| 1.  | Kesesuaian dengan kompetensi dasar.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 2.  | Kejelasan petunjuk permainan.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 3.  | Ketepatan dalam memilih bentuk atau model permainan bagi siswa.                       |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 4.  | Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.   |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 5.  | Kesesuaian bentuk permainan dengan karakter peserta didik.                            |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 6.  | Kesesuaian model permainan untuk dimainkan.   |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 7.  | Mendorong perkembangan aspek fisik atau jasmani siswa.                                |                  |   | ✓ |   |   |          |
| 8.  | Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.  |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 9.  | Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.                                      |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 10. | Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 11. | Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.                            |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 12. | Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 13. | Mendorong siswa aktif bergerak.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 14. | Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pengembangan kids atletik. |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 15. | Aman diterapkan dalam pengembangan kids atletik.                                      |                  |   |   | ✓ |   |          |

C. Saran untuk perbaikan model permainan Fun Post

1. Apabila rentir pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2
2. Alasan perlunya direvisi, mohon untuk dituliskan pada kolom 3
3. Saran perbaikan mohon ditulis singkat, padat dan jelas pada kolom 4

| No | Bagian yang Direvisi | Alasan direvisi                  | Saran Perbaikan   |
|----|----------------------|----------------------------------|---|
| 1  | 2                    | 3                                | 4   |
| 1. | untuk perke-2        | belum ada pembatas<br>atas garis | kalau bisa ditambah<br>banjeras, banjak<br>garis atas bat |
| 2. | for ke-4             | terlalu kecil lingkaran<br>nya   | diperbesar s. k. agar<br>mudah dibetukan                  |

D. Simpulan

- Layak untuk digunakan / uji coba kecil tanpa revisi .
- Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil.
- (mohon diberi tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 70 Maret 2015

Evaluator



(Sigie Suryadi, S.Pd)

## Lampiran 8

## Lembar Evaluasi Untuk Ahli Pembelajaran II

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI**

**PENGEMBANGAN MODEL KIDS ATLETIK DENGAN PERMAINAN  
FUN POST PADA SISWA SDLB C DHARMA BHAKTI KAB.  
SEMARANG 2014**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Kids Atletik

Sasaran Program : siswa SDLB kelas IV dan V

Evaluator : *Lilis Handayani, S.Pd*

Tanggal : *30 Maret 2015*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap pengembangan model permainan *Fun Post* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Perjasorkes bagi siswa Tunagrahita yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

**A. Lembar Evaluasi ini diisi oleh Ahli Perjasorkes**

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "v" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Sangat Kurang  
2 = Kurang  
3 = Cukup  
4 = Baik  
5 = Sangat Baik

- Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

**C. Saran untuk perbaikan model permainan Fun Post**

1. Apabila revisi pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2
2. Alasan perlunya direvisi, mohon untuk dituliskan pada kolom 3
3. Saran perbaikan mohon ditulis singkat, padat dan jelas pada kolom 4

| No | Bagian yang Direvisi        | Alasan direvisi  | Saran Perbaikan                            |
|----|-----------------------------|--|--|
| 1  | 2                           | 3  | 4  |
| -  | Bagian bola<br>utk melempar | - Karena bola ter<br>lalu ringan<br>mudah tertiuip<br>angin. | - bola diisi<br>muatan agar<br>agak berat. |

**B. Karakteristik Model Pengembangan**

| No  | Aspek yang dinilai  | Skala Penelitian |   |   |   |   | Komentar |
|-----|---|------------------|---|---|---|---|----------|
|     |   | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 |          |
| 1.  | Kesesuaian dengan kompetensi dasar.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 2.  | Kejelasan petunjuk permainan.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 3.  | Ketepatan dalam memilih bentuk atau model permainan bagi siswa.                       |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 4.  | Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.   |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 5.  | Kesesuaian bentuk permainan dengan karakter peserta didik.                            |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 6.  | Kesesuaian model permainan untuk dimainkan.   |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 7.  | Mendorong perkembangan aspek fisik atau jasmani siswa.                                |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 8.  | Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.  |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 9.  | Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.                                      |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 10. | Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 11. | Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.                            |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 12. | Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 13. | Mendorong siswa aktif bergerak.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 14. | Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pengembangan kids atletik. |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 15. | Aman diterapkan dalam pengembangan kids atletik.                                      |                  |   |   |   | ✓ |          |

