



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *P AND C*  
DALAM PENJASORKES PADA SISWA SLB D YPAC  
SEMARANG TAHUN 2015**

**SKRIPSI**

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

**oleh  
Bagus Achmad Dwijayanto  
6101411012**

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

## ABSTRAK

Bagus Achmad, Dwijayanto. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran P and C Dalam Penjasorkes Pada Siswa SLB D YPAC Semarang Tahun 2015*. Skripsi, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Supriyono, S.Pd., M.Or.

Kata Kunci: Pengembangan, Bolabasket, *P and C*, Tunadaksa.

Latar belakang masalah dari penelitian ini adalah siswa SLB D dalam pembelajaran penjasorkes materi bolabasket kurang antusias serta tidak menyenangkan dan membosankan saat pembelajaran di YPAC Semarang. Untuk lebih aktif dan merasa menyenangkan dalam belajar khususnya pada pembelajaran permainan bola besar maka perlu modifikasi dan inovasi dalam pembelajaran materi bola besar. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah bentuk pengembangan model pembelajaran *P and C* dalam penjasorkes pada siswa SLB D YPAC Semarang tahun 2015. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran dalam penjasorkes pada siswa SLB D YPAC Semarang Tahun 2015.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk yaitu (1) melakukan analisis kebutuhan, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) evaluasi ahli menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran penjasorkes sekolah menengah pertama luar biasa, (4) uji coba skala kecil (8 siswa), (5) revisi produk pertama, (6) uji coba skala besar (12 siswa), (7) revisi produk akhir, (8) hasil akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, kuesioner bagi siswa, serta menggunakan hasil pengamatan dilapangan dan hasil wawancara dengan guru penjasorkes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase.

Berdasarkan hasil penelitian uji coba skala kecil diperoleh presentase 83,67% (Baik), dari hasil evaluasi ahli diperoleh persentase 75%. Hasil penelitian uji coba skala besar yaitu 86,67% (Baik), hasil dari penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor uji coba skala kecil dan dari uji coba skala besar memiliki peningkatan dengan selisih 3,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *P and C* ini telah memenuhi kriteria baik.

Disimpulkan bahwa bentuk pengembangan model pembelajaran *P and C* dalam penjasorkes pada siswa SLB D YPAC Semarang dapat digunakan untuk siswa SLB D YPAC Semarang Tahun 2015. Saran dari peneliti yaitu (1) bagi guru untuk dapat melaksanakan dan mempraktikkan permainan *P and C* pada saat proses pembelajaran bolabasket, (2) bagi siswa sebagai inovasi permainan bola basket agar tidak timbul rasa kebosanan dan kejenuhan, serta siswa lebih mengeksplor gerak saat pembelajaran.

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul :

**"Pengembangan Model Pembelajaran *P and C* Pada Siswa SLB D YPAC  
Semarang Tahun 2015"**

Disusun oleh :

Nama : Bagus Achmad Dwijayanto

NIM : 6101411012

Jurusan : PJKR

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan Sidang Panitia Ujian  
Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Semarang, *6 Mei* 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR



Drs. Mugyo Hartono, M.Pd.

NIP. 19610903 198803 1 002

Menyetujui,

Pembimbing



Supriyono, S.Pd., M.Or

NIP. 19720127 199802 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Bagus Achmad Dwijayanto

NIM : 6101411012

Prodi : PJKR

Fakultas : FIK

Judul Skripsi : **Pengembangan Model Pembelajaran *P and C* Dalam  
Penjasorkes Pada Siswa SLB D YPAC 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



Bagus Achmad Dwijayanto

6101411012

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Bagus Achmad Dwijayanto, NIM 6101411012, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, pengembangan model pembelajaran permainan *P and C* dalam penjasorkes pada siswa SLB D YPAC Semarang telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari <sup>Rabu</sup>, tanggal <sup>01</sup> Juli... 2015.

Panitia Ujian,



Dr. H. Harry Pramono, M.Si

NIP.19591019 198503 1 001



Andry Akhirayanto, S.Pd., M.Pd

NIP. 19810129 200312 1 001

Dewan Penguji :

1. Drs. Endro Puji Purwono, M.Kes  
NIP. 19590315 198503 1 003
2. Dr. Tommy Soenyoto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19770303 200604 1 003
3. Supriyono, S.Pd., M.Or.  
NIP. 19720127 199802 1 001

(Penguji I)

(Penguji II)

(Penguji III)

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

1. Orang yang tidak pernah membuat kesalahan adalah orang yang tidak pernah mencoba hal baru (Albert Einstein)
2. Selagi masih muda dan masih mampu untuk berfikir dengan cepat tuntutlah ilmu setinggi mungkin (Ibu Tentrem)
3. Bahagialah jika menjadi orang yang berguna bagi orang lain bukan untuk diri sendiri. (Bagus Achmad Dwijayanto)

### **PERSEMBAHAN**

1. Kedua orang tua saya tercinta: Bapak Parwanto dan Ibu Tentrem, terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan dan do'a yang selalu tercurah.
2. Almamater Universitas Negeri Semarang

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *P and C* Dalam Penjasorkes Pada Siswa SLB D YPAC 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 ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Bapak Supriyono, S.Pd., M.Or selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Aris Mulyono, S.Pd.,M.Pd., selaku dosen ahli pembelajaran Bolabasket yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Suyitno, S.Pd selaku kepala SLB-D YPAC Semarang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.
7. Bapak Wistoro, S.Pd.,selaku ahli pembelajaran penjas sekolah menengah atas luar biasa yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu Guru SLB-D YPAC Semarang yang mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Siswa siswi kelas VII SMPLB-D YPAC Semarang yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.

10. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang tidak dapat saya sebut satu per satu.

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

Semarang, ..... Juni 2015

Penulis



Bagus Achmad Dwijayanto

NIM. 6101411012



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. 1 Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2 Perumusan Masalah .....	14
1. 3 Tujuan Pengembangan .....	14
1. 4 Manfaat Pengembangan .....	14
1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti .....	14
1.4.2 Manfaat Bagi Siswa .....	14
1.4.3 Manfaat Bagi Guru .....	14
1.4.4 Manfaat Bagi Pembaca .....	15
1.5 Spesifikasi Produk.....	15
1.6 Pentingnya Pengembangan .....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	18
2.1.1 Pengertian Pendidikan .....	18
2.1.2 Pengertian Gerak .....	21
2.1.2.1 Belajar Gerak .....	22
2.1.2.2 Kebugaran Jasmani Dan Gerak Tunadaksa .....	23
2.1.3 Pendidikan Jasmani .....	24
2.1.4 Tujuan Pendidikan Jasmani .....	26
2.1.5 Pendidikan Jasmani Adaptif .....	27
2.1.5.1 Tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif .....	29
2.1.5.2 Pemilihan Materi Dan Program Penjas Adaptif.....	30
2.1.6 Pengertian Anak Tunadaksa .....	32
2.1.6.1 Klasifikasi Anak Tunadaksa.....	33
2.1.6.1.1 Tunadaksa Ortopedi.....	33
2.1.6.1.2 Tunadaksa Saraf.....	34
2.1.6.2 Karakteristik Penyandang Tunadaksa .....	37
2.1.6.2.1 karakteristik Kognitif .....	37
2.1.6.2.2 Karakteristik Inteligensi .....	37
2.1.6.2.3 Karakteristik Kepribadian .....	38
2.1.6.2.4 Karakteristik Fisik .....	38
2.1.6.2.5 Karakteristik Bahasa/Bicara .....	39
2.1.6.2.6 Perkembangan Emosi.....	39
2.1.6.2.7 Perkembangan Sosial .....	39

2.1.7	Pembelajaran.....	40
2.1.8	Pengertian Pengembangan.....	41
2.1.9	Pengertian Permainan.....	42
2.1.9.1	Modifikasi Permainan.....	43
2.1.9.2	Tujuan Modifikasi.....	44
2.1.10	Pengertian Passing.....	44
2.1.11	Pengertian Catching.....	46
2.1.12	Permainan Bola Basket.....	46
2.1.12.1	Sarana Dan Prasarana.....	48
2.1.12.1.1	Papan Pantul.....	48
2.1.12.1.2	Lapangan Bola Basket.....	49
2.1.12.1.3	Bola.....	49
2.1.12.2	Teknik Dasar.....	50
2.1.12.2.1	Menggiring.....	50
2.1.12.2.2	Mengoper bola.....	50
2.1.12.2.3	Menembak bola.....	51
2.1.12.2.4	Menangkap bola.....	52
2.1.13	Pengembangan Dan Modifikasi Permainan Bolabasket ..	53
2.2	Kerangka Berfikir.....	56

### **BAB III METODE PENGEMBANGAN**

3.1	Model Pengembangan.....	58
3.2	Prosedur Pengembangan.....	59
3.2.1	Analisis Kebutuhan.....	61
3.2.2	Pembuatan Produk Awal.....	61
3.2.2.1	Validasi Ahli.....	62
3.2.2.2	Uji Coba Skala Kecil.....	62
3.2.3	Revisi Produk Pertama.....	62
3.2.4	Uji Coba Skala Besar.....	62
3.2.5	Revisi Produk Akhir.....	62
3.2.6	Produk Akhir.....	63
3.3	Uji Coba Produk.....	63
3.3.1	Desain Uji Coba.....	63
3.3.1.1	Uji Coba Skala Kecil.....	64
3.3.1.2	Revisi Produk Pertama.....	64
3.3.1.3	Uji Coba Skala Besar.....	64
3.3.2	Subjek Uji Coba.....	64
3.4	Rancangan Produk.....	65
3.4.1	Deskripsi Permainan " <i>P and C</i> ".....	65
3.5	Jenis Data.....	70
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	71
3.7	Analisis Data.....	75

### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

4.1	Penyajian Data Uji Coba Skala Kecil.....	77
4.1.1	Analisis Kebutuhan.....	77
4.1.2	Pembuatan Produk Awal.....	78
4.1.2.1	Validasi Ahli.....	81
4.1.2.2	Uji Coba Skala Kecil.....	85
4.1.4.3	Data Uji Coba Skala Kecil.....	86

4.2	Hasil Analisis Data Pada Uji Coba Skala Kecil .....	88
4.2.1	Aspek Psikomotorik .....	88
4.2.2	Aspek Afektif .....	88
4.2.3	Aspek Kognitif .....	88
4.3	Revisi Produk.....	89
4.4	Penyajian Data Uji Coba Skala Besar .....	90
4.4.1	Data Uji Coba Skala Besar.....	91
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar.....	94
4.5.1	Aspek Psikomotorik.....	94
4.5.2	Aspek Afektif .....	94
4.5.3	Aspek Kognitif .....	94
4.6	Prototipe Produk .....	95
4.6.1	Kelebihan Produk.....	102
4.6.2	Kekurangan Produk .....	102
 <b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b>		
5.1	Kajian Penelitian .....	103
5.2	Saran .....	104
DAFTAR PUSTAKA.....		105
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....		107

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Standart Kompetensi Dan Kompetensi Dasar .....	13
2.1 Kategori Dan Aktivitas Anak Cacat .....	31
2.2 Klasifikasi Tunadaksa .....	34
2.3 Perbedaan Antara Permainan Bola Basket Dengan Permainan <i>P and C</i>	56
3.1 Rancangan Produk Permainan <i>P and C</i> .....	65
3.2 Kriteria Penilaian .....	71
3.3 Faktor, Indikator, dan Sub Indikator Kuesioner Ahli Bola Basket .....	72
3.4 Faktor, Indikator, dan Sub Indikator Kuesioner Ahli Pembelajaran .....	73
3.5 Skor Jawaban Kuesioner “Benar” atau “Salah” .....	74
3.6 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Siswa .....	74
3.7 Klasifikasi Persentase .....	76
4.1 Aspek Penilaian Oleh Ahli .....	83
4.2 Revisi Draft Produk .....	85
4.3 Data Hasil Penilaian Aspek Pikomotor dan Aspek Afektif .....	87
4.4 Data Hasil Kuisisioner Kognitif Siswa .....	87
4.5 Saran Perbaikan Model Permainan .....	89
4.6 Data Hasil Penilaian Aspek Psikomotor dan Aspek Afektif .....	92
4.7 Data Hasil Kuisisioner Siswa Uji Coba Skala Besar .....	92
4.8 Prototipe Produk Akhir <i>P and C</i> .....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Papan Pantul Bola Basket Resmi .....	48
2.2 Lapangan Bola Basket Resmi .....	49
2.3 Bola Basket Resmi .....	49
3.1 Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran <i>P and C</i> .....	60
4.1 Grafik Pengamatan Gerak Psikomotor Siswa Uji Coba Skala Kecil ...	86
4.2 Grafik Pengamatan Afektif Siswa Uji Coba Skala Kecil .....	86
4.3 Grafik Data Kuisisioner Kognitif Siswa Uji Coba Skala Kecil .....	88
4.4 Grafik Pengamatan Gerak (Psikomotor) Siswa Uji Coba Skala Besar .	91
4.5 Grafik Pengamatan Sikap (Afektif) Uji Coba Skala Besar .....	92
4.6 Grafik Hasil Kuisisioner Kognitif Siswa Uji Coba Skala Besar .....	93
4.7 Lapangan <i>P and C</i> .....	96
4.8 Hulahoop / Zona ring .....	97
4.9 Bola Tangan .....	97
4.10 Kun .....	98
4.11 Tiang Tali Pembatas .....	98
4.12 Rompi .....	99

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Judul dan Topik .....	107
2. Surat Keputusan Pembimbing .....	108
3. Surat Observasi Skripsi .....	109
4. Surat Ijin Penelitian .....	110
5. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian .....	111
6. Lembar Evaluasi Ahli Bola Basket .....	112
7. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran .....	117
8. Indikator Penilaian Siswa .....	122
9. Kuisisioner Penelitian Untuk Siswa.....	124
10. Daftar Nama Siswa Subyek Uji Coba Skala Kecil .....	126
11. Lembar Pengamatan Psikomotor Dan Afektif Siswa Uji Coba Skala Kecil	127
12. Jawaban Kuisisioner Siswa Uji Coba Skala Kecil .....	131
13. Daftar Nama Siswa Subyek Uji Coba Skala Besar.....	132
14. Lembar Pengamatan Psikomotor dan Afektif Siswa Uji Coba Skala Besar	133
15. Jawaban Kuisisioner Siswa Uji Coba Skala Besar .....	137
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	138
17. Bukti Wawancara Dengan Guru SLB D.....	144
18. Dokumentasi.....	146

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut, serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan (Djumransjah, 2004:22).

Tujuan pendidikan di Indonesia sebagaimana terdapat dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

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. Ada beberapa pengertian olahraga menurut kelompoknya, yaitu:

1. Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani yang dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani.
2. Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan.
3. Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.
4. Olahraga amatir adalah olahraga yang dilakukan atas dasar kecintaan atau kegemaran berolahraga.
5. Olahraga profesional adalah olahraga yang dilakukan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran berolahraga.
6. Olahraga penyandang cacat adalah olahraga yang khusus dilakukan sesuai dengan kondisi kelainan fisik dan/atau mental seseorang.

Seiring dengan perkembangan penelitian dunia olahraga yang sudah maju, maka diperoleh beberapa hasil yang memberikan manfaat yang seluas-luasnya bagi yang melakukan aktivitas olahraga baik secara fisik maupun mental. Meskipun olahraga mempunyai manfaat yang sangat penting bagi banyak orang



namun tidak semua orang melakukan olahraga. Untuk itu, maka sejak usia dini harus dibiasakan untuk gemar berolahraga dengan memberikan pengalaman gerak sebanyak-banyaknya dan variasi gerak yang cukup sehingga mereka akan suka dengan kegiatan olahraga (Toho Cholik Mutohir, dkk, 2011:7).

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 diperuntukan bagi orang normal, tetapi anak berkebutuhan khusus (cacat) juga membutuhkan kegiatan olahraga. Didalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional 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. Jadi dengan dasar diatas, kecacatan bukanlah menjadi alasan untuk menjadikan anak tersebut tidak sehat, terbatas ruang untuk berekspresi dan minder. Bahkan jika diarahkan dengan baik, siswa penyandang cacat juga dapat dibina untuk meraih prestasi 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. Hal ini sering dijumpai

dalam pembelajaran pendidikan jasmani, anak yang membutuhkan pelayanan khusus sering tidak diikutsertakan dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Pengalaman menunjukkan bahwa guru penjas umumnya memberikan dispensasi kepada siswa yang memiliki kondisi fisik, organis dan fungsional untuk tidak ikut serta dalam pembelajaran penjas. Dispensasi tersebut didasarkan pada rasa kasihan terhadap anak yang lemah atau cacat. Masih ada pandangan masyarakat bahwa anak cacat tidak etis diikutsertakan dalam penjas kerana kemampuannya berbeda dengan anak normal (Beltasar Tarigan, 1999/2000:11).

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. Pendidikan Jasmani yang diberikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus adalah Pendidikan Jasmani Adaptif.

Secara mendasar Pendidikan Jasmani Adaptif adalah sama dengan Pendidikan Jasmani biasa. Pendidikan Jasmani merupakan salah satu aspek dari seluruh proses pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan Jasmani Adaptif merupakan suatu sistem penyampaian layanan yang bersifat menyeluruh (*comprehensif*) dan dirancang untuk mengetahui, menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor. Hampir semua jenis ketunaan Anak Luar Biasa memiliki masalah dalam ranah psikomotor. Masalah psikomotor sebagai akibat dari keterbatasan kemampuan sensomotorik, keterbatasan dalam kemampuan belajar. Sebagian Anak Luar Biasa bermasalah dalam interaksi

sosial dan tingkah laku. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa peranan pendidikan jasmani bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) sangat besar dan akan mampu mengembangkan mengkoreksi kelainan dan keterbatasan tersebut.

Permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah adalah siswa tidak aktif bergerak dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat dikarenakan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam melaksanakan proses pembelajaran masih cenderung monoton, kurang menarik dan membosankan, sehingga siswa tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dampak dari hal tersebut adalah akan mempengaruhi terhadap tingkat kebugaran jasmani siswa yang semestinya dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerakannya dan membatasi siswa untuk mengenal macam-macam olahraga disekitarnya yang bisa siswa mainkan.

Upaya dalam proses pembelajaran untuk mengatasi kebosanan siswa, antusias, tekun, dan penuh partisipasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah dengan adanya variasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan (Mulyasa, 2008:78)

Pendidikan Jasmani Adaptif merupakan Pendidikan yang khusus diberikan pada anak-anak berkebutuhan khusus. 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. Para siswa yang cacat, sesuai dengan kecacatannya, akan memperoleh pembinaan melalui Pendidikan Jasmani (Beltasar Tarigan, 2000:8).

Tujuan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Adaptif bagi anak cacat juga bersifat holistik, seperti tujuan penjas kes 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).

Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Adaptif merupakan sarana untuk meningkatkan beberapa aspek pada diri anak seperti pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual. Namun demikian dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif terhadap anak yang membutuhkan pelayanan khusus harus dirancang sebaik mungkin dan disesuaikan dengan kecacatan siswa. Faktor kecacatan harus menjadi pertimbangan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif yang didasarkan kecacatan siswa, maka tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif dapat dicapai secara optimal.

