



**PENGEMBANGAN PERMAINAN *FUN TARGET BALL*
UNTUK PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL
PADA SISWA TUNAGRAHITA DI SMPLB
WIDYA BHAKTI SEMARANG
TAHUN 2015**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

**oleh
Sulistiyani Mayasari
6101411063**

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

ABSTRAK

Sulistiyani Mayasari. 2015. *“Pengembangan Permainan Fun Target Ball untuk Pembelajaran Permainan Bola Kecil pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2015.* Skripsi, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Permainan Bola Kecil, *Fun Target Ball*, *Disable*

Latar belakang masalah dari penelitian ini adalah pendidikan jasmani tidak hanya diperuntukkan bagi anak normal saja namun anak berkebutuhan khusus pun berhak mendapatkan pendidikan jasmani. Tetapi pada kenyataan di sekolahan proses pembelajaran jasmani belum terlaksana dengan maksimal. Untuk lebih aktif dan merasa menyenangkan dalam belajar khususnya pada pembelajaran permainan bola kecil maka perlu modifikasi dan inovasi dalam pembelajaran materi bola kecil. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pengembangan Permainan *Fun Target Ball* untuk Pembelajaran Permainan Bola Kecil pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Tahun 2015. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil permainan permainan *Fun Target Ball* untuk Pembelajaran Permainan Bola Kecil pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2015.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk yaitu (1) adanya potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi (3) desain produk, (4) validasi desain, menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran penjasorkes sekolah menengah pertama luar biasa, (5) perbaikan desain revisi produk pertama, (6) uji coba skala kecil (6 siswa), (7) revisi produk, (8) uji coba skala besar (10 siswa), (9) revisi produk akhir, (10) pembuatan produk masal. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, hasil pengamatan siswa dilapangan dan hasil wawancara dengan guru penjasorkes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data uji coba skala kecil diperoleh presentase 80,4% (Baik), dari hasil evaluasi ahli diperoleh persentase 87,9%. Hasil penelitian uji coba skala besar diperoleh persentase 86,5% (Baik), dari hasil evaluasi ahli diperoleh persentas 91,7% (Sangat Baik). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka fun target ball ini telah memenuhi kriteria sangat baik.

Disimpulkan bahwa pengembangan model *fun target ball* dalam penjasorkes pada siswa SMPLB Widya Bhakti Semarang dapat digunakan. Saran dari peneliti yaitu (1) bagi guru sebagai alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran, (2) bagi siswa sebagai inovasi permainan *bocce* agar tidak timbul rasa kebosanan dan kejenuhan, serta siswa lebih mengeksplor gerak saat pembelajaran.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Sulistiyani Mayasari
NIM : 6101411063
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : **Pengembangan Permainan *Fun Target Ball* untuk Pembelajaran Permainan Bola Kecil pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2015**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, ... Juni 2015

Yang Menyatakan



Sulistiyani Mayasari
6101411063

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul :

"Pengembangan Permainan *Fun Target Ball* untuk Pembelajaran Permainan Bola Kecil pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2015"

Disusun oleh :

Nama : Sulistiyani Mayasari

NIM : 6101411063

Jurusan : PJKR

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan Sidang Panitia Ujian

Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Semarang, ... Juni 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR


30/7 2015
[Signature]
Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

Menyetujui,

Pembimbing

[Signature]
Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19820828 200604 1 003

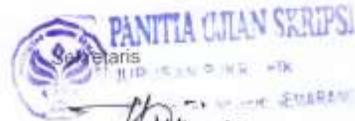
PENGESAHAN

Skripsi atas nama Sulistiyani Mayasari NIM 6101411063 Program Studi PJKR Judul "Pengembangan Permainan *Fun Target Ball* untuk Pembelajaran Permainan Bola Kecil pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2015" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari, 2015.

Panitia Ujian



Ketua
Dr. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 95910191985031001



Agus Pulianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197302022006041001

Dewan Penguji

1. Dra. Hery Setyawati, M.Si.
NIP. 196706101992032001

(Ketua)

2. Ranu Baskora Aji Putra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19741215199701104

(anggota)

3. Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198208282006041003

(anggota)

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Sulistiyani Mayasari
NIM : 6101411063
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : **Pengembangan Permainan *Fun Target Ball* untuk Pembelajaran Permainan Bola Kecil pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2015**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, ... Juni 2015

Yang Menyatakan



Sulistiyani Mayasari
6101411063

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Jika anda mengerjakan sesuatu maka kerahkanlah semua itu dengan sepenuh hati, jika anda bekerja seadanya maka hasil yang anda dapatkan pun akan seadanya. (Sri Lestari)
2. Jangan putus asa jika menghadapi kesulitan. Karena setiap tetes air hujan yang jernih berasal dari awan yang gelap. (Sulistiyani Mayasari)
3. Lakukan apa yang kamu sukai dan berikan yang terbaik. Apapun itu, pekerjaan, olahraga, percintaan, atau bidang apapun. Jika kamu tidak menyukai apa yang kamu kerjakan, maka kamu tidak bisa melakukan yang terbaik, pergilah dari sana. Hidup terlalu singkat. Kamu akan menjadi orang yang tua sebelum kamu menyadarinya. (Al Lopez)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orangtuaku yang saya hormati, Bapak A. Samiran dan Ibu Sri Lestari. Untuk mereka yang selalu menyayangiku dari kecil hingga sekarang.
2. Kedua kakakku Nunung Kurnia R. dan Sigit Wahyu U. Terimakasih atas doa dan semangat yang diberikan.
3. Sahabatku-sahabatku Yutisna Dwi Utami, Titik Listiani, Desy Imansari, Gigis Griya Utami, Annisah Rahayuningtyas dan Roszi Wicaksono Adi terimakasih atas dukungan dan semangat yang diberikan.
4. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang saya banggakan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan *Fun Target Ball* untuk Pembelajaran Permainan Bola Kecil pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2015” dengan baik. Segala kekurangan dan keterbatasan sangat penulis sadari dalam penulisan skripsi ini. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih 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 izin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd., selaku dosen ahli penjasorkes yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Ani Kurniasih, S.Pd., selaku kepala SMPLB Widya Bhakti Semarang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.
7. Tina Bintariani, S.Pd., selaku ahli pembelajaran I sekolah menengah pertama luar biasa yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
8. Fx. Budi Mandoyo, S.Pd., selaku ahli pembelajaran II sekolah menengah pertama luar biasa yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
9. Bapak dan Ibu Guru Widya Bhakti Semarang yang mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Siswa siswi kelas VII SMPLB-C Widya Bhakti Semarang yang telah bersedia

11. menjadi subjek penelitian.
12. Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis sangat berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, Juni 2015

Penulis

Sulistiyani Mayasari

NIM. 6101411063

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2 Perumusan Masalah	11
1. 3 Tujuan Pengembangan	11
1. 4 Manfaat Pengembangan	11
1. 5 Spesifikasi Produk.....	12
1. 6 Pentingnya Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	14
2.1.1 Pentingnya Pengembangan	14
2.1.2 Pendidikan Jasmani Adaptif	14
2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani Adaptif	15
2.1.2.2 Ciri-ciri Program Pengajaran Penjas Adaptif.....	16
2.1.2.3 Tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif.....	17
2.1.2.4 Pemilihan Materi dan Program Penjas Adaptif.....	18
2.1.3 Hakekat Gerak	19
2.1.3.1 Belajar Gerak	19
2.1.4 Anak Berkebutuhan Khusus	20
2.1.4.1 Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus.....	21
2.1.5 Hakekat Tunagrahita	23
2.1.5.1 Pengertian Tunagrahita	23
2.1.5.2 Karakteristik Tunagrahita.....	24
2.1.5.3 Klasifikasi Tunagrahita	26
2.1.6 Pengertian Permainan	28
2.1.6.1 Modifikasi Permainan	29
2.1.6.2 Tujuan Modifikasi	30
2.1.7 Permainan Bola Kecil.....	31
2.1.8 Permainan <i>Bocce</i>	32
2.1.8.1 Hakekat Permainan <i>Bocce</i>	32
2.1.8.2 Sarana dan Prasarana Permainan <i>Bocce</i>	33
2.1.8.3 Tipe Lemparan Bola <i>Bocce</i>	35
2.1.8.4 Peraturan Permainan <i>Bocce</i>	37
2.1.8.5 Penilaian atau Pencatatan Skor	38

2.1.8.6	Tata Cara Pemain	38
2.1.9	Ketepatan Melempar	39
2.1.9.1	Faktor yang Mempengaruhi Ketepatan Melempar	40
2.1.10	Permainan <i>Fun Target Ball</i>	40
2.1.10.1	Peraturan <i>Fun Target Ball</i>	41
2.1.10.2	Tujuan <i>Fun Target Ball</i>	41
2.2	Kerangka Berfikir.....	42

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1	Model Pengembangan	44
3.2	Prosedur Pengembangan	44
3.2.1	Potensi dan Masalah.....	45
3.2.2	Pengumpulan Data	45
3.2.3	Desain Produk.....	46
3.2.4	Validasi Desain.....	46
3.2.5	Perbaikan Desain.....	46
3.2.6	Uji Coba Produk	46
3.2.7	Revisi Produk.....	47
3.2.8	Uji Coba Pemakaian	47
3.2.9	Revisi Produk.....	47
3.2.10	Pembuatan Produk Masal	47
3.3	Uji Coba Produk	47
3.3.1	Desain Uji Coba Produk	48
3.3.1.1	Evaluasi Ahli.....	48
3.3.1.2	Uji Coba Kelompok Kecil.....	48
3.3.1.3	Revisi Produk Pertama.....	48
3.3.1.4	Uji Coba Kelompok Besar	49
3.3.2	Subjek Uji Coba	49
3.4	Rancangan Produk	49
3.4.1	Deskripsi <i>Fun Target Ball</i>	49
3.5	Jenis Data	53
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3.7	Teknik Analisis Data	57

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1	Penyajian Data UjiCoba Kelompok Kecil	59
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan	59
4.1.2	Draf Awal Model Permainan	61
4.1.3	Validasi Ahli	63
4.1.3.1	Validasi Draf Produk Awal	63
4.1.3.2	Revisi Draf Produk Awal.....	66
4.2	Hasil Analisis Data pada Uji Coba Kelompok Kecil	67
4.2.1	Hasil Analisis dari Evaluasi Ahli Penjasorkes.....	69
4.2.2	Hasil Analisis dari Evaluasi Ahli Pembelajaran I	69
4.2.3	Hasil Analisis dari Evaluasi Ahli Pembelajaran II	70
4.2.4	Hasil Analisis Data Pengamatan Siswa	70
4.2.4.1	Hasil Analisis Pengamatan Ahli Pembelajaran I.....	70
4.2.4.2	Hasil Analisis Pengamatan Ahli Pembelajaran II.....	72
4.3	Revisi Produk	73
4.4	Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	74

4.4.1	Draf Produk Uji Coba Kelompok Besar	74
4.4.2	Validasi Ahli Uji Coba Kelompok Besar.....	75
4.4.3	Deskripsi Data Validasi Ahli	75
4.4.4	Deskripsi Data Uji Coba Kelompok Besar	76
4.5	Hasil Analisi Data Uji Coba Kelompok Besar.....	77
4.5.1	Hasil Analisis dari Evaluasi Ahli Penjasorkes.....	77
4.5.2	Hasil Analisis dari Ahli Pembelajaran I.....	78
4.5.3	Hasil Analisis dari Ahli Pembelajaran II.....	78
4.5.4	Hasil Analisis Data Pengamatan Siswa	78
4.5.4.1	Hasil Analisis dari Ahli Pembelajaran I.....	78
4.5.4.2	Hasil Analisis dari Ahli Pembelajaran II.....	79
4.6	Prototipe Produk	81
4.6.1	Kelebihan <i>Fun Target Ball</i>	84
4.6.2	Kelemahan <i>Fun Target</i>	85
BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Propotipe Produk.....	86
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN-LAMPIRAN		92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Standart Kompetensi Dan Kompetensi Dasar	10
2. Kategori Dan Aktivitas Anak Cacat.....	18
3. Deskripsi <i>Fun Target Ball</i>	49
4. Rentang Evaluasi.....	54
5. Faktor, Indikator, dan Sub Indikator Kuesioner Ahli	54
6. Rentang Observasi	55
7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Ahli Pembelajaran Penjasorkes	55
8. Kisi-kisi Lembar Pengamatan Siswa	56
9. Klasifikasi Persentase	58
10. Lembar Evaluasi Kuesioner Ahli.....	65
11. Hasil Revisi Ahli Penjasorkes	66
12. Data Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil	68
13. Data Hasil Pengamatan Ahli Pembelajaran I	71
14. Data Hasil Pengamatan Ahli Pembelajaran II	72
15. Data Revisi Ahli Penjasorkes dan Ahli Pembelajaran	74
16. Data Hasil Kuesioner Ahli Uji Kelompok Besar.....	75
17. Data Hasil Pengamatan Siswa Uji Coba Kelompok Besar	76
18. Data Hasil Pengamatan Ahli Pembelajaran I	79
19. Data Hasil Pengamatan Ahli Pembelajaran II	80
20. Propotipe Produk <i>Fun Target Ball</i>	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Permainan <i>Bocce</i>	33
2. Bola	34
3. Bendera	34
4. Alat Ukur.....	34
5. Teknik Melempar <i>Palm Up</i>	35
6. Teknik Melempar <i>Palm Down Method</i>	36
7. Teknik Melempar Raffa	36
8. Prosedur Pengembangan Permainan <i>Fun Target Ball</i>	45
6. <i>Fun Target Ball</i> Produk Awal	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Judul dan Topik.....	92
2. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	93
3. Surat Observasi Awal	94
4. Surat Ijin Penelitian.....	95
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	96
6. Lembar Evaluasi Ahli Penjasorkes.....	97
7. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran I.....	101
8. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran II.....	105
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	109
10. Lembar Pengamatan Terhadap Siswa	114
11. Daftar Siswa Subyek Uji Coba Kelompok Kecil.....	116
12. Hasil Pengamatan Siswa Selama Uji Coba Kelompok Kecil	117
13. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	118
14. Daftar Nama Siswa Subyek Uji Coba Kelompok Besar	122
15. Hasil Pengamatan Siswa Selama Uji Coba Kelompok Besar.....	123
16. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Besar	124
17. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Keseluruhan.....	129
18. Hasil Wawancara Guru SMPLB	130
19. Dokumentasi	133

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan, berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pada dasarnya pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggap sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Yani Meimulyani dan Asep Tiswara,2013:01).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional menyebutkan bahwa keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan dan pengawasan. Keolahragaan nasional adalah keolahragaan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai keolahragaan, Kebudayaan Nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perkembangan olahraga.

Kegiatan olahraga merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Salah satu manfaat dari kegiatan olahraga yaitu diperoleh kebugaran jasmani yang baik. Dengan kebugaran jasmani yang baik akan sangat membantu dalam kegiatan sehari-hari, sehingga

dapat meningkatkan produktifitas kerja.

Kegiatan olahraga tidak hanya diperuntukkan bagi anak normal saja, tetapi anak berkebutuhan khusus (cacat) juga membutuhkan kegiatan olahraga. Namun pada kenyataannya masih banyak anggapan bahwa, anak berkebutuhan khusus tidak mungkin dapat melakukan kegiatan olahraga. Masih banyak masyarakat di Indonesia menganggap bahwa kecacatan dipandang secara negatif. Anak yang berkebutuhan khusus dianggap tidak mampu melakukan kegiatan apa-apa termasuk berolahraga.

Kecacatan pada umumnya masih dianggap faktor penyebab seorang anak tidak membutuhkan kegiatan olahraga atau tidak perlu mengikuti kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Namun pada kenyataannya, secara kodrati manusia lahir memiliki hak dan kewajiban yang sama, sehingga anak yang berkebutuhan khusus dan normal adalah sama. Tetapi pada kenyataannya tidak semua anak berkebutuhan khusus mendapatkan layanan pendidikan jasmani sesuai dengan kebutuhan atau hambatan yang dimilikinya, karena tidak semua guru pendidikan jasmani memahami dan mengetahui layanan yang harus di berikan kepada anak berkebutuhan khusus, oleh karena ini anak berkebutuhan khusus berbeda dengan anak normal lainnya, maka mereka memerlukan perhatian dan pelayanan yang khusus juga. Pendidikan Jasmani yang diberikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus adalah Pendidikan Jasmani Adaptif.

Pendidikan Jasmani Adaptif sebagai salah satu bentuk pendidikan yang khusus mengenai anak-anak berkelainan sebagai objek formal dan materialnya dari berbagai jenis kelainan. Pendidikan jasmani adaptif merupakan sistem penyampaian pelayanan yang bersifat menyeluruh (comprehensif) dan dirancang untuk mengetahui, menemukan, dan memecahkan masalah dalam ranah

psikomotor. Hampir semua ketunaan dalam anak berkebutuhan khusus mengalami hambatan dalam ranah psikomotornya. Masalah psikomotor ini sebagai akibat dari keterbatasan kemampuan sensomotorik, keterbatasan dalam kemampuan belajar. Pembelajaran pendidikan jasmani adaptif memang sangat di perlukan bagi para siswa yang memiliki kelemahan dalam dirinya. Dalam pendidikan jasmani adaptif anak berkebutuhan khusus dapat mempunyai motivasi lagi untuk meningkatkan keterampilan yang dimilikinya sehingga para siswa tersebut dapat berprestasi dan juga dapat meningkatkan kebugaran jasmani mereka.

