



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN ATLETIK ANAK
DALAM PEMBELAJARAN GERAK DASAR LARI BAGI
SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNARUNGU)
DI SDLB NEGERI SEMARANG
TAHUN 2015**

SKRIPSI

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

**Oleh
Kesworo Bayu Aji
6101410121**

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

ABSTRAK

Kesworo Bayu Aji. 2015. **Pengembangan Model Permainan Atletik Anak Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di SDLB Negeri Semarang Tahun 2015**. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Rumi, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Permainan Atletik Anak

Pendidikan Dasar merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya dan pembangunan nasional. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Pendekatan modifikasi pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya menyelesaikan permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana, belum adanya modifikasi pembelajaran atletik nomor lari di sekolah. Dari hasil pengamatan ini, pengembangan model pembelajaran penjasorkes yang dilakukan guru penjasorkes dapat membawa suasana inovatif. Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Model Pengembangan Permainan Atletik Anak Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di SDLB Negeri Semarang Tahun 2015?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk permainan atletik nomor lari melalui permainan Atletik Anak untuk siswa SDLB.

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

Dari hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 83,66% dengan kriteria “**baik**”. Oleh karena itu dapat digunakan. Data hasil pengamatan dan kuisisioner siswa pada uji coba skala kecil diperoleh rata-rata dengan persentase 67,96% dengan kriteria “**cukup baik**”. Data hasil pengamatan dan kuisisioner siswa uji coba skala besar diperoleh rata-rata dengan persentase 76,45% dengan kriteria “**baik**”. Pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terjadi peningkatan hasil pengamatan dan kuisisioner siswa dengan persentase 8%. Dari data yang maka dapat disimpulkan bahwa model permainan atletik anak dalam pembelajaran gerak dasar lari ini dapat digunakan bagi siswa berkebutuhan khusus (tunarungu) SDLB Negeri Semarang karena dapat diterima siswa dan menghasilkan produk pembelajaran.

Berdasarkan data hasil penelitian, diharapkan bagi guru pada Sekolah Dasar Luar Biasa dapat menggunakan model permainan atletik anak yang sehingga dapat meningkatkan kemampuan atletik nomor lari dengan baik. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran atletik nomor lari pada siswa Sekolah Dasar Luar Biasa.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Kesworo Bayu Aji

NIM : 6101410121

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Pengembangan Model Permainan "Kotak Misteri" Dalam Pembelajaran
Gerak Dasar Lari Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di
SDLB Negeri Semarang Tahun 2015.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Semarang, 28 Mei 2015

Yang menyatakan,



Kesworo Bayu Aji
NIM : 6101410121

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Kesworo Bayu Aji NIM 6101410121. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul "Pengembangan Model Permainan Atletik Anak Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di SDLB Negeri Semarang Tahun 2015" telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 01 Juli 2015.

Panitia Ujian

Ketua



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

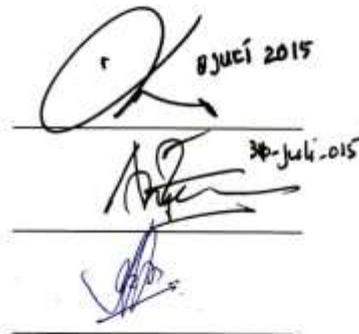
Sekretaris



Dr. Mujiyo Hartono, M.Pd
NIP. 196109031988031002

Dewan Penguji

1. Drs. H. Cahyo Yuwono, M. Pd.
NIP. 196204251986011001
2. Dra. Anirotul Qorlah, M. Pd.
NIP. 196508211999032001
3. Dr. Rumini, S. Pd., M. Pd.
NIP. 197002231995122001



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Sesungguhnya bersama kesulitan itu adalah kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetapkanlah bekerja keras (untuk urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap (Q.S Al-Insyirah : 6 - 8).
- Warisan cita-cita, takdir waktu, dan impian manusia adalah hal yang tidak akan pernah berakhir. Selama manusia terus mencari arti kebebasannya, hal ini tidak akan pernah bisa dicegah (Gold D. Roger).

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya tercinta bapak Yanto dan ibu Sri Katon, terima kasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang serta nasehat dari bapak dan ibu.
2. Adik saya tercinta Netty Kadarsih.
3. Teman-teman Kalingga SF Semarang.
4. SLB Negeri Semarang.
5. Teman-teman PJKR angkatan 2010 serta almamater FIK UNNES tercinta.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Model Permainan Atletik Anak Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di SDLB Negeri Semarang Tahun 2015.

Dengan demikian juga penulis dapat menyelesaikan studi program Sarjana, di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis mengucapkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa FIK UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, mendorong, membimbing dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.

5. Drs. H. Cahyo Yuwono, M. Pd. selaku Dosen ahli Penjas Adaptif yang telah memberikan arahan dan bimbingannya dalam penulisan skripsi.
6. Drs. Ciptono selaku kepala SLB Negeri Semarang serta segenap jajarannya yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian di SLB Negeri Semarang.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua orang tua saya Bapak Yanto dan Ibu Sri K, serta adiku Netty K yang saya sayangi, yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan kasih sayangnya.
9. Terimakasih untuk Harsanto Diyan Prastyo, S.H., M.H., Sulasyanto, M Rizaqi Yusuf, Supriyanto, Imam S, Fahmi Ari R, dan teman-teman sekontrakan atas motivasi dan dukungannya selama ini.
10. Teman-teman PJKR FIK UNNES angkatan 2010 yang tersayang, terimakasih atas kerjasamanya selama ini. Semoga tali silaturahmi kita tetap terjaga selamanya.

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

Semarang, Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Spesifikasi Produk.....	8
1.6 Pentingnya Penembangan	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Hakikat Pendidikan	10
2.1.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	11
2.1.1.2 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani.....	12
2.1.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani	13
2.1.1.4 Pengertian Penjas Adaptif.....	14
2.1.1.5 Tujuan Penjas Adaptif	15
2.1.1.6 Pemilihan Materi Penjas Adaptif.....	17
2.1.2 Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus.....	18
2.1.2.1 Tunarungu.....	19
2.1.2.1.1 Klasifikasi Tunarungu.....	20
2.1.2.1.2 Karakteristik Tunarungu.....	22
2.1.2.1.3 Perkembangan Tunarungu.....	24