Untuk menunjang dan meningkatkan keterampilan gerak siswa tunadaksa diperlukan olahraga yang cocok untuk siswa tunadaksa. Karakteristik dan kebiasaan kehidupan sehari-hari siswa tunadaksa adalah memiliki keterbatasan dalam olah gerak tubuh (fisik), bertingkah semaunya sendiri, tidak mau kalah dengan temannya, mudah terpancing emosi, memiliki kesulitan dalam mengurus diri sendiri, susah untuk bersosialisasi.

Olahraga menjadi salah satu bentuk terapi, diantaranya untuk merangsang perkembangan otak kreatif, dan melatih bersosialisasi, olahraga juga sekaligus berfungsi sebagai sarana kepercayaan diri. Masih berkaitan dengan kepercayaan diri, olahraga bagi penyandang tunadaksa juga bisa jadi sarana prestasi. Ada beberapa jenis olahraga yang dapat diajarkan kepada siswa tunadaksa, antara lain renang, senam, tenis meja dan bola besar seperti sepakbola, bolavoli dan bolabasket.

Oleh sebab itu perlu adanya model pembelajaran yang harus dikembangkan. Model pembelajaran pada prosesnya tidak harus mahal dan menyulitkan. Oleh Karena itu model pembelajaran tentunya didukung dengan adanya sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai di sekolah tersebut.

Model pembelajaran penjasorkes sangat berpengaruh dalam proses penyampaian materi khususnya bola besar kepada peserta didik. Kenyataan di lapangan pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya materi bola besar masih menjumpai beberapa permasalahan. Model pembelajaran guru yang kurang efektif dan maksimal, 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 sisi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Yayasan Penyandang Anak Cacat (YPAC) Semarang beralamat di Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 4 Semarang yang menaungi anak-anak berkebutuhan khusus dan yang mempunyai keterbatasan dalam bersosialisasi dengan lingkungannya. Untuk menampung dan untuk mewujudkan impian mereka untuk

hidup yang setara dan sederajat dengan anak-anak yang mempunyai fisik sehat dan normal.

Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan adanya permasalahan yang dihadapi anak-anak berkebutuhan khusus (tunadaksa) diantaranya adalah kurangnya variasi permainan yang diberikan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung serta kurangnya motivasi siswa dalam bermain bolabasket. Anak-anak hanya diberikan senam setiap hari jumat saja jadi pembelajaran 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. Permasalahan yang mendasar terjadi pada siswa karena siswa belum antusias terhadap pembelajaran bola besar khususnya bola basket, dalam bermain bola basket siswa kurang menguasai teknik dasar *passing* (mengoper) dan *catching* (menangkap) dengan keterbatasan yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Hambatan yang dialami anak-anak tunadaksa diantaranya adalah kemampun motorik yang kurang karena kerusakan otot pada tubuh mereka, sehingga mereka tidak dapat bergerak dengan tepat, kaku dan koordinasi motorik kurang baik. Semua itu dapat terlihat pada cara berjalan, lari, lompat dan melempar. Hambatan yang dialami anak-anak saat ini adalah mereka merasa pembelajaran yang begitu-begitu saja dan terasa kurang menarik, anak-anak memilih untuk bermain sendiri dan menuruti kemauan mereka apa yang mereka mau lakukan, sehingga materi yang disampaikan kurang mengena pada diri anak.

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

Pengembangan model pembelajaran tentu saja tidak dilakukan secara asal-asalan, tetapi ada tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian anak didik terhadap relevansi proses belajar mengajar, memberikan kesempatan terhadap berfungsinya tingkat keterampilan motorik siswa. Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan adaptif merupakan sarana untuk meningkatkan beberapa aspek pada diri anak seperti pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual. Pembelajaran pendidikan jasmani adaptif yang didasarkan kecacatan siswa, maka tujuan pendidikan jasmani adaptif dapat dicapai secara optimal.

Tunadaksa merupakan ketidakmampuan anggota tubuh untuk melaksanakan fungsinya disebabkan oleh berkurangnya kemampuan anggota tubuh untuk melaksanakan fungsi secara normal akibat luka, penyakit, atau pertumbuhan yang tidak sempurna sehingga untuk kepentingan pembelajarannya perlu layanan secara khusus. Hal tersebut sama halnya yang disampaikan oleh guru pengampu pembelajaran penjas di SMPLB YPAC Kota Semarang bahwa “proses pembelajaran pada kelas D (Tunadaksa) sama halnya dengan pembelajaran penjas pada umumnya namun perbedaan yang mendasar dari pembelajaran tersebut pada cara penyampainannya saja”.

Penjasorkes pada tataran sekolah menengah pertama luar biasa khusus tunadaksa, sangatlah mengutamakan budaya gerak peserta didiknya, dengan cara mengajarkan gerakan-gerakan dasar yang ada pada suatu jenis olahraga, salah satunya adalah bola besar. Bukti yang menyatakan bahwa bola besar dianggap cocok untuk penjasorkes di sekolah menengah pertama luar biasa khusus tunadaksa adalah dimasukkannya olahraga permainan bola besar ke dalam indikator capaian yang ada pada standar isi untuk mata pelajaran penjasorkes sekolah menengah pertama luar biasa khusus tunadaksa. Didalam penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar terdapat beberapa bagian atau tahapan dimana peserta didik diberikan materi tentang permainan bola besar. Standar kompetensi menyatakan mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Sedangkan pada kompetensi dasar disebutkan bahwa Mempraktikkan keterampilan teknik bermain salah satu permainan olahraga bola besar secara sederhana serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat dan percaya diri. Berdasarkan SK dan KD tersebut, jelas bahwa olahraga permainan bola besar layak untuk dipelajari dan diterima peserta didik dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah. Model pembelajaran penjasorkes sangat berpengaruh dalam proses penyampaian materi khususnya permainan bola besar kepada peserta didik. Dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan, guru harus menyampaikan materi sesuai dengan apa yang telah tercantum didalam SK dan KD pada kelas yang akan diajar.

Materi bola besar khususnya bolabasket sudah diajarkan, tetapi cara penyampaiannya belum maksimal. Maksudnya, siswa kurang menguasai teknik dasar *passing* dan *catching* sehingga pembelajaran sulit untuk disampaikan.



Selain itu, tidak adanya ring yang menjadi daya tarik bagi siswa sehingga siswa menjadi kurang antusias dan bosan.

Guru olahraga yang mengajar di SLB D YPAC Semarang tidak asli guru olahraga akan tetapi guru mata pelajaran biasa yang hanya memiliki pengalaman lebih dalam menangani anak berkebutuhan khusus sehingga tidak terlalu memahami tentang materi dasar dalam olahraga. 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.

Peneliti tidak hanya mengamati pada guru pengampu pembelajaran Penjas Adaptif saja namun peneliti juga mengamati pada siswa. Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama di SLB D YPAC Semarang adalah ketidaknormalan siswa dalam bergerak, walaupun bagi penyandang tunadaksa kemampuan berpikir mereka lebih baik dibanding siswa tunagrahita tetapi gerak mereka masih kurang memahami instruksi yang diberikan dari guru pengampu. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas dan inovatif para guru penjas selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan model pembelajaran.

Pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap kedua masalah yang ada, pengembangan model pembelajaran penjasorkes dapat menjadi titik awal dari masalah-masalah yang ada. Pengembangan model pembelajaran penjasorkes yang dilakukan oleh para guru dapat membawa suasana pembelajaran inovatif, dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi

peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki.

Permainan *P and C* merupakan salah satu permainan modifikasi dari permainan bolabasket yang menyenangkan bagi siswa, permainan ini dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru pendidikan jasmani, sehingga tujuan pembelajaran dalam permainan bolabasket dapat menyerap dan berperan aktif proses pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan permainan bolabasket, peneliti akan mengembangkan model pembelajaran *P and C* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik penyangga tunadaksa di dalam pendidikan jasmani adaptif. Hal ini berkaitan dengan aktifitas gerak yang erat kaitannya dengan semua komponen-komponen ranah yang terkandung di dalam pendidikan jasmani yaitu fisik, afektif, psikomotor dan kognitif.

1. Fisik : Dimana dalam pembelajaran modifikasi permainan siswa mampu melakukan aktifitas fisik yang mendukung kegiatan secara keseluruhan.
2. Afektif : Selama pembelajaran modifikasi permainan berlangsung setiap siswa mempunyai emosional yang berbeda-beda yang harus seorang guru pahami, apakah dengan permainan tersebut siswa mampu mengendalikannya atau tidak.
3. Psikomotorik : Seorang guru juga harus memahami psikologi seorang siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran modifikasi permainan dalam permainan bolabasket.
4. Kognitif : Siswa mampu berfikir untuk mengatur strategi, mengambil dan menempatkan dengan benar alat yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran modifikasi permainan berlangsung.

Selain itu juga, siswa diajarkan untuk mampu bekerja sama dan mempunyai jiwa sosial yang tinggi. Pembelajaran permainan *P and C* yang dimaksud adalah *P* = Passing dan *C* = Catching, dimana siswa melakukan permainan bolabasket menggunakan teknik dasar mengumpan dan menangkap bola kemudian melakukan serangan ke daerah lawan, dimana setiap regu terdiri dari 5 siswa. Jadi, setiap regu melakukan permainan mengumpan dan menangkap ke daerah lawan jangan sampai dihalau oleh lawan, cara memperoleh poin yaitu melempar bola melewati tiang tali kearah target yaitu pemain dan hula hoop, dikarenakan pada permainan ini regu yang cepat dan memiliki poin terbanyak maka akan menjadi pemenangnya.

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Pengembangan Model Pembelajaran *P and C* dalam Penjasorkes pada Siswa SLB D YPAC Semarang Tahun 2015”.

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 D YPAC Semarang

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas
1. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dengan, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.	1.1 Mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor olahraga bola besar beregu lanjutan serta nilai kerja sama, toleransi, memecahkan masalah, menghargai lawan dan keberanian.	VII

## **1.2 Perumusan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu: Bagaimanakah bentuk pengembangan model pembelajaran *P and C* dalam penjasorkes pada siswa SLB D YPAC Semarang Tahun 2015?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran *P and C* dalam penjasorkes pada siswa SLB D YPAC Semarang Tahun 2015.

## **1.4 Manfaat Pengembangan**

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

### **1.4.1 Bagi peneliti**

1. Sebagai modal dalam penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
2. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran Penjasorkes di sekolah luar biasa.
3. Lebih paham jika dalam pembelajaran Penjas itu dibutuhkan suatu pengembangan dalam pembelajaran.

### **1.4.2 Bagi siswa**

1. Siswa menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang diajarkan.
2. Sebagai media pembelajaran bagi siswa agar lebih aktif bergerak, lebih mudah bersosialisasi, dan dapat belajar tentang bermain bolabasket.

### **1.4.3 Bagi Guru Penjas**

1. Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolahnya masing-masing.

2. Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjas untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, serta siswa lebih aktif bergerak.
3. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi Penjasorkes pada umumnya dan permainan bolabasket khususnya.

### **1.5 Spesifikasi Produk**

Hasil yang diharapkan dari produk penelitian ini adalah berupa model pembelajaran *P and C* yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak luar biasa khususnya pada anak-anak tunadaksa. Sehingga siswa mampu mempraktikkan beberapa materi pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu permainan bola besar. Harapan lainnya dengan adanya produk ini, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan juga bervariasi dapat tercapai. Berikut adalah penjelasan permainan *P and C*:

1. Pengelompokan siswa menjadi dua tim yang akan ditempatkan pada daerah masing-masing.
2. Permainan ini dimainkan oleh 2 tim, pertim terdiri dari 5 orang pemain dan dimainkan dalam interval waktu 2 x 10 menit.
3. Permainan dilakukan dengan 2 babak. Babak 1 : Pemain jika ingin memperoleh point harus memasuki zona shooting agar tidak diganggu oleh lawan kemudian melakukan shooting dengan melewati tali tiang pancang setinggi 2,4 meter dan ditangkap oleh kawan di daerah target didalam hulahoop, jika bola berhasil melewati tali namun tidak berhasil ditangkap maka tidak memperoleh point. Point diperoleh jika bola hasil lemparan dapat ditangkap dengan baik tanpa jatuh terlebih dahulu.

Babak 2 : cara permainan sama seperti babak 1 (pertama) tetapi berbeda saat memperoleh point. Cara memperoleh point di babak kedua yaitu pemain harus memasuki zona shooting dan tidak diganggu oleh lawan, kemudian melakukan shooting dengan melewati tali tiang pancang setinggi 2,4 meter dan harus masuk kedalam lingkaran hulahoop. Dinyatakan gagal memperoleh point apabila bola mengenai pinggir dari hulahoop tersebut, jadi harus masuk kedalam hulahoop.

4. Permainan ini siswa dituntut untuk passing kepada teman setim dengan cara bola boleh dribble kemudian ditangkap kembali, tetapi bola tidak boleh dibawa lari.
5. Saat pemain melakukan dribble lawan menjaga didaerahnya sendiri tidak boleh melakukan tekanan didaerah lawan sehingga pergerakannya maksimal tanpa gangguan
6. Setelah melakukan passing dan menyerang, untuk memperoleh poin dengan cara sesuai aturan pada babak 1 dan 2.
7. Dalam permainan lawan tidak boleh langsung menghalau serangan namun harus diberi jarak.
8. Untuk tim yang memperoleh point terbanyak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, tim terbanyak mendapatkan point menjadi pemenangnya.

Produk yang dihasilkan diharapkan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan khususnya kepada siswa tunadaksa. Manfaat produk antara lain :

1. Meningkatkan pengetahuan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di YPAC Semarang tentang modifikasi permainan yang lebih inovatif dalam pembelajaran bolabasket.

2. Mengaktifkan siswa tunadaksa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

### **1.6 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu dilakukan oleh seorang guru pendidikan jasmani 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 model pembelajaran *P and C* pada siswa SLB D YPAC Semarang ini perlu dilakukan, mengingat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SLB pada materi bolabasket yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan selama ini masih belum mencoba memodifikasi permainan yang lebih variatif. Diharapkan modifikasi permainan bolabasket melalui permainan *P and C* ini dapat digunakan dan membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada materi bolabasket serta tujuan pembelajaran tercapai.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **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 Pendidikan**

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau yang lebih dikenal dengan sebutan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan dari perannya di masa yang akan datang (Hera Lestari Mikarsa dkk, 2009:1.4).

Menurut Carter V. Good dalam buku Djumransyah (2004:24) bahwa pendidikan mengandung pengertian suatu proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku dalam masyarakatnya dan merupakan proses sosial dimana seseorang dipengaruhi oleh sesuatu lingkungan yang dipimpin (misalnya sekolah) sehingga ia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan pribadinya.

Menurut Tilaar dalam buku Hera Lestari Mikarsa dkk (2009:1.4) merumuskan hakikat pendidikan sebagai suatu proses menumbuhkembangkan eksistensi peserta didik yang memasyarakat, membudaya, dalam tata kehidupan yang berdimensi lokal, nasional dan global.



Rumusan hakikat pendidikan tersebut memiliki komponen-komponen sebagai berikut:

1. Pendidikan merupakan proses berkesinambungan. Proses pendidikan mengimplikasikan bahwa peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan yang tetap ada sebagai makhluk sosial, dan juga mengimplikasikan bahwa manusia adalah makhluk yang tidak pernah selesai.
2. Proses pendidikan berarti menumbuh kembangkan eksistensi manusia. Artinya bahwa keberadaan manusia adalah suatu keberadaan interaktif. Interaksi manusia ini tidak saja dengan sesamanya, tetapi juga dengan alam, ide, dan dengan Tuhannya.
3. Eksistensi manusia yang memasyarakat. Proses pendidikan adalah proses mewujudkan eksistensi manusia yang memasyarakat.
4. Proses bermasyarakat dan membudaya mempunyai dimensi waktu dan ruang. Proses tersebut dapat menembus dimensi masa lalu, kini dan masa depan. Selain itu berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi, proses pendidikan juga dapat menembus dimensi lokal, nasional, regional dan global.

Ciri atau unsur umum dalam pendidikan menurut Djumransyah (2004:28) adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan mengandung tujuan yang ingin dicapai, yaitu individu yang kemampuan-kemampuan dirinya berkembang sehingga bermanfaat untuk kepentingan hidupnya, baik sebagai seorang individu maupun sebagai warga negara atau warga masyarakat.

2. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan perlu melakukan usaha yang disengaja dan terencana untuk memilih isi (bahanmateri), strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai.
3. Kegiatan tersebut dapat diberikan dilingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat berupa pendidikan jalur sekolah (formal) dan pendidikan jalur luar sekolah ( informal dan nonformal).

Tujuan pendidikan mencakup pembentukan dasar kepribadian siswa sebagai manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya, pembinaan pemahaman dasar dan seluk beluk ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan untuk belajar pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan hidup dalam masyarakat (Hera Lestari Mikarsa, dkk 2009:1.13).

Umar Tirta Rahardja dan La Sula dalam buku Hera lestari Mikarsa, dkk (2009:1.18) mengemukakan fungsi pendidikan sebagai berikut:

1. Proses transformasi budaya, pendidikan dalam hal ini berfungsi untuk mewariskan budaya dari generasi ke generasi berikutnya. Fungsi ini juga berkenaan dengan bagaimana pendidikan mengubah nilai-nilai tertentu atau mengembangkan nilai-nilai yang dipandang sesuai dengan perkembangan masyarakat.
2. Proses pembentukan pribadi, pendidikan merupakan upaya yang sistematis untuk membentuk dan meningkatkan kualitas kepribadian individu. Karakteristik kepribadian yang kreatif, mandiri, tanggungjawab, ulet dan tekun merupakan sifat-sifat yang dituju.
3. Proses penyiapan warga negara, pendidiknya berupaya untuk membentuk siswa agar menjadi warga negara yang baik, sesuai dengan tujuan dan falsafah bangsa, mengetahui dan mampu menjalankan hak dan

kewajibannya sebagai warga negara sesuai dengan perundang-undangan dan hukum yang berlaku.

4. Proses penyiapan tenaga kerja, pendidikan berupaya memberi berbagai kemampuan, sikap serta keterampilan kepada siswa untuk menjadi manusia yang produktif bagi kehidupan dirinya, keluarga, masyarakat dan bangsanya.

Pandangan Carter V. Good dalam buku Djumransyah (2004:24) dapat dipahami bahwa pendidikan menentukan cara hidup seseorang, karena terjadinya modifikasi dalam pandangan seseorang disebabkan pula oleh terjadinya pengaruh interaksi antara kecerdasan, perhatian, pengalaman yang dinyatakan dalam perilaku, kebiasaan dan paham kesusilaan.

### **2.1.2 Pengertian 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 lingkungannya 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

### **2.1.2.1 Belajar Gerak**

Menurut Amung Ma'mun (2000:3), 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. Ada tiga 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)

#### **2.1.2.2 Kebugaran Jasmani dan Gerak Tunadaksa**

Menurut Yani Meimulyani dan Asep Triswara (2013:59) bahwa anak tunadaksa mengalami perkembangan gerak motorik dan mobilitas, intelegensi, baik secara sebagian maupun secara keseluruhan. Sebelum melakukan pendidikan jasmani adaptif diperlukan untuk mengetahui keadaan postur tubuh, keseimbangan tubuh, kekuatan otot, mobilitas, intelegensi serta perabaan. Kebugaran jasmani dan gerak bagi tunadaksa antara lain:

1. Menggerakkan sendi kepala: fleksi, ekstensi, aduksi, abduksi, dan rotasi.
2. Menguatkan otot leher: mengangkat kepala ketika tengkurap, melakukan gerakan membawa benda diatas kepala, menyundul bola.
3. Menggerakkan semua persendian dengan kaki.
4. Menguatkan otot tangan dan kaki: mengangkat benda, mendorong, menarik, melempar, memukul, menahan, jongkok, naik turun tangga, mengayuh sepeda.
5. Pindah tempat dengan cara berguling, menggunakan kursi roda, kruk atau tanpa alat merayap, merambat, menggeser.
6. Senam dan olah tubuh sehingga mempunyai peran ganda yaitu selain menyehatkan tubuh juga bisa sebagai sarana terapi untuk penguatan otot-otot.