Tujuan pendidikan jasmani adaptif bagi anak cacat juga bersifat holistik, seperti tujuan penjasorkes untuk anak-anak normal, yaitu mencakup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual. Oleh karena itu para guru penjas adaptif seharusnya membantu peserta didik agar tidak merasa rendah diri dari lingkungannya. Kepada peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas jasmani melalui berbagai macam olahraga dan permainan. Kesempatan itu merupakan pengakuan bahwa mereka memiliki hak dan kewajiban yang sama dengan anak-anak normal (Beltasar Tarigan, 2000:10).

Setiap individu memiliki hak dan kewajiban yang sama dengan lainnya, demikian pula dalam hal pendidikan. Semua berhak mendapatkan pelayanan pengajaran yang sama. Baik anak normal maupun anak yang kurang sempurna atau lebih dikenal sebagai anak berkebutuhan khusus. Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional pada bab VII bagian ke-7 tentang pembinaan dan pengembangan olahraga penyandang cacat pasal 30 ayat (1) menerangkan bahwa pembinaan dan

pengembangan olahraga penyandang cacat dilaksanakan dan diarahkan untuk meningkatkan kesehatan, rasa percaya diri, dan prestasi olahraga. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih kompleks bagi guru penjasorkes dalam mengupayakan agar semua kebutuhan anak akan gerak dapat terpenuhi dan meningkatkan potensi yang dimilikinya secara optimal.

Anak berkebutuhan khusus merupakan populasi kecil dari keseluruhan anak pada umumnya yang mengalami gangguan fungsi salah satu dari gerak, indra, mental, dan perilaku atau kombinasi dari fungsi-fungsi tersebut (Edi Purwanto, 2012:101). Sedangkan menurut A. Dayu P. (2013:13) anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi, atau fisik. Mereka secara signifikan mengalami kelainan atau penyimpangan (fisik, mental-intelektual, sosial, dan emosional) dalam proses pertumbuhkembangnya dibandingkan dengan anak-anak lain yang seusianya, sehingga mempunyai kekhususan dari segi kebutuhan layanan kesehatan, kebutuhan pendidikan khusus, pendidikan layanan khusus, pendidikan inklusi, kebutuhan akan kesejahteraan sosial, dan bantuan sosial.

Kirk dan Gallagher serta Smith dan Ruth dalam Edi Purwanto (2012:102) mendefinisikan anak berkebutuhan khusus yang berbeda dari anak normal dalam beberapa hal yaitu (1) ciri-ciri mental, (2) kemampuan panca indra, (3) kemampuan komunikasi, (4) perilaku sosial, (5) sifat-sifat fisiknya.

Anak dengan ciri-ciri mental atau sering disebut dengan anak tunagrahita merupakan kata lain dari retardasi mental, tuna berarti merugi dan grahita berarti pikiran (*mental retardation* atau *mentally retarded*) berarti keterbelakangan mental (Nunung Apriyanto, 2014:21). Tunagrahita merupakan kategori cacat C yang

menggambarkan adanya gangguan intelegensi rendah atau perkembangan kecerdasan yang terganggu. Siswa tunagrahita tidak memiliki kecerdasan tinggi, IQ rata-rata mereka jauh dibawah rata-rata yang normalnya manusia memiliki IQ antara 90-110.

Anak tunagrahita merupakan individu yang utuh dan unik, mereka seperti anak-anak pada umumnya yang memiliki hak untuk mendapatkan layanan pendidikan sesuai dengan kebutuhan mereka. Anak tunagrahita memiliki hambatan intelektual tetapi mereka juga masih memiliki potensi yang dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Sesuai pada Pasal 5 Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan, bahwa setiap warga mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan, yang diantaranya adalah anak-anak tunagrahita. Demikian pula pada pasal 8 ayat 1 dari Undang-undang yang sama menyebutkan, bahwa warga negara yang memiliki kelainan fisik dan atau mental berhak memperoleh pendidikan luar biasa, yaitu pendidikan yang disesuaikan dengan kelainan peserta didik berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bersangkutan (Nunung Apriyanto, 2014:12).

Kebutuhan gerak siswa tunagrahita lebih besar daripada siswa lainnya, karena siswa tunagrahita mengalami hambatan dalam merespon rangsangan yang diberikan lingkungan untuk melakukan gerak, meniru gerak bahkan ada yang memang fisiknya terganggu sehingga mereka tidak dapat melakukan gerakan yang terarah dengan benar. Hal ini terjadi karena mereka memiliki masalah dalam sensoriknya, motoriknya, belajarnya, dan tingkah lakunya yang dapat menghambat perkembangan fisik siswa tersebut.

Apabila seorang individu memiliki kemampuan gerak yang baik maka

perkembangan fisiknya akan baik pula, dengan begitu gerak memiliki fungsi lain dari anak berkebutuhan khusus yaitu membantu perkembangan fisik, melatih untuk merespon rangsangan dari lingkungan, dan membiasakan gerakan agar terarah dengan benar. Jadi, melakukan gerakan bagi anak berkebutuhan khusus sama dengan melatih motorik halus dan kasar mereka untuk mengurangi hambatan gerakanya.

Untuk menunjang dan meningkatkan keterampilan gerak siswa tunagrahita diperlukan olahraga yang cocok untuk siswa tunagrahita. Olahraga menjadi salah satu bentuk terapi, diantaranya untuk merangsang perkembangan otak kreatif, dan melatih bersosialisasi. Olahraga juga sekaligus berfungsi sebagai sarana kepercayaan diri. Ruang lingkup mata pelajaran penjasorkes untuk jenjang SMPLB tunagrahita ringan (SMPLB-C), meliputi : permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan.

Model pembelajaran penjasorkes sangat berpengaruh dalam proses penyampaian materi. Kenyataan di lapangan pembelajaran pendidikan jasmani masih menjumpai beberapa permasalahan. Model pembelajaran guru yang kurang efektif dan maksimal, kurang inovasi, seringkali peserta didik merasa jenuh, bahkan malas untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Perlu diketahui bahwa materi yang disampaikan dalam pembelajaran penjasorkes harus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh sebab itu perlu adanya model pembelajaran yang harus dikembangkan berdasarkan unsur pembelajaran menarik, efektif, efisien, inovasi, dan mampu menumbuhkan minat siswa.

Ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian ini berawal dari

pengamatan langsung di SLB Widya Bhakti Semarang. SLB Widya Bhakti terletak di Jl. Supriyadi No. 12 Semarang. SLB Widya Bhakti merupakan sekolah yayasan khusus yang diperuntukkan bagi anak-anak yang terlahir dengan keterbatasan seperti tunarungu, tunagrahita, dan autisme, Sekolah ini terdapat 3 jenjang pendidikan yaitu SDLB, SMPLB, dan SMALB.

Berdasarkan survei awal dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 Desember 2014 dengan Ibu Tina Bintariani selaku guru kelas 7 tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang, terdapat 41 siswa penyandang tunagrahita yang terbagi dalam 6 kelas, kelas 7C dan 7C1, kelas 8C dan 8C1, kelas 9C dan 9C1. Penggolongan kelas didasarkan pada tingkat penguasaan siswa dan tingkat pemahaman siswa.

Menurut pengamatan peneliti, selama melakukan observasi dan mengikuti beberapa kali pembelajaran penjasorkes, peneliti menemukan berbagai karakteristik siswa. Selama mengikuti pembelajaran berbagai karakteristik siswa muncul seperti sifat sulit untuk mengenal orang baru, tidak terkendali, sifat ragu-ragu, kemampuan berbicaranya kurang, dan kurang percaya dirinya. Sedangkan dari segi akademiknya siswa memiliki prestasi yang rendah atau pemahaman rendah. Dampak dari hal itu tidak didasari akan berpengaruh terhadap tingkat kesegaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak peserta didik yang semestinya dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan gerak usianya.

Guru penjasorkes yang mengajar di SMPLB Widya Bhakti Semarang tidak dari jurusan pendidikan jasmani, akan tetapi guru kelas yang hanya memiliki pengalaman lebih dalam menangani anak berkebutuhan khusus sehingga tidak terlalu memahami tentang materi dasar dalam pembelajaran penjasorkes.

Dampak dari hal itu tidak disadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kesegaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak peserta didik yang semestinya dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan gerak usianya. Selain itu siswa-siswa hanya diberikan senam setiap hari jumat saja jadi pembelajaran penjasorkes dilakukan setiap hari jumat semua. Sesuai observasi di lapangan, anak-anak secara aktif dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung, hanya saja kurangnya variasi dalam permainan dan pembelajaran terasa membosankan bagi anak-anak.

Pembelajaran penjasorkes yang diberikan pada siswa tunagrahita perlu diberikan dorongan, permainan yang beragam, dan bervariasi yang akan membantu siswa lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar penjasorkes. Selain itu, variasi permainan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membantu anak penyandang tunagrahita mencapai keberhasilan dalam pembelajaran penjasorkes dan hambatan motoriknya, sehingga materi yang diberikan akan tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi saat pembelajaran penjasorkes materi permainan bola kecil, ditemukan siswa tunagrahita sedang melempar bola dengan menggunakan bola *bocce*. Pada saat melempar terlihat hasil lemparan bola jatuh dekat dari siswa tersebut, kadangkala lemparan bola tidak terarah atau keluar dari garis yang telah dibuat oleh guru dalam pembelajaran, serta hasil lemparan siswa jauh dari target yang telah ditentukan. Kemampuan siswa tunagrahita saat melempar sangat buruk, mereka sulit mengontrol laju lemparan dan juga siswa tunagrahita sulit merubah kebiasaan untuk diarahkan.

Bocce merupakan permainan rekreasi khusus untuk tunagrahita yang belum diketahui masyarakat luas. Di Indonesia olahraga ini dikembangkan untuk

disable intelectual atau siswa tunagrahita dan dipertandingkan dalam *Special Olympics Indonesia* (Soina).

Permainan *bocce* dimainkan antara 2 pemain sampai 4 pemain dalam 1 regu. Dalam permainan *bocce* terdapat 3 jenis bola yang masing-masing bola berukuran kecil, sedang, dan besar dengan warna-warna menarik. Bola kecil (*pallina*) diletakkan di sebuah area sebagai sasaran. Kedua regu saling berlomba melemparkan bola yang berukuran besar agar mengenai bola kecil (*pallina*) atau paling tidak mendekatinya. Regu pemenang dari permainan ini adalah regu yang mampu menempatkan bola besar paling dekat dengan bola kecil (*pallina*).

Tujuan dari permainan *bocce* adalah dapat mengembangkan sikap kerjasama, koordinasi mata dan tangan, melatih motorik kasar, melatih konsentrasi siswa, melatih kebiasaan bersabar, dan melatih keterampilan yang dimiliki siswa.

Dalam permainan *bocce* yang dilihat oleh peneliti, permainan itu kurang maksimal, karena siswa hanya diberikan kesempatan melempar bola 1 hingga 4 kali dalam 1 set permainan. Sedangkan kebutuhan gerak untuk siswa tunagrahita lebih besar. Saat siswa selesai melempar bola, siswa harus bergerak keluar dari lapangan tanpa menunggu lebih lama lagi, jadi siswa hanya melakukan kegiatan fisik sangat kecil jika dibandingkan dengan kebutuhan geraknya. Dan juga permainan *bocce* ini dimainkan dengan menggunakan 1 arah lemparan saja, sehingga motivasi dan tantangan saat melemparpun cenderung sedikit. Karena faktor hambatan kecerdasan itulah diperlukan suatu metode yang berbeda untuk mengajarkan penjasorkes kepada siswa tunagrahita. Oleh sebab itu memerlukan suatu metode pembelajaran yang baru agar mereka lebih tertarik dalam melakukan penjas dan dapat memberikan manfaat lain.

Dalam penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar terdapat beberapa bagian atau tahapan dimana peserta didik diberikan materi tentang permainan bola kecil. Standar kompetensi mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Sedangkan pada kompetensi dasar disebutkan bahwa mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerjasama, kejujuran, dan menghormati lawan. Berdasarkan SK dan KD tersebut, jelas bahwa olahraga permainan bola kecil layak untuk dipelajari dan diterima peserta didik dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah.

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Pengembangan Permainan *Fun Target Ball* untuk Pembelajaran Permainan Bola Kecil pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang”

Alasan peneliti mengambil judul tersebut karena peneliti ingin memberikan contoh variasi dalam pembelajaran permainan bola kecil. Pembelajaran tersebut tertera dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar sekolah menengah pertama. Setiap pembuatan produk pengembangan model pembelajaran harus disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar menurut siswa yang menjadi subjek penelitian.

Tabel 1.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
Kelas VII SMPLB C Widya Bhakti Semarang

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas
2. Mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.	2.1 Mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerjasama, kejujuran, dan menghormati lawan.	VII

1.2 Perumusan Masalah

Setelah mengetahui latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Permainan *Fun Target Ball* untuk Pembelajaran Permainan Bola Kecil pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Tahun 2015?”

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pengembangan Permainan *Fun Target Ball* untuk Pembelajaran Permainan Bola Kecil pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2015.

1.4 Manfaat Pengembangan

Dengan diadakannya penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan segala sesuatu yang berguna dan bermanfaat antara lain:

1. Bagi Guru

- 1) Memberikan inspirasi bagaimana cara memberikan model pembelajaran penjasorkes khusus yang mudah dan memberikan manfaat lain bagi siswa tunagrahita.
- 2) Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolahnya masing-masing.

2. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai modal dalam penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
- 2) Mengembangkan kemampuan dalam penelitian serta memberikan pengalaman yang tidak biasa yaitu meneliti tentang anak berkebutuhan khusus tunagrahita.

- 3) Lebih paham jika dalam pembelajaran penjasorkes itu dibutuhkan suatu pengembangan dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan inspirasi pada guru lain tentang bagaimana cara memberikan pembelajaran yang mudah tetapi juga dapat membantu siswa mengatasi kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi dalam menerima pembelajaran.
- 2) Sebagai sumber inovasi dalam pembelajaran permainan bola kecil atau permainan *bocce*.

1.5 Spesifik Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan *fun target ball* untuk pembelajaran permainan bola kecil pada siswa penyandang tunagrahita, yang diharapkan melalui penelitian pengembangan ini mereka dapat meningkatkan kemampuan melempar siswa, melatih motorik kasar, melatih konsentrasi, kerjasama, bersosialisasi, dan suatu permainan kompetisi yang mampu menumbuhkan minat para siswa.

Pembelajaran melalui pengembangan permainan *fun target ball* ini merupakan suatu permainan kompetisi yang diharapkan mampu menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam pembelajaran tidak merasa jenuh. Karena pembelajaran penjas adaptif bagi siswa tunagrahita diharapkan lebih inovatif sehingga siswa mampu mengembangkan potensi mereka secara optimis sesuai dengan kebutuhan mereka.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu dilakukan oleh seorang guru penjasorkes khususnya

pendidikan jasmani adaptif. Seorang guru harus kreatif dan berinovasi dalam memberikan materi. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari rasa bosan yang seringkali dialami siswa berkebutuhan khusus. Pengembangan permainan *fun target ball* ini perlu dilakukan, mengingat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SLB pada materi permainan bola kecil yang diberikan oleh guru penjasorkes selama ini masih belum mencoba memodifikasi permainan yang lebih variatif. Diharapkan pengembangan permainan *fun target ball* ini dapat digunakan dan membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan. Pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat para pakar dan ahli.

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut dengan pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*), merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam memecahkan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Borg&Gall dalam Punaji Setyosari (2010:194) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sedangkan Sugiyono (2009:9-11) penelitian pengembangan adalah salah satu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, yang pada dasarnya penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama yaitu : (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan.

Tujuan pertama sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan yang kedua disebut sebagai fungsi validasi.

2.1.2 Pendidikan Jasmani Adaptif

Pendidikan jasmani adaptif merupakan salah satu bentuk layanan dalam bidang pendidikan secara comperhensif untuk memecahkan dan menemukan masalah pada ranah psikomotor siswa, sehingga potensi anak berkebutuhan

khusus dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Anak berkebutuhan khusus lemah dan terdapat masalah dalam ranah psikomotornya, hal ini karena kebanyakan dari anak berkebutuhan khusus memiliki keterbatasan kemampuan sensorik dan belajarnya. Bahkan sebagian anak berkebutuhan khusus mengalami masalah pada proses komunikasi dan interaksi yang tidak sempurna.

Menurut Beltasar Tarigan (2000:8), berkaitan dengan pendidikan jasmani adaptif perlu ditegaskan bahwa siswa yang memiliki kecacatan mempunyai hak yang sama dengan semua yang tidak cacat dalam memperoleh pendidikan dan pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan. Semua siswa yang tidak sempurna sesuai dengan kecacatannya akan memperoleh pembinaan melalui pendidikan jasmani yang menjadi tugas utama para guru penjas yang telah mendapatkan mata kuliah penjas adaptif.

2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani Adaptif

Pendidikan jasmani adaptif adalah pendidikan jasmani yang telah dimodifikasi untuk mempertemukan kebutuhan-kebutuhan anak yang menyandang ketunaan. Tujuannya adalah untuk membantu anak tersebut mengambil manfaat kenikmatan aktivitas rekreasi seperti yang diperoleh anak-anak lain yang sangat bermanfaat bagi perkembangan jasmani, emosi, dan sosial yang sehat.

Menurut Yani Meimulyani dan Asep Tiswara (2013:24) bahwa pendidikan jasmani adaptif adalah suatu penyampaian layanan yang bersifat menyeluruh (comprehensif) dan dirancang untuk mengetahui, menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor. Tujuannya adalah untuk menolong siswa mengoreksi kondisi yang dapat diperbaiki, membantu siswa melindungi diri

sendiri dari kondisi apapun yang memperburuk keadaannya melalui penjas tertentu.