2.1.3 Pengertian dan Tujuan Pembelajaran.....	29
2.1.3.1 Strategi Pembelajaran	29
2.1.3.2 Strategi Pembelajaran PAILKEM.....	30
2.1.4 Pengertian Gerak	32
2.1.4.1 Pengertian Gerak Dasar	33
2.1.4.2 Pengertian Belajar Gerak.....	34
2.1.5 Prinsip Modifikasi	35
2.1.6 Pengertian Lari.....	36
2.1.6.1 Struktur Gerakan Lari	37
2.1.6.2 Teknik Gerakan Lari Jarak Pendek atau <i>Sprint</i>	37
2.1.6.3 Aktivitas Dasar Gerak Lari	38
2.1.6.4 Tujuan Dasar Lari	38
2.2 Kerangka Berpikir	39

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan.....	40
3.2 Prosedur Pengembangan.....	41
3.2.1 Analisis Kebutuhan	42
3.2.2 Pembuatan Produk Awal.....	42
3.2.3 Uji Coba Produk	42
3.2.4 Revisi Produk Awal	42
3.2.5 Uji Coba Lapangan	43
3.2.6 Revisi Produk Akhir.....	43
3.2.7 Hasil Akhir	43
3.3 Uji Coba Produk	43
3.3.1 Desain Uji Coba	43
3.3.1.1 Evaluasi Ahli.....	43
3.3.1.2 Uji Coba Kelompok kecil	44
3.3.1.3 Revisi Produk Awal	44
3.3.1.4 Uji Coba Lapangan	45
3.3.2 Subjek Uji Coba	45
3.4 Rancangan Produk	45
3.5 Jenis Data.....	51
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	51
3.7 Teknik Analisis Data	53

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	55
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan.....	55
4.1.2 Deskripsi Draft Produk Awal.....	56

4.1.3 Validasi Ahli	57
4.1.3.1 Validasi Ahli Draft Produk Awal	57
4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli Draft Produk Awal	58
4.1.3.3 Revisi Draft Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil	59
4.1.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil	59
4.1.5 Data Validasi Ahli Sebelum Uji Coba Lapangan	62
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	63
4.2.1 Deskripsi Data Validasi Ahli Sebelum Uji Coba Lapangan	63
4.2.2 Deskripsi Hasil Data Uji Coba Skala Kecil	64
4.2.3 Hasil Analisis Uji Coba Skala Kecil	65
4.3 Revisi Produk	66
4.3.1 Revisi Draft Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil	66
4.3.2 Draft Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil	66
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba Lapangan	72
4.4.1 Data Uji Coba Lapangan	72
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan	73
4.6 Prototipe Produk	74

BAB V KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Protipe Produk	86
5.1.1 Perbedaan Uji Skala Kecil dan Uji Coba Lapangan	88
5.1.2 Aspek-Aspek Dalam Permainan “Kotak Misteri”	88
5.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Produk	89
5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut	90

DAFTAR PUSTAKA	91
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	93
--------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuisisioner	52
3.2	Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli.....	53
3.3	Klasifikasi Prosentase	54
4.1	Hasil Pengisian Kuisisioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran sebelum Uji Coba Skala Kecil.....	57
4.2	Hasil Pengisian Kuisisioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran sebelum Uji Coba Skala Kecil.....	58
4.3	Data Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil	60
4.4	Hasil Pengisian Kuisisioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Sebelum Uji Coba Lapangan	62
4.5	Hasil Pengisian Kuisisioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Sebelum Uji Coba Lapangan	63
4.6	Data Rekapitulasi Uji Coba Lapangan	85
5.1	Hasil Pengisian Lembar Pengamatan Siswa99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1	Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Pengembangan Gerak Dasar Lari Melalui Permainan Atletik Anak 41
3.2	Lapangan Permainan Atletik anak 48
4.1	Diagram Presentase Aspek Model Permainan Atletik Anak Uji Coba Skala Kecil..... 76
4.2	Lapangan Permainan Atletik Anak 81
4.3	Diagram Presentase Aspek Model Permainan Atletik Anak Uji Coba Lapangan..... 86
4.4	Formasi Permainan 1 99
4.5	Formasi Permainan 2..... 90
4.6	Formasi Permainan 3..... 91
4.7	Formasi Permainan 4..... 92
4.8	Lapangan..... 94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Pengesahan Proposal	105
2. Formulir Usulan Topik Skripsi	106
3. Surat Usulan Penetapan Dosen Pembimbing	107
4. Surat Ijin Penelitian.....	118
5. Surat Telah Selesai Melakukan Penelitian di SLBN Semarang.....	109
6. Hasil Wawancara dan Observasi Guru Penjas	110
7. Lembar Evaluasi Ahli Draft Produk Awal.....	112
8. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Draft Produk Awal.....	124
9. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	125
10. Kuesioner Siswa Aspek Afektif dan Psikomotor	126
11. Kuesioner Siswa Aspek Kognitif	130
12. Daftar Siswa Uji Skala Kecil	132
13. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa Aspek Afektif (Skala Kecil)	133
14. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Siswa Aspek Kognitif (Skala Kecil)	134
15. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Siswa Aspek Psikomotor (Skala Kecil)	135
16. Alat dan Bahan	136
17. Dokumentasi.....	138

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk yang unik dan memiliki ciri khas dalam dirinya. Dari segala ciri yang dimiliki oleh masing-masing manusia, saat dilahirkan manusia hanyalah bayi polos yang tidak mengetahui tentang dunia dan isinya, tentang bagaimana cara hidup serta bersosialisasi, maka dari itu manusia membutuhkan pendidikan yang akan sangat berguna bagi perkembangan dirinya dalam hidup. Pendidikan adalah rekonstruksi aneka pengalaman peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna (Adang Suherman, 2000:1). Tujuan utama dari pendidikan adalah perkembangan individu secara menyeluruh, dari seorang manusia yang masih polos dapat mengembangkan dirinya secara menyeluruh baik aspek fisik, mental, sosial, dan spiritual.

Mengacu pada pengertian pendidikan di atas maka pendidikan termasuk ke dalam kebutuhan primer manusia, bukan hanya tiga kebutuhan primer yaitu sandang, pangan dan papan, tetapi juga termasuk juga pendidikan. Di Indonesia pendidikan sudah diatur dalam UUD 1945, bab X A mengenai Hak Asasi Manusia pasal 28 C ayat (1) bahwa "Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari

ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia”.

Undang-undang telah mengatur mengenai pemenuhan kebutuhan pendidikan bagi seluruh warga negara Indonesia, undang-undang telah mengatur dengan idealismenya hampir mendekati kesempurnaan, tetapi untuk praktik di lapangan sendiri belum mendekati apa yang telah diatur oleh undang-undang secara detail, dalam undang-undang dinyatakan bahwa seluruh warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan tanpa kecuali, sedangkan warga negara Indonesia yang berjumlah terbanyak ke empat di dunia tidaklah semuanya terlahir dalam kondisi yang normal dan sempurna, ada pula orang yang terlahir memiliki keterbatasan atau lebih dikenal dengan berkebutuhan khusus.