**C. Saran untuk perbaikan model permainan Fun Post**

1. Apabila revisi pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2
2. Alasan pertunya direvisi, mohon untuk dituliskan pada kolom 3
3. Saran perbaikan mohon ditulis singkat, padat dan jelas pada kolom 4

| No | Bagian yang Direvisi     | Alasan direvisi                                    | Saran Perbaikan                      |
|----|--------------------------|--|--------------------------------------|
| 1  | 2                        | 3  | 4                                    |
| -  | Bagian bola utk melempar | - Karena bola terlalu ringan mudah tertiuap angin. | - bola diisi muatan agar agak berat. |

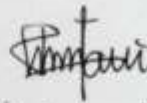


D. Simpulan

- Layak untuk digunakan / uji coba kecil tanpa revisi .
- Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil.
- (mohon diberi tanda "v" pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 30 Maret 2015

Evaluator



(Lili's Handayani, S.Pd.)

## Lembar 9

## Evaluasi Untuk Ahli Penjas

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI**  
**PENGEMBANGAN MODEL KIDS ATLETIK DENGAN PERMAINAN**  
**FUN POST PADA SISWA SDLB C DHARMA BHAKTI KAB.**  
**SEMARANG 2014**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Kids Atletik  
Sasaran Program : siswa SDLB kelas IV dan V  
Evaluator : Drs. Cahyo Juwono, M.Pd  
Tanggal : 31 Maret 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap pengembangan model permainan Fun Post yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes bagi siswa Tunagrahita yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

**A. Lembar Evaluasi ini diisi oleh Ahli Penjasorkes**

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "v" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Sangat Kurang  
2 = Kurang  
3 = Cukup  
4 = Baik  
5 = Sangat Baik

- Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

**B. Karakteristik Model Pengembangan**

| No  | Aspek yang dinilai  | Skala Penelitian |   |   |   |   | Komentar |
|-----|---|------------------|---|---|---|---|----------|
|     |   | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 |          |
| 1.  | Kesesuaian dengan kompetensi dasar.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 2.  | Kejelasan petunjuk permainan.   |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 3.  | Kelepatan dalam memilih bentuk atau model permainan bagi siswa.                       |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 4.  | Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 5.  | Kesesuaian bentuk permainan dengan karakter peserta didik.                            |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 6.  | Kesesuaian model permainan untuk dimainkan.   |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 7.  | Mendorong perkembangan aspek fisik atau jasmani siswa.                                |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 8.  | Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.  |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 9.  | Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.                                      |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 10. | Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 11. | Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.                            |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 12. | Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 13. | Mendorong siswa aktif bergerak.   |                  |   |   |   | ✓ |          |
| 14. | Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pengembangan kids atletik. |                  |   |   | ✓ |   |          |
| 15. | Aman diterapkan dalam pengembangan kids atletik.                                      |                  |   |   |   | ✓ |          |

D. Simpulan

- Layak untuk digunakan / uji coba kecil tanpa revisi .
- Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil.

(mohon diberi tanda "v" pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang, 21 Maret 2015

Evaluator

  
(Eka Yudianto)

Lembar 10

## LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN SISWA SELAMA PEMBELAJARAN MODEL PERMAINAN *FUN POST*

### PETUNJUK:

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda *cek* “√” pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Petunjuk skor penelitian :

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Mata Pelaaarang : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan *Fun Post I*

Nama Siswa :

Tanggal :

### **KOGNITIF :**

| Variabel  | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|---|-----------------|---|---|---|---|
|   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Siswa mengerti cara lompat katak.                                  |                 |   |   |   |   |
| 2. Siwa mengerti cara berlari zigzag.                                 |                 |   |   |   |   |
| 3. Siswa mengerti cara melakukan lompatan.                            |                 |   |   |   |   |
| 4. Siswa mengerti cara melempar bola kedalam keranjang.               |                 |   |   |   |   |
| 5. Siswa mengerti pelanggaran yang dilakukan .                        |                 |   |   |   |   |
| 6. Siswa melakukan permainan <i>Fun Post</i> sesuai dengan peraturan. |                 |   |   |   |   |