Kontek pembelajaran pendidikan jasmani adaptif adalah anak berkebutuhan khusus perlu memahami secara sungguh-sungguh oleh guru penjasorkes. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran jpenjasorkes sering ditemukan bahwa siswa tidak mampu melakukan gerakan dan aktivitas lain dengan baik, atau sering juga informasi dan rangkaian keterampilan gerak yang diajarkan kepada anak berkebutuhan khusus tidak dapat dicerna dengan baik akibat dari kecacatan dari salah satu alat fungsional tubuhnya (Baltasar Tarigan,2008:34).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dijelaskan bahwa pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu layanan khusus yang bersifat menyeluruh dan dirancang untuk memahami karakteristik siswa sehingga materi yang diberikan dapat sesuai dengan kebutuhan siswa dan mempermudah siswa untuk menerima materi pembelajaran yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik tanpa ada yang kesulitan dalam menguasai materi pembelajaran yang diajarkan.

2.1.2.2 Ciri-ciri dari Program Pengajaran Pendidikan Jasmani Adaptif

Sifat program pengajaran pendidikan jasmani adaptif mempunyai ciri-ciri khusus yang menyebabkan nama pendidikan jasmani ditambah dengan kata adaptif. Adapun ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut :

1. Program pengajaran penjas adaptif disesuaikan dengan jenis dan karakteristik kelainan siswa. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa yang berkelainan berpartisipasi dengan aman, sukses, dan memperoleh kepuasan dalam pembelajaran.

2. Program pengajaran penjas adaptif harus dapat membantu dan mengoreksi kelainan yang disandang oleh siswa. Kelainan pada anak luar biasa dapat terjadi pada kelainan fungsi postur, sikap tubuh, dan mekanika tubuh. Untuk itu, program pendidikan jasmani adaptif harus dapat membantu siswa melindungi diri sendiri dari kondisi yang memperburuk keadaannya.
3. Program pengajaran penjas adaptif harus dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan jasmani individu anak berkebutuhan khusus. Untuk itu pendidikan jasmani adaptif mengacu pada suatu program kesegaran jasmani yang progresif dan selalu berkembang. Dengan demikian tingkat perkembangan anak berkebutuhan khusus akan dapat mendekati dengan tingkat kemampuan teman sebayanya.

Apabila program pendidikan jasmani adaptif dapat mewujudkan hal tersebut diatas, maka pendidikan jasmani adaptif dapat membantu siswa melakukan penyesuaian sosial dan mengembangkan perasaan siswa mempunyai harga diri. Perasaan ini akan dapat membawa siswa berperilaku dan bersikap sebagai subyek bukan sebagai obyek di lingkungannya.

2.1.2.3 Tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif

Arma Abdoellah dalam Yani Meimulyani dan Asep Tiswara (2013:10) menjelaskan tujuan pendidikan jasmani adaptif bagi anak berkebutuhan khusus sebagai berikut :

1. Untuk menolong siswa mengoreksi kondisi yang dapat diperbaiki.
2. Untuk membantu siswa melindungi diri sendiri dari kondisi apapun yang memperburuk keadaannya melalui penjas tertentu.
3. Untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari dan berpartisipasi dalam hal olahraga dan aktivitas jasmani.

4. Untuk menolong siswa memahami keterbatasan kemampuan jasmani dan mentalnya.
5. Untuk membantu siswa melakukan penyesuaian sosial dan mengembangkan perasaan memiliki harga diri.
6. Untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan apresiasi terhadap mekanika tubuh yang baik.
7. Untuk menolong siswa memahami dan menghargai macam olahraga yang dapat diminati sebagai penonton.

2.1.2.4 Pemilihan Materi dan Program Pendidikan Jasmani Adaptif

Menurut Beltasar Tarigan (2000:40) program pendidikan jasmani untuk anak cacat/anak berkebutuhan khusus dibagi menjadi 3 kategori yaitu, pengembangan gerak dasar, olahraga dan permainan, dan yang terakhir adalah kebugaran dan kemampuan gerak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kategori dan aktivitas gerak yang dilakukan dalam program penjaskes untuk anak cacat/anak berkebutuhan khusus.

Tabel 2.1. Kategori dan Aktivitas Gerak Anak Cacat

No.	Kategori	Aktivitas Gerak
1.	Pengembangan gerak	a. Gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat b. Gerakan-gerakan yang berpindah tempat c. Gerakan-gerakan keseimbangan.
2.	Olahraga dan Permainan	a. Olahraga permainan yang bersifat rekreatif b. Permainan lingkaran c. Olahraga dan permainan beregu d. Olahraga senam dan aerobik e. Kegiatan yang menggunakan musik dan tari f. Olahraga permainan air g. Olahraga dan permainan yang menggunakan meja.
3.	Kebugaran dan kemampuan gerak	a. Aktivitas yang meningkatkan kekuatan b. Aktivitas yang meningkatkan kelentukan c. Aktivitas yang meningkatkan kelincahan

		d. Aktivitas yang meningkatkan kecepatan e. Aktivitas yang meningkatkan daya tahan.
--	--	--

Sumber : Baltasar Targan, 2000. Penjas Adaptif

2.1.3 Hakekat Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas daripada psikomotor.

Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra (2000:20) menyebutkan bahwa kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa dilakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar di bagi menjadi 3, yaitu : 1) kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat lain seperti lompat, dan loncat; 2) kemampuan non lokomotor, dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong, menarik, dll.; 3) kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki.

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan perubahan tempat, posisi, dan kecepatan tubuh atau bagian tubuh manusia yang terjadi dalam suatu dimensi ruang dan waktu dan dapat diamati secara obyektif.

2.1.3.1 Belajar Gerak

Belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skill*). Keterampilan gerak sangat terkait dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman atau situasi belajar gerak pada manusia. Menurut Amung Ma'mun

(2000:3), terdapat 3 tahapan belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

1. Tahapan verbal kognitif. Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap pada bentuk gerak baru pada siswa. Sebagai pemula, mereka belum memahami apa, kapan dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini.
2. Tahapan gerak (*Motorik*). Pada tahapan ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang harus dikuasai siswa pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.
3. Tahapan otomatisasi. Pada tahapan ini, siswa banyak melakukan latihan secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini motor program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Siswa sudah lebih menjadi terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambar dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan siswa tersebut (Amung Ma'mun, 2000:57).

2.1.4 Anak Berkebutuhan Khusus

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan istilah lain untuk menggantikan kata "Anak Luar Biasa" (ALB) yang menandakan adanya kelainan

khusus pada anak (Bandi Delpie,2010:1).

Sedangkan menurut A. Dayu P (2013:13) anak dengan kebutuhan khusus adalah anak yang secara signifikan mengalami kelainan/penyimpangan (fisik, mental-intelektual, sosial, dan emosional) dalam proses pertumbuhkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lain yang seusia sehingga mempunyai kekhususan dari segi kebutuhan layanan kesehatan, kebutuhan pendidikan khusus, pendidikan layanan khusus, pendidikan inklusi, dan kebutuhan akan kesejahteraan sosial dan bantuan sosial.

Dengan demikian anak berkebutuhan khusus adalah anak yang secara signifikan memiliki ciri-ciri mental, fisik, sosial, dan emosional yang berbeda dengan rata-rata anak lainnya.

2.1.4.1 Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus

Berikut ini beberapa karakteristik dan jenis anak berkebutuhan khusus :

1. Tunagrahita/Retardasi Mental adalah individu dengan fungsi intelektual secara nyata di bawah rata-rata dan adanya ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri dengan norma dan tuntutan yang berlaku dalam masyarakat.
2. Tunalaras/*Emotional or Behavioral Disorder* adalah individu yang mengalami hambatan dalam mengendalikan emosi dan kontrol sosial. Individu tunalaras biasanya menunjukkan perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku di sekitarnya.
3. Tunarungu/*Communication Disorder and Deafness* adalah individu yang memiliki hambatan dalam pendengaran (gangguan pendengaran), baik permanen maupun tidak permanen. Karena memiliki hambatan dalam pendengaran, individu tunarungu pun memiliki hambatan dalam berbicara.

4. Tunanetra/*Partially Seing and Legally Llind* adalah individu yang memiliki gangguan daya penglihatan, berupa kebutaan menyeluruh atau sebagian. Kehilangan kemampuan penglihatan adalah suatu kondisi dimana fungsi penglihatannya mengalami penurunan, mulai dari derajat yang ringan hingga derajat yang berat.
5. Tunadaksa/*Physical Disability* adalah individu yang memiliki gangguan gerak disebabkan oleh kelainan *neuro-muskular* dan struktur tulang yang bersifat bawaan, sakit, akibat kecelakaan, termasuk *cerebralpalsy*, amputasi, polio, dan lumpuh.
6. Tunaganda/*Multiple Handicapped* adalah individu yang mempunyai kelainan perkembangan mencakup kelompok yang mempunyai hambatan-hambatan perkembangan neurologis yang disebabkan oleh satu atau dua kombinasi kelainan dalam kemampuan seperti intelegensi, gerak, bahasa, atau hubungan pribadi dalam masyarakat.
7. Kesulitan belajar/*Learning Disabilitie* adalah individu yang memiliki gangguan pada satu atau lebih kemampuan dasar psikologis yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa, berbicara, dan menulis yang dapat mempengaruhi kemampuan berfikir, membaca, berhitung, dan berbicara.
8. Anak Berbakat/*Giftedness and Special Talents* adalah individu yang mempunyai skor IQ 140 atau lebih diukur dengan instrumen Stanford Binet, mempunyai kreativitas tinggi kemampuan memimpin, dan kemampuan dalam seni drama, seni tari, dan seni rupa.
9. Anak autisme/*Autis Syndrome* merupakan individu yang memiliki kelainan yang disebabkan adanya hambatan pada ketidakmampuan berbahasa yang

diakibatkan oleh kerusakan pada otak.

10. GPP/H atau ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) ADHD lebih dikenal dengan istilah individu hiperaktif karena mereka selalu bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Anak-anak ini mengalami kesulitan untuk fokus atau berkonsentrasi cukup lama untuk menyelesaikan tugas mereka.

2.1.5 Hakekat Tunagrahita

Dalam dunia pendidikan ditemukan anak-anak yang mempunyai kecerdasan di atas rata-rata anak pada umumnya dan cepat dalam belajar, disamping itu juga terdapat anak-anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata pada umumnya. Anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata anak pada umumnya disebut dengan anak keterbelakangan mental (*mentally retarded*), istilah resmi yang digunakan di Indonesia adalah anak tunagrahita.

2.1.5.1 Pengertian Tunagrahita

Menurut *American Association on Mental Deficiency (AAMD)* dalam Nunung Apriyanto (2014:26) anak tunagrahita adalah anak yang secara umum memiliki kekurangan dalam hal fungsi intelektualnya secara nyata dan bersamaan dengan itu, berdampak pula pada kekurangannya dalam hal perilaku adaptifnya, di mana hal tersebut terjadi pada masa perkembangan dari lahir sampai usia 18 tahun.

Tunagrahita adalah individu yang memiliki intelegensi yang signifikan berada dibawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan (Yani Meimulyani dan Caryoto, 2013:15).

Intelegensi atau kecerdasan merupakan suatu tingkat kemampuan dan kecepatan otak mengolah suatu bentuk tugas atau keterampilan tertentu.

Kemampuan dan kecepatan kerja otak ini disebut juga dengan efektifitas kerja otak. Intelegensi tidak dapat diamati secara langsung, melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berfikir rasional itu. (Nini Subini,2012:11-12).

Berdasarkan dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa tunagrahita adalah anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata, mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan sosial, dan terjadi pada masa perkembangan.

2.1.5.2 Karakteristik Tunagrahita

1. Karakteristik Umum

Depdiknas 2013 mengemukakan bahwa karakteristik tunagrahita yaitu penampilan fisik tidak seimbang, tidak dapat mengurus diri sendiri sesuai dengan usianya, perkembangan bicara atau bahasanya terhambat, kurang perhatian pada lingkungan, koordinasi gerakanya kurang, dan sering mengeluarkan ludah tanpa sadar.

James D Page yang dikutip oleh Nunung Apriyanto (2014:33) menguraikan karakteristik anak tunagrahita sebagai berikut :

- 1) Kecerdasan yaitu kapasitas belajarnya sangat terbatas terutama untuk hal-hal yang abstrak.
- 2) Sosial yaitu dalam pergaulan mereka tidak dapat mengurus, memelihara, dan memimpin diri sendiri.
- 3) Fungsi-fungsi mental lain yaitu mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian, pelupa, dan sukar mengumpulkan kembali suatu ingatan
- 4) Dorongan dan emosi yaitu perkembangan dan dorongan emosi anak tunagrahita berbeda-beda sesuai dengan tingkat ketunagrahitaan

masing-masing.

- 5) Organisme yaitu fungsi organisme pada anak tunagrahita umumnya kurang dari anak normal.

2. Karakteristik Khusus

Wardani yang dikutip Nunung Apriyanto (2014:36) mengemukakan karakteristik anak tunagrahita menurut tingkat ketunagrahitaannya sebagai berikut :

- 1) Karakteristik Tunagrahita Ringan : Anak tunagrahita ringan tidak dapat menyamai anak normal seusia dengannya, mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana
- 2) Karakteristik Tunagrahita Sedang : Anak tunagrahita sedang hampir tidak bisa mempelajari pelajaran-pelajaran akademik. Namun mereka masih memiliki potensi untuk mengurus diri sendiri dan dilatih untuk mengerjakan sesuatu secara rutin, dapat berlatih berkawan, mengikuti kegiatan dan menghargai hak milik orang lain.
- 3) Karakteristik Tunagrahita Berat dan Sangat Berat : Anak tunagrahita berat dan sangat berat sepanjang hidupnya akan selalu tergantung pada pertolongan dan bantuan orang lain. Mereka tidak dapat memelihara diri sendiri dan tidak dapat membedakan bahaya dan bukan bahaya. Mereka juga tidak dapat bicara walaupun berbicara hanya mampu mengucapkan kata-kata atau tanda sederhana saja.

3. Karakteristik atau Ciri-ciri pada Masa Perkembangan

Menurut Triman Prasadio dalam Nunung Apriyanto (2014:37-38) ciri-ciri pada masa perkembangan adalah sebagai berikut :

- 1) Masa Bayi : Ciri-ciri bayi tunagrahita adalah tampak mengantuk saja, apatis,

tidak pernah sadar, jarang nangis, kalau menangis terus-menerus, terlambat duduk bicara, dan berjalan.

- 2) Masa Kanak-kanak : Pada masa ini anak tunagrahita mulai memperlihatkan ciri-ciri klinis seperti mongoloid, kepala besar, kepala kecil, sukar memulai dan melanjutkan sesuatu, mengerjakan sesuatu berulang-ulang, dan hiperaktif.
- 3) Masa Sekolah : Ciri-ciri yang dimunculkan anak tunagrahita pada masa ini adalah adanya kesulitan belajar hampir pada semua mata pelajaran, prestasi yang kurang, kebiasaan kerja tidak baik, perhatian yang mudah beralih, kemampuan motorik yang kurang, perkembangan bahasa yang jelek, dan kesulitan menyesuaikan diri.
- 4) Masa Puber : Pertumbuhan fisik berkembang secara normal tetapi perkembangan berfikir dan kepribadiannya berada di bawah usianya. Akibatnya mereka mengalami kesulitan dalam pergaulan dan pengendalian diri. Beberapa karakteristik dari anak tunagrahita pada masa ini adalah lamban dalam mempelajari hal-hal yang baru, kemampuan bicaranya sangat kurang, cacat fisik dan perkembangan gerak tingkah laku yang kurang wajar serta interaksi yang tidak lazim.

2.1.5.3 Klasifikasi Tunagrahita

Nunung Apriyanto (2014:30) pengklasifikasian anak tunagrahita penting dilakukan karena anak tunagrahita memiliki perbedaan individual yang sangat bervariasi. Klasifikasi untuk anak tunagrahita bermacam-macam sesuai dengan disiplin ilmu maupun perubahan pandangan terhadap keberadaan anak tunagrahita.

Pengklasifikasian anak tunagrahita yang telah lama dikenal adalah debil

untuk anak tunagrahita ringan, imbesil untuk anak tunagrahita sedang, dan idiot untuk anak tunagrahita berat dan sangat berat.

1. Kasifikasi anak tunagrahita menurut pendidikan Amerika :
 - 1) *Educable mentally retarded* (mampu didik),
 - 2) *Trainable mentally retarded* (mampu latih),
 - 3) *Totally/ custodia dependent* (mampu rawat).

2. Klasifikasi anak tunagrahita menurut AAMD (*American Association of Mental Deficiency*) adalah sebagai berikut :
 - 1) *Mild Mental Retardation* (tunagrahita ringan), IQ-nya 70-55
 - 2) *Moderate Mental Retardation* (tunagrahita sedang), IQ-nya 55-40
 - 3) *Severe Metal Retardation* (tunagrahita berat), IQ-nya 40-25
 - 4) *Profound Metal Retardation* (tunagrahita sangat berat), IQ-nya di bawah 25.

3. Klasifikasi anak tunagrahita menurut B3PTKSM untuk keperluan pembelajaran adalah sebagai berikut :
 - 1) Taraf perbatas (*borderline*) dalam pendidikan disebut sebagai lamban belajar (*slow learner*) dengan IQ 70-85.
 - 2) Tunagrahita mampu didik (*educable mentally retarded*) dengan IQ 50-75 atau 75.
 - 3) Tunagrahita mampu latih (*trainable mentally retarded*) IQ 30-50 atau IQ 35-55.
 - 4) Tunagrahita butuh rawat (*dependent or protoundly mentally retarded*) dengan IQ dibawah 25 atau 30.