7. Olahraga lempar tangkap bola dari tangan kanan ke tangan kiri mulai dari bola kecil sampai bola yang agak besar.
8. Olahraga lomba kecepatan mempergunakan kursi roda.

Menurut Misbach D. (2012:48) bahwa variasi olahraga yang cocok untuk tunadaksa golongan ringan adalah olahraga seperti biasanya tapi hanya tidak menggunakan salah satu tangannya dan berjalan agak terhambat. Misalnya bermain voli, bolabasket, sepakbola. Sedangkan siswa tunadaksa golongan berat olahraga yang cocok antara lain: (1) olahraga lempar tangkap bola dari tangan kanan ke tangan kiri mulai dari bola kecil sampai bola yang agak besar, (2) bermain bolabasket tapi menggunakan bola yang agak ringan, menggunakan ring yang relative rendah sehingga mudah untuk memasukkan bolanya, dan menggunakan aturan yang sederhana.

### **2.1.3 Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang pekat. Proses belajar dalam penjas juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar untuk gerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam penjas anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu anak akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya (Rusli Lutan, 2000:15).

Pendidikan jasmani berdasarkan sudut pandang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Pandangan tradisional, Pandangan tradisional menganggap manusia terdiri dari dua komponen utama yang bisa dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani (dikotomi). Oleh karena itu, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa.
2. Pandangan modern menganggap manusia sebagai satu kesatuan yang utuh (holistik). Oleh karena itu, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. (Adang Suherman, 2000:22).

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan Jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (H.J.S. Husdarta 2009:3).

Menurut Subagiyo (2008:14) Pendidikan Jasmani dan Kesehatan adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan jasmani dan rohani serta kesehatan siswa dan lingkungan hidupnya, agar tumbuh dan berkembang jasani dan rohani serta kesehatan siswa dan lingkungan hidupnya agar tumbuh dan berkembang secara harmonis dan optimal sehingga mampu melaksanakan tugas bagi dirinya dan pengembangan bangsa.

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat

dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2).

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani adalah aktivitas yang merupakan bagian dari pendidikan yang melibatkan gerak seluruh anggota tubuh yang juga mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

#### **2.1.4 Tujuan Pendidikan Jasmani**

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan penjas tidak semata-mata pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, dan sosial. Cakupan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas ke dalam lingkungannya.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000 : 22-23).



Sedangkan, menurut Rusli Lutan (2001 : 7) tujuan penjasorkes adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan aktifitas gerak, disamping agar peserta didik senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

Berdasarkan pada beberapa pendapat tentang tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah dapat digolongkan kedalam tiga aspek yaitu aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif serta menjadi manusia yang seutuhnya.

### **2.1.5 Pendidikan Jasmani Adaptif**

Menurut Beltasar Tarigan (2000:8) berkaitan dengan pendidikan jasmani (penjas) 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. Para siswa yang cacat, sesuai dengan kecacatannya akan memperoleh pembinaan melalui pendidikan jasmani yang menjadi tugas utama para guru penjas yang telah mendapatkan mata kuliah penjas adaptif.

Menurut Mulyono (2009: 145-146) yang dikutip oleh Fakhri Gunawan (2013: 23) 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 psikomotorik. Tujuannya adalah untuk menolong siswa mengoreksi kondisi yang dapat diperbaiki, membantu siswa melindungi diri sendiri dari kondisi apapun yang memperburuk keadaannya melalui Penjas tertentu.

Pendidikan Jasmani Adaptif adalah program atau pendidikan yang bersifat individual yang meliputi fisik atau jasmani, kebugaran gerak, pola dan keterampilan gerak dasar, keterampilan-keterampilan dalam aktifitas permainan olahraga baik individu ataupun beregu yang didesain untuk anak berkebutuhan khusus. Pendidikan olahraga harus menekankan pada program aktifitas fisik yang aktif. Untuk mendapatkan program aktifitas fisik yang aktif para guru harus melibatkan orang tua, siswa, guru dan bagian administrasi dan bidang disiplin ilmu lainnya untuk bersamasama menentukan program Pendidikan Jasmani yang baik (Yudi Hendrayana, 2007: 6).

Kontek Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif adalah anak berkebutuhan khusus perlu dipahami secara sungguh-sungguh oleh guru Pendidikan Jasmani. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran jasmani 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 kecacatan dari salah satu alat fungsional tubuhnya (Beltasar Tarigan, 2008 :34).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani Adaptif adalah Pendidikan Jasmani yang telah dimodifikasi untuk mempermudah guru dalam 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.

#### **2.1.5.1 Tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif**

Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan adaptif bagi anak penyandang cacat juga bersifat holistik, seperti tujuan penjas kes untuk anak-anak normal, yaitu mencakup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual. Di samping itu, proses pendidikan itu penting untuk menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap keterbatasan kemampuan baik dari segi fisik maupun mentalnya sehingga mereka mampu bersosialisasi dengan lingkungan dan memiliki rasa percaya diri dan harga diri. ( Beltasar Tarigan, 2000:20).

Penyusunan pedoman Pendidikan Jasmani adaptif bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan layanan Pendidikan Jasmani Adaptif sesuai dengan kebutuhan ABK, selain itu melalui pedoman Pendidikan Jasmani Adaptif dapat dijadikan acuan bagi satuan Pendidikan Jasmani Adaptif untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan, lebih inovatif dan lebih efektif untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran (Yani Meimulyani dan Asep Tiswara, 2013: 3)

Menurut Prof. Arma Abdoellah dalam bukunya Yani Meimulyani dan Asep Tiswara (2013:27-28) memerinci tujuan pendidikan jasmani adaptif bagi ABK sebagai berikut :

1. Untuk menolong siswa mengoreksi kondisi yang dapat diperbaiki.

2. Untuk membantu siswa melindungi diri sendiri dari kondisi apapun yang memperbentuk keadaannya melalui Penjas tertentu.
3. Untuk memberikan kesempatan dalam sejumlah macam olahraga dan aktivitas jasmani, waktu luang yang bersifat tertentu.
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 diminatinya sebagai penonton.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif mempermudah guru dalam proses pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus agar dapat lebih mudah dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh guru Pendidikan Jasmani Adaptif.

#### **2.1.5.2 Pemilihan Materi dan Program Penjas Adaptif**

Menurut Beltasar Tarigan (2000:38) ada beberapa faktor yang perlu mendapatkan pertimbangan dalam menentukan jenis dan materi pembelajaran penjas bagi siswa, yaitu :

1. Pelajari rekomendasi dan diagnosis dokter yang menanganinya.
2. Temukan faktor dan kelemahan-kelemahan siswa berdasarkan hasil tes pendidikan jasmani.
3. Olahraga kesenangan apa yang paling diminati siswa.

Menurut Beltasar Tarigan (2000:40) program pendidikan jasmani untuk anak cacat 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.

Tabel 2.1 Kategori dan aktivitas gerak anak cacat

No	Kategori	Aktivitas Gerak
1	Pengembangan gerak	1) Gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat 2) Gerakan-gerakan yang berpindah tempat. 3) Gerakan-gerakan keseimbangan
2	Olahraga dan Permainan	1) Olahraga permainan yang bersifat rekreatif 2) Permainan lingkaran 3) Olahraga dan permainan beregu 4) Olahraga senam dan aerobik 5) Kegiatan yang menggunakan musik dan tari 6) Olahraga permainan di air 7) Olahraga dan permainan yang menggunakan meja.
3	Kebugaran dan kemampuan gerak	1) Aktivitas yang meningkatkan kekuatan 2) Aktivitas yang meningkatkan kelenturan 3) Aktivitas yang meningkatkan kelincahan 4) Aktivitas yang meningkatkan kecepatan 5) Aktivitas yang meningkatkan daya tahan

Menurut Yeni Meimulyani dan Asep Tiswara (2013:29-30) pengulangan dan perbaikan-perbaikan pendidikan jasmani adaptif merupakan bagian rutin dari pengajaran adaptif. Karena itu materi pembelajaran harus diselidiki secermat mungkin, sehingga terhindar dari cedera otot atau sendi. Pemilihan materi yang tepat juga membantu dalam perbaikan penyimpangan postur tubuh,

meningkatkan kekuatan otot, kelincahan, kelenturan, dan meningkatkan kebugaran jasmani.

#### **2.1.6 Pengertian Anak Tunadaksa (SLB-D)**

Menurut Safrudin Aziz (2014:50) yang mengalami ketunadaksaan adalah mereka yang mengalami kelainan atau kecacatan pada sistem otot, tulang, dan persendian, karena kecelakaan, atau kerusakan otak yang dapat mengakibatkan gangguan gerak, kecerdasan, komunikasi, persepsi, koordinasi, perilaku, dan adaptasi sehingga mereka memerlukan layanan secara khusus.

Menurut Misbach D. (2012:15) tunadaksa adalah seseorang atau anak yang memiliki cacat fisik, tubuh, dan cacat orthopedi. Dalam bahasa asing sering kali dijumpai istilah *crippled, physically disabled, physically handicapped*.

Menurut Yani Meimulyani dan Asep Tiswara (2013:14) tunadaksa adalah ketidakmampuan anggota tubuh untuk melaksanakan fungsinya disebabkan oleh berkurangnya kemampuan anggota tubuh untuk melaksanakan fungsi secara normal, akibat luka, penyakit, atau pertumbuhan tidak sempurna.

Menurut Dr. Mohammad Efendi, M.Pd., M.Kes. (2006:114) secara defintif kelainan fungsi anggota tubuh (tunadaksa) adalah ketidakmampuan anggota tubuh untuk melaksanakan fungsinya disebabkan oleh berkurangnya kemampuan anggota tubuh untuk melaksanakan fungsi secara normal akibat luka, penyakit, atau pertumbuhan yang tidak sempurna sehingga untuk kepentingan pembelajarannya perlu layanan secara khusus.

Berdasarkan teori diatas, telah menjelaskan pengertian anak tunadaksa dan dapat disimpulkan bahwa anak tunadaksa adalah anak yang memiliki kekurangan yang dapat dilihat dari fisik yaitu kelainan pada anggota tubuh baik otot-otot dan saraf pada anggota tubuh. Disamping itu anak tunadaksa memiliki

kelebihan dalam hal pola pikirnya yang bisa dibidang lebih baik karena 85% anak tunadaksa memiliki IQ yang lebih.

#### **2.1.6.1 Klasifikasi Tunadaksa**

Dalam bukunya Safrudin Aziz (2014:51-56) secara umum kelainan pada penyandang tunadaksa dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu : (1) Tunadaksa Ortopedi ; (2) Tunadaksa Saraf .

##### **2.1.6.1.2 Tunadaksa Ortopedi (*Orthopedically Handicapped*)**

Penyandang tunadaksa ortopedi adalah mereka yang mengalami kelainan, kecacatan, ketunaan tertentu pada bagian tulang, otot tubuh, ataupun daerah persendian, baik yang dibawa sejak lahir (*Congenital*) maupun yang dikarenakan penyakit atau kecelakaan sehingga mengakibatkan terganggunya fungsi tubuh secara normal. Penggolongan penyandang tunadaksa dalam kelompok ini sebagai berikut :

1. *Poliomyelitis* merupakan suatu infeksi pada sumsum tulang belakang yang disebabkan oleh virus poli yang mengakibatkan kelumpuhan dan bersifat menetap. Kelumpuhan karena polio dibedakan menjadi: (1) tipe *spinal*, yaitu kelumpuhan pada otot leher, sekat dada, tangan, dan kaki; (2) tipe *bulbair*, yaitu kelumpuhan fungsi motorik pada satu atau lebih saraf tepi dengan ditandainya gangguan pernapasan; (3) tipe *bulbispinalis*, yaitu gabungan antara tipe spinal dan bulbair; (4) tipe *encephalitis* yang biasa disertai dengan demam, kesadaran menurun, tremor, dan kadang-kadang kejang.
2. *Muscle dystrophy* merupakan jenis penyakit yang mengakibatkan otot tidak berkembang karena mengalami kelumpuhan yang bersifat progresif dan simetris.

3. *Spina bifida* merupakan jenis kelainan pada tulang belakang yang ditandai dengan terbukanya satu tiga ruas tulang belakang dan tidak tertutupnya kembali selama proses perkembangan dan berakibat kelumpuhan, *hydrocephalus*, yaitu pembesaran pada kepala karena produksi cairan yang berlebihan.

#### 2.1.6.1.2 Anak Tunadaksa Saraf

Tunadaksa saraf adalah mereka yang mengalami kelainan akibat gangguan pada susunan saraf di otak. Salah satu bentuk kelainan yang terjadi pada fungsi otak dapat dilihat pada anak *celebral palsy*. *Cerebral palsy* ditandai oleh adanya kelainan gerak, sikap atau bentuk tubuh, gangguan koordinasi, kadang-kadang disertai gangguan psikologis dan sensoris yang disebabkan oleh adanya kerusakan atau kecacatan pada masa perkembangan otak.

Tabel 2.2 Klasifikasi Anak Tunadaksa

No.	Kelompok	Penggolongan
1	Tunadaksa Ortopedi	<i>Poliomyelitis</i>
		<i>Muscle dystrophy</i>
		<i>Spina bifida</i>
2	Tunadaksa Saraf	<i>Cerebral palsy</i>

Sumber: Safrudin Aziz, 2014. Perpustakaan Ramah Difabel

Menurut Aqila Smart (2010:45-46) ada beberapa penggolongan tunadaksa, dibagi menjadi dua golongan. Golongan pertama tunadaksa murni. Golongan ini umumnya tidak mengalami gangguan mental atau kecerdasan, poliomyelitis serta cacat ortopedis lainnya. Golongan ini masih ada yang normal. Namun, kebanyakan mengalami gangguan mental, seperti anak *cerebral palsy*.



Sedangkan, pendapat lain mengatakan bahwa tunadaksa digolongkan menjadi tiga golongan, yaitu: Tunadaksa ringan yang termasuk dalam klasifikasi ini adalah tunadaksa murni dan tunadaksa kombinasi ringan. Tunadaksa jenis ini pada umumnya hanya mengalami sedikit gangguan mental dan kecerdasannya cenderung normal. Kelompok ini lebih banyak disebabkan adanya kelainan anggota tubuh saja, seperti lumpuh, anggota tubuh berkurang (buntung), dan cacat fisik lainnya. Tunadaksa sedang yang termasuk dalam klasifikasi ini adalah tuna akibat cacat bawaan, *cerebral palsy* ringan, dan polio ringan. Kelompok ini banyak dialami dari tuna akibat cerebral palsy (tunamental) yang disertai dengan menurunnya daya ingat walau tidak sampai jauh di bawah normal. Tunadaksa berat yang termasuk dalam klasifikasi ini adalah tuna akibat *cerebral palsy* berat dan ketunaan akibat infeksi. Pada umumnya, anak yang terkena kecacatan ini tingkat kecerdasannya tergolong dalam kelas *debil*, *embesil*, dan *idiot*.

Menurut YPAC Semarang, anak-anak tunadaksa tahun ini rata-rata menderita *Cerebral Palsy* yang memiliki gangguan aspek motorik yang disebabkan oleh disfunksinya otak. *Cerebral Palsy* merupakan suatu sindrom dan mempunyai gambaran yang jelas. Dilihat dari manifestasi yang tampak pada aktivitas motorik, anak *cerebral palsy* dapat dikelompokkan menjadi *spasticity*. Kondisi ini terjadi karena lapisan luar otak (khususnya lapisan motor) bidang piramida dan beberapa kemungkinan bidang ekstra piramida yang berhubungan dengan pengontrolan gerakan sadar tidak berfungsi sempurna. Apabila salah satu dari supresor ini masuk, maka akan terjadi suatu desakan, akibatnya otot akan berada dalam kondisi tegang dan kejang. Akibat kondisi otot kejang keseimbangan akan hilang, gerakan yang muncul menjadi tidak harmonis, tidak terkontrol dan kontraksi otot tidak teratur, sehingga gerakan yang tampak seperti

suatu hentakan. Karakteristik lain dari *spasticity* ini ialah penderita menunjukkan *hypertonicity* seperti tegangan otot yang berlebihan atau kontraksi getaran sewaktu otot beristirahat. Distribusi frekuensi penderita *spasticity* sekitar 40-60% dari anak penderita *cerebral palsy*.

*Athetosis* adalah luka pada sistem ekstrapiramida yang terletak pada otak depan maupun tengah. Anak yang menderita *cerebral palsy* jenis *athetosis* ini tampak susah payah untuk berjalan, menggeliat-geliat, dan terhuyung-huyung (sempoyongan). Penderita *athetosis* dalam kondisi tidur gerakan seperti menggeliat tidak tampak, namun gerakan ini akan muncul pada saat penderita dalam keadaan sadar. Populasi penderita *athetosis* diperkirakan sekitar 15-20% dari penderita *cerebral palsy*.

*Ataxia* ini tidak begitu umum dibandingkan dengan *spasticity* maupun *athetosis*. Kondisi *ataxia* ini disebabkan oleh luka pada otak kecil yang terletak di bagian belakang kepala (*cerebellum*) yang bekerja sebagai pengontrol keseimbangan dan koordinasi pada kerja otot. Anak yang menderita *ataxia* gerakannya tidak teratur, berjalan dengan langkah yang tinggi dan dengan mudah menjatuhkannya. Terkadang matanya tidak terkoordinasi, gerakannya seperti tersentak-sentak (*nystagmus*).

*Tremor* dan *rigidity* mirip dengan *athetosis*, yakni disebabkan oleh luka pada sistem ekstra piramida. Kondisi ini muncul pada sebagian kecil anak penderita *cerebral palsy*. Tremor pada penderita *cerebral palsy* diketahui sejak dini, anakal terjadi perubahan fibrasi tubuh secara alami tidak beraturan. Berbeda dengan *athetosis* yang mana gerakannya lebih bebas dan lebih sering berubah, sedangkan *tremor* dan *rigidity* gerakannya terbatas dan menurut irama tertentu serta agak lambat.

### **2.1.6.2 Karakteristik Penyandang Tunadaksa**

Menurut Safrudin Aziz (2009:58-64), berdasarkan karakteristik penyandang tunadaksa dibagi menjadi 4, yaitu : (1) Karakteristik Kognitif ; (2) Karakteristik Inteligensi ; (3) Karakteristik Kepribadian ; (4) Karakteristik Fisik ; (5) Karakteristik Bahasa/Bicara ; (6) Perkembangan Emosi ; (7) Perkembangan Sosial.