**AFEKTIF:**

| Variabel   | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|--|-----------------|---|---|---|---|
|  | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Menperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.   |                 |   |   |   |   |
| 2. Tidak bermain sendiri / menyimpang saat pembejangan berlangsung.  |                 |   |   |   |   |
| 3. Mampu menjawab dengan sopan pertanyaan dari guru.   |                 |   |   |   |   |
| 4. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan modifikasi alat dan permainan.                               |                 |   |   |   |   |
| 5. Siswa bersemangat dalam melakukan teknik dasar atletik dengan modifikasi alat.                            |                 |   |   |   |   |
| 6. Siswa dapat bekerja sama dengan teman satu tim dan menghormati lawan dengan menjunjung nilai sportifitas. |                 |   |   |   |   |

**PSIKOMOTOR:**

| Variabel  | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|---|-----------------|---|---|---|---|
|   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Siswa berusaha melakukan pemanasan yang diarahkan ke permainan <i>Fun Post</i> . |                 |   |   |   |   |
| 2. Semua siswa dalam kelompok berpartisipasi dalam permainan <i>Fun Post</i> .      |                 |   |   |   |   |
| 3. Siswa dapat melakukan lompat katak   |                 |   |   |   |   |
| 4. Siswa dapat melakukan lari zig zag   |                 |   |   |   |   |
| 5. Siswa dapat melakukan lemparan bola dalam keranjang                              |                 |   |   |   |   |
| 6. Siswa dapat melakukan loncatan   |                 |   |   |   |   |
| 7. Siswa aktif dan berkeringat saat melakukan permainan <i>Fun Post</i> .           |                 |   |   |   |   |
| 8. Siswa berusaha melakukan rangkaian teknik dasar permainan <i>Fun Post</i> .      |                 |   |   |   |   |

Lembar 11

**HASIL PENGISIAN KUISIONER AHLI PENJAS DAN AHLI  
PEMBELAJARAN (Uji Coba Skala Kecil)**

| No                       | Aspek yang dinilai  | Skor Penilaian  |      |     |
|--------------------------|---|-----------------|------|-----|
|                          |   | A               | B1   | B2  |
| 1.                       | Kesesuaian dengan standar dan kompetensi dasar.                       | 5               | 5    | 5   |
| 2.                       | Kejelasan petunjuk pembelajaran.                                      | 4               | 4    | 4   |
| 3.                       | Ketepatan dalam memilih bentuk atau model pembelajaran bagi siswa.    | 4               | 4    | 4   |
| 4.                       | Menggunakan alat dan fasilitas secara efektif dan efisien.            | 4               | 4    | 4   |
| 5.                       | Kesesuaian bentuk pembelajaran dengan karakter peserta didik.         | 4               | 5    | 5   |
| 6.                       | Kesesuaian model pembelajaran untuk dimainkan.                        | 4               | 4    | 4   |
| 7.                       | Mendorong perkembangan aspek fisik atau jasmani siswa.                | 5               | 4    | 4   |
| 8.                       | Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.                          | 4               | 4    | 4   |
| 9.                       | Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.                      | 5               | 4    | 4   |
| 10.                      | Mendorong perkembangan aspek efektif siswa.                           | 5               | 4    | 4   |
| 11.                      | Menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar.                           | 4               | 4    | 4   |
| 12.                      | Mendorong siswa aktif bergerak.                                       | 5               | 5    | 5   |
| 13.                      | Dapat dilakukan siswa yang terampil maupun tidak terampil             | 4               | 5    | 4   |
| 14.                      | Meningkatkan minat dan motivasi siswa berprestasi dalam pembelajaran. | 4               | 4    | 4   |
| 15.                      | Aman diterapkan dalam pembelajaran.                                   | 4               | 4    | 4   |
| Jumlah                   |   | 63              | 64   | 63  |
| Rata-rata                |   | 4,2             | 4,26 | 4,2 |
| Prsentase (%)            |   | 84              | 85,2 | 84  |
| Rata-rata Presentase (%) |   | 84,4            |      |     |
| Makna                    |   | Dapat Digunakan |      |     |

Keterangan :