4. Klasifikasi anak tunagrahita berdasarkan kelainan jasmani yang disebut tipe klinis. Tipe-tipe klonis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- 1) Down Syndrome (Mongoloid) : Anak tunagrahita jenis ini disebut demikian karena memiliki raut muka yang menyerupai orang Mongol dengan mata sipit dan miring, lidah tebal suka menjulur ke luar, telinga kecil, kulit kasar, susunan gigi kurang baik.
- 2) Kretin (Cebol) : Anak tunagrahita jenis ini memperlihatkan ciri-ciri, seperti badan gemuk dan pendek, kaki dan tangan pendek dan bengkok, kulit kering, tebal, dan keriput, rambut kering, lidah dan bibir, kelopak mata, telapak tangan dan kaki tebal, pertumbuhan gigi terlambat.
- 3) Hydrocephal : Anak tunagrahita jenis ini memiliki ciri-ciri kepala besar, raut muka kecil, pandangan dan pendengaran tidak sempurna, mata kadang-kadang juling.
- 4) Microcephal : Anak tunagrahita jenis ini memiliki ukuran kepala yang kecil.
- 5) Macrocephal : Anak tunagrahita jenis ini memiliki kepala yang besar dari ukuran normal.

2.1.6 Pengertian Permainan

Main menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak). Sedangkan permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian internal dari proses pembentukan kepribadian anak, dari pengertian tersebut, permainan bagian mutlak dari manusia terutama anak karena permainan merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian anak.

Menurut Amung Ma'mun (2000), (pertama) adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas yang dilakukan dalam rangka

mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian kalah atau menang.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktifitas bermain yang tujuan utamanya adalah mencari kesenangan dan kepuasan bagi pemainnya, tetapi dalam olahraga permainan bukan hanya mencari kesenangan dan kepuasan saja tetapi juga untuk mencari kemenangan. Bahkan dalam dunia olahraga permainan bisa juga dijadikan sebagai pekerjaan.

2.1.6.1 Modifikasi Permainan

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice*, artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut, oleh karena itu, tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorong perubahan ke arah yang lebih baik.

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:31-32) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh siswa. Struktur-struktur tersebut diantaranya:

1. Ukuran lapangan
2. Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan
3. Jenis skill yang digunakan
4. Aturan

5. Jumlah pemain
6. Organisasi permainan
7. Tujuan permainan.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi pembelajaran penting dan perlu untuk diterapkan guna mendorong kesempatan dan menambah kesempatan siswa dalam mempraktikkan keterampilan mereka. Modifikasi diarahkan agar aktivitas belajar sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta dapat membantu mendorong perubahan kemampuan belajar siswa ke arah perubahan yang lebih baik.

2.1.6.2 Tujuan Modifikasi

Lutan (1988) dalam (Samsudin 2000:59) menyatakan: modifikasi dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan diperlukan dengan tujuan agar:

1. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran.
2. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi.
3. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada di dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor anak.

Melakukan modifikasi, dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran penjasorkes, guru penjasorkes akan lebih mudah menyajikan materi pembelajaran yang sulit menjadi mudah dan disederhanakan tanpa takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Anak akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi (Samsudin,2008:60)

2.1.7 Permainan Bola Kecil

Dalam dunia olahraga, permainan dibedakan menjadi 2 yaitu : permainan bola kecil dan permainan bola besar. Permainan bola kecil merupakan permainan yang biasanya menggunakan bola kecil dan alat (raket atau alat lainnya) yang digunakan untuk memainkan bola tersebut. Permainan bola kecil ini dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok.

Permainan bola kecil merupakan permainan kecil yang telah mempunyai peraturan-peraturan cara memainkannya yang dapat dikatakan cenderung baku. Permainan ini merupakan permainan yang mengandung nilai-nilai yang sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah. Dengan bermain permainan bola kecil, unsur-unsur kemampuan fisik dan motorik anak akan berkembang, seperti : kecepatan, kelincahan, kekuatan, ketepatan, dan daya tahan otot, kelentukan, koordinasi, serta daya tahan paru dan jantung. Selain itu juga akan menanamkan nilai-nilai seperti : kerjasama, disiplin, mentaati peraturan, rasa sosial, dan sportifitas.

Sebagai guru penjasorkes diharapkan mampu membelajarkan pembelajaran permainan bola kecil di sekolah masing-masing sebagai sarana untuk dapat memenuhi keinginan atau hasrat gerak anak agar tidak terjadi penyakit pada anak yang disebabkan karena kekurangan gerak (hipokinetik). Berikut beberapa permainan olahraga yang menggunakan bola kecil sebagai alat permainannya : (1) Tenis Lapangan, (2) Bola Kasti, (3) *Baseball*, (4) *Kricket*, (5) Golf, (6) Bilyard, (7) Bowling, (8) *Bocce*, (9) Sepak Takraw, (10) *Paint Ball*

2.1.8 Permainan Bocce

2.1.8.1 Hakekat Permainan *Bocce*

Menurut Sumardi (2013:810) permainan *bocce* adalah permainan dengan menggulingkan bola *bocce* (boci adalah bola yang dimainkan, sedangkan pallina adalah bola sasarannya). Permainan bola *bocce* telah dilakukan sejak 7000 tahun yang lalu. Permainan *bocce* menjadi lebih populer secara umum sebagai salah satu olahraga internasional dengan tujuan untuk kompetensi dan rekreasi.

Sumardi (2009:1) menjelaskan keuntungan dari permainan *bocce* adalah untuk *special olympics*, yaitu dasar permainannya dapat dilakukan oleh siapa saja dan di mana saja, antara lain sebagai berikut :

1. Permainan *bocce* tidak memerlukan kekuatan, stamina, kecepatan atau ketangkasan sebagaimana cabang olahraga lain.
2. *Bocce* adalah olahraga untuk semua orang, semua umur, jenis kelamin, dan kemampuan.
3. Permainan *bocce* dapat dimainkan untuk kompetisi dan non kompetisi.
4. Setiap orang yang dapat menggulingkan bola dapat bermain *bocce*.
5. Permainan ini serupa dengan permainan *Boules* dari Perancis atau *Petanque*, dan *English Lawn Bowls*.
6. *Bocce*, *Boules*, *Petanque*, dan *Lawn Bowls* sebagai satu keluarga.

Sedangkan tujuan dari permainan *bocce* ini menurut Sumardi (2014:3) mempunyai tujuan tertentu diantaranya :

1. Menggulingkan bola *bocce* sedekat mungkin dengan pallina.
2. Mengumpulkan skor sebanyak mungkin sehingga mencapai skor permainan.

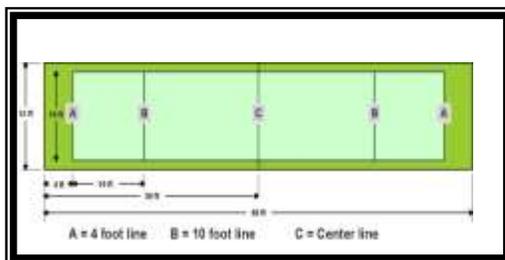
3. Permainan boleh ditentukan dengan mencapai skor yang ditetapkan atau, bermain 1 set angka sampai selesai, atau bermain dalam waktu yang telah ditetapkan.

2.1.8.2 Sarana dan Prasarana Permainan *Bocce*

Sarana dan prasarana permainan *bocce* itu terdiri dari lapangan permainan, bola, bendera, dan alat ukur.

1. Lapangan Permainan *Bocce*

Lapangan permainan *bocce* memiliki ukuran lebar : 12 kaki (3,66m) dengan panjang 60 kaki (18,29m). Permukaan dari lapangan *bocce* dapat terbuat dari rumput, batu kerikil, tanah liat, atau permukaan buatan. Tetapi diupayakan permukaan lapangannya rata dan tidak berubah-ubah. Dinding-dinding lapangan *bocce* memiliki tinggi paling sedikit 3 kaki (1m) dan dinding samping memiliki tinggi paling tidak harus sama dengan tinggi bola *bocce*. Lapangan permainan *bocce* memiliki marka atau tanda-tanda terdiri dari :(i) 10 kaki (3,05m) dari kedua ujung , (ii) ditengah lapangan (30 kaki=9,145m).



Gambar 2.1 Lapangan Permainan *Bocce*
Sumber: Sumardi (2009:5)

2. Bola *Bocce*

Permainan *bocce* dimainkan dengan 1 set terdiri dari 8 bola besar. Ke-8 bola tersebut terbuat dari kayu atau logam, tetapi dengan ukuran yang sama. Bola *bocce* yang digunakan untuk kompetisi harus berdiameter 4,20 inci sampai dengan 4,33 inci yaitu 107 sampai 110 mm. Diameter pallina harus diantara 48

dan 63 mm, dan warnanya harus benar-benar berbeda dari kedua set bola *bocce*. Bola untuk 1 regu harus berisi dan dapat terlihat berbeda dari 4 bola milik regu lawan.

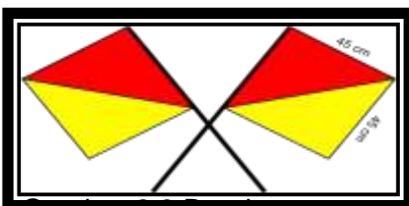


Gambar 2.2 Bola Bocce

Sumber: Sumardi (2009:5)

3. Bendera

Bendera adalah sebagai alat bantu untuk memberikan suatu tanda (aba-aba) bagi regu yang gilirannya menggulingkan bola *bocce*.



Gambar 2.3 Bendera

Sumber: Sumardi (2009:6)

4. Alat Ukur (Meteran)

Meteran digunakan sebagai alat ukur dalam permainan *bocce*. Pengukurannya adalah dengan ujung meteran berada pada samping bola *bocce* yang berakhir pada samping bola pallina.



Gambar 2.4 Alat Ukur (meteran)

Sumber: Sumardi (2009:6)

2.1.8.3 Tipe Lemparan Bola Bocce

Pemain dapat melempar bola dengan cara digulingkan, dilemparkan, dilambungkan, atau dibelokkan, dan dapat dengan sengaja memukul bola milik

lawan menjauhi atau keluar dari lapangan. Semua pelemparan harus dilakukan dengan gaya tangan ke bawah. Pelemparan dilakukan dari belakang garis 10 kaki (3,05m). Cara pelemparan bola *bocce* harus dibawah pinggang.

Tipe dari pelemparan harus tergantung dari beberapa faktor yaitu : permukaan, posisi bola setelah dimainkan, jumlah bola yang akan dimainkan, jarak yang akan dituju oleh bola tersebut. Pada dasarnya terdapat 2 tipe pelemparan *bocce* yaitu tipe punto, dan raffa.

1. Tipe Punto (Tangan Menghadap ke Bawah)

Tipe punto dapat juga disebut sebagai "*Pointing Shot*" yaitu lemparan yang lembut yang dapat membuat bola mendekati wilayah target yang diinginkan. Dapat digunakan sebagai lemparan penahan bagi pihak lawan agar tidak mendekat atau sebagai lemparan yang langsung menuju pada target atau sasaran. Tipe ini dimainkan dibelakang garis pointing. Terdapat 2 tipe pelepasan yaitu di telapak tangan ke atas atau telapak tangan ke bawah.

- 1) Teknik Telapak Keatas (*Palm Up*) merupakan cara memegang bola dengan telapak tangan menghadap keatas. Ayunkan tangan dan lepaskan bola hingga melayang di udara, biasanya akan jatuh langsung ke permukaan dan meluncur lambat kearah yang diinginkan.



Gambar 2.5 Teknik Melempar Palm Up
Sumber : Sumardi (2009:10)

- 2) Teknik Telapak Kebawah (*Palm Down Method*) merupakan cara memegang bola dengan telapak tangan menghadap kebawah. Ayunkan tangan dan



ciptakan gerakan memutar (*backspin*), biasanya hal ini dimainkan di lapangan yang keras (*artificial tuft*).

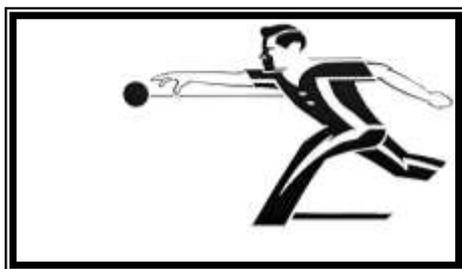


Gambar 2.6 Teknik Melempar *Palm Down Method*
Sumber: Sumardi (2009:10)

2. Tipe Raffa (Tangan Menghadap ke Atas)

Tipe ini biasa disebut dengan "*Hitting Shot*", tipe raffa biasanya dimainkan sebagai lemparan bola cepat di lapangan keras untuk menembak atau menjatuhkan bola lawan jika menghalangi. Tipe raffa yang benar harus melempar sekeras mungkin sampai mengenai *backboard* (papan belakang).

Dapat dimainkan untuk merubah posisi pallina, yaitu dengan menggerakkan bola lawan keluar lapangan atau menggerakkan bola anda sedekat mungkin untuk mendapatkan nilai. Tipe raffa dimainkan dari *Pointing Line*. Lemparan yang baik terletak pada tangan dan pelepasannya dapat berupa telapak tangan ke atas atau telapak tangan kebawah.



Gambar 2.7 Teknik Melempar Raffa
Sumber : Sumardi (2009:10)

2.1.8.4 Peraturan Permainan *Bocce*

Menurut Sumardi (2009:09) menjelaskan bahwa langkah-langkah pelemparan bola *bocce* adalah sebagai berikut :

1. Start

Koin dilemparkan oleh wasit untuk menentukan regu mana yang akan diberikan pallina atau bola kecil terlebih dahulu dan memilih warna bola dan kapten dari kedua regu melakukan lemparan koin.

2. Rangkaian Permainan.

Rangkaian permainan bola *bocce* terdiri dari beberapa langkah, yaitu :

- 1) Pallina (bola kecil) dilempar atau digulingkan oleh salah seseorang anggota regu yang menang dalam undian koin.
- 2) regu yang menggulingkan pallina diberikan 3 kali kesempatan untuk menggiringkan pallina kedaerah di antara 30 kaki dan 50 kaki dari garis permulaan.
- 3) Jika tidak berhasil maka lawan diberikan satu kesempatan untuk melakukan lemparan.
- 4) Jika gagal maka wasit yang meletakkan pallina di tengah lapangan pada garis 50 kaki (15,24m).
- 5) Pemain pertama yang menggulingkan pallina dapat menggulingkan bola pertama kemudian disusul dengan pemain lawan.
- 6) Wasit menentukan bola yang paling dekat dengan bola pallina menjadi pemenang. Wasit yang menentukan regu mana yang paling dekat dengan pallina.
- 7) Bola yang terdekat adalah bola masuk dan yang lain adalah bola keluar.
- 8) regu dengan bola yang keluar melanjutkan lemparannya sampai lemparannya lebih dekat, kemudian regu dengan bola masuk.
- 9) Ketika satu regu telah melemparkan ke-4 bola mereka, maka regu yang lain melanjutkan sampai mereka selesai melemparkan ke-4 bolanya.

10) Ketika kedua regu telah melemparkan ke-4 bola mereka, maka ronde permainan dikatakan selesai.

11) Setiap bola untuk setiap pemain adalah sebagai berikut :

(1) *Single* : setiap pemain memainkan 4 bola.

(2) *Double*/sepasang : setiap pemain memainkan 2 bola.

(3) Berempat/1 regu : setiap pemain memainkan 1 bola

2.1.8.5 Penilaian atau Pencatatan Angka/Skor

Pada akhir setiap ronde, wasit akan menentukan banyaknya bola *bocce* dari salah satu regu yang paling dekat dengan pallina. Keputusan ini dapat dibuat dengan cara melihat atau mengukurnya. regu yang menang pada ronde itu diberikan penghormatan untuk melempar pallina pada ronde berikutnya. Jika permainanimbang atau seri tidak usah menghitung skor dan ronde baru dimulai lagi. Pallina dilemparkan oleh regu yang menyebabkan permainan menjadiimbang atau seri.

2.1.8.6 Tata Cara Pemain

Pemain dalam permainan bola *bocce* perlu mengikuti dan mematuhi peraturan di lapangan, yaitu :

1. Jika bukan giliran melempar berarti atlet berdiri dengan tenang dan tetap berdiri di luar lapangan.
2. Pemain harus menunggu hingga ronde selesai sebelum bergerak ke ujung lain dari lapangan, pemain selalu berjalan disamping lapangan bukan di tengah-tengah lapangan.
3. Pemain harus menunggu hingga pemain lain melemparkan bola mereka dan bergerak keluar lapangan, sebelum anda melangkah ke dalam lapangan untuk mengambil giliran melempar.

4. Pemain dilarang menyentuh bola hingga petugas memberikan instruksi atau aba-aba.
5. Setelah pemain melempar bola maka pemain diharapkan meninggalkan lapangan tanpa menunggu lebih lama lagi. Pemain diharapkan selalu mematuhi instruksi atau aba-aba dari petugas atau panitia.
6. Pemain wajib menghormati pihak lawan dan juga petugas atau panitia

2.1.9 Ketepatan Melempar

Menurut Suharno HP ketepatan melempar adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan sesuatu gerak kesuatu serangan sesuai dengan tujuannya. Ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerakan-gerakan bebas terhadap satu sasaran, sasaran ini dapat merupakan satu jarak atau mungkin satu obyek langsung yang harus dikenai dengan salah satu bidang tubung (M.Sajoto,1995:9). Dengan demikian ketepatan melempar adalah satu kemampuan melempar seseorang untuk mengarahkan sesuatu gerak dengan sasaran sesuai dengan tujuan.