#### **2.1.6.2.1 Karakteristik Kognitif**

Untuk mengembangkan fungsi kognitif sebagai alat adaptasi terhadap lingkungan, dapat dilakukan melalui dua proses yang saling memengaruhi. Proses tersebut, yakni asimilasi (integritas elemen-elemen dari luar terhadap struktur yang sudah lengkap pada organism) dan akomodasi (proses yang manaterjadi perubahan pada subjek agar bisa menyesuaikan terhadap objek yang ada diluar dirinya). Dari segi kognitif misalnya, wujud konkretnya dapat dilihat dari angka indeks kecerdasan (IQ).

#### **2.1.6.2.2 Karakteristik Inteligensi**

Untuk mengetahui tingkat inteligensi penyandang tunadaksa dapat digunakan tes yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan anak tunadaksa. Pertama, IQ tunadaksa berkisar antara 38-138. Kedua, rata-rata mereka adalah IQ 57. Ketiga, klasifikasi tunadaksa yang lain, yaitu a) Anak polio mempunyai inteligensi yang tinggi yaitu IQ 92, b) Anak yang TBC tulang rata-rata IQ 88, c) Anak yang cacat konginetal rata-rata IQ 61, d) Anak yang sapstik rata-ratalQ 69, e) Anak cacat pada pusat saraf rata-rata IQ 74.

Menurut Misbach D. (2012:42-43) pada umumnya tingkat kecerdasan anak tunadaksa yang mengalami kelainan pada sistem otot dan rangka adalah normal sehingga dapat mengikuti pelajaran sama dengan anak normal, sedangkan anak tunadaksa yang mengalami kelainan pada sistem cerebral, tingkat

kecerdasannya berjenjang mulai dari tingkat *idiocy* sampai dengan *gifted*. Realitas mengemukakan bahwa 45% anak *cerebral palsy* mengalami keterbelakangan mental (tunagrahita), 35% mempunyai tingkat kecerdasan normal dan di atas normal.

#### **2.1.6.2.3 Karakteristik Kepribadian**

Efek tidak langsung akibat ketunadaksaan yang dialami seseorang dapat menimbulkan sifat harga diri rendah, kurang percaya diri, kurang memiliki inisiatif, atau mematikan kreativitasnya. Faktor dominan yang memengaruhi perkembangan kepribadian atau emosi penyandang tunadaksa adalah lingkungan.

#### **2.1.6.2.4 Karakteristik Fisik**

Aspek fisik merupakan potensi yang berkembang dan harus dikembangkan oleh individu. Akan tetapi secara umum, perkembangan fisik tunadaksa dapat dinyatakan hampir sama dengan orang normal pada umumnya, kecuali bagian-bagian tubuh yang mengalami kerusakan atau terpengaruh oleh kerusakan tersebut.

Menurut Misbach. D (2012:43) bahwa karakteristik fisik/ kesehatan anak tunadaksa biasanya selain mengalami cacat tubuh adalah kecenderungan mengalami gangguan lain, seperti sakit gigi, berkurangnya daya pendengaran, penglihatan, gangguan bicara, dan lain-lain. Gangguan bicara disebabkan oleh kelainan motorik alat bicara (kaku atau lumpuh), seperti lidah, bibir, dan rahang sehingga mengganggu pembentukan artikulasi yang benar. Akibatnya, bicaranya tidak dapat dipahami orang lain dan diucapkan dengan susah payah.

#### **2.1.6.2.5 Karakteristik Bahasa/Bicara**

Terjadinya kelainan bicara pada *cerebral palsy* disebabkan oleh ketidakmampuan dalam kondisi motorik organ bicaranya akibat kerusakan atau kelainan sistem *neumotor*.

#### **2.1.6.2.6 Perkembangan Emosi**

Banyak masalah yang muncul sehubungan dengan sikap dan perlakuan anak-anak normal yang berinteraksi dengan anak-anak tunadaksa. Dukungan orangtua dan orang-orang di sekelilingnya merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan kehidupan emosi anak tunadaksa.

Menurut Misbach D. (2012:43) kegiatan jasmani yang tidak dapat dilakukan oleh anak tunadaksa dapat mengakibatkan timbulnya problem emosi, seperti mudah tersinggung, mudah marah, rendah diri, kurang dapat bergaul, pemalu, menyendiri, dan frustrasi.

#### **2.1.6.2.7 Perkembangan Sosial**

Sikap orangtua, keluarga, teman sebaya, teman sekolah, dan masyarakat pada umumnya sangat berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri penyandang tunadaksa. Ejekan dan gangguan anak-anak normal terhadap anak tunadaksa akan menimbulkan kepekaan efektif pada anak tunadaksa yang tidak jarang mengakibatkan timbulnya perasaan negatif pada diri mereka terhadap lingkungan sosialnya.

Menurut Misbach D. (2012:42), karakteristik sosial anak tunadaksa bermula dari konsep diri anak yang merasa dirinya cacat, tidak berguna, dan menjadi beban orang lain yang mengakibatkan mereka malas belajar, bermain, dan berperilaku salah lainnya.

### 2.1.7 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2010:17).

Belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadi perubahan tingkah laku, "perubahan" terjadi akibat "pengalaman". Perbedaan baru terlihat pada saat menyatakan apakah perbedaan itu positif atau negatif, nampak (*overt*) atau tidak tampak (*covert*), pada keseluruhan pribadi atau pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara sendiri-sendiri (Max Darsono dkk, 2001:2-24).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Ciri-ciri pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
4. Belajar dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.

6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis (Max Darsono dkk, 2001:24).

Menurut Chauhan, “pembelajaran adalah upaya guru dalam memberikan rangsangan, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar”. Menurut kaum kognitif, pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari (Max Darsono, 2000: 24).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara pihak yang memberi dan pihak yang menerima untuk memberikan informasi bersifat verbal maupun gerak yang akan dinilai pada akhir kegiatan sebagai hasil pembelajaran.

#### **2.1.8 Pengertian Pengembangan**

Menurut Sugiyono (2009:297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan (Punaji Setyosari 2010:194).

Lebih jauh menurut Seels dan Richey dalam buku Punaji Setyosari (2010:195), dalam bentuk yang paling sederhana penelitian pengembangan ini dapat berupa:

1. Kajian tentang proses dan dampak rancangan pengembangan dan upaya-upaya pengembangan tertentu atau khusus.
2. Situasi dimana seseorang melakukan atau melaksanakan rancangan, pengembangan pembelajaran, atau kegiatan-kegiatan evaluasi dan mengkaji proses pada saat yang sama.
3. Kajian tentang rancangan, pengembangan dan proses evaluasi pembelajaran baik yang melibatkan komponen proses secara menyeluruh atau tertentu saja.

#### **2.1.9 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.

#### **2.1.9.1 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.

#### **2.1.9.2 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 psikomotorik anak.

Melakukan modifikasi, dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, guru Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan 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).

#### **2.1.10 Pengertian Passing**

Menurut Jon Oliver (2014:35) menyatakan bahwa passing (mengumpan) yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka. Ketepatan umpan yang hebat tidak boleh diremehkan. Ini bisa

memotivasi rekan-rekan tim, menghibur penonton, dan menghasilkan permainan yang tidak individualis. Seorang penguppan yang terampil mampu melihat seluruh lapangan, mengantisipasi perkembangan dalam pertandingan yang penuh serangan, dan memberikan bola kepada rekan tim saat yang tepat. Menurut Jon Oliver (2014:36-40), ada beberapa macam umpan, antara lain :

1. Chest Pass (Umpan Dada)
2. Bounce Pass (Umpan Pantul)
3. Two-handed Overhead Pass (Umpan atas kepala dengan kedua tangan)
4. Baseball Pass (Umpan Bisbol)
5. Shuffle Pass (Umpan sambil Berlari)
6. Dribble Pass (Umpan sambil Dribble)
7. Wrap-around Pass (Umpan Selubung)
8. Behind the back Pass (Umpan di Belakang Punggung)

Menurut Hal Wissel (2000:71-72), bahwa operan adalah keahlian paling dasar yang sering diabaikan. Operan yang taktis tepat waktunya dan akurat menciptakan peluang skor bagi tim. Kegunaan khusus operan adalah untuk mengalihkan bola dari daerah padat pemain, menggerakkan bola dengan cepat pada *fast break*, membangun permainan yang ofensif, mengoper ke rekan yang sedang terbuka untuk melakukan tembakan, serta mengoper dan memotong untuk melakukan tembakan sendiri. Gerakan dasar operan ada beberapa, antara lain: operan dada (*chest pass*), operan bawah (*bounce pass*), operan sisi tangan (*side arm*), operan bisbol (*baseball pass*), operan atas kepala (*overhead pass*), operan punggung belakang (*behind-the back pass*).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa passing adalah sebuah teknik dasar pada bolabasket yang bertujuan menghasilkan operan untuk

dapat dikonversikan menjadi peluang, saat mendapat operan kita dapat memilih 2 pilihan antara shooting atau dribble bahkan passing kembali untuk membuka ruang. Jadi, passing ini adalah teknik dasar yang paling berpengaruh pada permainan bolabasket.

### **2.1.11 Pengertian Catching**

Menurut Jon Oliver (2014:41-42) menyatakan bahwa Catch (menangkap) umpan dengan baik sama pentingnya dengan memberi umpan yang baik. Penangkap bola harus selalu tanggap dimana bola berada dan harus siap menerima umpan setiap saat. Seorang penangkap bola harus menyiapkan tangannya sebagai sasaran pengumpan, untuk memastikan ke mana umpan tersebut harus diarahkan. Seorang penangkap bola juga harus memutuskan apakah menggunakan satu atau dua tangan untuk menangkap bola. Menangkap Umpan ada beberapa cara, yaitu :

1. Menangkap bola diatas pinggang dengan dua tangan
2. Menangkap bola dibawah pinggang dengan dua tangan
3. Menangkap bola dengan satu tangan

### **2.1.12 Permainan Bolabasket**

Permainan bolabasket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya *universal*. Sebagai permainan yang sifatnya rekreasi, bolabasket bisa dimainkan mulai dari usia anak-anak sampai dewasa dan orang-orang yang sudah berusia cukup lanjut dapat memainkan permainan bolabasket baik oleh pria maupun oleh wanita, dengan aturan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan usia dan kemampuan fisik. Kebutuhan untuk melakukan gerakan-gerakan yang bertenaga, juga dapat terpenuhi dengan bermain bolabasket. Berlari dengan cepat dan berhenti tiba-tiba, melempar, menangkap, melompat, dan mendarat

dalam keseimbangan tubuh yang baik, merupakan beberapa keterampilan yang paling banyak dilakukan dalam bermain bolabasket. Daya tahan kerja jantung yang baik, merupakan nilai kesehatan fisik paling utama yang diperoleh dalam bermain bolabasket, di samping tentunya perolehan kekuatan otot-otot dan kemampuan koordinasi gerak tubuh yang sempurna. Permainan bolabasket dapat dimodifikasi dengan mudah sesuai dengan situasi di dalam interaksi sosial. Jumlah pemain juga tidak harus lima orang sesuai peraturan resminya, tetapi bisa kurang dari jumlah yang sebenarnya (Danu Hoedaya, 2004:9).

Bolabasket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bolabasket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Keterampilan-keterampilan perseorangan seperti tembakan, umpan, dribel, dan *rebound*, serta kerja sama tim untuk menyerang atau bertahan, adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini. Meskipun permainan 5 lawan 5 adalah bentuk permainan bolabasket yang paling populer, selama ini telah berkembang berbagai permainan dan pertandingan menghibur yang berkaitan dengan bolabasket untuk membantu penggemarnya mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dasar mereka. (Jon Oliver, 2009:vi).

Dewasa ini, bolabasket menjadi olahraga yang berkembang paling pesat di dunia. Bolabasket adalah olahrag untuk semua orang, walaupun peminat terbanyak remaja pria, namun bolabasket dimainkan oleh pria maupun wanita dari segala usia dan ukuran tubuh bahkan oleh mereka yang cacat, termasuk yang duduk di atas kursi roda. Bolabasket dimainkan oleh dua tim dengan 5 pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (*skor*) dengan

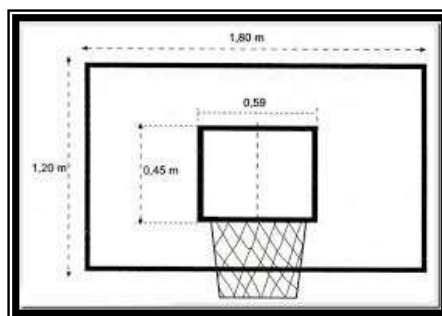
memasukkan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan *passing* (operan) dengan tangan atau *dribble* beberapa kali pada lantai tanpa menyentuhnya dengan dua tangan secara bersamaan. Teknik dasar mencakup *footwork* (gerakan kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan) dan *catching* (menangkap), *dribble*, *rebound*, bergerak tanpa bola, bergerak dengan bola, dan bertahan (Hal Wissel, 2000:1-2).

### 2.1.12.1 Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana bolabasket itu terdiri dari papan pantul, lapangan bolabasket, bola.

#### 2.1.12.1.1 Papan Pantul

Papan pantul pada lapangan bola basket terdiri dari dua bagian. Kedua papan pantul harus terbuat dari kayu keras setebal 3 cm atau bahan lain yang cocok dan mempunyai derajat kekakuan (kekerasan) yang sama dengan kayu. Ukuran papan pantul ini adalah panjang 1,80 meter dan lebar 1,20 meter. Pada papan pantul terdapat empat persegi panjang yang berukuran panjang (horisontal) 0,59 meter dan lebar (vertikal) 0,45 meter. Empat persegi panjang ini dipergunakan untuk arahan memantulkan bola supaya bola masuk ke basket. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

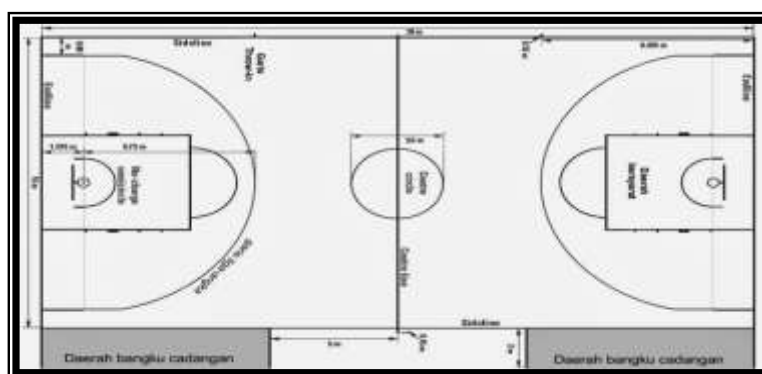


Gambar 2.1 Papan Pantul

Sumber: <https://www.google.com/search?q=gambarpapanpantul+basket+terbaru>

### 2.1.12.1.2 Lapangan Bolabasket

Menurut Peraturan Resmi Bolabasket 2014 (PERBASI) Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi. Ukuran lapangan dengan panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas.



Gambar 2.2 Lapangan  
Sumber: Peraturan Resmi Bolabasket 2014

### 2.1.12.1.3 Bola

Bola terbuat dari karet yang dilapisi kulit atau bahan sintesis lainnya. Keliling bola tidak kurang dari 75 cm dan tidak lebih dari 78 cm, sedangkan beratnya tidak kurang dari 600 gram dan tidak lebih dari 660 gram. Bola tersebut dipergunakan untuk bermain setelah dipompa sedemikian rupa sehingga bila dipantulkan ke lantai yang keras dari ketinggian 1,80 m diukur dari dasar, bola akan memantul setinggi tidak kurang 1,20 m dan tidak lebih dari 1,40 m bila diukur dari puncak bola.



Gambar 2.3 Bola basket

Sumber: <https://www.google.com/search?q=gambar+bola+basket>

### 2.1.12.2 Teknik Dasar Bolabasket

Ada empat cara dasar menggerakkan bolabasket, yaitu: menggiring (*dribbling*), operan (*passing*), tembakan (*shooting*) dan menangkap (*catching*).

#### 2.1.12.2.1 Menggiring (*Dribbling*)

Mendribel adalah salah satu dasar bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena ketrampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam permainan bolabasket. Jangan menunduk. Gunakanlah mata dan pandangan sekeliling untuk memperhatikan lapangan dan rekan-rekan timmu. Usahakanlah untuk dapat merasakan bola. Percayai tanganmu. Jangan menundukan pandangan untuk melihat bola. Kamu harus tetap waspada terhadap posisi pemain lawan dan mengetahui posisi rekan-rekan tim sehingga kamu bisa memanfaatkan jika ada peluang untuk mencetak angka, atau mengumpan bola jika pemain bertahan menghalangimu.

Gunakanlah telapak jemarimu. Bola harus bersentuhan dengan telapak jemarimu setiap kali memantul. Jangan pernah mendribel bola menggunakan telapak tangan. Menjaga agar bola tetap berada di telapak tangan jemarimu akan memberikan kontrol lebih besar dan memperkecil kemungkinan kamu melakukan pelanggaran dribel, yang menyebabkan bola berpindah tangan. (Jon Oliver, 2007:49-51)

#### 2.1.12.2.2 Mengoper Bola (*Passing*)

Umpan yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan tembakan yang berpeluang besar mencetak angka.



1. Umpan Dada (*Chest Pass*) adalah untuk melakukan umpan, julurkanlah lenganmu ke arah sasaran. Saat lenganmu sudah benar-benar terjulur, lecutkan bola sedikit demi sedikit hingga lepas dari telapak jari-jarimu. Di akhir gerak ini, jari-jarimu menunjuk ke arah sasaran, dan ibu jari harus menunjuk ke bawah. Gerak jari dan ibu jari ini akan membuat bola sedikit melintir saat melayang ke arah sasaran. (Jon Oliver,2007:36)
2. Umpan Pantul (*Bounce Pass*) efektif digunakan jika mengumpankan bola rendah ke seorang rekan melewati seorang pemain bertahan. Untuk melakukan umpan pantul, gunakanlah teknik mengumpan seperti umpan dada. Alih-alih melemparkan bola langsung ke rekanmu, pantulkanlah bola ke lantai lapangan sekitar dua pertiga jarak antara kamu dan rekanmu. Setelah menyentuh lantai lapangan, bola akan memantul ke tangan rekanmu, biasanya dengan ketinggian sekitar pinggang. Pastikan untuk melakukan gerak lanjut lemparan dengan mengarahkan lenganmu ke arah sasaran di lantai lapangan setelah melepaskan bola. Jika perlu, melangkahkan maju ke arah sasaranmu dengan salah satu kaki ketika mengumpankan bola untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.

#### **2.1.12.2.3 Menembak Bola (*Shooting*)**

*Lay up shoot* adalah tembakan yang dilakukan dari jarak dekat sekali dengan keranjang, sehingga seolah-olah bola itu diletakkan ke dalam keranjang yang didahului dengan gerakan melangkah lebar dan melompat setinggi-tingginya. Bahkan sekarang ini *lay up shoot* bukan lagi diletakkan di atas keranjang atau dipantulkan pada papan pantul melainkan dilemparkan dari atas ke bawah menuju keranjang.

Tembakan *lay up* biasanya dilakukan setelah menerima operan dari kawan dimana penembak dalam keadaan berlari atau penembak itu menggiring bola kemudian *lay up*. Tembakan *lay up* ini sebelumnya didahului oleh dua irama langkah karena apabila seorang pemain menguasai bola kemudian dilanjutkan dengan menguasai bola pada waktu badan melayang maka diperbolehkan menambah dua langkah lagi kemudian bola itu harus dilepaskan dengan cara menembak atau mengoper ke kawannya.