Pemerintah menjelaskan lebih lanjut dalam UU RI No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional bahwa pembinaan dan pengembangan olahraga penyandang cacat diselenggarakan pada lingkup olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi berdasarkan jenis olahraga khusus bagi penyandang cacat yang sesuai dengan kondisi kelainan fisik dan atau mental seseorang.

Sesuai dengan penjelasan undang-undang di atas maka penyandang cacat atau berkebutuhan khusus mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan dan mengembangkan potensi dirinya. Seorang yang berkebutuhan khusus juga memiliki potensi dan juga

kemampuan yang sama dengan manusia lainnya apabila mereka mendapatkan pelatihan pengarah dan pendidikan sesuai dengan potensi dalam dirinya.

Tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan individu secara menyeluruh, dari tujuan tersebut maka pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani (Adang Suherman, 2000:22). Seperti tujuan utama pendidikan yaitu mengembangkan individu secara menyeluruh, pendidikan jasmani juga memiliki 4 tujuan yaitu, 1) perkembangan fisik, 2) perkembangan gerak, 3) perkembangan mental, 4) perkembangan sosial. Dari keempat tujuan pendidikan jasmani tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani dapat digunakan sebagai sarana yang efektif dalam penyelenggaraan pendidikan untuk para penyandang disabilitas atau berkebutuhan khusus.

Selain itu, dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya bagian kurikulum terdapat penjelasan bahwa penjasorkes merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang atau tingkatan pendidikan, tidak terkecuali pada tingkatan Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB). Secara umum materi pembelajaran pendidikan jasmani (Penjas) bagi siswa cacat yang terdapat dalam kurikulum sama dengan materi pembelajaran siswa normal, namun

yang membedakannya adalah strategi dan model pembelajarannya yang disesuaikan dengan jenis dan tingkat kecacatannya, artinya jenis aktivitas olahraga yang terdapat dalam kurikulum dapat diberikan dengan berbagai penyesuaian (Beltasar Tarigan, 2000:40).

Penjasorkes pada tataran Sekolah Dasar (SD) sangatlah mengutamakan budaya gerak peserta didiknya, begitu juga halnya pada siswa Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB). Pada tingkat SDLB, budaya gerak tersebut diberikan dengan cara membelajarkan gerakan-gerakan dasar yang ada pada suatu jenis olahraga yang dalam penyampaiannya tentu saja disesuaikan dengan jenis dan tingkat kecacatan para siswa SDLB tersebut. Melihat pentingnya gerak dasar pada pembelajaran penjasorkes di SDLB juga dapat dilihat pada penjabaran kurikulum yang telah disesuaikan dengan jenis dan tingkat kecacatan siswa luar biasa (LB). Pada kurikulum yang telah disesuaikan tersebut, termuat standar kompetensi (SK) yang harus dikuasai siswa adalah mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Serta pada kompetensi dasar (KD) disebutkan bahwa siswa mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, dan lompat dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab, menghargai lawan dan diri sendiri.

SLB Negeri Semarang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus secara berjenjang, mulai dari SD, SMP, dan SMA. SLB Negeri Semarang terletak di daerah Tembalang tepatnya di jalan Elang Raya no 2, Mangunharjo. Sekolah ini memiliki pembagian klasifikasi kelompok belajar (kelas) menurut ketunaannya,

ada 7 kelas yaitu : 1) A : tuna netra, 2) B: Tuna runguwicara, 3) C: tuna grahita, 4) D: tuna daksa, 5) E: tuna laras, 6) G: tuna ganda, 7) Autisme.

Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Semarang merupakan sekolah yang lengkap untuk lembaga pendidikan luar biasa, tetapi terdapat kendala di luar dari kelengkapan tersebut SLB Negeri Semarang hanya memiliki 4 guru bidang studi penjasorkes, sedangkan untuk guru penjasorkes yang mengampu siswa tunarungu ada 2 orang, walaupun demikian sekolah tetap berupaya meningkatkan mutu layanan pendidikan yang bertujuan dapat mengembangkan siswa luar biasa (LB) secara menyeluruh dan mandiri.

Berpedoman pada hasil observasi pembelajaran gerak dasar di SDLB Negeri Semarang pada tanggal 1 - 5 Desember 2014 dan observasi lanjutan pada 6 Januari 2015, penulis mendapati bahwa pembelajaran gerak dasar sebagian besar kelas-kelas tuna telah terlaksana dengan baik, tetapi ada satu kelas tuna yang terpantau belum terlalu teratur dan kurang efektif yaitu kelas tunarungu (B), kelas ini cenderung bermain sendiri tanpa memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga esensi dari pembelajaran gerak dasar belum tersampaikan dengan baik. Pada kelas tunarungu tersebut, guru membawakan materi atletik tentang gerak dasar lari. Pembelajaran gerak dasar lari yang dilakukan oleh guru adalah dengan cara siswa berlari dengan jarak 40 m secara bolak - balik dan dihitung waktu tercepat. Disana terlihat pembelajaran gerak dasar lari yang dilakukan guru belum efektif, masih banyak siswa yang belum secara aktif dan bersemangat dalam bergerak, siswa tidak fokus terhadap materi yang dibawakan oleh guru dan justru malah bermain sendiri tanpa memperhatikan arahan dari guru.

Setelah melakukan observasi awal, kemudian peneliti melakukan wawancara terkait pembelajaran gerak dasar lari pada siswa SDLB Negeri Semarang pada tanggal 9 Desember 2014 dengan guru penjasorkes bapak Sambiyo dan bapak Danu Umboro. Pembelajaran gerak dasar lari yang dilakukan guru adalah siswa berlari dengan jarak 40 m secara bolak-balik dan dihitung waktu tercepat. Pembelajaran yang dilakukan guru tersebut masih monoton belum ada unsur modifikasi dan belum bisa membuat suatu pembelajaran yang efektif, siswa cenderung merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dibutuhkan suatu modifikasi model pembelajaran gerak dasar lari yang lebih menarik yang dapat membuat siswa merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal lain yang dapat peneliti ketahui dari wawancara tersebut adalah kesulitan utama dalam mengajar penjasorkes untuk anak tunarungu adalah masalah komunikasi, guru dalam memberikan instruksi dan memberikan elaborasi materi yang dibawakan harus menggunakan bahasa yang sudah dikuasai oleh siswa tunarungu, sehingga tidak menimbulkan salah persepsi oleh siswa. Selain masalah komunikasi, siswa tunarungu juga cenderung lebih sukar diatur. Melihat kelengkapan sarana dan prasarana yang dimiliki SLB N Semarang untuk dapat menunjang pembelajaran penjasorkes sebetulnya sudah terbilang cukup baik, disana terdapat sebuah aula *indoor* dan sebidang lapangan basket, berbagai jenis bola besar seperti bola basket, bola voli, bola sepak sampai jenis bola kecil seperti bola tenis dan bola *bocce* juga ada, tongkat estafet dan matras juga tersedia disana. Kelengkapan sarana dan prasarana yang sudah cukup baik tersebut tidak akan berarti apa-apa tanpa kreatifitas dan inovasi seorang guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa

untuk dapat bergerak aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di SDLB N Semarang, peneliti dapat mengambil garis besar bahwa dalam kelas tunarungu, pembelajaran Penjasorkes pada pendalaman materi gerak dasar lari belum dikemas secara menarik dan belum dapat mendorong siswa untuk dapat bergerak secara aktif dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Pendidikan jasmani untuk penyandang tunarungu hendaknya disesuaikan dan dimodifikasi sedemikian rupa sesuai tingkat kemampuan anak tunarungu, dan dapat diberikan dengan cara berbagai permainan yang menarik sekaligus mudah dipahami dan juga dilaksanakan oleh siswa penyandang tunarungu itu sendiri.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam sebuah penelitian tentunya terdapat permasalahan yang harus ditemukan pemecahannya. Dalam penelitian ini permasalahan yang akan diajukan adalah : “Bagaimana pengembangan model permainan atletik anak dalam pembelajaran gerak dasar lari bagi siswa berkebutuhan khusus (tunarungu) di SDLB Negeri Semarang?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan model permainan atletik anak dalam pembelajaran gerak dasar lari bagi siswa berkebutuhan khusus (tunarungu) di SDLB Negeri Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1) Bagi Peneliti

Sebagai tempat menambah pengalaman serta menerapkan berbagai disiplin ilmu yang telah diperoleh selama melaksanakan perkuliahan khususnya di bidang Penjas Adaptif dan mata kuliah permainan, sehingga dapat membuat pengembangan permainan atletik anak.

2) Bagi guru Penjas (SLB)

Sebagai tambahan perbendaharaan permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu dan juga dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran Penjas yang ditujukan untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar lari.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan muncul dari penelitian ini berupa model pembelajaran permainan atletik anak yang sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu tingkat SD dan juga dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (afektif, kognitif, psikomotor) terutama meningkatkan kemampuan gerak lari dan kemampuan kognitif dalam mengingat peraturan permainan.

Pengembangan permainan yang melatih kemampuan gerak seperti ini sangat diperlukan oleh penyandang tunarungu yang diharapkan nantinya dapat menguasai gerak lari dan dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran atletik nomor lari. Serta diharapkan produk ini nantinya akan dapat dipahami dan dipraktikkan oleh siswa tunarungu yang mempunyai tingkat keterbatasan

komunikasi dibandingkan anak normal seusianya sehingga akan mampu mengembangkan dirinya.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu dilakukan oleh seorang guru pendidikan jasmani. Seorang guru harus kreatif dan berinovasi dalam memberikan materi. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari rasa bosan yang seringkali dialami siswa. Pengembangan model permainan gerak lari melalui modifikasi permainan atletik anak bagi siswa SD tunarungu ini perlu dilakukan, mengingat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi gerak lari yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan selama ini masih belum mencoba memodifikasi permainan yang lebih variatif. Diharapkan modifikasi permainan gerak dasar lari melalui permainan atletik anak ini dapat digunakan dan membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada materi gerak lari. Sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang diharapkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Hakikat Pendidikan

Pendidikan adalah rekonstruksi aneka pengalaman peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna. Adang Suherman (2000:1), menyatakan pendidikan mempunyai tujuan utama yaitu mengembangkan individu secara menyeluruh baik aspek afektif, kognitif dan psikomotor, dari tujuan utama diatas Pendidikan Jasmani dapat digunakan sebagai sarana menuju pencapaian tujuan utama tersebut.

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 Tilaar (1999:28) 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 menumbuhkembangkan 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.

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.

2.1.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain khusus untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa, (Samsudin, 2008:2).

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).

Berdasarkan penjelasan dari para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas fisik yang ditujukan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.

2.1.1.2 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Menurut Samsudin (2008:3) Pengalaman belajar yang bersifat mendidik, khususnya melalui pendidikan jasmani dapat dibagi menjadi empat kelompok sebagai berikut:

1. Pembentukan Gerak

- 1) Memenuhi keinginan untuk bergerak.
- 2) Menghayati ruang, waktu dan bentuk, termasuk perasaan irama.
- 3) Mengenal kemungkinan gerak diri sendiri.
- 4) Memiliki keyakinan gerak dan perasaan sikap (kinestetik).
- 5) Memperkaya kemampuan gerak.

2. Pembentukan prestasi

- 1) Mengembangkan kemampuan kerja optimal melalui pengajaran ketangkasan.
- 2) Belajar mengarahkan diri untuk mencapai prestasi. Misalnya dengan pembinaan kemauan, konsentrasi, keuletan.
- 3) Menguasai emosi.
- 4) Belajar mengenal keterbatasan dan kemampuan diri.
- 5) Membentuk sikap yang tepat terhadap nilai yang terdapat dalam sehari – hari, dan olahraga.

3. Pembentukan Sosial

- 1) Mengakui dan menerima peraturan dan norma bersama.
- 2) Belajar bekerjasama menerima pimpinan dan memimpin.
- 3) Belajar bertanggungjawab, berkorban, dan memberikan pertolongan.
- 4) Mengembangkan pengakuan terhadap orang lain, sebagai diri pribadi dan rasa hidup bermasyarakat.
- 5) Belajar mengenal dan menguasai bentuk kegiatan pengisi waktu luang secara aktif.

4. Pertumbuhan

- 1) Meningkatkan syaraf untuk mampu melakukan gerak dengan baik dan berprestasi optimal.
- 2) Meningkatkan kesehatan atau kesegaran jasmani termasuk kemampuan bertanggungjawab terhadap kesehatan diri sendiri dan kebiasaan hidup sehat.

2.1.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani

Husdarta, (2009:9) secara sederhana menyatakan bahwa pendidikan jasmani memberikan kesempatan – kesempatan kepada siswa untuk:

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
2. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
3. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari – hari secara efisien dan terkendali.
4. Mengembangkan nilai – nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.

5. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
6. Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Sedangkan menurut Samsudin (2008:3) tujuan pendidikan jasmani diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas - tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
5. Mengembangkan ketrampilan gerak dan ketrampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmis, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
6. Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
7. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Bannet dkk (1983), dalam buku Samsudin (2008:7) melakukan survei tentang aktivitas aktivitas yang diberikan di berbagai negara. Mereka mengidentifikasi elemen – elemen pendidikan jasmani yang lazim diberikan di SD, adalah sebagai berikut :

1. Gerak gerak dasar yang meliputi jalan, lari, lompat/loncat, menendang, menarik, mendorong, mengguling (*roll*), memukul, keseimbangan, menangkap, dan bergulir.
2. Game dengan organisasi rendah dan lari beranting.
3. Aktivitas aktivitas berirama, tari tarian rakyat (*folk dance*), bernyanyi dan game musik (*musical games*)
4. Dasar dasar ketrampilan untuk berbagai olahraga dan *game*, biasanya dimulai kira - kira pada tahun keempat atau kelima.

Bucher (1979) dalam buku Samsudin (2008:7) juga mengemukakan tentang beberapa fokus program pendidikan jasmani di SD kelas IV – VI adalah sebagai berikut :

1. Program pendidikan jasmani harus memberikan kesempatan untuk memperoleh kesenangan, belajar ketrampilan baru, dan belajar berbagai cabang olahraga;
2. Anak juga membutuhkan latihan untuk meningkatkan kebugaran jasmani;
3. Pada tingkat usia ini hampir pasti bahwa pendidikan jasmani dipandang sebagai tempat untuk membentuk persahabatan yang baru;
4. Anak juga menekankan bahwa program pendidikan jasmani memberikan kesempatan untuk “beraksi” (*show off*) dan anak juga mampu menghilangkan ketegangannya.

2.1.1.4 Pengertian Penjas Adaptif

Pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu system penyampaian layanan yang bersifat menyeluruh (*comprehensive*) dan dirancang untuk mengetahui, menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor. Yeni Meimulyani dan Asep Tiswara (2013:24).

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 Yudy Hendrayana (2007:6) pendidikan jasmani adaptif adalah sebuah program yang bersifat individual yang meliputi fisik/jasmani, kebugaran gerak, pola dan ketrampilan gerak dasar, keterampilan-keterampilan dalam aktivitas air, menari, permainan olahraga baik individu maupun beregu yang didesain bagi penyandang cacat.

2.1.1.5 Tujuan Penjas Adaptif

Tujuan penjas adaptif menurut Yeni Meimulyani dan Asep Tiswara (2013:27) adalah sebagai berikut:

1. Untuk menolong siswa mengkoreksi kondisi yang dapat diperbaiki.
2. Untuk membantu siswa melindungi diri sendiri dari kondisi apapun yang memperburuk keadaannya melalui Pendidikan Jasmani tertentu.
3. Untuk memberikan kesempatan pada siswa mempelajari dan berpartisipasi dalam sejumlah macam olahraga dan aktivitas jasmani, waktu luang yang bersifat rekreasi.
4. Untuk menolong siswa memahami keterbatasan kemampuan jasmani dan mentalnya.
5. Untuk membantu siswa melakukan penyesuaian sosial dan mengembangkan perasaan memiliki harga diri. Untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan apresiasi terhadap mekanika tubuh yang baik.
6. Untuk menolong siswa memahami dan menghargai macam olahraga yang dapat diminatinya sebagai penonton.
7. Untuk menolong siswa memahami dan menghargai macam olahraga yang dapat diminatinya sebagai penonton.

2.1.1.6 Pemilihan Materi Penjas Adaptif

Dalam penjas adaptif setiap anak berkebutuhan khusus mempunyai kebutuhan yang berbeda antara satu dengan lainnya, maka dari itu program pendidikan dan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien apabila diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan dan juga kondisi kebutuhan anak.

Menurut Yeni Meimulyani dan Asep Tiswara (2013:30) mengemukakan ada tiga faktor yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan jenis dan materi Pendidikan Jasmani bagi anak berkebutuhan khusus, yaitu:

1. Pelajari rekomendasi dan diagnosis dokter yang menanganinya.
2. Temukan faktor dan kelemahan-kelemahan anak berkebutuhan khusus berdasarkan hasil tes Pendidikan Jasmani.
3. Olahraga kesenangan apa yang paling diminati anak berkebutuhan khusus.

2.1.2 Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus

Anak berkebutuhan khusus bersifat sementara (temporer) adalah anak yang mengalami hambatan belajar dan hambatan perkembangan faktor-faktor eksternal, misalnya : anak yang mengalami gangguan emosi karena trauma akibat kecelakaan sehingga anak ini tidak dapat belajar.

Anak berkebutuhan khusus yang bersifat (permanen) adalah anak-anak yang mengalami hambatan belajar dan hambatan perkembangan yang bersifat internal dan akibat langsung dari kondisi kecacatan, yaitu seperti anak yang kehilangan fungsi penglihatan, pendengaran, gangguan perkembangan kecerdasan dan kognisi, gangguan gerak (motorik), gangguan interaksi-komunikasi, gangguan emosi, sosial dan tingkah laku. Dengan kata lain anak berkebutuhan khusus yang bersifat (permanen) sama artinya dengan anak penyandang kecacatan (Yani Meimulyani dan Asep Tiswara, 2013:8)

2.1.2.1 Tunarungu

Tunarungu adalah keadaan dimana dalam proses mendengar terdapat satu atau lebih organ telinga bagian luar, organ telinga bagian tengah, dan organ telinga bagian dalam mengalami gangguan atau kerusakan disebabkan penyakit, kecelakaan, atau

sebab lain yang tidak diketahui sehingga organ tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya dengan baik (Mohammad Efendi, 2006:57).

Sulit mendengar berarti adanya kerusakan pada alat pendengaran yang sifatnya bisa tetap dan tidak tetap, namun tidak sama dengan tuli. Anak yang mengalami gangguan pendengaran sulit untuk mendengar bunyi dengan frekuensi nada rendah maupun tinggi (Beltasar Tarigan, 2000:20).

Tunarungu adalah mereka yang kehilangan kemampuan pendengarannya, baik sebagian (kurang pendengaran / *hard of hearing*), maupun seluruhnya (tuli / *total deaf*), yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh organ-organ pendengaran (Rusli Ibrahim 2005:31).

Sumber lain menyebutkan pengertian tunarungu adalah suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan, terutama melalui indera pendengarannya (Somantri, 2012:93).