Tujuan pembelajaran melempar adalah untuk melatih otot jari dan tangan anak, untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih sensorik halus pada tangan anak saat melakukan lemparan dan arahan mata, melatih sensorik kasar dalam memegang bola saat melakukan lemparan, melatih kerja sama dalam kelompok bermain, dan melatih kebiasaan bersabar saat bertindak (Rosmiati, Ardisal, dan Markis Yunus,2013:817).

Kegunaan ketepatan adalah sebagai berikut : (1) meningkatkan prestasi, (2) gerakan anak dapat efisien dan efektif, (3) mencegah terjadinya cedera, dan (4) mempermudah menguasai teknik dan taktik.

2.1.9.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketepatan Melempar

Faktor-faktor yang mampu mempengaruhi hasil ketepatan melempar adalah sebagai berikut : (1) Koordinasi tinggi berarti ketepatan tinggi, korelasinya sangat tinggi, (2) besar dan kecilnya (luas dan sempitnya) sasaran, (3) ketajaman indra dan pengaturan syaraf, dan (4) penguasaan teknik yang benar akan mempunyai sumbangan baik terhadap kepatan menggerakkan gerakan.

Sesuatu dikatakan tepat apabila memiliki indikator sebagai berikut :

1. Harus ada target tertentu untuk sasaran gerak.
2. Kecermatan atau ketelitian gerak sangat menonjol kelihatan dalam gerak (ketenangan).
3. Adanya suatu penilaian dalam target dan latihan mengarahkan gerakan secara teratur dan terarah.
4. Rekuensi gerakan dilakukan secara berulang-ulang sebanyak mungkin agar menjadi otomatis (terbiasa).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa akurasi atau ketepatan merupakan kemampuan seseorang untuk mengarahkan sesuatu benda kepada obyek tertentu sesuai dengan sasaran yang telah di tentukan.

2.1.10 Permainan *Fun Target Ball*

Permainan *fun target ball* ini diadopsi dari permainan *bocce*. *Fun target ball* merupakan permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola dilempar dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan. *Fun target ball* adalah aktifitas permainan yang membutuhkan unsur kecermatan, konsentrasi, dan akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Dalam *fun target ball* bentuk lapangan permainan seperti lapangan permainan *bocce* namun sudah dimodifikasi dengan ukuran 15 x 5 m dan pada bola pallinanya diganti

dengan bola tangan. Pada daerah melempar pemain tidak diperbolehkan untuk keluar dari garis yang telah dibuat di. Lama fun target ball adalah 2 x 10 menit.

2.1.10.1 Peraturan *Fun Target Ball*

Dalam permainan terdapat peraturan yang harus ditepati oleh pemain, hal ini bertujuan agar permainan dapat berjalan dengan baik. Berikut ini peraturan yang terdapat dalam *fun target ball* antara lain :

1. *Fun target ball* ini dilakukan secara beregu putra maupun putri. Setiap regu bertanding dalam satu permainan dengan masing-masing regu terdiri dari 5 siswa.
2. Siswa memegang bola lempar masing-masing dibelakang garis maksimal melempar. Bola target sudah berada di tengah area permainan sebagai sasaran lempar.
3. Posisi badan sedikit membungkuk dengan posisi telapak tangan menghadap ke atas dan pandangan kedepan.
4. Saat guru atau peneliti meniup peluit, maka permainan dimulai. Siswa mulai melempar untuk mencetak poin. *Fun target ball* menggunakan batasan waktu dalam pelaksanaan permainan 10 menit.

2.1.10.2 Tujuan Dari *Fun Target Ball*

Fun target ball ini diharapkan memiliki tujuan bagi siswa SLB C yaitu antara lain :

1. Siswa akan belajar bersosialisasi dengan kawan-kawannya di dalam permainan ini, karena di dalam permainan ini membutuhkan komunikasi yang baik antar pemain. Sehingga daya sosialisasi anak akan semakin berkembang.

2. Siswa berlatih konsentrasi, karena dalam permainan ini siswa dituntut untuk berfikir kritis.
3. Kemampuan gerak siswa dalam pembelajaran melempar bertambah. Dan melatih sensorik kasar siswa melalui aktivitas melempar tersebut.

2.2 Kerangka Berfikir

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, siswa diharapkan dapat mempraktekkan gerak dasar sebagai gerakan variasi dalam permainan sederhana dengan peraturan yang sudah dimodifikasi serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak harus terpusat pada guru, tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan model pengajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang efektif perlu dipahami oleh mereka yang hendak mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Melalui pengembangan permainan *fun target ball* diharapkan dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif. Dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih

berpeluang untuk mengeksploitasi gerak secara luas dan bebas sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model pengembangan permainan *fun target ball* untuk pembelajaran permainan bola kecil pada siswa tunagrahita. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, jadi diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

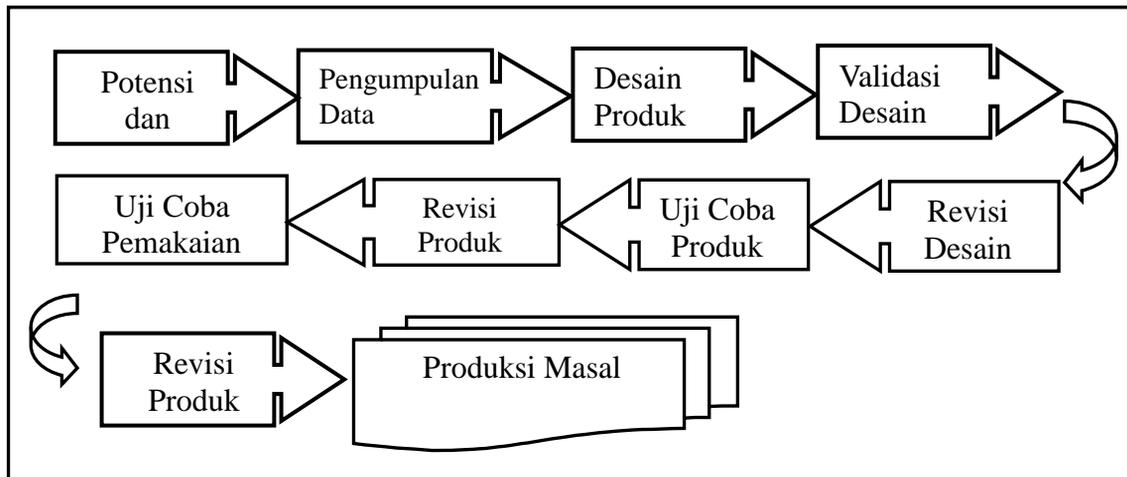
Sugiyono (2008:412) mengemukakan bahwa dalam bidang pendidikan produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajaran tertentu.

3.2 Prosedur Pengembangan

Menurut Sugiyono (2011:407) metode penelitian dan pengembangan

adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur pengembangan pada pengembangan permainan *fun target ball* melalui beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut, antara lain :



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Permainan *Fun Target Ball*
Sumber: Sugiyono (2008:409)

3.2.1 Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah seperti yang telah dikemukakan adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

Potensi dan masalah merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah pengembangan permainan *fun target ball* ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan wawancara dan observasi di SMPLB Widya Bhakti Semarang tentang pelaksanaan pembelajaran penjasorkes dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktivitas fisik siswa.

3.2.2 Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan

update, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini melalui observasi langsung di lapangan dan wawancara langsung terhadap guru kelas di SMPLB Widya Bhakti Semarang.

3.2.3 Desain Produk

Berdasarkan hasil permasalahan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pengembangan permainan *fun target ball*. Peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh ahli penjasorkes dan dua ahli pembelajaran. Subyek dari penelitian ini adalah siswa Tunagrahita SMPLB Widya Bhakti Semarang.

3.2.4 Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, yaitu apakah model pengembangan permainan *fun target ball* ini lebih efektif atau tidak untuk mengajarkan siswa tunagrahita tentang ketepatan melempar. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

3.2.5 Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

3.2.6 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu :

1) menetaskan desains uji coba produk, 2) menentukan subyek uji coba, 3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan 4) menetapkan teknik analisis data.

3.2.7 Revisi Produk

Setelah uji coba produk, dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah di ujicobakan.

3.2.8 Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan kemungkinan ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan menggunakan subyek uji coba siswa tunagrahita SMPLB Widya Bhakti Semarang

3.2.9 Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam praktek pada lingkup yang lebih besar terdapat kekurangan dan kelemahan produk. Dalam uji pemakaian ini peneliti selalu mengevaluasi bagaimana kinerja model pengembangan permainan *fun target ball*. Revisi produk dari hasil uji coba pemakaina yang telah diujicobakan siswa tunagrahita SMPLB Widya Bhakti Semarang.

3.2.10 Pembuatan Produk Masal

Bila produk yang berupa pengembangan permainan *fun target ball* tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka model pengembangan permainan *fun target ball* tersebut dapat diterapkan pada lingkup yang lebih luas.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba desain penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisiensi, dan manfaat dari produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam

pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut :

3.3.1 Desain Uji Coba Produk

Desains yang dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi manfaat produk yang dikembangkan. Desains uji coba produk yang dilaksanakan terdiri dari :

3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subyek, produk yang dibuat dievaluasi atau divalidasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjasorkes dan dua ahli pembelajaran.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi model permainan, SDM siswa, jumlah pemain, fasilitas, dan peralatan. Untuk menghimpun data dari ahli dilakukan dengan cara memberikan draf model awal dengan disertai lembar evaluasi kepada para ahli penjas dan ahli pembelajaran untuk mengetahui hasil dari evaluasi para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada 6 siswa Tunagrahita SMPLB Widya Bhakti Semarang sebagai subyeknya. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan dari model pengembangan permainan *fun target ball* yang kemudian melakukan uji coba.

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

Hasil data dari evaluasi ahli penjasorkes dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil tersebut kemudian dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.4 Uji Coba Kelompok Besar

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi pertama, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar dengan 10 siswa tunagrahita SMPLB Widya Bhakti Semarang sebagai subyeknya.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Penelitian ini melibatkan subjek dalam uji coba penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjasorkes dan dua ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa tunagrahita kelas 7 SMPLB Widya Bhakti Semarang.
3. Uji coba kelompok besar yang terdiri dari 10 siswa tunagrahita SMPLB Widya Bhakti Semarang, dipilih menggunakan sampel secara total (total sampling).

3.4 Rancangan Produk

Rancangan produk merupakan rencana keseluruhan dari model pengembangan produk, yang diciptakan peneliti dalam penelitian ini berupa model pengembangan permainan *fun target ball* untuk permainan bola kecil pada siswa tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2015.

3.4.1 Deskripsi Fun Target Ball

Tabel 3.1. Rancangan Produk *Fun Target Ball*

1. Deskripsi <i>Fun Target Ball</i>	Keterangan
<i>Fun Target Ball</i> ini diadopsi dari permainan <i>bocce. fun target ball</i> merupakan permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola dilempar dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan. <i>Fun target ball</i> adalah aktifitas permainan yang membutuhkan unsur	-

<p>kecermatan, konsentrasi, dan akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Dalam <i>fun target ball</i> bentuk lapangan permainan seperti lapangan permainan <i>bocce</i> namun sudah dimodifikasi dengan ukuran 15 x 5 meter dan pada bola pallinanya diganti dengan bola tangan.</p> <p>Pada daerah melempar pemain tidak diperbolehkan untuk keluar dari garis yang telah dibuat di. Lama permainan <i>fun target ball</i> adalah 2 x 10 menit.</p>	
<p>2. Jumlah Pemain</p>	
<p>Permainan ini dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim terdiri dari 5 orang pemain. Dalam permainan ini pemain di batasi oleh garis maksimal melempar, maka pemain tidak boleh keluar dari garis yang telah dibuat. Pemain juga hanya boleh melempar bola jika bola datang dari tim lawan saja, apabila bola berada di tengah area maka bola tersebut tidak boleh di ambil, dan jika bola keluar dari area permainan maka bola mati.</p>	-
<p>3. Teknik Dasar <i>Fun Target Ball</i></p>	
<p>Teknik dasar yang digunakan dalam <i>fun target ball</i> ini hanya menggunakan teknik melempar punto. Teknik melempar punto disebut juga dengan teknik "<i>Pointing Shot</i>", yaitu lemparan yang lembut yang dapat membuat bola mendekati wilayah target yang diinginkan. Metode punto terdiri dari 2 teknik yaitu teknik punto <i>palm up</i> dan teknik <i>palm down method</i>. Untuk <i>Fun target ball</i>, siswa menggunakan metode melempar punto <i>palm up</i>. Adapun cara melempar punto <i>palm up</i> adalah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa memegang bola dengan telapak tangan menghadap ke atas. 2) Ayunkan tangan dan lepaskan bola hingga melayang di udara, biasanya akan jatuh langsung ke permukaan dan meluncur lambat ke arah yang diinginkan. 	-
<p>4. Sarana dan Prasarana <i>Fun Target Ball</i></p>	

1) Lapangan *Fun Target Ball*

Lapangan yang digunakan dalam *fun target ball* ini berbentuk persegi panjang, dengan ukuran 15 x 3 m. Lapangan yang digunakan dalam *fun target ball* tidak jauh berbeda dengan lapangan permainan *bocce* sesungguhnya. Pada tepi pembatas lapangan terdapat papan pembatas setinggi 60 centimeter dengan panjang 15 meter, jarak antara pemain dengan bola target 6 meter.



Gambar 1 : Lapangan *fun target ball*

2) Bola Target

Bola yang digunakan adalah bola tangan ukuran 3. Bola yang terbuat dari bahan karet dan berbintik (tidak licin dan tidak mengkilap). Berat bola sekitar 425 – 475 gram, keliling bola 58 – 60 cm, tekanan udara didalam bola 6 lbs.



Gambar 2 : Bola Tangan

3) Bola Lempar

Bola yang digunakan untuk melempar adalah modifikasi dari bola *bocce*. Bola yang terbuat dari bola plastik kemudian diisi serbuk kayu dan dilapisi dengan kain busa ati (agar laju bola lebih lambat). Berat bola sekitar ... , dengan keliling 30,5 cm



Gambar 3 : Bola Lempar

4) Lakban

Lakban dalam *fun target ball* sebagai tanda pembatas garis maksimal lempar. Berwarna hitam dan memiliki panjang 5 meter.



Gambar 4 : Lakban

5) Kun

Kun yang digunakan adalah kun yang biasa digunakan untuk kegiatan olahraga di sekolah pada umumnya.



Gambar 5 : Kun

6) Peluit

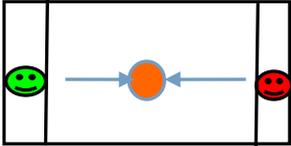
Peluit dalam *fun target ball* adalah sebagai alat atau tanda bahwa permainan akan segera dimulai.



Gambar 6 : Peluit

5. Peraturan *Fun Target Ball*

1) *Fun target ball* ini dilakukan secara beregu putra maupun putri. Setiap regu bertanding dalam satu permainan

<p>dengan masing-masing regu terdiri dari 5 siswa.</p> <p>2) Siswa memegang bola lempar masing-masing dibelakang garis maksimal melempar. Bola target sudah berada di tengah area permainan sebagai sasaran lempar.</p> <p>3) Posisi badan sedikit membungkuk dengan posisi telapak tangan menghadap ke atas dan pandangan kedepan.</p> <p>4) Saat guru atau peneliti meniup peluit, maka permainan dimulai. Siswa mulai melempar untuk mencetak poin.</p> <p>5) <i>Fun target ball</i> menggunakan batasan waktu dalam pelaksanaan permainan 10 menit.</p>	 <p>Gambar 7 : Skema <i>fun target ball</i></p>
<p>6. Cara Mencetak Point</p>	
<p>Point dinyatakan sah, apabila dikatakan ketika pemain berhasil mendorong bola target yang telah memasuki daerah lawan atau batas maksimal melempar lawan. Hal itu bertujuan, agar siswa dapat menguasai teknik dasar melempar menggunakan teknik <i>punto palm up</i>.</p>	<p>-</p>
<p>7. Pelanggaran</p>	
<p>Dalam peraturan <i>fun target ball</i>, pelanggaran dapat terjadi ketika seorang pemain mencoba untuk keluar dari garis batas melempar untuk mendapatkan bola dari lawannya.</p> <p>Apabila dalam permainan sebuah regu melakukan pelanggaran di area permainan maka akan langsung diberikan hukuman yaitu siswa keluar dari area permainan.</p>	<p>-</p>

Fun Target Ball merupakan modifikasi permainan *bocce* yang dikembangkan lagi dengan memasukkan unsur kompetisi menggunakan 2 arah lemparan dan kerjasama yang mengandung unsur ketepatan. Pembelajaran dalam bentuk permainan ini mudah dan bersifat kompetitif sehingga dapat meningkatkan semangat, sikap *fair play*, dan daya juang yang tinggi. Permainan

ini juga mengandung berbagai hal seperti sikap kelincahan, ketepatan melempar, kerjasama, tanggap, dan kemampuan melihat yang dimanfaatkan penuh oleh peneliti.