Irama langkah tambahan itu dilakukan dengan cara apabila menolak dengan kaki kanan, maka langkah selanjutnya adalah langkah kaki kiri dan yang terakhir dengan kaki kanan lagi sebaliknya bila menolak dengan kaki kiri, maka langkah selanjutnya adalah langkah kaki kanan dan yang terakhir dengan kaki kiri lagi. (Jon Oliver, 2007:14)

#### **2.1.12.2.4 Menangkap Bola (*Catching*)**

Menangkap bola terdiri dari dua macam, yaitu:

1. Menangkap bola dengan tinggi diatas pinggang dengan dua tangan, posisikan kedua tangan saling berdekatan dengan ibu jari telunjuk nyaris besentuhan. Dengan kedua tangan saling berdekatan dengan sasaran, kecil kemungkinan bola meleset dari jemari atau keluar dari lapangan. Gunakanlah telapak jari-jari tangan, bukan telapak tangan, untuk menangkap bola.
2. Menangkap bola di bawah ketinggian pinggang dengan dua tangan, tekuklah lutut sehingga tubuh merendah. Posisikan kedua tangan agar saling berdekatan, dengan jari-jari mengarah ke lantai lapangan dan telapak tangan mengarah ke atas. Sekali lagi, gunakan telapak tangan untuk menangkap bola. (Jon Oliver, 2007:41)

### 2.1.13 Pengembangan dan Modifikasi Permainan Bolabasket

Penyelenggaraan program Pendidikan Jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program Pendidikan Jasmani itu sendiri, yaitu, “*Development Appropriate Practice*” (DAP). Dapat Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajarnya. Tugas ajar ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakuakn oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk di dalamnya “*body scaling*” atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas.

Ada beberapa kritik yang dilontarkan terhadap permainan cabang olahraga yang pelaksanaannya tidak dimodifikasi (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:12), antara lain:

1. Permainan Dan Olahraga Hanya Untuk Orang-orang Yang Terampil. Kecenderungan olahraga dan permainan lebih banyak *didominasi* oleh siswa yang terampil misalnya dalam sistem gugur. Secara teoritis siswa yang lamban perlu lebih banyak waktu dan perhatian dalam belajarnya untuk mengejar ketinggalan. Namun melalui pembelajaran dalam bentuk permainan sering kali ia malah semakin ketinggalan.
2. Permainan Olahraga Hanya Untuk Surplus Energi. Sacara teoritis olah raga dan permainan dalam Penjas merupakan alat pendidikan yang bersifat

heulistik. Siswa tidak hanya capek secara fisik, tetapi mereka belajar skill, afektif, dan juga kognitif.

3. Permainan Olahraga Hanya Untuk Kesenangan. Permainan dan olah raga diberikan hanya agar siswa senang dan capek karena terlibat secara aktif. Olahraga dan permainan dapat menyenangkan siswa sekaligus membelajarkan siswa untuk meraih tujuan yang jelas.
4. Permainan Olahraga Mengabaikan Prinsip Perkembangan. Pengajaran permainan dan olah raga seringkali berorientasi pada permainan olahraga itu sendiri (*subject centered*). Dalam permainan ini siswa harus dapat melakukan lempar tangkap dengan baik. Kalau tidak permainan ini seringkali membahayakan keselamatan pelakunya dan mengabaikan prinsip perkembangan anak.
5. Permainan Dan Olahraga Merupakan Aktivitas "*Teacher-centered*". Pembelajaran *child-centered* yang berguna untuk meningkatkan keterampilan anak dalam membuat keputusan belajar serta bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya seringkali tidak tercermin dalam permainan dan olahraga.
6. Permainan Dan Olahraga Sering Kali Membuat Anak Pasif. Pelaksanaan pembelajaran permainan dan olah raga sering kali menyebabkan sebagian besar anak pasif menunggu giliran atau menunggu kebagian bola. Pada permainan dan olah raga yang lebih resmi, sering kali waktu dihabiskan untuk keperluan managerial misalnya mengelola siswa. Hingga keseluruhan waktu aktif belajar gerak anak sering kali sangat rendah. Permainan olah raga seperti ini hendaknya dimodifikasi hingga semua siswa usahakan aktif belajar dalam waktu yang sama.

7. Permainan Olahraga Mengabaikan Kemajuan Belajar Siswa. Pembelajaran permainan dan olahraga (*low organize games*) seringkali menekankan pada belajar bagaimana bermain dengan aturannya dan bukan belajar strategi dan skill yang mempunyai nilai transfer terhadap permainan olah raga yang sebenarnya. Olahraga yang sebenarnya sering kali menuntut persyaratan *skill* dan strategi yang sulit diberikan sekaligus kepada siswa. Dengan begitu pembelajaran permainan sering kali terfokus pada permainan itu sendiri dan bukannya belajar memainkan permainan. Sehingga *sequen* kemajuan belajar siswa relatif sulit diterapkan karena terbatas pada perturannya dan bukan *skill* dan strateginya.

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000: 22), di dalam permainan dan olahraga terdapat banyak jumlah cabangnya. Karena jumlah pertemuannya yang relatif terbatas belum lagi pencapaian tujuan masing-masing cabang tersebut. Untuk itu, pengembangan dan modifikasi permainan dan olahraga perlu dilakukan berdasarkan klasifikasinya. Untuk mempermudah melakukan pengembangan dan modifikasi dalam pembelajaran Penjaskes, kita mengenal aspek psikomotor yang harus dikembangkan (misal jasmani dan *skill*). Dalam pembelajaran kesegaran jasmani, kita kenal komponennya (misalnya kekuatan dan *fleksibilitas*). Dalam pembelajaran skill kita kenal klasifikasinya (misal *open* dan *close skill*). Dalam pembelajaran konsep gerak kita kenal klasifikasinya (misal prinsip dan kualitas gerak).

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.

Tabel 2.3 Perbedaan Antara Permainan Bolabasket Dengan Permainan *P and C*

Permainan bolabasket	Permainan <i>P and C</i>	Keterangan
Jumlah pemain dalam tiap tim ada 5 orang	Jumlah pemain dalam tiap tim ada 5 orang	Pada permainan <i>P and C</i> jumlah pemain lebih sama
Bola yang digunakan adalah bolabasket asli ukuran 7 untuk pria dan ukuran 6 untuk wanita	Menggunakan bola tangan ukuran 3 untuk bermain	Pada permainan <i>P and C</i> menggunakan bola tangan ukuran 3 agar siswa lebih mudah untuk memegang dan menangkapnya
Menggunakan lapangan bolabasket asli	Lapangan yang digunakan adalah lapangan berbentuk persegi panjang berukuran 20 m x 12 m	Menggunakan lapangan depan sekolah
Waktu yang digunakan selama 4x10 menit	Menggunakan waktu selama 2x10 menit	Agar siswa tidak terlalu lelah dalam melakukan permainan <i>P and C</i>
Menggunakan Ring basket asli	Ring yang digunakan adalah siswa dan hulahoop.	Menggunakan anak dan hulahoop untuk ring
Melakukan dribbel seperti sesuai aturan	melakukan <i>dribble</i> kemudian boleh ditangkap kembali dan passing masuk ke zona shooting.	Menggunakan dribble sesuai kemampuan siswa agar tidak merasa kesulitan dan menyenangkan

Sumber: Hasil Pengamatan (2015)

## 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.

Modifikasi pembelajaran bolabasket merupakan salah satu upaya untuk membuat model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif melalui permainan *P and C* dengan pendekatan fisik di dalam dan di luar lingkungan sekolah diharapkan mampu membuat anak lebih aktif dalam bergerak diberbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan. Dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih berpeluang untuk mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki.

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Model pengembangan yang akan dikembangkan adalah model pembelajaran penjasorkes khususnya materi bolabasket dengan model permainan *P and C* pada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Tunadaksa YPAC Semarang. Penelitian atau research adalah suatu upaya secara sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan atau fenomena yang dihadapi (Punaji S, 2010:29).

Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu: pengembangan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Penelitian dan pengembangan pembelajaran ini disesuaikan dengan pertimbangan keterbatasan alat, kondisi lapangan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subyek yang besar.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka
2. Mengembangkan produk awal (berupa peraturan permainan *P and C*)
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Pembelajaran Bolabasket dan satu ahli pembelajaran Penjasorkes, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuisisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.



4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dan uji coba skala kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji coba skala besar.
6. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba skala besar.

Hasil akhir model pembelajaran *P and C* bagi siswa Tunadaksa Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB-D) yang dilakukan melalui revisi ujian lapangan. Struktur model pengembangannya adalah pembelajaran permainan bola besar melalui model permainan *P and C* sebagai sarana untuk melatih akurasi tembakan pada siswa dan menumbuhkan rasa semangat siswa dalam proses belajar mengajar.

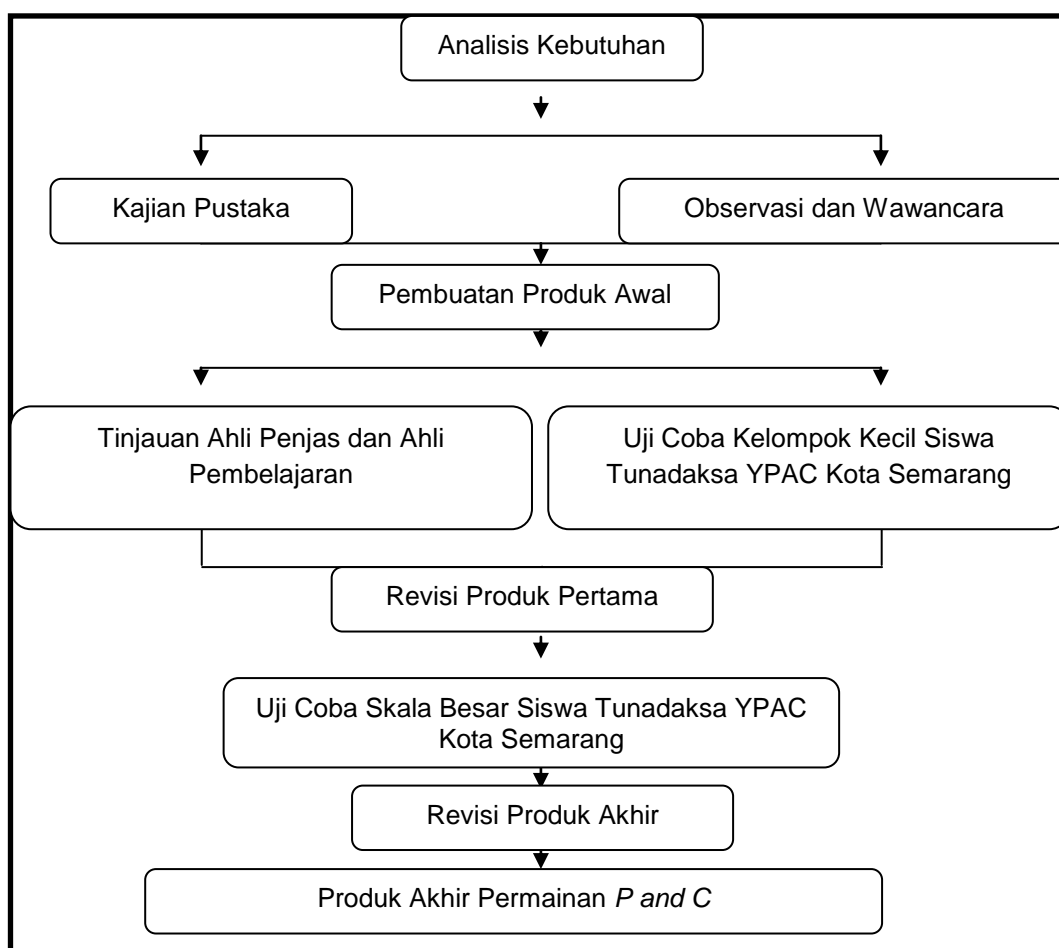
### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan sangat diperlukan agar dalam pelaksanaan penelitian sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan prosedur ilmiah yang ada. Adapun prosedur pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan dan pengamatan meliputi pengumpulan informasi, dan observasi lapangan.
2. Mengembangkan bentuk produk awal, yaitu membuat model pembelajaran untuk melatih akurasi dan nilai kerjasama pada permainan bola besar.
3. Evaluasi produk awal oleh para ahli, dengan menggunakan satu ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dan seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan..
4. Melakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.

5. Melakukan uji coba skala besar dilapangan dengan menggunakan model pembelajaran *P and C* dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang sudah direvisi atas uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
6. Revisi produk akhir, dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji skala besar.
7. Hasil akhir berupa model pembelajaran *P and C* dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dihasilkan melalui revisi setelah dilakukan uji coba skala besar.

Berikut gambar prosedur pengembangan model pembelajaran *P and C*:



Gambar 3.1 Prosedur pengembangan model pembelajaran *P and C*

(Borg dan Gall dalam Sugiyono, 2010).

### 3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran bolabasket melalui permainan *P and C* ini dibutuhkan atau tidak di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Tunadaksa YPAC Semarang. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi ke sekolah tersebut dengan cara pengamatan lapangan tentang aktivitas permainan dan olahraga dalam pembelajaran penjasorkes dan melakukan wawancara dengan guru penjas.

Peneliti menemukan adanya permasalahan yang dihadapi anak-anak berkebutuhan khusus (tunadaksa) diantaranya adalah kurangnya variasi permainan yang diberikan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung serta kurangnya motivasi siswa dalam bermain bolabasket. Anak-anak hanya diberikan senam setiap hari jumat saja jadi pembelajaran 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. Sehingga peneliti mengembangkan permainan bolabasket menjadi permainan *P and C* agar dalam pembelajaran semakin bervariasi.

### 3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pembelajaran *P and C*. Pembuatan produk yang dikembangkan peneliti adalah membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli bolabasket dan satu guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

### **3.2.2.1 Validasi Ahli**

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diuji cobakan kepada subyek, produk yang dibuat di evaluasi terlebih dahulu oleh ahli bolabasket dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk. Evaluasi ini juga mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sebelum melakukan skala kecil agar produk semakin baik dan mampu memecahkan masalah yang ada di SMPLB D YPAC Semarang.

### **3.2.2.2 Uji Coba Skala Kecil**

Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk awal yang telah dilakukan dengan menggunakan subyek uji coba 8 siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa YPAC Semarang.

### **3.2.3 Revisi Produk Pertama**

Setelah uji coba skala kecil, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diuji cobakan.

### **3.2.4 Uji Coba Skala Besar**

Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta pada tahap ini dilakukan uji skala besar terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subyek uji coba 12 siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa YPAC Semarang.

### **3.2.5 Revisi Produk Akhir**

Revisi produk dari hasil uji coba skala besar yang telah di uji cobakan siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Tunadaksa YPAC Semarang.

### **3.2.6 Produk Akhir**

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model pembelajaran *P and C*. Hal tersebut, dapat digunakan sebagai alternatif proses pembelajaran yang inovatif dan efisien dalam penyampaian materi dipembelajaran penjasorkes.

### **3.3. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang dapat dijadikan dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk pengembangan akan dilaksanakan melalui dua tahapan, yaitu:

1. Tahapan uji coba skala kecil melibatkan 8 siswa untuk melakukan eksperimen atau percobaan skala kecil, dan selanjutnya hasil dari uji coba skala kecil ini dilakukan evaluasi dan penyempurnaan seperlunya. Pelaksanaan uji coba skala kecil adalah bertempat di lapangan bolabasket YPAC Semarang.
2. Tahapan uji coba skala besar dilaksanakan di lapangan bolabasket YPAC Semarang dengan melibatkan 12 siswa. pada tahapan ini dilakukan uji coba skala besar, dan selanjutnya hasil dari uji skala besar dievaluasi dan dianalisis serta dilakukan penyempurnaan produk akhir.

#### **3.3.1 Desain Uji Coba**

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli Penjas ( Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd ), dan satu ahli pembelajaran ( Wistoro, S.Pd ), dengan kualifikasi: (1) Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd., adalah dosen bolabasket di FIK

UNNES, (2) (Wistoro, S.Pd) adalah guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di YPAC Semarang.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan peralatan, perlengkapan pemain, peraturan permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan draf model awal dengan disertai lembar evaluasi kepada para ahli Penjas dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

#### **3.3.1.1 Uji coba skala kecil**

Pada tahapan uji coba skala kecil ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan pada kelompok kecil yaitu siswa SMPLB kelas VII YPAC Semarang. Pada uji coba skala kecil ini menggunakan 8 siswa sebagai subyeknya.

#### **3.3.1.2 Revisi Produk**

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

#### **3.3.1.3 Uji coba skala besar**

Hasil analisis uji coba skala kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba pada skala besar. Uji coba skala besar ini dilakukan pada siswa SMPLB-D kelas VII YPAC Semarang sebanyak 12 siswa.

#### **3.3.2 Subjek Uji Coba**

Subjek penelitian yang terlibat dalam uji coba pengembangan model pembelajaran *P and C* adalah sebagai berikut:

1. Satu orang ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan

2. Satu orang guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan
3. Siswa dalam uji coba skala kecil
4. Siswa dalam uji coba skala besar

### 3.4 Rancangan Produk

Merupakan rencana keseluruhan dari model pengembangan produk, yang diciptakan peneliti dalam penelitian ini berupa model pembelajaran *P and C* dalam Penjasorkes pada siswa SLB-D YPAC Semarang Tahun 2015.