A = Ahli Penjas

B1 = Ahli pembelajaran / Guru Penjas I

B2 = Ahli penjas / Guru Penjas II

Lembar 12

### Saran Perbaikan Model permainan

#### (Draft Model Produk Awal)

| No | Responden Ahli                                      | Bagian yang Direvisi             | Alasan Direvisi   | Saran  |
|----|---|----------------------------------|---|--|
| 1  | <b>Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd (Ahli Penjasorkes)</b>   | Peraturan                        | Peraturan masih kurang jelas                                      | Peraturan lebih dipertegas lagi terutama pada bagian siswa melempar bola ke dalam keranjang.                                     |
| 2  | <b>Sigit Suryadi, S.Pd (Ahli Pembelajaran I)</b>    | a. Post ke – 2<br>b. Post ke – 4 | a. Belum ada pembatas atau garis<br>b. Terlalu kecil lingkarannya | a. Kalau bisa dikasih pembatas bentuk garis atau tali.<br>b. Padapost ke 4 lingkaran diperbesar lagi agar lebih mudah dilakukan. |
| 3  | <b>Lilis Handayani, S.Pd (Ahli Pembelajaran II)</b> | Bagian bola untuk melempar       | Karena bola terlalu ringan mudah tertiuup angin.                  | Bola diisi muatan agar agak berat.   |



Lembar 13

**Daftar Nama pada Uji Coba Kelompok Kecil Siswa Tunagrahita****SDLB Dharma Bhakti Kab. Semarang**

| <b>No</b> | <b>Nama</b>     | <b>Jenis Kelamin</b> |
|-----------|-----------------|----------------------|
| 1         | Nurul Izah      | P                    |
| 2         | Ahmad Nur Sidiq | L                    |
| 3         | Devi Priyanti   | P                    |
| 4         | Rian Mahardika  | L                    |
| 5         | Sinta Ambarsari | P                    |
| 6         | Eka Apriliani   | P                    |
| 7         | Guntur Ramadhan | L                    |
| 8         | Aris Ansori     | L                    |

Lembar 14

**HASIL PENGAMATAN**  
**UJI COBA KELOMPOK KECIL**

| <b>No</b> | <b>Aspek</b> | <b>Responden (%)</b> |
|-----------|--------------|----------------------|
| 1         | Kognitif     | 87,50                |
| 2         | Afektif      | 87,92                |
| 3         | Psikomotor   | 91,56                |
| Rata-rata |              | 88,99                |

Lembar 15

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN KETRAMPILAN SISWA  
KELAS 4 DAN 5 SELAMA PEMBELAJARAN MODEL PERMAINAN  
FUN POST**

**(Uji Kelompok Kecil)**

Rentang Observasi

| No | Skor | Kriteria      |
|----|------|---------------|
| 1  | 5    | Sangat Baik   |
| 2  | 4    | Baik          |
| 3  | 3    | Cukup         |
| 4  | 2    | Kurang        |
| 5  | 1    | Sangat Kurang |

**1. Ketrampilan Kognitif**

| No        | Nama            | Butir Pengamatan |      |      |      |      |      |
|-----------|-----------------|------------------|------|------|------|------|------|
|           |                 | 1                | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    |
| 1         | Aris Ansori     | 4                | 5    | 5    | 3    | 5    | 5    |
| 2         | Guntur Ramdhan  | 3                | 3    | 5    | 4    | 4    | 3    |
| 3         | Eka Apriliani   | 5                | 4    | 5    | 5    | 4    | 5    |
| 4         | Sinta Ambarsari | 4                | 4    | 5    | 5    | 4    | 4    |
| 5         | Rian Mahardika  | 5                | 4    | 5    | 5    | 5    | 5    |
| 6         | Ahmad Nur Sidiq | 4                | 4    | 4    | 5    | 4    | 3    |
| 7         | Devi Priyanti   | 5                | 5    | 5    | 5    | 4    | 4    |
| 8         | Nurul Izah      | 5                | 5    | 5    | 5    | 3    | 3    |
| Jumlah    |                 | 35               | 34   | 39   | 37   | 33   | 32   |
| Rata-rata |                 | 4.37             | 4.25 | 4.87 | 4.62 | 4.12 | 4.00 |

|                         |        |       |       |       |       |       |
|-------------------------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Presentase (%)          | 87.50  | 87.50 | 87.50 | 87.50 | 87.50 | 87.50 |
| Rata-rata Presentase(%) | 87.50% |       |       |       |       |       |