3.5 Jenis Data

Jenis data untuk penelitian ini adalah berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari :

1. Observasi dilakukan saat awal penelitian melihat dari permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran
2. Wawancara dilakukan dengan guru yang mengurus siswa SMPLB Widya Bhakti Semarang.
3. Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran berupa kritik dan saran secara lisan maupun tulisan sebagai masukan yang digunakan untuk melihat kekurangan dan kelebihan produk yang akan dikembangkan.
4. Lembar Pengamatan digunakan oleh peneliti untuk melihat beberapa aspek dari siswa.
5. Dokumentasi digunakan untuk bukti konkret dalam model pengembangan permainan *fun target ball*.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2009:201), instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berbentuk lembar evaluasi, lembar kuesioner, dan lembar observasi. Lembar evaluasi dan kuesioner digunakan untuk menghimpun data para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Kuesioner untuk ahli dititikberatkan pada produk pertama

yang dibuat. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan berupa kualitas model permainan *fun target ball*, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi dimulai dari “sangat baik” hingga “sangat kurang baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Tabel 3.2 Rentang Evaluasi

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

Sumber: Sugiyono(2008:135)

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

Tabel 3.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1.	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa Tunagrahita	16

Sedangkan untuk siswa digunakan lembar observasi sistematis, hal ini dikarekanan mengingat kondisi siswa tunagrahita. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:200) lembar observasi sistematis yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan yang akan diamati. Dalam proses observasi, observator (pengamat) tinggal memberikan tanda pada kolom tempat peristiwa muncul, sistem ini disebut sistem tanda (*sigh system*).

Daftar jenis kegiatan yang akan digunakan dalam lembar evaluasi ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Cara pemberian skor pada

lembar pengamatan yang dilakukan yaitu dengan rentang skor mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang baik” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Tabel 3.4 Rentang Observasi

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

Sumber: Sugiyono(2008:135)

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen lembar evaluasi ahli pembelajaran yang berupa aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan untuk ahli pembelajaran penjasorkes. Kisi-kisi ini dibuat menurut sumber agar dapat memperoleh beberapa aspek yang akan digunakan sebelum membuat instrumen lembar evaluasi bagi ahli agar lebih valid dan tepat kepada produk.

Tabel 3.5. Kisi-kisi instrumen penelitian ahli pembelajaran dan ahli penjasorkes

No.	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1.	Relevansi Produk Pembelajaran	1. Kesesuaian produk dengan SK dan KD dalam pembelajaran.	1. Mengetahui kesesuaian produk dengan kompetensi dasar. 2. Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik siswa. 3. Mengetahui kesesuaian produk dengan aspek kognitif siswa. 4. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif siswa. 5. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik siswa.
		2. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	1. Mengetahui kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan gerak jasmani siswa. 2. Mengetahui kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk bersosialisasi dengan orang di sekitarnya. 3. Mengetahui kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk menerapkan sikap kerjasama, kejujuran, dan

			<p>menghormati lawan.</p> <p>4. Memahami kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk menyalurkan minatnya.</p>
2.	Konsistensi Produk Pembelajaran	Ketepatan materi dalam pembelajaran	<p>1. Mengetahui kemampuan mempraktikkan sikap kerjasama.</p> <p>2. Mengetahui kemampuan mempraktikkan sikap kejujuran.</p> <p>3. Mengetahui kemampuan mempraktikkan sikap menghormati lawan.</p>
3.	Kecakupan Produk Pembelajaran	Keefektifan materi dalam tujuan pembelajaran	<p>1. Kejelasan terhadap peraturan permainan.</p> <p>2. Produk dapat mendorong kebutuhan gerak jasmani siswa.</p> <p>3. Produk dapat membantu menyalurkan minat dan motivasi pada siswa.</p> <p>4. Penggunaan sarana dan prasarana yang sesuai dengan pembelajaran.</p>

Sedangkan instrumen pengumpulan yang digunakan siswa untuk pengumpulan data berupa lembar pengamatan yang digunakan untuk siswa, hal ini sesuai dengan kondisi siswa tunagrahita, yaitu tunagrahita sedang.

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator dan Jumlah Butir Kuesioner yang akan digunakan pada siswa:

Tabel 3.6. Kisi-kisi Lembar Pengamatan Siswa

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Kognitif	Kemampuan peserta didik dalam memahami: Konsep keterampilan gerak fundamental permainan <i>bocce</i> melalui <i>Fun target ball</i> .	<p>1) Mengetahui pemahaman siswa terhadap <i>fun target ball</i>.</p> <p>2) Mengetahui pemahaman siswa terhadap teknik dasar melempar khususnya teknik <i>punto palm up</i> dalam <i>fun target ball</i>.</p> <p>3) Mengetahui pemahaman siswa terhadap arah lemparan bola.</p> <p>4) Mengetahui pemahaman siswa terhadap pelanggaran yang dilakukan siswa.</p> <p>5) Mengetahui pemahaman siswa terhadap peraturan yang ada dalam <i>fun target ball</i>.</p>

			6) Mengetahui pemahaman siswa terhadap manfaat <i>fun target ball</i> .
2	Afektif	Kemampuan peserta didik menampilkan sikap sosial dalam <i>Fun target ball</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengetahui sikap siswa saat memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. 2) Mengetahui responden tidak bermain sendiri atau perilaku menyimpang saat pembelajaran berlangsung. 3) Mengetahui sikap antusias siswa dengan pembelajaran menggunakan modifikasi alat. 4) Mengetahui sikap antusias siswa. 5) Mengetahui responden mau bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong. 6) Melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri maupun orang lain.
3	Psikomotor	Kemampuan siswa dalam mempraktikkan teknik dasar melempar dalam <i>Fun target ball</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa mampu melakukan pemanasan dengan baik sebelum masuk dalam <i>fun target ball</i>. 2) Siswa saling berpartisipasi antar kelompok. 3) Siswa mampu mempraktikkan teknik punto <i>palm up</i>. 4) Siswa mampu melempar bola <i>bocce</i> dengan benar. 5) Siswa mampu mempraktikkan arahan dari guru. 6) Lemparan siswa mendekati atau menyentuh bola sasaran. 7) Siswa mampu mempraktikkan teknik permainan <i>bocce</i> dengan urut.

3.7 Teknik Analisis Data

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

Dengan pengolahan data persentase diperoleh dengan rumus dari Muhammad

Ali (1987:184) yaitu :

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai dalam %

n = nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh atau jumlah seluruh data

Dari hasil persentase yang diperoleh, kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel akan disajikan pengklasifikasiannya dalam bentuk persentase.

Tabel 3.7 Klasifikasi Persentase

Persentase	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 : Gullford (dalam Martin Sudarmono, 2010:56)

]

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Propotipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan permainan *Fun Target Ball* yang berdasarkan pada data pada saat uji coba kelompok kecil (N=6) dan uji coba kelompok besar atau lapangan (N=10)

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

1. Memasukkan unsur motivasi pada siswa agar siswa mau belajar ketepatan dengan mengembangkan permainan yang kompetitif, sehingga anak terdorong untuk mau berusaha dan mencoba.
2. Aturan permainan yang penggunaannya hanya 1 arah saat melempar diganti dengan 2 arah lemparan atau melempar saling berhadapan dan bersamaan.
3. Penggunaan media permainan menggunakan papan pengarah sebagai garis timbul arah lemparan ditiadakan.
4. Penggunaan media botol poin sebagai pengganti bola pallina diganti dengan modifikasi bola pallina yang ukurannya lebih besar dari bola pallina. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah mengenai sasaran.
5. Penggunaan bola boci yang terdiri dari 2 warna diganti dengan menggunakan 1 warna. Hal ini agar siswa lebih fokus saat melempar karena tidak ada pembeda warna bola.
6. Jarak melempar dibuat bertahap. Hal ini dimaksudkan agar siswa mengerti gerak dari yang sederhana hingga gerak yang rumit.

7. Memunculkan pembatas yang lebih tinggi area melempar agar bola tidak keluar dari area permainan.

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

1. Produk pengembangan permainan *fun target ball* sudah dapat diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjasorkes didapat rata-rata presentase 93,8%, hasil analisis data dari ahli pembelajaran I didapatkan rata-rata presentase 92,5%, dan hasil analisis data dari ahli pembelajaran II didapatkan rata-rata persentase 88,7%. Jadi persentase yang telah didapatkan dari penilaian ahli panjasorkes dan ahli pembelajaran didapat presentase rata-rata sebesar 91,7%. Berdasarkan kriteria yang telah di tetapkan, maka model pembelajaran *fun target ball* telah memenuhi kriteria “**Sangat Baik**” sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pada kelas 7 tunagrahita SMPLB Widya Bhakti Semarang.
2. Produk pengembangan permainan *fun target ball* sudah dapat digunakan. Hal ini berdasarkan hasil analisis data pengamatan terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada uji coba kelompok kecil di dapat rata-rata presentase 80,4% dan analisis data uji coba kelompok besar atau lapangan didapat rata-rata presentase 86,5%. Berdasarkan krteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran *fun target ball* telah memenuhi kriteria “**Baik**” sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa kelas 7 tunagrahita SMPLB Widya Bhakti Semarang.
3. Faktor yang menjadikan produk pengembangan permainan *fun target ball* ini dapat diterima oleh peserta didik adalah semua uji coba yang ada 86,5% siswa dapat mempraktikkan dengan baik.

4. Pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan produk pengembangan permainan *fun target ball* ini dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar model pembelajaran ini dapat digunakan ada sisiwa kelas 7 tunagrhita SMPLB Widya Bhakti Semarang.

5.2 Saran

Berdasarkan saran yang dapat disampaikan dengan pemanfaatan dan pengembangan produk pengembangan permainan *fun target ball* ini adalah :

1. Bagi guru pembelajaran penjas adaptif di SMPLB Widya Bhakti Semarang dapat menggunakan produk pembelajaran ini di sekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Model pengembangan permainan *fun target ball* dapat digunakan sebagai materi pembelajaran penjas adaptif.
2. Bagi guru penjasorkes produk pengembangan permainan *fun target ball* ini dapat digunakan dalam pembelajaran penjas adaptif di semua SLB yang memiliki karakteristik yang sama pada siswa, dengan diadakan sosialisasi terlebih dahulu terhadap model pembelajaran *fun target ball* dan guru mengaplikasikan kepada siswanya.
3. Bagi guru pembelajaran hendaknya lebih memperhatikan karakteristik siswa dan membantu kesulitan atau hambatan siswa dalam belajar dengan mencari media yang tepat agar siswa dapat belajar secara maksimal.
4. Bagi peserta didik pemanfaatan produk permainan.dengan menggunakan media pembelajaran di dalam kelas, diharapkan mampu berfikir kritis dan

menjadikan siswa yang berkarakter.

5. Bagi instansi perkuliahan atau perguruan tinggi dengan adanya produk pengembangan permainan *fun target ball* yang ditujukan 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.
6. Bagi calon peneliti yang ingin melakukan penelitian, sehubungan dengan penelitian ini yaitu siswa tunagrahita sudah mampu melempar mengenai sasaran yang telah ditetapkan melalui pengembangan permainan *fun target ball* maka dapat menjadi pedoman bagi permainan lainnya.
7. Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan ini, sehingga pengembangan permainan *fun target ball* ini dapat dimanfaatkan di semua jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A Dayu P. 2013. *Mendidik Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disoder) Hal-hal yang Tidak Bisa Dilakukan Obat*. Jogjakarta: Javalitera
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Bandi Delphie. 2009. *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Sleman: KTSP
- Beltasar Tarigan. 2000. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Dasar dan Menengah.
- Edi Purwanta. 2012. *Modifikasi Perilaku Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mike Ryan. "Catatan Pelatihan Bocce Special Olympics". TTD Bocce SOIna Jogjakarta, Juli,2006.
[www.Staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/dr-sumaryanti-ms/9-materi al3-tuna-grahita-bocceindonperbaikan1.pdf](http://www.Staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/dr-sumaryanti-ms/9-materi%20al3-tuna-grahita-bocceindonperbaikan1.pdf)
- Martin Sudarmono. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Sepakbola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Muhammmad Rahman, dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nini Subini. 2012. *Panduan Mendidik Anak dengan Kecerdasan dibawah Rata-rata*. Jogjakarta: Javalitera.
- Nunung Apriyanto. 2014. *Seluk-beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Javalitera.
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media .
- Rosmiati, Ardisal, Markis Yunus. "Meningkatkan Ketepatan Melempar Bola Bocce dengan Media Papan Pengarah pada Anak Downsindrom". FIP UPN.02/Th.XXX/September,2013:808-822
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta. Litera.
- Sugiyono.2008. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Sumardi.2014." *Permainan Bola Bocce*" Jakarta

Sumardi.2009."*Buku Panduan Cabang Olahraga Bocce Special Olympics*". Jakarta: Pengurus Pusat Special Olympics Indonesia

UNNES. 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi*. Semarang : FIK UNNES.

Yani Meimulyani dan Asep Tiswara. 2013.*Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jogjakarta:
Luximax

Yani Meimulyani dan Caryanto.2013."*Media Pembelajaran Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*". Jakarta: Luxima

Adam Wiryawan. 2011. Ketepatan dan Ketelitian. Online. Available at
[www.chem-is-try.org/materi_kimia/instrumen_analisis/perlakuan-data-hasil/
ketepatan-dan-ketelitian/](http://www.chem-is-try.org/materi_kimia/instrumen_analisis/perlakuan-data-hasil/ketepatan-dan-ketelitian/)

Self-Evaluation Kit. Online at
www.physicaltrainingcenterrace.blogspot.com/2013/05/ketepatan.html.
(accese02/05/15

Lampiran 1

Usul Tema dan Judul Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PJKR PRODI PKG/PGPJSD, S1
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007 Fax. 8508007
Email : FIK-UNNES.SMG@telkom.net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Sulistiyani Mayasari
Nim : 6101411063
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1
(PJKR S1)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul : "PERMAINAN BOCCE UNTUK MENINGKATKAN KETEPATAN
MELEMPAR PADA SISWA TUNAGRAHITA DI SMP LB DHARMA
BAKTI KABUPATEN SEMARANG TAHUN 2015"

Mengetahui,
Ketua Jurusan PJKR


Drs. Mugivo Hartono, M.Pd.
NIP.196109091988031002

Semarang, 28 Januari 2015

Yang Mengajukan


Sulistiyani Mayasari
NIM. 6101411063

*ada
seperti dikelahi
Pembimbing :
Agus Raharjo, Mpd
30/1/2015
Hm*

Lampiran 2

Surat Keputusan Dosen Pembimbing

**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 206/FIK/2015**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan 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/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 6 Februari 2015

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198208282006041003
Pangkat/Golongan : III/B
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : SULISTYANI MAYASARI
NIM : 6101411063
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : permainan bocce untuk meningkatkan ketepatan melempar pada siswa tunagrahita di smplb dharma bakti kabupaten semarang tahun 2015
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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



0501411063

FM-03-AKD-24Rev. 00

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 10 Februari 2015
DEKAN

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP 195910191985031001

Lampiran 3

Surat Observasi Awal

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Gedung F1 Katapas Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp/Fax: 024-8510007
 Email: di_jurusan@fik.unnes.ac.id, Website: <http://fik.unnes.ac.id>

Nomor : 851/UN37.1.6/LT/2015
 Hal : Observasi Skripsi

Yth. Kepala SMPLB Widya Bhakti Semarang
 Di Semarang

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Sulistiyani Mayasari
 NIM : 6101411063
 Semester : VIII (Delapan)
 Jur / Prodi : PJKR / S1 FIK UNNES

Diperkenankan mengadakan Observasi untuk memenuhi tugas penulisan skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 23 Febuari 2015
 a.n. Dekan
 Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Drs. Tri Rustiadi, M.Kes
 NIP. 196410231990021001

Tembusan :
 1. Dekan
 2. Ketua Jurusan PJKR
 FIK UNNES

No. Dokumen FM-01-AKD-03

Lampiran 4

Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN	
	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	
	FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN	
	Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8508007 Laman: http://fik.unnes.ac.id , surel: fik_unnes@telkom.net	
Nomor	: <i>95/UNES-1.9/LI/RD15</i>	
Lamp.	:	
Hal	: Ijin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala SMPLB Widya Bhakti Semarang		
di SMPLB Widya Bhakti Semarang		
Dengan Hormat,		
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:		
Nama	: SULISTİYANI MAYASARI	
NIM	: 6101411063	
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1	
Topik	: Perkembangan Permainan Bocce untuk Meningkatkan Ketepatan Melempar pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2015	
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.		
		Semarang, 11 Maret 2015
		
		Dr. H. Harry Pramono, M.Si. NIP. 10191985031001

Lampiran 5

Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian


YAYASAN "WIDYA BHAKTI" SEMARANG
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA LUAR BIASA TUNAGRAHITA
(S M P L B - C, C I)
 Alamat Yayasan : Jl. MT. Haryono No. 569 Telp. (024) 8316569, Semarang
 Alamat Sekolah : Jl. Supriyadi No. 12 Telp. (024) 76745860, Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 587/D/SLB/WB/V/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ani Kurniasih, S. Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 NIY : 992405008
 Alamat : Jl. Supriyadi No. 12 Semarang

Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Sulistiyani Mayasari
 NIM : 6101411063
 Prodi : PJKR/S1

Telah melaksanakan penelitian di SMPLB-C Widya Bhakti Semarang pada tanggal 20 Mei – 28 Mei 2015.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 29 Mei 2015
 Kepala Sekolah,

 Ani Kurniasih, S. Pd
 NIY. 992405008



Lampiran 6

Lembar Evaluasi Ahli Penjasorkes

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 JURUSAN PJKR PRODI PKG/PGPJSD, S1
 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
 Fax.8508007Email : FIK-UNNES SMG@telkom.net

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

PENGEMBANGAN PERMAINAN *FUN TARGET BALL* UNTUK PEMBELAJARAN
 PERMAINAN BOLA KECIL PADA SISWA TUNAGRAHITA
 DI SMPLB WIDYA BHAKTI SEMARANG TAHUN 2015

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan Bola Kecil
 Sasaran Program : Siswa Tunagrahita SMPLB Widya Bhakti Semarang
 Evaluator : Apis Mulyono, S.Pd. M.Pd
 Tanggal : 30 April 2016

Standar Kompetensi :

Mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar :

Mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerjasama, kejujuran, dan menghormati lawan.