#### 3.4.1 Deskripsi Permainan *P and C*



Tabel 3.1 Rancangan Produk *P and C*

<b>1. Deskripsi Permainan <i>P and C</i></b>	<p>Permainan <i>P and C</i> (Passing = mengumpan dan Catch = menangkap) diadopsi dari permainan bolabasket. Dalam permainan <i>P and C</i> bentuk lapangan permainan seperti lapangan bolabasket namun sudah dimodifikasi dengan ukuran 20 x 10 meter dan pada ring diganti dengan pemain dan hulahoop. Pada daerah ring angka tersebut pemain tidak diperbolehkan untuk menjaga tapi harus berada diluar dari area . Bola yang digunakan dalam permainan <i>P and C</i> adalah bola tangan untuk permainan bola tangan. Lama permainan <i>P and C</i> adalah 2 x 15 menit.</p>
	<p>Permainan ini dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim terdiri dari 5 orang pemain inti dan 2 pemain cadangan, dalam permainan bola basket yang sering kita jumpai adalah adanya teknik dribble, passing, shooting, lay up, namun dalam permainan <i>P and C</i> menggunakan teknik dasar Passing (mengumpan) dan Catch (menangkap bola) boleh dribble ditangkap lagi tetapi tidak boleh dibawa lari, namun sudah di modifikasi dengan bermain mengumpan dan menangkap bagi siswa tunadaksa.</p>
	<p>Teknik dasar yang digunakan dalam permainan <i>P and C</i> ini hanya menggunakan teknik Passing, Catch, dan Shooting pada bolabasket. Peraturan yang digunakanpun berbeda dengan aturan bolabasket yang baku. Peraturan di dalam permainan <i>P and C</i> sudah dimodifikasi sedemikian rupa disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan serta siswa tunadaksa. Permainan ini kedua tim berusaha mencetak point sebanyak banyaknya,</p>

	<p>dengan cara mencetak poin dengan memasukkan bola melewati tiang tali ke arah pemain dan hula hoop.</p>
<p>2. Sarana dan Prasarana Permainan <i>P and C</i></p>	<p>1) Lapangan <i>P and C</i></p> <p>Lapangan yang digunakan dalam permainan <i>P and C</i> ini berbentuk persegi panjang, dengan ukuran 20 x 12 m. Lapangan yang digunakan dalam permainan <i>P and C</i> tidak jauh berbeda dengan lapangan bola basket sesungguhnya jarak tali tiang pembatas setinggi 1,5 meter lebar 3 meter, jarak antar tiang dengan zona shooting 2 meter, jarak antara tiang tali dengan zona ring 2 meter.</p> <div data-bbox="414 757 1436 1176" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">Gambar . Lapangan "P and C"</p> <p><u>Keterangan :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> = Pemain A ( Menyerang ke daerah lawan jika bola ditangkap lawan maka sebaliknya )</li> <li> = Pemain B ( Menjaga daerah sendiri jika bola berhasil direbut maka sebaliknya )</li> <li> = Shooting Zone (Zona Menembak)</li> <li> =Seorang pemain yang berada pada zona ring agar memudahkan siswa sebagai pengganti ring.</li> <li> = Titik free throw</li> <li> = Pergerakan saat menyerang, tim A dapat melakukan serangan ke daerah tim B, dan sebaliknya tim B juga dapat melakukan serangan</li> </ul>



	<p>kembali ke daerah tim A</p> <p>↑ ↓</p> <p>= Tiang tali setinggi 2,4 meter, bertujuan untuk pembatas menembak terjadi spin bola sehingga teknik yang digunakan side shoot.</p>
	<p>2) Ring Modifikasi</p> <p>Ring pemain pada babak pertama, ring hula hoop pada babak kedua ini sebagai pengganti ring basket, ring pemain ini adalah seorang pemain kawan yang masuk di area ring setelah pemain memasuki zona shooting, hal tersebut dibuat karena untuk mempermudah siswa tunadaksa mencetak poin dengan memasukkan bola tangan ke pemain ring tersebut.</p>
	<p>3) Bola</p> <p>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</p> <div data-bbox="837 981 1026 1167" data-label="Image"> </div> <p>Gambar . Bola tangan</p>
	<p>4) Kun</p> <p>Kun yang digunakan adalah kun yang biasa digunakan untuk kegiatan olahraga di sekolah pada umumnya.</p> <div data-bbox="831 1361 1046 1568" data-label="Image"> </div> <p>Gambar . Kun</p>
	<p>5) Tiang tali pembatas</p> <p>Tali yang digunakan tali pramuka untuk pembatas dengan tinggi 2,4 meter yang terbuat dari bambu yang dilandasi kaleng yang sudah dicor sehingga tidak mudah jatuh dan kuat. Bertujuan pada saat melakukan shooting walaupun tidak ada ring baku namun prinsip shooting yang arah bolanya parabola tetap tercapai dengan melewati tiang tali pembatas tersebut, serta tembakan tetap menggunakan teknik dasar shooting dengan baik walaupun tidak melompat yaitu side shoot.</p>

	 <p style="text-align: center;">Gambar . Tiang tali pembatas</p>
	<p>6) Perlengkapan Pemain</p> <p>Rompi yang digunakan disini adalah rompi yang biasa digunakan dalam permainan futsal, penggunaan rompi dalam pelaksanaan permainan ini bertujuan untuk memudahkan pengamatan kepada siswa selama melakukan permainan <i>P and C</i>. Berikut ini disertakan gambar rompi yang digunakan dalam permainan <i>P and C</i>.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar . Rompi</p>
<b>3. Peraturan <i>P and C</i></b>	<p>1) Jumlah pemain. Permainan ini dimainkan oleh 2 tim, setiap tim terdiri dari 5 orang pemain, dan 2 orang pemain pengganti. Pergantian pemain boleh dilakukan berulang-ulang, dan pemain yang sudah diganti, diperbolehkan bermain kembali.</p> <p>2) Wasit Permainan dipimpin oleh seorang wasit. Dalam permainan <i>P and C</i>, keputusan wasit mutlak, tidak boleh diganggu gugat.</p> <p>3) Lamanya Permainan <i>P and C</i> adalah 2 X 15 menit. Waktu istirahat 5 menit</p> <p>4) Cara Mencetak Point Point dinyatakan sah, apabila dikatakan ketika pemain yang melakukan shooting harus mampu melewati tiang tali setinggi 2,4 meter dan bola shooting tersebut dapat ditangkap dengan baik tidak boleh jatuh oleh pemmain ring tersebut. Hal itu bertujuan, agar siswa dapat menguasai teknik dasar shoot</p>

	tanpa melompat yaitu side shoot.
	<p>5) Pelanggaran</p> <p>Dalam peraturan <i>P and C</i>, pelanggaran dapat terjadi ketika seorang pemain mencoba untuk mendapatkan bola dari lawannya dengan menendang bola, mendorong lawannya baik itu karena kesengajaan ataupun tidak disengaja. Pelanggaran pun banyak tingkatannya, seorang pemain yang melakukan pelanggaran keras dapat hukuman tembakan bebas dari wasit. Pelanggaran yang tidak semestinya seperti: menendang lawan dengan di sengaja, menahan bola dengan kaki, menjatuhkan lawan, saat merebut yang menjadi obyek bukan bola akan tetapi kaki lawan, masuk ke dalam kotak area bebas pemain dan, masih banyak lagi pelanggaran yang lainnya.</p> <p>Apabila dalam permainan <i>P and C</i> sebuah tim melakukan pelanggaran di area bertahan sendiri maka akan langsung diberikan hukuman free throw, dan apabila terjadi pelanggaran di area penyerangan tim, maka akan terjadi pelanggaran biasa.</p>
	<p>6) Tembakan Hukuman (Free Throw)</p> <p>Tembakan ini di lakukan jika ada suatu pelanggaran di dalam area permainan. Bola harus ditembak ke arah dalam target sesuai dengan babak.</p>
	<p>7) Peraturan dalam permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Permainan dimulai dari tengah lapangan (<i>jump ball</i>) ketika wasit meniupkan peluit.</li> <li>b) Teknik yang digunakan dengan cara mengoper kemudian menangkap bola, boleh melakukan dribble dan tidak boleh bola dibawa lari.</li> <li>c) Tim yang kemasukan point memulai permainan lagi dari area ring di daerahnya sendiri.</li> <li>d) Untuk memperoleh point agar dapat melakukan tembakan kedalam tong, maka pemain yang akan melakukan tembakan harus masuk kedalam zona shooting dan tidak boleh diganggu oleh pemain lawan. Pemain yang sudah memasuki zona shooting diberi 10 detik untuk melakukan tembakan dengan cara harus melewati tiang tali pembatas setinggi 2,4 meter dan harus mampu ditangkap oleh pemain ring atau harus masuk kedalam hulahoop.</li> <li>e) Berlakunya tembakan bebas (<i>free throw</i>) bagi tim yang melanggar baik</li> </ol>

	<p>yang ringan maupun yang keras</p> <p>f) Apabila dalam permainan <i>P and C</i> sebuah tim melakukan pelanggaran di area bertahan sendiri, maka akan langsung diberikan hukuman free throw, dan apabila terjadi pelanggaran di area penyerangan tim, maka akan terjadi pelanggaran biasa dengan melakukan lemparan dari pinggir lapangan.</p> <p>g) Jarak tendangan titik free throw ke pemain dan hula hoop sejauh 3 meter,</p> <p>h) Bola dikatakan out ketika bola keluar dari bidang permainan dan yang memulai permainan adalah tim lawan.</p> <p>i) Bila bola keluar lapangan (<i>out</i>) untuk mengawali permainan dengan menggunakan lemparan kedalam, bola dari wasit diberikan kepada tim yang mendapatkan out dipinggir lapangan untuk dilakukan lemparan kedalam, dan diberi waktu 5 detik, bila dalam waktu 5 detik bola tidak di lempar, maka tim lawan yang akan memulai pertandingan.</p> <p>j) Point diperoleh sesuai dengan cara memasukkan bola kedalam tong basket dengan melewati tali setinggi 2,4 meter.</p> <p>k) Tim yang paling banyak meraih point, maka tim tersebut dinyatakan sebagai pemenang.</p> <p>l) Bila terjadi angka sama, maka permainan dikatakan draw/imbang dan diadakan free throw.</p>
--	---

### 3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dihasilkan dari beberapa data antara lain:

1. Observasi dilakukan saat awal penelitian melihat dari permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran
2. Wawancara dilakukan dengan guru yang mengurus siswa SLB DYPAC Semarang.
3. Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran digunakan untuk melihat kekurangan dan kelebihan produk yang akan dikembangkan.

4. Kuesioner bagi Siswa digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa SLB D tentang produk pengembangan model permainan *P and C*.
5. Lembar Pengamatan digunakan oleh peneliti untuk melihat beberapa aspek dari siswa
6. Dokumentasi digunakan untuk bukti konkret dalam pengembangan model permainan *P and C*.

### 3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah berupa lembar evaluasi. Lembar evaluasi digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli yang berhubungan dengan model yang dikembangkan apakah sudah efektif dan efisien untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bagi siswa SLB D YPAC Semarang.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa beberapa aspek untuk menilai kelayakan model yang dikembangkan. Faktor yang digunakan dalam kuesioner adalah kualitas model pengembangan serta kritik dan saran yang mendukung. Rentangan evaluasi mulai dari “kurang baik” sampai “sangat baik” dengan memberi skor atau nilai 1-4 pada kolom yang tersedia.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kuisisioner

Nilai	Keterangan
1	Kurang baik
2	Cukup baik
3	Baik
4	Sangat baik

Sumber: Sugiyono (2010:135)

Berikut ini adalah kisi-kisi dalam lembar evaluasi ahli pembelajaran bolabasket meliputi aspek, indikator, dan sub indikator yang digunakan pada

kuesioner ahli pembelajaran Bolabasket. Kisi-kisi ini dibuat sebelum membuat instrumen lembar evaluasi bagi ahli agar lebih valid dan tepat kepada produk.

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen ahli pembelajaran bolabasket

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Relevansi/ Keterkaitan produk	1. Kesesuaian produk dengan materi bolabasket	1) Mengetahui kesesuaian produk dengan materi dalam bolabasket 2) Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik 3) Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik 4) Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotor
	2. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	1) Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik 2) Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri
Konsistensi /kejegan produk	3. Ketepatan materi dalam pembelajaran Bolabasket	1) Kesesuaian isi materi dalam pembelajaran bolabasket 2) Kejelasan petunjuk model pembelajaran bolabasket
Kecukupan produk	4. Keefektifan materi dalam tujuan pembelajaran	1) Mengembangkan ranah kognitif 2) Mengembangkan ranah afektif 3) Mengembangkan ranah psikomotor

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 3.4 Kisi-kisi instrumen ahli pembelajaran penjasorkes

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
Relevansi/ Keterkaitan produk	1. Kesesuaian produk dengan SK dan KD dalam pembelajaran	Mengetahui kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotor
	Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	1. Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik 2. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri
Konsistensi /keajegan produk	Ketepatan materi dalam pembelajaran	Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan dalam pembelajaran. Kesesuaian isi materi dalam pembelajaran Kejelasan petunjuk model pembelajaran
Kecukupan produ	Keefektifan materi dalam tujuan pembelajaran	1. Mengembangkan ranah kognitif 2. Mengembangkan ranah afektif 3. Mengembangkan ranah psikomotor

Sedangkan kuesioner yang digunakan siswa untuk pengumpulan data berupa Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan. Kuesioner bagi siswa ini disesuaikan dengan karakteristik produk dan subjek penelitian menjadikan data yang valid. Kuesioner digunakan untuk mempermudah penilaian bagi siswa dan berupa pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

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

Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen siswa

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Kognitif	Kemampuan peserta didik dalam memahami: Konsep keterampilan gerak fundamental permainan bolabasket melalui permainan <i>P and C</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mengetahui pemahaman siswa terhadap permainan <i>P and C</i></li> <li>2) Mengetahui pemahaman siswa terhadap teknik dasar khususnya <i>dribble, passing, catching, shoot</i> dalam permainan <i>P and C</i></li> <li>3) Mengetahui pemahaman siswa terhadap peraturan yang ada dalam permainan <i>P and C</i></li> <li>4) Mengetahui pemahaman siswa terhadap manfaat permainan <i>P and C</i></li> </ol>
2	afektif	Kemampuan peserta didik menampilkan sikap sosial dalam permainan <i>P and C</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kerjasama Mengetahui responden mau bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong. <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Dapat menghargai perbedaan</li> <li>2) Suka berkolaborasi dengan teman</li> <li>3) Mengerti perasaan orang lain</li> </ol> </li> <li>2. Jujur Mengetahui sikap dan perilaku responden dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri maupun orang lain <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Apa yang dilakukan berdasarkan kenyataan</li> </ol> </li> </ol>



			<p>2) Hati dan ucapannya sama</p> <p>3) Apa yang dikatakan itu benar</p> <p>3. Disiplin</p> <p>Mengetahui tindakan responden yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.</p> <p>1) Tepat waktu, tidak terlambat</p> <p>2) Taat pada peraturan yang berlaku</p> <p>3) Melakukan tugas sesuai jadwal yang dilakukan</p> <p>4. Percaya diri</p> <p>Mengetahui sikap responden akan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapannya</p> <p>1) Selalu ingin mendapatkan hasil yang maksimal</p> <p>2) Melakukan yang terbaik</p> <p>3) Berusaha memperbaiki diri</p>
3	Psikomotor	Kemampuan siswa dalam mempraktikkan teknik dasar seperti <i>dribble</i> , <i>passing</i> , <i>shoot</i> , <i>catching</i> dalam permainan <i>P and C</i>	<p>1. Siswa mampu mempraktikkan teknik menggiring atau <i>mendribbel</i> bola dengan satu tangan</p> <p>2. Siswa mampu mempraktikkan teknik mengoper atau <i>passing</i> bola setinggi dada</p> <p>3. Siswa mampu mempraktikkan teknik menembak atau <i>shooting</i> bola ke dalam ring dengan satu tangan</p> <p>4. Siswa mampu mempraktikkan teknik menangkap atau <i>catching</i> bola</p>

### 3.7 Analisis Data

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

teknik analisis kualitatif. Dari analisis data itu dapat memperoleh hasil sebagai acuan apakah produk ini layak digunakan atau tidak layak digunakan bagi siswa SLB D.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2003:879), yaitu:

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi relatif /angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Setelah memperoleh data yang didapat dari beberapa kuesioner yang diberikan kepada para ahli dan siswa, serta lembar pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Pada tabel dibawah ini akan disajikan klasifikasi persentase:

Tabel 3.7 Klasifikasi Persentase

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

Sumber: Guilford (dalam Martin Sudarmono, 2010:56)

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kajian Penelitian**

Hasil akhir dari kegiatan pengembangan ini adalah model pembelajaran *P and C* yang berdasarkan data pada saat uji coba kelompok kecil (N=8) dan uji coba kelompok besar (N=12) pada siswa SLB D YPAC Semarang.

Hasil dari pengembangan permainan bola besar yang dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan didapat sebuah produk yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar luar biasa adalah permainan *P and C*. Hal itu terbukti dari hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai hasil penelitian skala kecil yaitu 83,67% (Baik) dan hasil penelitian skala besar yaitu 86,67% (Baik), hasil dari penilaian guru pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor uji coba skala kecil 75% dan uji coba skala besar hasil rata-ratanya sangat baik. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *P and C* ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dari uji lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa SMPLB D YPAC Semarang. Maka model pembelajaran *P and C* ini dinyatakan layak untuk digunakan bagi siswa SMPLB D YPAC Semarang.

Hasil penilaian dari guru, maka diambil kesimpulan bahwa permainan *P and C* dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran permainan bola besar dengan hasil penilaian dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan rata-rata dari uji coba skala kecil dan dari uji coba skala hasilnya sangat baik, maka pengembangan model pembelajaran *P and C* ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat dikatakan layak dan dapat diterapkan di SMPLB D YPAC Semarang.

## 5.2 Saran

Penelitian ini mempunyai saran agar dalam penerapan permainan *P and C* ini bisa berjalan dengan baik dan lancar:

1. Model permainan ini merupakan hasil dari penelitian yang bisa dijadikan sebagai alternatif untuk diterapkan pada saat pembelajaran penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa khususnya Tunadaksa.
2. Bagi guru penjas, diharapkan bisa menggunakan permainan ini pada saat pembelajaran permainan bolabasket, karena permainan ini dianggap bisa lebih meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.
3. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model-model untuk penelitian selanjutnya.

Permainan *P and C* ini dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan dengan kondisi dan kebutuhan yang akan dilaksanakan. Bentuk pengembangannya yaitu aturan permainan pada *P and C* dapat dikembangkan atau dimodifikasi lagi dengan pertimbangan untuk menyesuaikan jumlah siswa dan kondisi lingkungan sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Aqila Smart, Rose. 2010. *Anak Cacat Bukan Kiamat*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Beltasar Tarigan. 2000. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Dasar dan Menengah.
- Danu Hoedaya. 2004. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolabasket*. Jakarta: Depdiknas.
- Dr. Mohammad Efendi, M.Pd., M.Kes. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hal Wissel, Ph. D. 2000. *Bola Basket*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Husdarta H.J.S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- 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.
- Misbach D. 2012. *Seluk-Beluk Tunadaksa & Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta : Javalitera.
- Oliver, Jon. 2009. *Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung : Pakar Raya
- UNNES. 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi*. Semarang : FIK UNNES
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media .
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Safrudin Aziz. 2014. *Perpustakaan Ramah Difabel*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta. Litera
- Sardiman A.M. 2004. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

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

Toho Cholik Mutohir, et al. 2011. *Berkarakter Dengan Berolahraga, Berolahraga Dengan Berkarakter*. Surabaya : Java Pustaka Group.

Yani Meimulyani dan Asep Tiswara. 2013. *Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta : Luxima.

## Lampiran 1.

**Usul Tema dan Judul Skripsi**

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN PJKR S1

Kampus Sekaran Gunung Pati Semarang 50229 Telp. ( 024 ) 8508007 fax. 8508007  
Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

**USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI**

Diajukan oleh :

Nama : Bagus Achmad Dwijayanto  
NIM : 6101411012  
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi ( PJKR )  
Prodi : S1  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Tema : **PELAKSANAAN DAN PEMBINAAN PENJAS DAN OLAHRAGA DI SLB**  
Judul : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN "P AND C" DALAM PENJASORKES PADA SISWA SLB-D YPAC KOTA SEMARANG TAHUN 2014-2015**

Menyetujui,  
Ketua Jurusan PJKR

*see dapat dikliti Pembimbing Supriyanto, Mor 23/7/2014*

*(Kehyo Gmn)*

*Verifikator 3 Juli 2014*

*Handwritten signature of Ketua Jurusan PJKR*

**Drs. Mugyo Hartono, M.Pd.**

NIP. 19610903 198803 1 002

Semarang, 30 Juni 2014  
Yang Mengajukan



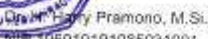

*Handwritten signature of Bagus Achmad Dwijayanto*

**Bagus Achmad Dwijayanto**

NIM. 6101411012

## Lampiran 2.



**Surat Keputusan Dosen Pembimbing**

 <p><b>KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG Nomor: 166/FIK/2015</b></p> <p><b>Tentang PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP TAHUN AKADEMIK 2014/2015</b></p>	
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 3 Februari 2015.
Menetapkan	: <b>MEMUTUSKAN</b>
PERTAMA	: Menunjuk dan menugaskan kepada Nama : SUPRIYONO, S.Pd., M.Or. NIP : 197201271996021001 Pangkat/Golongan : III/C Jabatan Akademik : Lektor Sebagai Pembimbing Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir: Nama : BAGUS ACHMAD DWIJAYANTO NIM : 6101411012 Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Topik : Pengembangan Model Pembelajaran P and C dalam Penjasorkes pada siswa SLB-D YPAC Semarang Tahun 2015.
KEDUA	: Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.
	