## 2. Ketrampilan Afektif

| No                      | Nama            | Butir Pengamatan |       |       |       |       |       |
|-------------------------|-----------------|------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
|                         |                 | 1                | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     |
| 1                       | Aris Ansori     | 4                | 5     | 4     | 5     | 5     | 4     |
| 2                       | Guntur Ramdhan  | 5                | 4     | 4     | 4     | 3     | 3     |
| 3                       | Eka Apriliani   | 5                | 4     | 4     | 5     | 5     | 5     |
| 4                       | Sinta Ambarsari | 4                | 5     | 4     | 4     | 5     | 5     |
| 5                       | Rian Mahardika  | 4                | 4     | 5     | 5     | 5     | 4     |
| 6                       | Ahmad Nur Sidiq | 4                | 5     | 5     | 4     | 4     | 4     |
| 7                       | Devi Priyanti   | 5                | 5     | 4     | 5     | 5     | 4     |
| 8                       | Nurul Izah      | 4                | 4     | 5     | 5     | 4     | 3     |
| Jumlah                  |                 | 35               | 36    | 35    | 37    | 36    | 32    |
| Rata-rata               |                 | 4.37             | 4.50  | 4.37  | 4.62  | 4.50  | 4.00  |
| Presentase (%)          |                 | 87.50            | 90.00 | 87.50 | 92.50 | 90.00 | 80.00 |
| Rata-rata Presentase(%) |                 | 87.92%           |       |       |       |       |       |

### 3. Keterampilan Psikomotor

| No                      | Nama            | Butir Pengamatan |           |       |       |       |       |       |       |
|-------------------------|-----------------|------------------|-----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
|                         |                 | 1                | 2         | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     | 8     |
| 1                       | Aris Ansori     | 5                | 4         | 4     | 5     | 4     | 4     | 4     | 5     |
| 2                       | Guntur Ramdhan  | 5                | 5         | 3     | 4     | 5     | 4     | 4     | 4     |
| 3                       | Eka Apriliani   | 5                | 5         | 4     | 4     | 5     | 5     | 5     | 5     |
| 4                       | Sinta Ambarsari | 5                | 5         | 5     | 5     | 5     | 4     | 4     | 5     |
| 5                       | Rian Mahardika  | 5                | 5         | 5     | 4     | 4     | 5     | 5     | 4     |
| 6                       | Ahmad Nur Sidiq | 4                | 4         | 5     | 5     | 5     | 5     | 5     | 4     |
| 7                       | Devi Priyanti   | 5                | 5         | 5     | 5     | 5     | 5     | 4     | 4     |
| 8                       | Nurul Izah      | 5                | 4         | 5     | 4     | 4     | 5     | 5     | 4     |
| Jumlah                  |                 | 39               | 37        | 36    | 36    | 37    | 37    | 36    | 35    |
| Rata-rata               |                 | 4.87<br>5        | 4.62<br>5 | 4.5   | 4.5   | 4.625 | 4.625 | 4.5   | 4.375 |
| Presentase (%)          |                 | 97.5<br>0        | 92.5<br>0 | 90.00 | 90.00 | 92.50 | 92.50 | 90.00 | 87.50 |
| Rata-rata Presentase(%) |                 | 91.56%           |           |       |       |       |       |       |       |

## Lampiran 16

**HASIL PENGISIAN KUISIONER AHLI PENJAS DAN AHLI  
PEMBELAJARAN (Uji Coba Skala Kecil)**

| No                       | Aspek yang dinilai  | Skor Penilaian  |      |      |
|--------------------------|---|-----------------|------|------|
|                          |   | A               | B1   | B2   |
| 1.                       | Kesesuaian dengan standar dan kompetensi dasar.                       | 5               | 4    | 3    |
| 2.                       | Kejelasan petunjuk pembelajaran.                                      | 4               | 4    | 4    |
| 3.                       | Ketepatan dalam memilih bentuk atau model pembelajaran bagi siswa.    | 4               | 3    | 4    |
| 4.                       | Menggunakan alat dan fasilitas secara efektif dan efisien.            | 5               | 5    | 4    |
| 5.                       | Kesesuaian bentuk pembelajaran dengan karakter peserta didik.         | 5               | 4    | 4    |
| 6.                       | Kesesuaian model pembelajaran untuk dimainkan.                        | 4               | 4    | 5    |
| 7.                       | Mendorong perkembangan aspek fisik atau jasmani siswa.                | 5               | 5    | 4    |
| 8.                       | Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.                          | 5               | 4    | 4    |
| 9.                       | Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.                      | 5               | 4    | 5    |
| 10.                      | Mendorong perkembangan aspek efektif siswa.                           | 4               | 5    | 4    |
| 11.                      | Menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar.                           | 4               | 3    | 3    |
| 12.                      | Mendorong siswa aktif bergerak.                                       | 5               | 4    | 4    |
| 13.                      | Dapat dilakukan siswa yang terampil maupun tidak terampil             | 5               | 4    | 4    |
| 14.                      | Meningkatkan minat dan motivasi siswa berprestasi dalam pembelajaran. | 4               | 4    | 4    |
| 15.                      | Aman diterapkan dalam pembelajaran.                                   | 5               | 4    | 4    |
| Jumlah                   |   | 69              | 61   | 60   |
| Rata-rata                |   | 4,6             | 4,06 | 4,00 |
| Presentase (%)           |   | 92              | 81   | 80   |
| Rata-rata Presentase (%) |   | 84,4            |      |      |
| Makna                    |   | Dapat Digunakan |      |      |