A. Lembar Evaluasi

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli penjas / pembelajaran terhadap pengembangan model permainan *fun target ball* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan penjasorkes bagi siswa tunagrahita yang telah dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respons pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

- 1) Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas / pembelajaran.
- 2) Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.
- 3) Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 : Sangat kurang baik

2 : Kurang baik

3 : Cukup baik

4 : Baik

5 : Sangat Baik

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

B. Kualitas Model Permainan

NO.	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Komentar Singkat
		1	2	3	4	5	
A.	RELEVANSI PRODUK PEMBELAJARAN						
1.	Kesesuaian produk dengan kompetensi dasar					✓	
2.	Kesesuaian produk dengan karakteristik siswa					✓	
3.	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
4.	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif siswa				✓		
5.	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik siswa					✓	
6.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan gerak jasmani siswa.					✓	
7.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk bersosialisasi dengan orang disekitarnya.					✓	
8.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk menerapkan sikap kerjasama, kejujuran, dan menghormati lawan					✓	
9.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk menyalurkan					✓	

	minatnya					
B. KONSISTENSI PRODUK						
PEMBELAJARAN						
10.	Kemampuan mempraktikkan sikap kerjasama				✓	
11.	Kemampuan mempraktikkan sikap kejujuran				✓	
12.	Kemampuan mempraktikkan sikap menghormati lawan			✓		
C. KECAKUPAN PRODUK						
PEMBELAJARAN						
12.	Kejelasan terhadap peraturan permainan			✓		
13.	Produk dapat mendorong kebutuhan gerak jasmani siswa				✓	
14.	Produk dapat membantu menyalurkan minat dan motivasi pada siswa				✓	
15.	Penggunaan sarana dan prasarana yang sesuai dengan pembelajaran				✓	

C. Saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 1
2. Alasan jika diperlukan revisi mohon dituliskan pada kolom 2
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 3

No.	1 Bagian yang Direvisi	2 Bagian Direvisi	3 Saran Perbaikan

D. Komentar dan Saran Umum

Untuk melihat perubahan siswa setelah melakukan permainan, perlu adanya indikator baik afektif, kognitif maupun psikomotor!

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/ uji coba skala besar
- ② Layak untuk digunakan/ uji coba skala besar dengan revisi sesuai aturan
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba skala besar

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Semarang, 30 April 2015

Evaluator

Ahli



AIS MULYONO

Lampiran 7

Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran I

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 JURUSAN PJKR PRODI PKG/PGPJSD, S1
 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
 Fax.8508007 Email : FIK-UNNES SMG@telkom.net

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

PENGEMBANGAN PERMAINAN *FUN TARGET BALL* UNTUK PEMBELAJARAN
 PERMAINAN BOLA KECIL PADA SISWA TUNAGRAHITA
 DI SMPLB WIDYA BHAKTI SEMARANG TAHUN 2015

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan Bola Kecil
 Sasaran Program : Siswa Tunagrahita SMPLB Widya Bhakti Semarang
 Evaluator : Tina Bintarjani, S. Pd
 Tanggal : 28 April 2015

Standar Kompetensi :

Mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar :

Mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerjasama, kejujuran, dan menghormati lawan.

A. Lembar Evaluasi

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli penjas / pembelajaran terhadap pengembangan model permainan *fun target ball* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan penjasorkes bagi siswa tunagrahita yang telah dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respons pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

- 1) Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas / pembelajaran.
- 2) Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.
- 3) Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 : Sangat kurang baik

2 : Kurang baik

3 : Cukup baik

4 : Baik

5 : Sangat Baik

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

B. Kualitas Model Permainan

NO.	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Komentar Singkat
		1	2	3	4	5	
A.	RELEVANSI PRODUK PEMBELAJARAN						
1.	Kesesuaian produk dengan kompetensi dasar					✓	
2.	Kesesuaian produk dengan karakteristik siswa					✓	
3.	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif siswa					✓	
4.	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif siswa				✓		
5.	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik siswa					✓	
6.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan gerak jasmani siswa.				✓		
7.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk bersosialisasi dengan orang disekitarnya.				✓		
8.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk menerapkan sikap kerjasama, kejujuran, dan menghormati lawan				✓		
9.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk menyalurkan				✓		

	minatnya					
B. KONSISTENSI PRODUK PEMBELAJARAN						
10.	Kemampuan mempraktikkan sikap kerjasama			✓		
11.	Kemampuan mempraktikkan sikap kejujuran			✓		
12.	Kemampuan mempraktikkan sikap menghormati lawan			✓		
C. KECAKUPAN PRODUK PEMBELAJARAN						
12.	Kejelasan terhadap peraturan permainan			✓		
13.	Produk dapat mendorong kebutuhan gerak jasmani siswa				✓	
14.	Produk dapat membantu menyalurkan minat dan motivasi pada siswa				✓	
15.	Penggunaan sarana dan prasarana yang sesuai dengan pembelajaran				✓	

C. Saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 1
2. Alasan jika diperlukan revisi mohon dituliskan pada kolom 2
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 3

No.	1 Bagian yang Direvisi	2 Bagian Direvisi	3 Saran Perbaikan

D. Komentar dan Saran Umum

Permainan sudah baik, namun untuk peraturan lebih diperjelas, dan adanya sanksi yang tegas untuk siswa yg melanggar, agar siswa takut dan patuh. Pembatas area diberikan papan yang lebih tinggi agar bola tidak keluar.

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan :

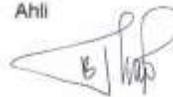
1. Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil dengan revisi sesuai aturan
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Semarang, ... Maret 2015

Evaluator

Ahli



Tina Bintariani, S.Pd

Lampiran 8

Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran II

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 JURUSAN PJKR PRODI PKG/PGPJSD, S1
 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
 Fax.8508007Email : FIK-UNNES SMG@telkom.net

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

PENGEMBANGAN PERMAINAN *FUN TARGET BALL* UNTUK PEMBELAJARAN
 PERMAINAN BOLA KECIL PADA SISWA TUNAGRAHITA
 DI SMPLB WIDYA BHAKTI SEMARANG TAHUN 2015

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan Bola Kecil
 Sasaran Program : Siswa Tunagrahita SMPLB Widya Bhakti Semarang
 Evaluator : Fx. Budi Mandoyo, S.Pd
 Tanggal : 28 April 2015

Standar Kompetensi :

Mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar :

Mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerjasama, kejujuran, dan menghormati lawan.

A. Lembar Evaluasi

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli penjas / pembelajaran terhadap pengembangan model permainan *fun target ball* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan penjasorkes bagi siswa tunagrahita yang telah dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respons pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

- 1) Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas / pembelajaran.
- 2) Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.
- 3) Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberikan tanda " $\sqrt{\quad}$ " pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 : Sangat kurang baik

2 : Kurang baik

3 : Cukup baik

4 : Baik

5 : Sangat Baik

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

B. Kualitas Model Permainan

NO.	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Komentar Singkat
		1	2	3	4	5	
A.	RELEVANSI PRODUK PEMBELAJARAN						
1.	Kesesuaian produk dengan kompetensi dasar					✓	
2.	Kesesuaian produk dengan karakteristik siswa					✓	
3.	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
4.	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif siswa					✓	
5.	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik siswa					✓	
6.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan gerak jasmani siswa.					✓	
7.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk bersosialisasi dengan orang disekitarnya.				✓		
8.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk menerapkan sikap kerjasama, kejujuran, dan menghormati lawan				✓		
9.	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk menyalurkan					✓	

	minatnya						
B. KONSISTENSI PRODUK							
PEMBELAJARAN							
10.	Kemampuan mempraktikkan sikap kerjasama				✓		
11	Kemampuan mempraktikkan sikap kejujuran					✓	
12.	Kemampuan mempraktikkan sikap menghormati lawan				✓		
C. KECAKUPAN PRODUK							
PEMBELAJARAN							
12.	Kejelasan terhadap peraturan permainan				✓		
13.	Produk dapat mendorong kebutuhan gerak jasmani siswa					✓	
14.	Produk dapat membantu menyalurkan minat dan motivasi pada siswa					✓	
15.	Penggunaan sarana dan prasarana yang sesuai dengan pembelajaran					✓	

C. Saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 1
2. Alasan jika diperlukan revisi mohon dituliskan pada kolom 2
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 3

No.	1 Bagian yang Direvisi	2 Bagian Direvisi	3 Saran Perbaikan

D. Komentar dan Saran Umum

Permainan target sudah baik, sudah mampu mendorong siswa untuk bergerak, Penggunaan bola bisa dimodifikasi dengan unsur menarik dan aman.

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil dengan revisi sesuai aturan
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Semarang, 28 April 2015

Evaluator

Ahli


Fix Budi Mandoyo - S.pd

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMPLB Widya Bakti Semarang
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester : VII (tujuh) / II (dua)
Pertemuan : 2 kali pertemuan
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Standar Kompetensi : 1 Mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar : 1.1 Mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan**)

Indikator Pembelajaran

1. Melakukan latihan koordinasi teknik dasar melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
2. Bermain *fun target ball* dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, disiplin, dan percaya diri.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat melakukan latihan koordinasi teknik dasar melempar dengan koordinasi yang baik.
2. Siswa dapat bermain permainan *fun target ball* dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, disiplin, dan percaya diri.

B. Materi Pembelajaran**Permainan *Fun Target Ball***

1. Koordinasi teknik dasar melempar, yaitu teknik melempar *punto palm up* dengan koordinasi yang baik.
2. Bermain *fun target ball* dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi.

C. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. *Inclusive* (cakupan)
3. Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran**1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)**

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran.
- Pemanasan secara umum
- Berlari mengelilingi lapangan
- Pemanasan dinamis dan statis.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- Penjelasan cara melakukan latihan koordiansi teknik dasar melempar menggunakan teknik *punto palm up* dengan koordinasi yang baik.
- Melakukan latihan koordinasi teknik dasar melempar, menggunakan teknik *punto palm up* dengan koordinasi yang baik.
- Bermain *fun target ball* dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi secara berkelompok (jumlah pemain, lapangan permainan, dan peraturan permainan dimodifikasi).

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Pendinginan (*colling down*)
- Evaluasi, diskusi, dan tanya-jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari
- Berbaris dan berdoa.

E. Alat dan Sumber Belajar**1. Alat Pembelajaran :**

- Bola *bocce* modifikasi
- Bola tangan
- Lapangan permainan *fun target ball*.
- Peluit
- Cone

2. Sumber Pembelajaran :

- Media cetak
 - Buku pegangan guru dan siswa SMP Kelas VII Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 - Buku Panduan Cabang Olahraga *Bocce* Spesial Olympics

F. Penilaian

1. Teknik dan Bentuk Penilaian

a. Tes Pengetahuan (Kognitif)

Contoh format penilaian pembelajaran melalui *fun target ball*

Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Siswa dapat menyebutkan peralatan dalam permainan <i>fun target ball</i>					
2. Siswa mampu menyebutkan jumlah pemain dalam setiap kelompok					
3. Siswa mampu membedakan bola sesuai dengan kelompoknya					
4. Siswa mengerti teknik melempar yang benar					
5. Siswa mengerti posisi badan saat melempar					
6. Siswa mengerti sasaran permainan <i>fun target ball</i>					
7. Siswa mengerti perolehan skor permainan					
8. Siswa melakukan permainan <i>fun target ball</i> sesuai dengan aturan permainan					

Keterangan penilaian kognitif:

Kategori	Kriteria perilaku	Skor
Sangat Baik	Jika peserta didik menunjukkan 5 kriteria	5
Baik	Jika peserta didik menunjukkan 4 kriteria	4
Cukup Baik	Jika peserta didik menunjukkan 3 kriteria	3
Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 1 kriteria	1

b. Tes Sikap (Afektif)

Contoh penilaian afektif (*Affective Behaviors*) . Tes sikap (Afektif) dapat dilakukan

selama siswa melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Unsur-unsur yang dinilai : sikap menghormati, antusias, kerjasama, kejujuran, disiplin, percaya diri.

Contoh format penilaian pembelajaran melalui *fun target ball* :

Aspek yang dinilai	Kriteria				
	1	2	3	4	5
1. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.					
2. Siswa tidak bermain sendiri / menyimpang saat pembelajaran berlangsung.					
3. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan modifikasi alat.					
4. Siswa bersemangat dalam melakukan teknik dasar melempar dengan modifikasi alat.					
5. Siswa dapat menghargai guru dengan baik					
6. Siswa dapat bekerja sama dengan teman satu tim dan menghormati lawan dengan menjunjung nilai sportifitas					

$$N = \frac{\text{Jumlah Skor di peroleh} \times 100}{\text{Skor Max}}$$

Keterangan penilaian afektif:

Kategori	Kriteria perilaku	Skor
Sangat Baik	Jika peserta didik menunjukkan 5 kriteria	5
Baik	Jika peserta didik menunjukkan 4 kriteria	4
Cukup Baik	Jika peserta didik menunjukkan 3 kriteria	3
Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 1 kriteria	1

c. Tes Keterampilan (Psikomotor)

Lakukan koordinasi teknik dasar melempar, unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan dan kecepatan melakukan gerakan (penilaian produk/prestasi). Contoh penilaian proses teknik dasar permainan *fun target ball* (Penilaian keterampilan cabang olahraga)

Contoh format penilaian pembelajaran melalui *fun target ball* :

Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Siswa melakukan pemanasan dengan sungguh-					

sungguh					
2. Siswa memegang bola <i>bocce</i> yang telah dimodifikasi dengan teknik <i>punto palm up</i> (tangan men ghadap keatas)					
3. Siswa berada di belakang garis lempar					
4. Posisi tangan berada di bawah pinggang dan kaki sedikit ditekuk.					
5. Pandangan siswa menghadap kedepan ke arah bola tangan.					
6. Bola di dorong ke depan dengan cara diglindin gkan.					
7. Hasil lemparan mendekati atau menyentuh garis maksimal lempar dari tim lawan.					
8. Siswa aktif dalam permainan <i>fun target ball</i> .					
9. Siswa melakukan pendinginan setelah melakuka n permainan <i>fun target ball</i> .					

$$N = \frac{\text{Jumlah Skor di peroleh}}{\text{Skor Max}} \times 100$$

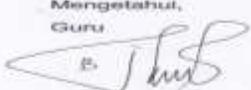
Keterangan penilaian psikomotor:

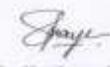
Kategori	Kriteria perilaku	Skor
Sangat Baik	Jika peserta didik menunjukkan 5 kriteria	5
Baik	Jika peserta didik menunjukkan 4 kriteria	4
Cukup Baik	Jika peserta didik menunjukkan 3 kriteria	3
Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 1 kriteria	1

REKAPITULASI PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kognitif	Afektif	Psikomotor			

CATATAN :
 Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.
 ✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Mengetahui,
 Guru

Tina Bintariani, S.Pd
 NIP.

Semarang, April 2015
 Peneliti

Sulistiyani Mayasari
 NIM. 6101411063

Lampiran 10

Lembar Pengamatan Terhadap Siswa

LEMBAR CHEKLIST PENGAMATAN KETERAMPILAN SISWA SELAMA PEMBELAJARAN *FUN TARGET BALL*

PETUNJUK :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (\checkmark) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Petunjuk skor penilaian :
 - 1 : apabila aktivitas siswa sangat kurang baik
 - 2 : apabila aktivitas siswa kurang baik
 - 3 : apabila aktivitas siswa cukup baik
 - 4 : apabila aktivitas siswa baik
 - 5 : apabila aktivitas siswa sangat baik

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : *Fun target ball*

Nama Siswa :

Tanggal :

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kognitif	1. Siswa dapat menyebutkan peralatan dalam permainan <i>fun target ball</i> .					
		2. Siswa mampu menyebutkan jumlah pemain dalam kelompok.					
		3. Siswa mengerti teknik melempar					
		4. Siswa mengerti posisi badan saat melempar.					
		5. Siswa mengerti sasaran permainan <i>Fun target ball</i> .					
		6. Siswa mengerti perolehan skor permainan.					
		7. Siswa melakukan permainan <i>fun target ball</i> sesuai dengan aturan permainan.					
2.	Afektif	8. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.					