Tembusan	1. Pembantu Dekan Bidang Akademik 2. Ketua Jurusan 3. Petinggal
 Agus Pramono, M.Si. NIP. 195910191985031001	
 6101411012 FN-01-WO 24Rw 02	



## Lampiran 3.

**Surat Observasi Skripsi**

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> <small>Cedung F1 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp/Fax: 024-8510007        Email: <a href="mailto:fi_kes@unnes.ac.id">fi_kes@unnes.ac.id</a> Website: <a href="http://ik.unnes.ac.id">http://ik.unnes.ac.id</a></small>
Nomor	1481/UN37.1.6/LT/2014
Hal	Observasi Skripsi
Yth. Pimpinan Yayasan Pendidikan Anak Cacat Kota Semarang	
Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :	
Nama	Bagus Achmad D
NIM	6101411012
Jur / Prodi	PJKR / SI FIK UNNES
Diperkenankan mengadakan Observasi dalam rangka penulisan Skripsi di tempat yang Bapak / Ibu pimpin.	
Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.	
	
Semarang, 8 April 2014 Drs. Tri Rustiadi, M Kes NIP. 196410231990021001	
Tembusan : 1. Dekan 2. Ketua Jurusan PJKR FIK Universitas Negeri Semarang	
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](mailto:fik_unnes@telkom.net)

Nomor : 969/UN39.16/L9/2015  
 Lamp. : .....  
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala SLB-D YPAC Semarang  
 di SLB-D YPAC Semarang

Dengan Hormat,  
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : BAGUS ACHMAD DWIJAYANTO  
 NIM : 6101411012  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Topik : Pengembangan Model Pembelajaran P and C dalam Penjasorkes pada siswa SLB-D YPAC Semarang Tahun 2015

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.




Semarang, 24 Februari 2015

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

## Lampiran 5.

**Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian**

<p><b>YAYASAN PEMBINAAN ANAK - ANAK CACAT SEMARANG</b></p>	 <p>Jl. K.H.A. Dahlan 4 Semarang 50134 Telepon 8317382 Fax. 8317382 website : <a href="http://www.ypac-semarang.org">www.ypac-semarang.org</a></p>
--	---

---

*Cacat atau tidak bukanlah ukuran kemampuan seseorang ( Prof. DR. Soeharso )*

**SURAT KETERANGAN**  
No : 58/U/YPAC/IV/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama	: Ny.S.Murtiningsih Dimulyo
Jabatan	: Ketua YPAC Semarang


Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: Bagus Achmad Dwijayanto
NIM	: 6101411012
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi S1 UNNES
Topik	: Pengembangan Model Pembelajaran P and C dalam Penjasorkes pada siswa SLB-D YPAC Semarang Tahun 2015

Telah selesai melaksanakan penelitian untuk menyusun skripsi/ tugas akhir pada tanggal 22 Januari 2015 s/d 16 April 2015 (setiap hari Jum'at).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 20 April 2015  
PENGURUS YPAC SEMARANG  
Ketua  
  
Ny.S.Murtiningsih Dimulyo



## Lampiran 6.

### Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Bolabasket

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN BOLABASKET**  
**EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN**  
**"P AND C" DALAM PENJASORKES PADA SISWA SLB-D**  
**YPAC SEMARANG TAHUN 2015**

**Standar Kompetensi:**

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

**Kompetensi Dasar:**

Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan dan bersedia berbagi tempat dan peralatan.

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran "P and C"

Sasaran Program : Siswa kelas VII SMPLB-D YPAC Semarang

Evaluator : Anis Mulyono, S.Pd., M.Pd.

Tanggal :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan penilaian, masukan, saran, dan kesimpulan dari ahli Pembelajaran Bolabasket dan ahli Pembelajaran Penjasorkes tentang pengembangan model pembelajaran "P and C" pada siswa SLB-D YPAC Semarang tahun 2015.

Pengembangan ini bertujuan untuk memberikan solusi keterbatasan yang terjadi pada saat pembelajaran permainan bolabasket bagi siswa tunadaksa seperti halnya dengan keterbatasan pemahaman siswa tentang peraturan, kesesuaian sarana dan prasarana terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa tunadaksa dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

**Pelunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli pembelajaran bolabasket.
2. Evaluasi mencakup aspek, bentuk/ model permainan, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.

3. Rancangan evaluasi mulai dari "sangat kurang baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1. Kurang baik
  2. Cukup baik
  3. Baik
  4. Sangat baik
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kolom tambahan yang telah disediakan.

**A. Kualitas Model Permainan**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>A. RELEVANSI/ KETERKAITAN PRODUK</b>						
<b>Keterkaitan produk dengan materi pembelajaran bolabasket</b>						
1.	Keterkaitan isi materi produk dengan materi bolabasket			✓		
2.	Keterkaitan bentuk/ model permainan untuk dimainkan oleh siswa			✓		
3.	Keterkaitan penggunaan prasarana dan sarana untuk siswa			✓		
4.	Dapat meningkatkan minat siswa berpartisipasi dalam permainan				✓	
5.	Dapat meningkatkan ketertarikan siswa				✓	
6.	Dapat mendorong siswa untuk bertanya dalam permainan.			✓		
7.	Dapat memberi kesempatan siswa untuk mengeksplor gerak dalam bermain				✓	
<b>Keterkaitan produk dengan karakteristik siswa</b>						
8.	Keterkaitan produk dengan karakteristik siswa				✓	
9.	Dapat dilakukan siswa putra dan putri				✓	
10.	Dapat dilakukan siswa yang terampil dan tidak terampil			✓		

B. KONSISTENSI/ KEAJEGAN PRODUK					
<b>Konsistensi materi dalam pembelajaran</b>					
11.	Konsistensi isi materi produk sesuai dengan materi bolabasket		✓		
12.	Kejelasan petunjuk model pembelajaran bolabasket		✓		
<b>C. KECUKUPAN PRODUK</b>					
<b>Keefektifan materi dalam tujuan pembelajaran</b>					
13.	Mendorong siswa untuk bekerja sama dengan teman		✓		
14.	Dapat memberikan pengalaman terhadap siswa		✓		
15.	Dapat memberikan perasaan puas dan senang dalam bermain		✓		
16.	Siswa dapat mengetahui teknik dasar bolabasket		✓		
17.	Siswa dapat memahami peraturan dalam permainan		✓		
18.	Kesiapan siswa dalam bermain dapat bertambah			✓	
19.	Siswa menciptakan pola strategi sendiri dalam bermain		✓		
20.	Siswa mengeksplor gerak dalam permainan			✓	

**B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan**

Petunjuk :

- 1) Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
- 2) Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
- 3) Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat, padat, dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan revisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4

### C. Komentar dan Saran Umum

Agar produk berhasil diterapkan dan dapat bermanfaat bagi khalayak banyak khususnya siswa tunadaksa dan para pengajarnya.

- Untuk target, bisa divariasikan tanpa menggunakan siswa tetapi bisa menggunakan box atau hulahop setelah melewati tarikan tali yg dipancang di dua sisi lapangan.
- Untuk lebih menarik siswa, pentahapan tingkat kesulitan target harus dilalui dan ditombak adanya modifikasi tali dan tiang pancangnya!

### D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan :

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

( Mohon beri tanda lingkaran " O " pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Semarang, 13 MARET ..... 2015

Evaluator,

  
( ARIS MULYONO, S.Pd, M.Pd )



## Lampiran 7.

Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Penjasorkes**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN PENJASORKES****EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN****"P AND C" DALAM PENJASORKES PADA SISWA SLB-D****YPAC SEMARANG TAHUN 2015****Standar Kompetensi:**

Mempraktikkan berbagai teknik dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**Kompetensi Dasar:**

Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan konsisten serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan dan bersedia berbagi tempat dan peralatan.

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran "P and C"

Sasaran Program : Siswa kelas VII SMPLB-D YPAC Semarang

Evaluator : *Wistoro, S.Pd.*

Tanggal :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan penilaian, masukan, saran, dan kesimpulan dari para ahli bolabasket dan ahli Pembelajaran Penjasorkes tentang pengembangan model pembelajaran "P and C" pada siswa SLB-D YPAC Semarang tahun 2015.

Pengembangan ini bertujuan untuk memberikan solusi keterbatasan yang terjadi pada saat pembelajaran permainan bolabasket bagi siswa tunadaksa seperti halnya dengan keterbatasan pemahaman siswa tentang peraturan, kesesuaian sarana dan prasarana terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa tunadaksa dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

**Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli pembelajaran Penjasorkes.
2. Evaluasi mencakup aspek, bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.

3. Rancangan evaluasi mulai dari "kurang baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1. Kurang baik
  2. Cukup baik
  3. Baik
  4. Sangat baik
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kolom tambahan yang telah disediakan.

#### A. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>A. RELEVANSI/ KETERKAITAN PRODUK</b>						
<b>Keterkaitan produk dengan materi dalam pembelajaran Penjasorkes</b>						
1.	Keterkaitan isi materi produk dengan SK dan KD permainan bola besar			√		Ada keterkaitan
2.	Keterkaitan bentuk/ model permainan untuk dimainkan oleh siswa			√		Ada keterkaitan
3.	Keterkaitan penggunaan prasarana dan sarana untuk siswa		√			Ada keterkaitan
4.	Dapat meningkatkan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan bola besar			√		Suatu formotivasi
5.	Dapat meningkatkan ketertarikan siswa			√		Ada
6.	Dapat mendorong siswa untuk aktif bergerak			√		Suatu kurang aktif
<b>Keterkaitan produk dengan karakteristik siswa</b>						
7.	Keterkaitan produk dengan karakteristik siswa		√			Kes
8.	Dapat dilakukan siswa putra dan putri			√		ya bisa
9.	Dapat dilakukan siswa yang terampil dan tidak terampil			√		ya

B. KONSISTENSI/ KEAJEGAN PRODUK			
Konsistensi materi dalam pembelajaran			
10.	Konsistensi isi materi produk sesuai dengan SK dan KD permainan bola besar	✓	ya
11.	Kejelasan petunjuk model pembelajaran bola besar	✓	jelas
C. KECUKUPAN PRODUK			
Keefektifan materi dalam tujuan pembelajaran			
12.	Mendorong siswa untuk bekerja sama dengan teman	✓	ya
13.	Dapat memberikan pengalaman terhadap siswa	✓	ya
14.	Dapat memberikan perasaan puas dan senang dalam pembelajaran penjasorkes	✓	ya
15.	Siswa dapat mengetahui salah satu permainan bola besar	✓	ya
16.	Siswa dapat memahami peraturan salah satu permainan bola besar	✓	ya
17.	Kesiapan siswa dalam melakukan permainan bola besar bertambah	✓	ya
18.	Siswa dapat berkomunikasi dengan baik antar satu tim dalam permainan bola besar	✓	belum
19.	Siswa dapat mengeksplor gerak dalam permainan bola besar	✓	ya
20.	Tujuan pembelajaran Penjasorkes dapat terpenuhi dengan baik .	✓	Belum

#### B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

- 1) Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
- 2) Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
- 3) Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat, padat, dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan revisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4

			<p>Karena anak kami mengalami cacat Fittik, jadi untuk permainan bola basket anak kami kurang gesit dan kurang lincah. Apalagi anak kami tipe Cp sehingga anak mengalami kesulitan didalam mengejar atau melompat bola.</p>

### C. Komentar dan Saran Umum

Agar produk berhasil diterapkan dan dapat bermanfaat bagi khalayak banyak khususnya siswa tunadaksa dan para pengajarnya.

### Komentar dan saran kami

Bola basket diperankan bagi anak tuna dakta D1 bisa, namun kurang begitu tepat. permasalahannya anak kami mengalami kecacatan fisik khususnya yg dilatih proktikan cacat fisik D1, yaitu anak mengalami kekeliruan didalam motorik. kadang anak untuk melempar bola ke tempat sasaran kurang begitu mengena / memasukkan bola ke dalam keranjang kadang sulit untuk memasukannya.

#### D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan :

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

( Mohon beri tanda lingkaran " O " pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Semarang, 16.....4.....2015

Evaluator,

(.....W. W. T. A. R. O., S.Pd.....)

## Lampiran 8.

**Indikator Penilaian Siswa**

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Kognitif	Kemampuan peserta didik dalam memahami:  1. Konsep keterampilan gerak fundamental permainan bolabasket melalui permainan <i>P and C</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengetahui pemahaman siswa terhadap permainan <i>P and C</i></li> <li>b. Mengetahui pemahaman siswa terhadap teknik dasar khususnya <i>dribble, passing, catching, shoot</i> dalam permainan <i>P and C</i></li> <li>c. Mengetahui pemahaman siswa terhadap peraturan yang ada dalam permainan <i>P and C</i></li> <li>d. Mengetahui pemahaman siswa terhadap manfaat permainan <i>P and C</i></li> </ul>
2	afektif	Kemampuan peserta didik menampilkan sikap sosial dalam permainan <i>P and C</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kerjasama Mengetahui responden mau bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong. <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menghargai perbedaan</li> <li>2. Suka berkolaborasi dengan teman</li> <li>3. Mengerti perasaan orang lain</li> </ul> </li> <li>b. Jujur Mengetahui sikap dan perilaku responden dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri maupun orang lain <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang dilakukan berdasarkan kenyataan</li> <li>2. Hati dan ucapannya sama</li> <li>3. Apa yang dikatakan itu benar</li> </ul> </li> <li>c. Disiplin Mengetahui tindakan</li> </ul>

			<p>responden yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tepat waktu, tidak terlambat</li> <li>2. Taat pada peraturan yang berlaku</li> <li>3. Melakukan tugas sesuai jadwal yang dilakukan</li> </ol> <p>d. Percaya diri Mengetahui sikap responden akan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapannya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selalu ingin mendapatkan hasil yang maksimal</li> <li>2. Melakukan yang terbaik</li> <li>3. Berusaha memperbaiki diri</li> </ol>
3	Psikomotor	Kemampuan siswa dalam mempraktikkan teknik dasar seperti <i>dribble</i> , <i>passing</i> , <i>shoot</i> , <i>cathing</i> dalam permainan <i>P and C</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mampu mempraktikkan teknik menggiring atau <i>mendribbel</i> bola dengan satu tangan</li> <li>b. Siswa mampu mempraktikkan teknik mengoper atau <i>passing</i> bola setinggi dada</li> <li>c. Siswa mampu mempraktikkan teknik menembak atau <i>shooting</i> bola ke dalam ring dengan satu tangan</li> <li>d. Siswa mampu mempraktikkan teknik menangkap atau <i>catching</i> bola</li> </ol>

**Lampiran 9.****Kuesioner Penelitian Untuk Siswa**

**LEMBAR PENILAIAN SISWA ASPEK KOGNITIF  
PENGEMBANGAN PERMAINAN *P AND C* UNTUK PEMBELAJARAN  
PENJASORKES DI YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT (YPAC)  
SEMARANG**

**PETUNJUK**

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur dan benar
2. Jawablah secara jelas dan runtut
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a atau b sesuai dengan pilihan
4. Selamat mengisi dan terima kasih

**I. IDENTITAS RESPONDEN**

**Nama** : .....

**Umur** : .....

**Kelas** : .....

**Sekolah** : YPAC Semarang

**Alamat** : KH. Ahmad Dahlan No. 4 Semarang

**II. KUESIONER PERTANYAAN**

1. Apakah kamu tahu cara melakukan permainan *P and C*?
  - a. Ya      b. Tidak
2. Apakah kamu tahu tujuan pembelajaran dari permainan *P and C*?
  - a. Ya      b. Tidak
3. Apakah kamu tahu cara dribble bola dalam permainan *P and C*?
  - a. Ya      b. Tidak



4. Apakah kamu tahu cara passing bola dalam permainan *P and C*?
  - a. Ya
  - b. Tidak
5. Apakah kamu tahu cara shooting bola dalam permainan *P and C*?
  - a. Ya
  - b. Tidak
6. Apakah kamu tahu cara menangkap bola dalam permainan *P and C*?
  - a. Ya
  - b. Tidak
7. Apakah kamu berkeringat ketika melakukan permainan *P and C*?
  - a. Ya
  - b. Tidak
8. Apakah kamu tahu peraturan yang ada dalam permainan *P and C*?
  - a. Ya
  - b. Tidak
9. Apakah kamu merasa senang saat melakukan permainan *P and C*?
  - a. Ya
  - b. Tidak
10. Apakah permainan *P and C* sulit untuk dimainkan anak tunadaksa?
  - a. Ya
  - b. Tidak

**Lampiran 10.****DAFTAR SISWA KELAS VII SMPLB D YPAC  
SEMARANG  
(SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL )**

<b>No.</b>	<b>NAMA</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>
1	Reza	L
2	Sindu Janur	L
3	Ido	L
4	Dwi	L
5	Mitha	P
6	Della	P
7	Fauzan	L
8	Umar	L

## Lampiran 11.

### LEMBAR PENGAMATAN GERAK MODEL PERMAINAN *P AND C* DI SMPLB D YPAC SEMARANG (Subyek Uji Coba Skala Kecil)

#### Indikator Penilaian Afektif

1. Kerjasama  
Bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong:
  - (1) Membantu teman yang belum/ tidak bisa
  - (2) Terlibat aktif dalam permainan/ kerja kelompok
  - (3) Mau bekerja sama dengan teman untuk memenangkan permainan
  - (4) Berbagi tugas dalam permainan/ kerja kelompok
  
2. Kejujuran  
Berjiwa ksatria dan dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan:
  - (1) Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas/ ujian
  - (2) Mengakui kesalahan yang diperbuat
  - (3) Mengakui kekurangan yang dimilikinya
  - (4) Mengungkapkan pendapat sesuai dengan sebenarnya
  
3. Disiplin  
Menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan:
  - (1) Datang sebelum pembelajaran dimulai
  - (2) Sebelum pembelajaran selesai tidak meninggalkan kelas terlebih dahulu
  - (3) Mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan
  - (4) Patuh pada peraturan permainan yang telah disepakati
  
4. Percaya diri  
Menunjukkan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapannya:
  - (1) Berusaha melaksanakan tugas yang diberikan guru secara maksimal
  - (2) Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik
  - (3) Melaksanakan tugas sesuai yang diajarkan oleh guru
  - (4) Mau berusaha untuk mengulang tugas yang belum/ tidak bisa

Keterangan penilaian afektif:

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

**PETUNJUK** :

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian :
  - 1: Sangat kurang baik (apabila dapat melakukan 1 poin dalam sikap tersebut)
  - 2 : Kurang (apabila dapat melakukan 2 poin dalam sikap tersebut)
  - 3: Baik (apabila dapat melakukan 3 poin dalam sikap tersebut)
  - 4 : Sangat Baik (apabila dapat melakukan 4 poin dalam sikap tersebut)