Keterangan :

A = Ahli Penjas

B1 = Ahli pembelajaran / Guru Penjas I

B2 = Ahli penjas / Guru Penjas II

## Lampiran 17

**Saran Perbaikan Model****Dari Ahli Penjas Dan Ahli Pembelajaran (Skala Kecil)**

| <b>No</b> | <b>Responden Ahli</b>                               | <b>Bagian yang Direvisi</b>   | <b>Alasan Direvisi</b>                           | <b>Saran</b>                                      |
|-----------|---|-------------------------------|--|---|
| 4         | <b>Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd (Ahli Penjasorkes)</b>   | Area permainan                | Ukuran terlalu pendek                            | Alangkah baiknya jika ukuran sedikit diperpanjang |
| 5         | <b>Sigit Suryadi, S.Pd (Ahli Pembelajaran I)</b>    | Penghitungan point diperjelas | Kejelasan penghitungan point                     | Berikan penghitungan waktu agar lebih jelas       |
| 6         | <b>Lilis Handayani, S.Pd (Ahli Pembelajaran II)</b> | Jarak melempar diperjelas     | Gunakan jarak yang tepat untuk siswa tunagrahita | Berikan jarak yang pas                            |

## Lampiran 18

**Daftar Nama pada Uji Coba Kelompok Besar SDLB Dharma Bhakti  
Kab. Semarang**

| <b>No</b> | <b>Nama</b>      | <b>Jenis Kelamin</b> |
|-----------|------------------|----------------------|
| 1         | Aris Ansori      | L                    |
| 2         | Enggar           | L                    |
| 3         | Eka A            | P                    |
| 4         | Sinta            | P                    |
| 5         | Lutfi            | L                    |
| 6         | Ahmad N          | L                    |
| 7         | Devi Permatasari | P                    |
| 8         | Nurul I          | P                    |
| 9         | Guntur           | L                    |
| 10        | Rachel           | P                    |
| 11        | Aida             | P                    |
| 12        | Raka             | L                    |



## Lampiran 19

**HASIL PENGAMATAN**  
**UJI COBA KELOMPOK BESAR**

| <b>No</b> | <b>Aspek</b> | <b>Responden (%)</b> |
|-----------|--------------|----------------------|
| 1         | Kognitif     | 88,06%               |
| 2         | Afektif      | 88%                  |
| 3         | Psikomotor   | 91%                  |
| Rata-rata |              | 88,99                |

Lampiran 20

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN KETRAMPILAN SISWA SDLB  
DHARMA BHAKTI KAB. SEMARANG SELAMA PEMBELAJARAN MODEL  
PERMAINAN *FUN POST*  
(Uji Kelompok Besar)**

Rentang Observasi

| No | Skor | Kriteria      |
|----|------|---------------|
| 1  | 5    | Sangat Baik   |
| 2  | 4    | Baik          |
| 3  | 3    | Cukup         |
| 4  | 2    | Kurang        |
| 5  | 1    | Sangat Kurang |