		9. Siswa tidak bermain sendiri/menyimpang saat pembelajaran berlangsung.					
		10. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan modifikasi alat.					
		11. Siswa bersemangat dalam melakukan teknik dasar melempar dengan modifikasi alat.					
		12. Siswa dapat menghargai guru dengan baik.					
		13. Siswa dapat bekerjasama dengan teman satu tim dan menghormati Lawan dengan menjunjung tinggi nilai sportifitas.					
3.	Psikomotor	14. Siswa melakukan pemanasan dengan baik.					
		15. Siswa memegang bola lempar dengan teknik punto <i>palm up</i> (tangan menghadap keatas).					
		16. Siswa berada di belakang garis lempar.					
		17. Posisi tangan berada di bawah pinggang dan kaki sedikit ditekuk					
		18. Pandangan siswa menghadap kedepan.					
		19. Bola di dorong ke depan.					
		20. Hasil lemparan mendekati atau menyentuh garis maksimal lempar lawan.					
		21. Siswa aktif dalam pembelajaran					
		22. Siswa melakukan pendinginan					

**Daftar Siswa Kelas VII SMPLB C Widya Bhakti Semarang
(Sampel Uji Coba Kelompok Kecil)**

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Anastasya Nirmalasari	P
2.	Ayuk Elly Apisah	P
3.	Bayu Anung Saputra	L
4.	Devisarah	P
5.	Fauzi	L
6.	Fian Permata Aji	L

**Hasil Pengamatan Siswa SMPLB Widya Bhakti
Kelas VII selama Pembelajaran *Fun Target Ball*
(Uji Coba Kelompok Kecil)**

No	Aspek	Ahli Pembelajaran I	Ahli Pembelajaran II
1.	Kognitif	79,5	77,6
2.	Afektif	82,2	80,6
3.	Psikomotor	82,2	80,0
Rata-rata		81,3	79,4
Rata-rata Responden (%)		80,4	

**Hasil Rekapitulasi Pengamatan Keterampilan Siswa Kelas VII
Selama Pembelajaran *Fun Target Ball*
(Uji Coba Kelompok Kecil)**

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

A. Ahli Pembelajaran I

1) Keterampilan Kognitif

No.	Nama	Butir Pengamatan						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Anastasya Nirmalasari	3	3	5	5	4	3	4
2	Ayu Elly Apisah	3	4	4	5	4	3	4
3	Bayu Anung Saputra	3	3	4	4	5	4	5
4	Devisarah	4	5	4	5	5	4	4
5	Fauzi	3	4	3	4	4	3	3
6	Fian Permata Aji	5	4	4	4	5	4	4
Jumlah		21	23	24	27	27	21	24
Rata-rata		3.5	3.8	4.0	4.5	4.5	3.5	4.0
Presentase (%)		70.0	76.7	80.0	90.0	90.0	70.0	80.0
Rata-rata Persentase(%)		79.5						

2) Keterampilan Afektif

No.	Nama	Butir Pengamatan					
		1	2	3	4	5	6
1	Anastasya Nirmalasari	4	5	4	4	5	3
2	Ayu Elly Apisah	3	4	5	4	4	4
3	Bayu Anung Saputra	4	5	5	5	4	4
4	Devisarah	4	4	5	4	4	4
5	Fauzi	4	5	4	4	4	3
6	Fian Permata Aji	3	4	5	3	4	4
Jumlah		22	27	28	24	25	22
Rata-rata		3.7	4.5	4.7	4.0	4.2	3.7
Presentase (%)		73.3	90.0	93.3	80.0	83.3	73.3
Rata-rata Presentase(%)		82.2					

3) Keterampilan Psikomotor

No.	Nama	Butir Pengamatan								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Anastasya	4	4	5	5	4	4	3	4	3
2	Ayu	4	4	5	4	4	4	4	5	4
3	Bayu	4	4	3	4	4	4	5	5	5
4	Devisarah	5	4	5	5	4	5	4	5	4
5	Fauzi	3	4	4	4	4	3	3	5	3
6	Fian	4	4	3	4	3	4	5	5	4
Jumlah		24	24	25	26	23	24	24	29	23
Rata-rata		4.0	4.0	4.2	4.3	3.8	4.0	4.0	4.8	3.8
Presentase (%)		80.0	80.0	83.3	86.7	76.7	80.0	80.0	96.7	76.7
Rata-rata Presentase(%)		82.2								

B. Ahli Pembelajaran II

1) Aspek Kognitif

No.	Nama	Butir Pengamatan						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Anastasya N.	4	4	3	4	4	3	4
2	Ayu Elly Apisah	3	4	3	5	3	4	3
3	Bayu Anung Saputra	4	4	3	4	4	5	3
4	Devisarah	4	5	4	4	4	4	4
5	Fauzi	3	4	3	5	4	4	5
6	Fian Permata Aji	5	4	4	3	5	3	4
Jumlah		23	25	20	25	24	23	23
Rata-rata		3.8	4.2	3.3	4.2	4.0	3.8	3.8
Presentase (%)		76.7	83.3	66.7	83.3	80.0	76.7	76.7
Rata-rata Persentase(%)		77.6						

2) Aspek Afektif

No.	Nama	Butir Pengamatan					
		1	2	3	4	5	6
1	Anastasya N.	4	4	3	4	4	3
2	Ayu Elly Apisah	5	4	4	4	5	5
3	Bayu Anung Saputra	4	5	4	5	4	4
4	Devisarah	3	4	4	4	3	4
5	Fauzi	4	5	4	4	3	3
6	Fian Permata Aji	4	4	5	3	4	5
Jumlah		24	26	24	24	23	24
Rata-rata		4.0	4.3	4.0	4.0	3.8	4.0
Presentase (%)		80.0	86.7	80.0	80.0	76.7	80.0
Rata-rata Persentase(%)		80.6					

3) Aspek Psikomotor

No.	Nama	Butir Pengamatan								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Anastasya	3	4	4	5	5	4	4	4	4
2	Ayu	3	4	4	4	5	4	3	3	5
3	Bayu	3	5	3	3	4	3	5	5	5
4	Devisarah	4	4	4	5	4	3	4	4	4
5	Fauzi	4	4	4	4	5	4	5	5	4
6	Fian	3	4	3	3	3	4	5	4	4
Jumlah		20	25	22	24	26	22	26	25	26
Rata-rata		3.3	4.2	3.7	4.0	4.3	3.7	4.3	4.2	4.3
Presentase (%)		66.7	83.3	73.3	80.0	86.7	73.3	86.7	83.3	86.7
Rata-rata Persentase(%)		80.0								

**Daftar Siswa Kelas VII SMPLB C Widya Bhakti Semarang
(Sampel Uji Coba Kelompok Besar)**

NO.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Anastasya Nirmalasari	P
2.	Ayuk Elly Apisah	P
3.	Bayu Anung Saputra	L
4.	Devisarah	P
5.	Fauzi	L
6.	Fian Permata Aji	L
7.	Danang Wijaya	L
8.	Bagus Safarianto	L
9.	Ika Lutfi Anita	P
10.	Candra Dwi Saputra	L

**Hasil Pengamatan Siswa SMPLB Widya Bhakti
Kelas VII selama Pembelajaran *Fun Target Ball*
(Uji Coba Kelompok Besar)**

No	Aspek	Ahli Pembelajaran I	Ahli Pembelajaran II
1.	Kognitif	86,9	83,4
2.	Afektif	88,0	86,3
3.	Psikomotor	86,7	87,6
Rata-rata		87,2	85,8
Rata-rata Responden (%)		86,5	

**Hasil Rekapitulasi Pengamatan Keterampilan Siswa
Kelas VII Selama Pembelajaran *Fun Target Ball*
(Uji Coba Kelompok Besar)**

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

A. Ahli Pembelajaran I

1) Aspek Kognitif

No.	Nama	Butir Pengamatan						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Anastasya Nirmalasari	4	4	5	5	4	4	5
2	Ayu Elly Apisah	4	4	4	4	5	4	4
3	Bayu Anung Saputra	3	3	5	5	5	4	5
4	Devisarah	5	5	5	4	5	4	4
5	Fauzi	4	3	5	5	5	4	4
6	Fian Permata Aji	4	4	5	5	4	3	4
7	Danang Wijaya	4	4	5	5	5	4	5
8	Bagus Safarianto	4	4	5	5	5	4	5
9	Ika Lutfi Anita	3	3	5	5	4	4	4
10	Candra Dwi Saputra	4	4	4	5	5	4	5
Jumlah		39	38	48	48	47	39	45
Rata-rata		3.9	3.8	4.8	4.8	4.7	3.9	4.5
Presentase (%)		78.0	76.0	96.0	96.0	94.0	78.0	90.0
Rata-rata Persentase(%)		86.9						

2) Aspek Afektif

No.	Nama	Butir Pengamatan					
		1	2	3	4	5	6
1	Anastasya Nirmalasari	5	4	4	5	4	5
2	Ayu Elly Apisah	5	3	5	5	4	4
3	Bayu Anung Saputra	5	3	5	5	4	5
4	Devisarah	5	4	5	5	5	5
5	Fauzi	5	4	5	5	4	3
6	Fian Permata Aji	3	4	5	5	4	4
7	Danang Wijaya	5	4	4	5	4	5
8	Bagus Safarianto	5	3	5	5	5	4
9	Ika Lutfi Anita	4	5	4	4	4	4
10	Candra Dwi Saputra	4	4	4	5	4	4
Jumlah		46	38	46	49	42	43
Rata-rata		4.6	3.8	4.6	4.9	4.2	4.3
Presentase (%)		92.0	76.0	92.0	98.0	84.0	86.0
Rata-rata Persentase(%)		88.0					

3) Aspek Psikomotor

No.	Nama	Butir Pengamatan								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Anastasya N.	5	5	5	5	5	4	4	4	4
2	Ayu Elly Apisah	4	4	5	5	4	4	3	4	4
3	Bayu Anung S.	5	5	5	5	4	4	3	4	4
4	Devisarah	4	4	5	5	5	5	4	5	4
5	Fauzi	4	5	5	5	4	4	4	4	5
6	Fian Permata Aji	4	5	5	5	5	4	4	4	4
7	Danang Wijaya	4	4	5	5	4	4	3	4	5
8	Bagus Safarianto	3	4	5	5	5	4	3	4	4
9	Ika Lutfi Anita	4	4	5	5	4	4	4	4	4
10	Candra Dwi S.	4	5	5	4	4	4	4	5	4
Jumlah		41	45	50	49	44	41	36	42	42
Rata-rata		4.1	4.5	5.0	4.9	4.4	4.1	3.6	4.2	4.2
Presentase (%)		82.0	90.0	100.0	98.0	88.0	82.0	72.0	84.0	84.0
Rata-rata Persentase(%)		86.7								

B. Ahli Pembelajaran II

1) Aspek Kognitif

No.	Nama	Butir Pengamatan						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Anastasya Nirmalasari	4	4	5	5	4	4	4
2	Ayu Elly Apisah	4	4	4	5	4	4	4
3	Bayu Anung Saputra	4	4	4	4	5	4	4
4	Devisarah	4	4	4	5	5	4	4
5	Fauzi	4	3	4	4	5	3	3
6	Fian Permata Aji	4	4	4	4	5	4	4
7	Danang Wijaya	4	4	5	5	5	5	4
8	Bagus Safarianto	4	4	5	5	4	4	3
9	Ika Lutfi Anita	4	4	4	4	4	4	4
10	Candra Dwi Saputra	4	4	4	5	5	4	4
Jumlah		40	39	43	46	46	40	38
Rata-rata		4	3.9	4.3	4.6	4.6	4	3.8
Presentase (%)		80.0	78.0	86.0	92.0	92.0	80.0	76.0
Rata-rata Presentase		83.4						

2) Aspek Afektif

No.	Nama	Butir Pengamatan					
		1	2	3	4	5	6
1	Anastasya Nirmalasari	4	4	4	5	4	5
2	Ayu Elly Apisah	4	5	4	4	4	5
3	Bayu Anung Saputra	5	3	5	5	4	5
4	Devisarah	4	4	5	5	5	5
5	Fauzi	4	4	5	5	4	4
6	Fian Permata Aji	3	3	5	5	4	5
7	Danang Wijaya	4	4	4	5	3	5
8	Bagus Safarianto	4	3	4	4	4	5
9	Ika Lutfi Anita	4	5	4	4	4	5
10	Candra Dwi Saputra	4	4	4	5	4	5
Jumlah		40	39	44	47	40	49

Rata-rata	4	3.9	4.4	4.7	4	4.9
Presentase (%)	80.0	78.0	88.0	94.0	80.0	98.0
Rata-rata Presentase	86.3					

3) Aspek Psikomotor

No.	Nama	Butir Pengamatan								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Anastasya Nirmalasari	4	4	4	4	4	5	3	4	4
2	Ayu Elly Apisah	5	5	4	5	4	5	4	4	4
3	Bayu Anung Saputra	5	5	5	4	5	4	5	4	4
4	Devisarah	4	4	4	5	5	5	4	4	4
5	Fauzi	5	5	5	4	4	5	5	5	4
6	Fian Permata Aji	5	5	4	4	5	5	4	4	4
7	Danang Wijaya	4	4	4	5	5	5	4	4	4
8	Bagus Safarianto	5	4	4	4	5	4	4	4	4
9	Ika Lutfi Anita	4	5	4	4	4	4	4	5	4
10	Candra Dwi Saputra	4	5	5	5	4	5	5	4	4
Jumlah		45	46	43	44	45	47	42	42	40
Rata-rata		4.5	4.6	4.3	4.4	4.5	4.7	4.2	4.2	4
Presentase (%)		90.0	92.0	86.0	88.0	90.0	94.0	84.0	84.0	80.0
Rata-rata Presentase		87.6								

**Data Hasil Rekapitulasi
Penelitian Keseluruhan**

No.	Hasil Tes	Pencapaian		Klasifikasi	Makna
		Kelompok Kecil	Kelompok Besar		
1.	Hasil Kuesioner Ahli	87,9%	91,7 %	Sangat Baik	Digunakan
2.	Hasil Pembelajaran	80,4 %	86,5 %	Baik	Digunakan
3.	Aspek Kognitif	78,6 %	85,2 %	Baik	Digunakan
4.	Aspek Afektif	81,4 %	87,6 %	Baik	Digunakan
5.	Aspek Psikomotor	81,1 %	87,2%	Baik	Digunakan

Hasil Wawancara Guru

Hasil dari wawancara dengan guru koordinator SMPLB :

Nama : Tina Bintariani, S.Pd.

Sekolah : SMPLB Wdya Bhakti Semarang

1. Bagaimana model pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes) dikelas VII ?

Jawaban: Untuk pembelajaran penjasorkes sendiri sudah memberikan materi yang maksimal. Jam Pembelajaran penjas dijadikan satu yaitu setiap hari jumat saja, jadi siswa diberikan senam bersama. Selain senam, guru juga memberikan materi permainan berupa lempar tangkap bola, bulutangkis, sepakbola, dan *bocce*. Akan tetapi, siswa masih kesulitan dalam bermain *bocce*, karena siswa tidak dapat mengenai sasaran dengan baik. Lemparan siswa terkadang jauh dari target yang ditentukan. Padahal permainan fun target ball sering dipertandingkan dalam Soina.

2. Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes?

Jawaban: Untuk antusias siswa SMPLB C sangat antusias dan bersemangat untuk pembelajaran penjasorkes, akan tetapi kekurangan tenaga pendidik dalam bidang olahraga sehingga pembelajaran olahraga hanya itu-itulah saja membuat siswa cenderung bermain semaunya sendiri bila permainannya merasa membosankan.

3. Bagaimana sarana dan prasarana yang ada di SMPLB Widya Bhakti ?

Jawaban : Untuk sarana dan prasarana di sekolah ini sudah cukup, untuk lapangan sendiri sekolah ini memiliki 4 lapangan, yaitu lapangan basket, lapangan *bocce*, lapangan serbaguna, dan GOR SLB Widya Bhakti. Namun,

untuk lapangan *bocce* sudah lama tidak dipakai karena struktur tanahnya yang sudah rusak. Sedangkan untuk sarana olahraga sendiri sekolah mempunyai bola basket, raket bulutangkis, bola voli, bolasepak, dan bola *bocce*.

4. Bagaimana cara ibu memberikan materi terhadap siswa SLB C?

Jawaban: Pemberian materi penjas masih menggunakan metode yang lama, yaitu lempar tangkap bola, *bocce*, dan senam bersama. Menurut saya dalam penyampain materi cabang olahraga tertentu perlu adanya modifikasi permainan, agar siswa tidak mudah bosan, dan antusias terhadap pembelajaran pendidikan jasmani.

5. Bagaimana ibu memberi materi permainan bola kecil khususnya permainan fun target ball?

Jawaban: Sejauh ini pemberian materi permainan fun target ball hanya sekedar pengetahuan teknik dasar seperti cara melempar, posisi tubuh saat melempar, peraturan bermain *bocce*, dan pandangan saat melempar. Namun untuk siswa SLB C ini lebih cenderung sulit untuk memposisikan bola lempar untuk mendekati bola pallina, karena keterbatasan dari siswa sendiri sehingga menyulitkan mereka untuk berkonsentrasi.

6. Hambatan apa sajakah yang ada sehingga kompetensi dasar belum bisa diterapkan, khususnya permainan bola kecil? Jawaban:

Yang paling mendasar karena kurangnya pemahaman guru terhadap materi untuk membuat modifikasi permainan. Kedua siswa SLB C mudah bosan

Karena siswa SLB C merasa senang bila ada permainan yang dapat membangkitkan semangat, dan tantangan.

Semarang, 2 Januari 2015

Mengetahui,

Kepala sekolah



Ani Kurniasih, S. Pd.

NIY. 992045008

Guru SMPLB Widya Bhakti

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Tina Bintariani".

Tina Bintariani, S. Pd.

NIY.992045030

Lampiran 19

DOKUMENTASI



Berdoa Sebelum Melakukan Permainan *Fun Target Ball*



Pemanasan atau Penguluran



Siswa Mencoba Teknik Melempar *Punto*



***Fun Target Ball* Kelompok Kecil**



Area Fun Target Ball Kelompok Besar



Fun Target Ball Kelompok Besar



Siswa Menunjukkan Sikap Sportif



Penjelasan Guru/Peneliti Setelah Melakukan *Fun Target Ball*



Foto Bersama Siswa SMPLB Widya Bhakti Semarang