**Tabel Hasil Pengamatan Aspek Afektif**

No	Nama	Aspek Afektif			
		Kerjasama	Kejujuran	Disiplin	Percaya Diri
1	Reza	3	2	4	4
2	Sindu	4	4	3	4
3	Ido	3	3	3	3
4	Umar	3	4	4	2
5	Fauzan	4	4	3	4
6	Mitha	3	4	4	3
7	Della	4	3	3	2
8	Dwi	4	2	3	4
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>26</b>
<b>Max</b>		<b>32</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>32</b>
<b>Persentase</b>		<b>88%</b>	<b>81%</b>	<b>84%</b>	<b>81%</b>
<b>Rata-rata (%)</b>					<b>84%</b>

### Indikator Penilaian Psikomotor

- 1) Menggiring atau *Dribbel* bola  
mempraktikan teknik menggiring atau *mendribbel* bola dengan satu tangan:
  - (1) Sikap kaki kuda-kuda dengan posisi lutut sedikit ditekuk, badan condong kedepan
  - (2) Gerakan tangan ke atas dan ke bawah
  - (3) Pandangan tidak melihat bola
  - (4) Usahakan bola selalu dalam lindungan dengan cara menutup badan/ tangan
- 2) Mengumpan atau *passing* bola  
mempraktikan teknik mengoper atau *passing* bola setinggi dada:
  - (1) Posisi triple threat (ancaman) dan ibu jari menghadap ke atas saat memegang bola
  - (2) Siku ditekuk terletak di samping badan
  - (3) Lutut sedikit ditekuk, badan sedikit condong ke depan
  - (4) Arah lemparan setinggi dada
- 3) Menembak atau *shooting* bola  
mempraktikan teknik menembak atau *shooting* bola ke dalam ring dengan satu tangan:
  - (1) Gerakan selalu dimulai dari lantai saat menangkap bola. Tekuk lutut dan mata kaki serta atur agar tubuh dalam posisi seimbang
  - (2) Fokus pada target (ring)
  - (3) Pertahankan posisi siku agar pergerakan lengan tetap vertikal
  - (4) Lepaskan bola dengan jari-jari dan pergelangan tangan mengikuti ke arah target (ring)
- 4) Menangkap atau *catching* bola  
mempraktikan teknik menangkap atau *catching* bola:
  - (1) Posisi tangan harus siap untuk menerima bola
  - (2) Posisikan kedua tangan saling berdekatan dengan ibu jari dan jari telunjuk hampir bersentuhan
  - (3) Gunakan telapak jari-jari tangan, bukan telapak tangan untuk menangkap bola
  - (4) Tekuklah lutut sehingga tubuh merendah dan posisi siap menerima bola

**PETUNJUK** :

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian :
  - 1 : Sangat kurang baik
  - 2 : kurang
  - 3 : Baik
  - 4 : sangat baik

**Tabel Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa**

No	Nama	Aspek Psikomotor			
		Menggiring	Mengumpan	Menembak	Menangkap
1	Reza	4	3	4	4
2	Sindu	4	4	4	4
3	Ido	3	3	3	3
4	Umar	2	3	2	3
5	Fauzan	3	4	4	4
6	Mitha	2	4	3	3
7	Della	2	3	4	3
8	Dwi	3	4	3	4
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>28</b>	<b>27</b>	<b>28</b>
<b>Max</b>		<b>32</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>32</b>
<b>Persentase</b>		<b>72%</b>	<b>88%</b>	<b>84%</b>	<b>88%</b>
<b>Rata-rata (%)</b>					<b>83%</b>

## Lampiran 12.

### Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil)

Keterangan: 1= Benar      0= Salah

No	Nama	L/P	BUTIR SOAL										TOTAL	
			ASPEK KOGNITIF											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	REZA	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	SINDU	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	IDO	L	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
4	UMAR	L	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	7
5	FAUZAN	L	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
6	MITHA	P	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7
7	DELLA	P	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
8	DWI	L	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
	Jumlah		7	7	6	6	6	8	6	7	8	6	76,25	
	Ya (%)		88%	88%	75%	75%	75%	100%	75%	88%	100%	75%		
	Tidak (%)		13%	13%	25%	25%	25%	0%	25%	13%	0%	25%		

**Lampiran 13.****DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA SKALA BESAR**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1	REZA	L
2	SINDU	L
3	IDO	L
4	UMAR	L
5	FAUZAN	L
6	MITHA	P
7	DELLA	P
8	DWI	L
9	OKTA	L
10	DIAN	P
11	DEWI	P
12	RONALD	L



**Lampiran 14.**

**LEMBAR PENGAMATAN GERAK MODEL PERMAINAN P AND C  
DI SMPLB D YPAC SEMARANG  
(Subyek Uji Coba Skala Besar)**

**Indikator Penilaian Afektif****1. Kerjasama**

Bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong:

- (1) Membantu teman yang belum/ tidak bisa
- (2) Terlibat aktif dalam permainan/ kerja kelompok
- (3) Mau bekerja sama dengan teman untuk memenangkan permainan
- (4) Berbagi tugas dalam permainan/ kerja kelompok

**2. Kejujuran**

Berjiwa ksatria dan dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan:

- (1) Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas/ ujian
- (2) Mengakui kesalahan yang diperbuat
- (3) Mengakui kekurangan yang dimilikinya
- (4) Mengungkapkan pendapat sesuai dengan sebenarnya

**3. Disiplin**

Menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan:

- (1) Datang sebelum pembelajaran dimulai
- (2) Sebelum pembelajaran selesai tidak meninggalkan kelas terlebih dahulu
- (3) Mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan
- (4) Patuh pada peraturan permianan yang telah disepakati

**4. Percaya diri**

Menunjukkan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapannya:

- (1) Berusaha melaksanakan tugas yang diberikan guru secara maksimal
- (2) Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik
- (3) Melaksanakan tugas sesuai yang diajarkan oleh guru
- (4) Mau berusaha untuk mengulang tugas yang belum/ tidak bisa

Keterangan penilaian afektif:

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

PETUNJUK :

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian :
  - 1: Sangat kurang baik (apabila dapat melakukan 1 poin dalam sikap tersebut)
  - 2 : Kurang (apabila dapat melakukan 2 poin dalam sikap tersebut)
  - 3: Baik (apabila dapat melakukan 3 poin dalam sikap tersebut)
  - 4 : Sangat Baik (apabila dapat melakukan 4 poin dalam sikap tersebut)

**Tabel Hasil Pengamatan Aspek Afektif**

No	Nama	Aspek Afektif			
		Kerjasama	Kejujuran	Disiplin	Percaya Diri
1	Reza	3	2	4	4
2	Sindu	4	4	3	4
3	Ido	3	3	3	3
4	Umar	3	4	4	2
5	Fauzan	4	4	3	4
6	Mitha	3	4	4	3
7	Della	4	3	3	2
8	Dwi	4	2	3	4
9	Okta	3	4	3	4
10	Dian	4	3	4	3
11	Dewi	2	3	4	3

12	Ronald	4	4	3	3
<b>Jumlah</b>		<b>42</b>	<b>4</b>	<b>42</b>	<b>41</b>
<b>Max</b>		<b>48</b>	<b>48</b>	<b>48</b>	<b>48</b>
<b>Persentase</b>		<b>88%</b>	<b>85%</b>	<b>88%</b>	<b>85%</b>
<b>Rata-rata (%)</b>					<b>86%</b>

### Indikator Penilaian Psikomotor

- 1) Menggiring atau *Dribbel* bola  
 mempraktikkan teknik menggiring atau *mendribbel* bola dengan satu tangan:
  - (1) Sikap kaki kuda-kuda dengan posisi lutut sedikit ditekuk, badan condong kedepan
  - (2) Gerakan tangan ke atas dan ke bawah
  - (3) Pandangan tidak melihat bola
  - (4) Usahakan bola selalu dalam lindungan dengan cara menutup badan/tangan
- 2) Mengumpan atau *passing* bola  
 mempraktikkan teknik mengoper atau *passing* bola setinggi dada:
  - (1) Posisi triple threat (ancaman) dan ibu jari menghadap ke atas saat memegang bola
  - (2) Siku ditekuk terletak di samping badan
  - (3) Lutut sedikit ditekuk, badan sedikit condong ke depan
  - (4) Arah lemparan setinggi dada
- 3) Menembak atau *shooting* bola  
 mempraktikkan teknik menembak atau *shooting* bola ke dalam ring dengan satu tangan:
  - (1) Gerakan selalu dimulai dari lantai saat menangkap bola. Tekuk lutut dan mata kaki serta atur agar tubuh dalam posisi seimbang
  - (2) Fokus pada target (ring)
  - (3) Pertahankan posisi siku agar pergerakan lengan tetap vertikal
  - (4) Lepaskan bola dengan jari-jari dan pergelangan tangan mengikuti ke arah target (ring)
- 4) Menangkap atau *catching* bola  
 mempraktikkan teknik menangkap atau *catching* bola:
  - (1) Posisi tangan harus siap untuk menerima bola

- (2) Posisikan kedua tangan saling berdekatan dengan ibu jari dan jari telunjuk hampir bersentuhan
- (3) Gunakan telapak jari-jari tangan, bukan telapak tangan untuk menangkap bola
- (4) Tekuklah lutut sehingga tubuh merendah dan posisi siap menerima bola

**PETUNJUK :**

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian :
  - 1 : Sangat kurang baik
  - 2 : kurang
  - 3 : Baik
  - 4 : sangat baik

**Tabel Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa**

No	Nama	Aspek Psikomotor			
		Menggiring	Mengumpan	Menembak	Menangkap
1	Reza	4	3	4	4
2	Sindu	4	4	4	4
3	Ido	3	3	3	3
4	Umar	2	3	2	3
5	Fauzan	3	4	4	4
6	Mitha	2	4	3	3
7	Della	2	3	4	3
8	Dwi	3	4	3	4
9	Okta	3	4	4	4
10	Dian	2	4	3	4
11	Dewi	2	3	2	3
12	Ronald	3	3	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>43</b>	<b>42</b>	<b>45</b>
<b>Max</b>		<b>48</b>	<b>48</b>	<b>48</b>	<b>48</b>
<b>Persentase</b>		<b>73%</b>	<b>90%</b>	<b>88%</b>	<b>94%</b>
<b>Rata-rata (%)</b>					<b>86%</b>

## Lampiran 15.

Jawaban Kuesioner Siswa Skala Besar

No.	Nama	BUTIR SOAL										TOTAL
		ASPEK KOGNITIF										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	REZA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	SINDU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	IDO	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
4	UMAR	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
5	FAUZAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	MITHA	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
7	DELLA	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
8	DWI	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
9	OKTA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
10	DIAN	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
11	DEWI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
12	RONALD	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
	Jumlah	12	12	7	10	12	9	10	10	12	11	78
	Ya(%)	100%	100%	58%	83%	100%	75%	83%	83%	100%	92%	
	Tidak (%)	0%	0%	42%	17%	0%	25%	17%	17%	0%	8%	

**Lampiran 16.****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Nama Sekolah : SLB D YPAC Semarang  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
 Kelas/Semester : VII/ 1  
 Pertemuan : 2 kali pertemuan  
 Alokasi Waktu : 2 X 40 menit

**Standar Kompetensi**

1. Mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**Kompetensi Dasar**

- 1.1. Mempraktikkan teknik dasar **salah satu** nomor olahraga bola besar beregu lanjutan serta nilai kerjasama, toleransi, memecahkan masalah, menghargai teman, dan keberanian\*\*).

**Indikator**

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

**B. Materi Pembelajaran*****Permainan Bolabasket***

1. Koordinasi teknik dasar melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
2. Bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi.

**C. Metode Pembelajaran**

1. Demonstrasi
2. *Inclusive* (cakupan)
3. Bagian dan keseluruhan (*Part and whole*)
4. Permainan (*game*)

#### 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

##### 2. Kegiatan Inti (60 menit)

- Penjelasan cara melakukan latihan koordinasi teknik dasar melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
- Melakukan latihan koordinasi teknik dasar melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
- Bermain bolabasket 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 basket atau sejenisnya
- Lapangan permainan bolabasket atau lapangan sejenisnya
- Peluit

##### 2. Sumber Pembelajaran :

- a. Media cetak
  - Buku pegangan guru dan siswa SMP Kelas VII Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
  - Buku permainan bolabasket

#### F. Penilaian

##### 1. Teknik dan Bentuk Penilaian

###### a. Tes Keterampilan (Psikomotor)

Lakukan koordinasi teknik dasar melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola, 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 bolabasket (Penilaian keterampilan cabang)
- Unjuk kerja

Aspek yang dinilai	Kualitas gerak			
	1	2	3	4
Menggiring				
Mengumpan				
Menembak				
Menangkap				
Jumlah :				
Jumlah skor maksimal:				

- Aspek Psikomotorik

No	Aspek yang dinilai	Perolehan skor
1	Dapat melakukan 4 kreteria	4
2	Dapat melakukan 3 kreteria	3
3	Dapat melakukan 2 kreteria	2
4	Dapat melakukan 1 kreteria	1

### 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 : kerjasama, kejujuran, disiplin, percaya diri.

### INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

No	Aspek yang dinilai	Kriteria			
		SB	B	K	SKB
1	Peserta didik bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong				
2	Peserta didik menunjukkan sikap jiwa ksatria dan dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan				
3	Peserta didik menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.				
4	Peserta didik menunjukkan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapannya				
	Jumlah skor maksimal				



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

### Keterangan Penilaian Afektif

1. Bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong:
  - (1) Membantu teman yang belum/ tidak bisa
  - (2) Terlibat aktif dalam permainan/ kerja kelompok
  - (3) bekerja sama dengan teman untuk memenangkan permainan
  - (4) Berbagi tugas dalam permainan/ kerja kelompok
2. Berjiwa ksatria dan dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan:
  - (1) Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas/ ujian
  - (2) Mengakui kesalahan yang diperbuat
  - (3) Mengakui kekurangan yang dimilikinya
  - (4) Mengungkapkan pendapat sesuai dengan sebenarnya
3. Menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan:
  - (1) Datang sebelum pembelajaran dimulai
  - (2) Sebelum pembelajaran selesai tidak meninggalkan kelas terlebih dahulu
  - (3) Mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan
  - (4) Patuh pada peraturan permianan yang telah disepakati
4. Menunjukkan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapannya:
  - (1) Berusaha melaksanakan tugas yang diberikan guru secara maksimal
  - (2) Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik
  - (3) Melaksanakan tugas sesuai yang diajarkan oleh guru
  - (4) Mau berusaha untuk mengulang tugas yang belum/ tidak bisa

Keterangan penilaian afektif:

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

### b. Tes Pengetahuan (Kognitif)

Contoh format penilaian pembelajaran bolabasket melalui permainan *P and C*:

No	SISWA	BUTIR SOAL										Total
		Aspek Kognitif										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
	Jumlah											

### Contoh Butir Pertanyaan

- Apakah kamu tahu cara bermain permainan *P and C*?
  - Ya
  - Tidak
- Apakah permainan *P and C* sulit untuk dimainkan?
  - Ya
  - Tidak
- Apakah kamu tahu cara *dribble* bola dalam permainan *P and C*?
  - Ya
  - Tidak
- Apakah kamu tahu cara *passing* bola dalam permainan *P and C*?
  - Ya
  - Tidak
- Apakah kamu tahu cara *shoting* bola dalam permainan *P and C*?
  - Ya
  - Tidak

### Keterangan Penilaian:

Jawaban	Skor
Benar	1
Salah	0

$$\text{Penilaian Kognitif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

### 1. Rekapitulasi Penilaian

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotor	Afektif	Kognitif			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
<b>Nilai Rata-rata</b>							

#### CATATAN :

Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.

✍ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Mengetahui,

Guru

Semarang, April 2015

Peneliti

Wistoro, S.Pd  
NIP.

Bagus Achmad D  
NIM. 6101411012

## Lampiran 17.

**Hasil Wawancara Guru**

Hasil dari wawancara dengan guru koordinator SLB D:

Nama : Kartikawaty, S.Pd

Sekolah : SLB D YPAC Semarang

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

Jawaban: Sejauh ini pembelajaran penjasorkes sendiri sudah memberikan materi yang maksimal, akan tetapi siswa diberi senam bersama. Karena olahraga dijadikan satu setiap hari jumat saja. Selain senam, guru juga memberikan materi permainan berupa lempar tangkap bola, sepakbola duduk, voli duduk, dan bolabasket. Akan tetapi, yang paling sulit yaitu bolabasket karena siswa tidak dapat melompat untuk memasukkan bola kedalam ring sehingga siswa merasa jenuh dan bosan.

2. Bagaimana cara ibu memberikan materi terhadap siswa SLB D?

Jawaban: Pemberian materi penjas masih menggunakan metode yang lama, yaitu lempar tangkap bola, balap kursi roda, senam bersama. Menurut saya dalam penyampain materi cabang olahraga tertentu perlu adanya modifikasi permainan, karena keterbatasan sekolah kaddang sulit untuk memodifikasi sebuah permainan yang diperlukan..

3. Bagaimana ibu memberi materi permainan bola besar khususnya bolabasket?

Jawaban: Sejauh ini pemberian materi bolabasket hanya sekadar pengetahuan teknik dasar seperti dribble, passing, catching, dan shooting.

Namun untuk siswa SLB D ini lebih cenderung sulit untuk dribble karena keterbatasan organ tubuh berupa kelainan tangan, karena hal itu sulit untuk memodifikasi permainan bolabasket sehingga materi dapat berjalan dengan lancar dan tercapai.


4. Hambatan apa sajakah yang ada sehingga kompetensi dasar belum bisa diterapkan, khususnya permainan bolabasket?

Jawaban: Yang paling mendasar karena kurangnya pemahaman guru terhadap materi untuk membuat modifikasi permainan. Kedua siswa SLB D mudah bosan dan tidak tertarik karena permainan bolabasket sulit untuk mencetak point. Karena siswa SLB D merasa senang bila ada permainan yang menghasilkan poin sebanyak mungkin.

5. Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes?


Jawaban: Untuk antusias siswa SMPLB D sangat antusias dan bersemangat untuk pembelajaran penjasorkes, akan tetapi kekurangan siswa tunadaksa mereka cenderung bermain semaunya sendiri bila permainannya merasa membosankan.

Mengetahui,  
Kepala sekolah

  
Prayitno, S.Pd  
NIP. 1551151981031008

Semarang, 19 Desember 2014

Guru SLB D YPAC

  
Kartikawaty, S.Pd  
NIP. 19700113 200801 2009

Lampiran 18.

Dokumentasi



**Gambar 1. Bentuk Lapangan *P and C* pada Skala Kecil**



**Gambar 2. Penjelasan Materi Permainan *P and C* Skala Kecil**



**Gambar 3. Pemanasan / Penguluran**



**Gambar 4. Percobaan Latihan Shooting melewati Tiang tali pembatas**





**Gambar 5. Bentuk Lapangan *P and C* Skala Besar**



**Gambar 6. Pemanasan saat Uji Coba Skala Besar**



**Gambar 7. Pengisian Kuesioner bagi Siswa Uji Coba Skala Besar**



**Gambar 8. Foto bersama Siswa SLB D YPAC Semarang Tahun 2015**