**1. Ketrampilan Kognitif**

| No | Nama        | Butir Pengamatan |   |   |   |   |   |
|----|-------------|------------------|---|---|---|---|---|
|    |             | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1  | Raka        | 5                | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 2  | Aida        | 4                | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 3  | Rachel      | 5                | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4  | Guntur      | 4                | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 5  | Nurul I     | 5                | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 |
| 6  | Devi P      | 4                | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 7  | Ahmad N     | 5                | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 8  | Lutfi       | 4                | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 |
| 9  | Sinta       | 5                | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 10 | Eka         | 5                | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 11 | Enggar      | 4                | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 12 | Aris Ansori | 5                | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 |

|                          |        |      |      |      |      |      |
|--------------------------|--------|------|------|------|------|------|
| Jumlah                   | 55     | 54   | 53   | 52   | 52   | 51   |
| Rata-rata                | 4.58   | 4.50 | 4.42 | 4.33 | 4.33 | 4.25 |
| Presentase (%)           | 92%    | 90%  | 88%  | 87%  | 87%  | 85%  |
| rata-rata Presentase (%) | 88.06% |      |      |      |      |      |

## 2. Keterampilan Afektif

| No                       | Nama        | Butir Pengamatan |      |      |      |      |      |
|--------------------------|-------------|------------------|------|------|------|------|------|
|                          |             | 1                | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    |
| 1                        | Raka        | 4                | 4    | 3    | 5    | 5    | 5    |
| 2                        | Aida        | 4                | 4    | 4    | 5    | 5    | 5    |
| 3                        | Rachel      | 4                | 4    | 4    | 5    | 5    | 4    |
| 4                        | Guntur      | 4                | 3    | 3    | 5    | 5    | 4    |
| 5                        | Nurul I     | 3                | 5    | 4    | 5    | 5    | 5    |
| 6                        | Devi P      | 4                | 4    | 4    | 5    | 5    | 5    |
| 7                        | Ahmad N     | 5                | 4    | 4    | 4    | 5    | 5    |
| 8                        | Lutfi       | 4                | 4    | 5    | 5    | 5    | 4    |
| 9                        | Sinta       | 4                | 4    | 4    | 5    | 5    | 5    |
| 10                       | Eka         | 4                | 3    | 4    | 5    | 5    | 5    |
| 11                       | Enggar      | 3                | 4    | 4    | 5    | 5    | 4    |
| 12                       | Aris Ansori | 4                | 5    | 4    | 5    | 5    | 4    |
| Jumlah                   |             | 47               |      | 47   | 59   | 60   | 55   |
| Rata-rata                |             | 3.92             | 4.00 | 3.92 | 4.92 | 5.00 | 4.58 |
| Presentase (%)           |             | 78%              | 80%  | 78%  | 98%  | 100% | 92%  |
| rata-rata Presentase (%) |             | 88%              |      |      |      |      |      |

### 3. Keterampilan Psikomotor

| No                       | Nama        | Butir Soal |      |      |      |      |      |      |      |
|--------------------------|-------------|------------|------|------|------|------|------|------|------|
|                          |             | 1          | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 7    | 8    |
| 1                        | Raka        | 5          | 5    | 4    | 5    | 4    | 4    | 5    | 5    |
| 2                        | Aida        | 4          | 4    | 5    | 4    | 3    | 5    | 5    | 5    |
| 3                        | Rachel      | 5          | 5    | 4    | 5    | 4    | 5    | 5    | 5    |
| 4                        | Guntur      | 4          | 4    | 5    | 4    | 5    | 4    | 5    | 5    |
| 5                        | Nurul I     | 4          | 5    | 5    | 5    | 4    | 5    | 5    | 5    |
| 6                        | Devi P      | 5          | 4    | 4    | 4    | 5    | 5    | 5    | 5    |
| 7                        | Ahmad N     | 4          | 4    | 5    | 5    | 5    | 5    | 4    | 4    |
| 8                        | Lutfi       | 4          | 5    | 4    | 5    | 5    | 4    | 5    | 5    |
| 9                        | Sinta       | 5          | 5    | 4    | 4    | 4    | 5    | 5    | 4    |
| 10                       | Eka         | 4          | 4    | 5    | 5    | 4    | 4    | 5    | 4    |
| 11                       | Enggar      | 5          | 5    | 4    | 4    | 5    | 4    | 4    | 4    |
| 12                       | Aris Ansori | 5          | 4    | 5    | 5    | 4    | 4    | 4    | 4    |
| Jumlah                   |             | 54         | 54   | 54   | 55   | 52   | 54   | 57   | 55   |
| Rata-rata                |             | 4.50       | 4.50 | 4.50 | 4.58 | 4.33 | 4.50 | 4.75 | 4.58 |
| Presentase (%)           |             | 90%        | 90%  | 90%  | 92%  | 87%  | 90%  | 95%  | 92%  |
| rata-rata Presentase (%) |             | 91%        |      |      |      |      |      |      |      |