Dari beberapa pengertian tentang tunarungu diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian tunarungu adalah seseorang yang mengalami gangguan pendengaran baik cuma sebagian maupun seluruhnya sehingga mereka tidak dapat mendengar secara jelas dan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi.

2.1.2.1.1 Klasifikasi Tunarungu

Ditinjau secara medis dan pedagogis, ketunarunguan dapat diklasifikasikan atas *etiologis*, *anatomi-fisiologis*, menurut nada yang tidak dapat didengar, menurut saat terjadinya tunarungu dan menurut taraf ketunarunguan.

1. Klasifikasi Saat Terjadinya Tunarungu

Menurut Kirk (1970) dalam Mohammad Efendi (2006:58) menjelaskan bahwa anak yang lahir dengan kelainan pendengaran atau kehilangan pendengarannya pada masa kanak-kanak sebelum bahasa dan bicaranya terbentuk disebut anak tunarungu *pre-lingual*, jenjang ketunarunguan cenderung termasuk dalam kategori tunarungu berat. Sedangkan anak yang lahir dengan pendengaran normal, namun setelah mencapai usia dimana anak sudah memahami suatu percakapan tiba-tiba mengalami kehilangan ketajaman pendengaran, kondisi anak yang demikian disebut anak tunarungu *post-lingual*, jenjang ketunarunguan cenderung termasuk dalam kategori tunarungu sedang atau ringan.

2. Klasifikasi Menurut Kepentingan Tujuan Pendidikannya

Menurut Mohammad Efendi (2006:59) klasifikasi anak tunarungu menurut kepentingan pendidikannya dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Anak tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 20-30 dB (*slight losses*), memiliki ciri-ciri:
 - (1) Kemampuan mendengar masih baik karena berada di garis batas antara pendengaran normal dan kekurangan pendengaran taraf ringan.

- (2) Tidak mengalami kesulitan memahami pembicaraan dan dapat mengikuti sekolah biasa.
 - (3) Dapat belajar bicara secara efektif dengan melalui kemampuan pendengarannya.
 - (4) Perlu diperhatikan kekayaan perbendaharaan bahasanya supaya perkembangan bicara dan bahasanya tidak terhambat.
 - (5) Disarankan menggunakan alat bantu dengar untuk meningkatkan ketajaman pendengarannya.
- 2) Anak Tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 30-40 dB (*mild losses*), memiliki ciri-ciri:
- (1) Dapat mengerti percakapan biasa pada jarak sangat dekat.
 - (2) Tidak mengalami kesulitan untuk mengekspresikan isi hatinya.
 - (3) Tidak dapat menangkap suatu percakapan yang lemah.
 - (4) Kesulitan menangkap isi pembicaraan dari lawan bicaranya, jika berada pada posisi tidak searah atau tidak berhadapan dengan lawan bicaranya.
 - (5) Untuk menghindari kesulitan bicara perlu mendapatkan bimbingan yang baik dan intensif.
 - (6) Ada kemungkinan dapat mengikuti sekolah biasa, namun untuk permulaan sebaiknya dimasukkan dalam kelas khusus.
 - (7) Disarankan menggunakan alat bantu dengar (*hearing aid*) untuk menambah ketajaman pendengarannya.

3) Anak Tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 40-60 dB (*moderate losses*), memiliki ciri-ciri:

(1) Dapat mengerti percakapan keras pada jarak dekat, kira-kira 1 meter, sebab ia kesulitan menangkap percakapan pada jarak normal.

(2) Sering terjadi *miss-understanding* terhadap lawan bicaranya jika ia diajak bicara.

(3) Penyandang tunarungu kelompok ini mengalami kelainan bicara terutama pada huruf konsonan, misalnya huruf "K" atau "G" mungkin diucapkan menjadi "T" dan "D".

(4) Kesulitan menggunakan bahasa dengan benar dalam percakapan.

(5) Perbendaharaan kosakatanya sangat terbatas.

4) Anak Tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 60-75 dB (*severe losses*), memiliki ciri-ciri:

(1) Kesulitan membedakan suara.

(2) Tidak memiliki kesadaran bahwa benda-benda yang berada disekitarnya memiliki getaran suara.

(3) Anak Tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 75 dB keatas (*profoundly losses*), memiliki ciri-ciri:

(4) Hanya dapat mendengar suara keras sekali pada jarak kira-kira 1 inchi (sekitar 2,54 cm), atau dapat dikatakan sama sekali tidak mendengar.

3. Klasifikasi Menurut Lokasi Terjadinya Ketunarunguan

Menurut Ballantyne (1970) dalam Mohamad Efendi (2006:63) menjelaskan klasifikasi anak tunarungu menurut lokasi terjadinya ketunarunguan adalah sebagai berikut:

1) Tunarungu Konduktif

Ketunarunguan tipe konduktif terjadi karena beberapa organ yang berfungsi sebagai penghantar suara di telinga bagian luar, seperti liang telinga, selaput gendang, serta ketiga tulang pendengaran (*malleus*, *incus* dan *stapes*) yang terdapat di telinga bagian dalam dan dinding-dinding labirin mengalami gangguan. Ada beberapa kondisi yang menghalangi masuknya getaran suara atau bunyi ke organ yang berfungsi sebagai penghantar, yaitu tersumbatnya liang telinga oleh kotoran telinga (*cerumen*) atau kemasukan benda-benda asing lainnya; mengeras, pecah, berlubang (*perforasi*) pada selaput gendang telinga dan ketiga tulang pendengaran sehingga efeknya dapat menyebabkan hilangnya daya hantaran organ tersebut. Gangguan pendengaran yang terjadi pada organ-organ penghantar suara ini jarang sekali yang melebihi rentangan antara 60 – 70 dB dari pemeriksaan audiometer.

2) Tunarungu Perseptif

Ketunarunguan tipe perseptif disebabkan terganggunya organ-organ pendengaran yang terdapat di telinga bagian dalam.

Sebagaimana diketahui organ telinga bagian dalam memiliki fungsi sebagai alat persepsi dari getaran yang dihantarkan oleh organ-organ pendengaran telinga bagian tengah dan luar. Ketunarunguan perseptif terjadi jika getaran suara yang diterima oleh telinga bagian dalam (terdiri dari rumah siput, serabut saraf pendengaran, *corti*) yang bekerja mengubah rangsang mekanis menjadi rangsang elektrik, tidak dapat diteruskan ke pusat saraf pendengaran di otak.

3) Tunarungu campuran

Ketunarunguan tipe campuran ini sebenarnya untuk menjelaskan bahwa pada telinga yang sama rangkaian organ-organ telinga yang berfungsi sebagai penghantar dan penerima rangsangan suara mengalami gangguan, sehingga yang tampak pada telinga tersebut telah terjadi campuran antara ketunarunguan konduktif dan ketunarunguan persepsi.