## Lampiran 21

**HASIL PENGISIAN KUISIONER AHLI PENJAS DAN AHLI  
PEMBELAJARAN (Evaluasi Produk Akhir)**

| No                       | Aspek yang dinilai  | Skor Penilaian  |      |      |
|--------------------------|---|-----------------|------|------|
|                          |   | A               | B1   | B2   |
| 1                        | Kesesuaian dengan standar dan kompetensi dasar.                       | 5               | 5    | 5    |
| 2                        | Kejelasan petunjuk pembelajaran.                                      | 5               | 5    | 5    |
| 3                        | Ketepatan dalam memilih bentuk atau model pembelajaran bagi siswa.    | 4               | 4    | 4    |
| 4                        | Menggunakan alat dan fasilitas secara efektif dan efisien.            | 4               | 4    | 4    |
| 5                        | Kesesuaian bentuk pembelajaran dengan karakter peserta didik.         | 5               | 4    | 4    |
| 6                        | Kesesuaian model pembelajaran untuk dimainkan.                        | 5               | 4    | 4    |
| 7                        | Mendorong perkembangan aspek fisik atau jasmani siswa.                | 4               | 3    | 5    |
| 8                        | Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.                          | 5               | 4    | 5    |
| 9                        | Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa.                      | 5               | 4    | 5    |
| 10                       | Mendorong perkembangan aspek efektif siswa.                           | 5               | 5    | 5    |
| 11                       | Menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar.                           | 5               | 4    | 5    |
| 12                       | Mendorong siswa aktif bergerak.                                       | 5               | 5    | 5    |
| 13                       | Dapat dilakukan siswa yang terampil maupun tidak terampil             | 5               | 5    | 5    |
| 14                       | Meningkatkan minat dan motivasi siswa berprestasi dalam pembelajaran. | 4               | 5    | 4    |
| 15                       | Aman diterapkan dalam pembelajaran.                                   | 5               | 4    | 4    |
| Jumlah                   |   | 71              | 65   | 69   |
| Rata-rata                |   | 4.73            | 4.33 | 4.60 |
| Prsentase (%)            |   | 95%             | 87%  | 92%  |
| Rata-rata Presentase (%) |   | 91%             |      |      |
| Makna                    |   | Dapat Digunakan |      |      |

Keterangan :

A = Ahli Penjas

B1 = Ahli pembelajaran / Guru Penjas I

B2 = Ahli penjas / Guru Penjas II

## Lampiran 22

**PENELITIAN KESELURUHAN**

| No | Hasil Tes              | Pencapaian     |                | Klasifikasi | Makna     |
|----|------------------------|----------------|----------------|-------------|-----------|
|    |                        | Kelompok Kecil | Kelompok Besar |             |           |
| 1  | Hasil Pembelajaran     | 88,99%         | 90%            | Baik        | Digunakan |
| 2  | Aspek Kognitif         | 87,50%         | 88,06%         | Baik        | Digunakan |
| 3  | Aspek Afektif          | 87,92%         | 88%            | Baik        | Digunakan |
| 4  | Aspek Psikomotor       | 91 %           | 91%            | Sangat Baik | Digunakan |
| 5  | Hasil Kuisisioner Ahli | 84,4%          | 91%            | Sangat Baik | Digunakan |

Lampiran 23

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Observasi Awal



Gambar 2. Observasi Sarpras Awal



**Gambar 3. Media Pembelajaran Post 1**



**Gambar 4. Media Permainan Post 2**





**Gambar 5. Media Pembelajaran Post 3**



**Gambar 6. Media Pembelajaran Post 4**



**Gambar 7. Media Pembelajaran Post 5**



**Gambar 8. Penjelasan Permainan dan Peraturan *Fun Post***



**Gambar 9. Siswa Melakukan Lompat Katak pada Post 1**



**Gambar 10. Siswa Melakukan Lari Zigzag pada post 3**



**Gambar 11. Siswa melakukan Loncatan pada Post 4**



**Gambar 12. Siswa Melakukan Lemparan Bola pada Post 5**