2.1.2.1.2 Karakteristik anak tunarungu

Menurut Yudy Hendrayana (2007:35) ada beberapa karakteristik anak tunarungu, adalah sebagai berikut:

1. Sering mengeluh tentang sakit telinganya
2. Artikulasi bicaranya jelek
3. Pertanyaan yang mudah kurang tepat jawabannya
4. Pada situasi bicara biasa anak sering salah dalam merespon dan perhatiannya kurang

5. Mendengar lebih jelas bila berhadapan muka dengan yang diajak bicara
6. Sering meminta diulang apa yang diucapkan pembicara
7. Bila mendengar radio sering memutar volume sangat tinggi sehingga ukuran orang normal sudah melebihi batas.

2.1.2.6.1 Perkembangan Anak Tunarungu

1. Perkembangan pada fisik dan bahasa

Perkembangan fisik anak tunarungu tidak berbeda dengan anak-anak normal. Aktivitas jasmani yang diberikan kepada siswa yang tidak mampu berbicara dititik beratkan pada upaya-upaya peningkatan kebugaran jasmani dan keterampilan gerak dasar. Umumnya semua jenis olahraga dapat diberikan, dan tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuannya (Beltasar Tarigan, 2000:23).

Anak tunarungu pada umumnya dalam pendidikan jasmani dan olahraga hampir sama dengan kemampuan anak-anak pada umumnya, hanya saja anak tunarungu agak terganggu dan terhalang jika akitivitas tersebut menggunakan suara-suara sebagai aba-abanya (Yani Meimulyani dan Asep Tiswara, 2013:41)

2. Perkembangan Bahasa Dan Bicara Anak Tunarungu

Terdapat kecenderungan bahwa seseorang yang mengalami tunarungu seringkali diikuti pula dengan tunawicara. Kondisi ini tampaknya sulit dihindari, karena keduanya dapat menjadi suatu rangkaian sebab dan akibat. Seseorang penderita tunarungu, terutama jika terjadi pada sebelum bahasa dan berbicaranya terbentuk, dapat dipastikan bahwa

akibat berikut yang terjadi pada diri penderita adalah kelainan bicara (tunawicara). Namun, tidak demikian halnya seseorang penderita tunawicara, tidak ditemukan rangkaian langsung dengan kondisi tunarungu. Kasus-kasus seperti penderita *stuttering* (gelap) dan *clustering* (kekacauan artikulasi) adalah contoh kelainan bicara yang sebenarnya kecil kemungkinannya berkaitan dengan kondisi ketunarunguan. Ada dua hal penting yang menjadi ciri khas hambatan anak tunarungu dalam aspek kebahasaannya yaitu: 1) konsekuensi akibat kelainan pendengaran (tunarungu) berdampak pada kesulitan dalam menerima segala macam rangsangan bunyi atau peristiwa bunyi yang ada di sekitarnya. 2) akibat keterbatasannya dalam menerima rangsangan bunyi pada gilirannya penderita akan mengalami kesulitan dalam memproduksi suara atau bunyi bahasa yang ada di sekitarnya (Mohammad Efendi, 2006: 75).

3. Perkembangan Kecerdasan Anak Tunarungu

Distribusi kecerdasan yang dimiliki anak tunarungu sebenarnya tidak berbeda dengan anak normal pada umumnya. Hal ini disebabkan anak tunarungu ada yang memiliki tingkat kecerdasan di atas rata-rata (superior), rata-rata (*average*), maupun dibawah rata-rata (subnormal). Namun untuk menggambarkan secara riil keragaman kecerdasan anak tunarungu seringkali mengalami kesulitan. Untuk mengetahui kondisi kecerdasan anak tunarungu memerlukan cara yang agak berbeda dibandingkan dengan anak normal umumnya (Mohammad Efendi, 2006: 79).

4. Perkembangan Kepribadian Anak Tunarungu

Salah satu modal utama dalam proses penyesuaian diri adalah kepribadian. Kepribadian pada dasarnya merupakan keseluruhan sifat dan sikap seseorang yang akan menentukan cara-cara yang unik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Oleh karena itu, untuk dapat mengetahui kepribadian seseorang, yang perlu diperhatikan adalah bagaimana penyesuaian diri yang dilakukan terhadap lingkungannya, demikian juga pada anak tunarungu (Efendi. 2006: 82). Dengan memahami karakteristik kepribadian anak tunarungu secara spesifik dalam kaitannya dengan proses penyesuaian social, maka harus diupayakan langkah-langkah untuk mengeliminasi masalah-masalah yang akan menghambat anak tunarungu dalam melakukan penyesuaian social secara akurat. Masalah penyesuaian social anak berkelainan pendengaran atau tunarungu memang tidak lepas dari saat dimulainya intervensi dan diagnosis. Semakin dini diketahui letak kelainan dan karakteristiknya, maka akan semakin baik pelaksanaan intervensi habilitasinya. Habilitasi anak berkelainan pendengaran atau tunarungu yang diketahui sejak lahir, dimaksudkan untuk mengembangkan strategi apa yang diperlukan bagi pola anak dalam belajar, komunikasi, maupun penyesuaian secara psikologis. Orang tua yang mengetahui bahwa anaknya mengalami kelainan pendengaran, maka suatu hal yang perlu dilakukan yaitu menyesuaikan secara cepat apa yang perlu dilakukan yaitu menyesuaikan secara cepat apa yang harus dilakukan, agar dapat

berbuat lebih banyak untuk kepentingan anaknya. Hal yang lebih penting dari itu, perlu diantisipasi persepsi-persepsi baru yang muncul dari adik, kakak dan saudara yang lain, sebab persepsi tersebut secara langsung dan tidak langsung sangat berpengaruh terhadap pemenuhan perkembangan potensi anak tunarungu dalam penyesuaian social (Mohammad Efendi. 2006: 84-85).

5. Perkembangan Gerak Anak Tunarungu

Perkembangan fisik anak tunarungu tidak berbeda dengan anak-anak normal. Aktivitas jasmani yang diberikan kepada siswa yang tidak mampu berbicara dititik beratkan pada upaya-upaya peningkatan kebugaran jasmani dan keterampilan gerak dasar. Umumnya semua jenis olahraga dapat diberikan, dan tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuannya (Beltasar Tarigan, 2000:23).

Berbagai macam aktivitas anak tunarungu yang memerlukan kekuatan, daya tahan kardiovaskuler dan kelenturan perlu sedikit disesuaikan atau tidak sama sekali. Banyak latihan kebugaran yang dapat dilakukan tanpa peralatan, dapat dilakukan dengan posisi rendah atau di tanah. Bila latihan dengan sikap tubuh biasanya tegak, anak tunarungu yang memiliki masalah keseimbangan harus diperbolehkan mengambil posisi dengan pusat gravitasi yang rendah. Mereka yang tidak memiliki masalah keseimbangan tidak diperlukan penyesuaian, mereka harus diizinkan berpartisipasi sepenuhnya dalam aktivitas yang berkaitan dengan kesegaran, termasuk angkat besi (jika tidak ada gangguan fisik),

latihan kekuatan isometrik, senam, lari jarak sedang dan jauh, kesegaran jasmani, latihan sirkuit berorientasi kesegaran, latihan lari berorientasi kesegaran, program latihan rintangan berorientasi kesegaran, aktivitas mengetes diri untuk meningkatkan kesegaran (Yani Meimulyani dan Asep Tiswara, 2013:41).

Sejalan dengan meningkatnya kemampuan tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak. Berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah mulai bisa dilakukan pada masa anak kecil semakin dikuasai. Peningkatan kemampuan gerak bisa didefinisikan dalam bentuk sebagai berikut:

- 1) Gerakan bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang semakin efisien.
- 2) Gerakan bisa semakin lancar dan terkontrol.
- 3) Pola atau bentuk gerakan bervariasi.
- 4) Gerakan semakin bertenaga (Sugiyanto, 2008:4.26).

2.1.3 Pengertian Dan Tujuan Pembelajaran

Sesuai dengan pengertian belajar secara umum, yaitu bahwa belajar merupakan kegiatan yang mengakibatkan terjadi perubahan tingkah laku, maka pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Max Darsono, dkk (2001:24).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Oleh karena itu pembelajaran pasti mempunyai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah membantu para siswa agar memperoleh pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitas. Tingkah laku yang

dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa. Max Darsono, dkk (2001: 26).

2.1.3.1 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan yang dikuasai diakhir kegiatan belajar. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012:5). Pemilihan strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu hal penting yang harus dipahami oleh setiap guru. Strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru selayaknya didasari pada berbagai pertimbangan sesuai dengan situasi, kondisi, dan lingkungan yang akan dihadapinya. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012:4)

2.1.3.2 Strategi Pembelajaran PAIKEM

Pemilihan strategi pembelajaran harus didasarkan pada situasi, kondisi, lingkungan yang dihadapi maka dari itu strategi pembelajaran PAIKEM adalah satu strategi yang dapat diterapkan. PAIKEM merupakan sinonim dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menarik. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012:10).

1. Pembelajaran Aktif

Aktif dalam strategi ini adalah memposisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif. Dalam suasana pembelajaran aktif tersebut, siswa tidak terbebani secara

perseorangan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar, tetapi mereka dapat saling bertanya dan berdiskusi sehingga beban belajar bagi mereka sama sekali tidak terjadi. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012:10).

2. Pembelajaran Inovatif

Maksud inovatif disini adalah dalam kegiatan pembelajaran itu terjadi hal-hal yang baru, bukan saja oleh guru sebagai fasilitator belajar, tetapi juga oleh siswa yang sedang belajar. Dalam strategi pembelajaran yang inovatif ini, guru tidak saja bergantung dari materi pembelajaran yang ada pada buku, tetapi dapat mengimplementasikan hal-hal baru yang menurut guru sangat cocok dan relevan dengan masalah yang dipelajari siswa. Demikian pula siswa, melalui aktivitas belajar yang dibangun melalui strategi ini, siswa dapat menemukan caranya sendiri untuk memperdalam hal-hal yang sedang dia pelajari. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012:11).

3. Pembelajaran yang Kreatif

Pembelajaran yang kreatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Pembelajaran yang kreatif juga sebagai salah satu strategi yang mendorong siswa untuk lebih bebas mempelajari makna yang dia pelajari. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012:12).

4. Pembelajaran yang Efektif

Pembelajaran yang efektif adalah salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan guru dengan maksud untuk menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan. Strategi pembelajaran yang efektif ini menghendaki agar siswa yang belajar di mana dia telah membawa sejumlah potensi lalu dikembangkan melalui kompetensi yang telah ditetapkan, dan dalam waktu tertentu kompetensi belajar dapat dicapai siswa dengan baik atau tuntas. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012:13).

5. Pembelajaran yang Menarik

Muara dari semua strategi yang digunakan dalam pembelajaran adalah bagaimana proses pembelajaran itu bisa berjalan dengan baik dan menarik bagi siswa yang belajar. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012:14).

Khusus kemenarikan pembelajaran adalah ukuran keberhasilan yang indikatornya makin lama seseorang belajar, maka makin tertarik dia mempelajari atau makin dia perdalam. Strategi pembelajaran yang menarik tidak akan berjalan hampa tanpa dibarengi dengan penyiapan suasana pembelajaran yang mendorong siswa akan memperdalam apa yang dia pelajari. Artinya guru menyediakan situasi atau suasana agar pembelajaran itu berjalan dengan baik. Dalam kaitan ini hal yang perlu dipersiapkan guru adalah (1) media pembelajaran yang disiapkan dengan baik, (2) lingkungan belajar di-*setting* sesuai objek materi yang dipelajari, (3) metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa yang belajar, sehingga siswa merasa tertarik karena sesuai dengan

apa yang diinginkan, (4) siswa diperlakukan sebagai seorang yang perlu dilayani. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012:15).

2.1.4 Pengertian Gerak

Gerak adalah sesuatu yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati. Yanuar Kiram (1992:1) dalam perkembangannya, istilah gerak biasa disebut dengan psikomotor sedangkan menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:20), mengatakan bahwa gerak (motor) dikatakan sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia, jadi gerak (motor) ruang lingkungannya lebih luas dari pada psikomotorik.

2.1.2.2 Pengertian Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup, Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:20) membagi kemampuan gerak dasar menjadi tiga kategori yaitu :

1. Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari (*gallop*).

2. Kemampuan Non-lokomotor

Kemampuan non-lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan

menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

3. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi obyek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup penting untuk berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari: a) gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang). b) gerakan menerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat dari bantalan karet (bola medis) atau macam bola yang lain c) gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola (Ma'mun, 2000:21).

2.1.2.3 Pengertian Belajar Gerak

Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:3), mengatakan bahwa belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skills*). Belajar gerak khusus sangat dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau situasi belajar pada gerak manusia.

Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

1. Tahapan Verbal Kognitif

Tahapan verbal kognitif maksudnya kognitif dan proses membuat keputusan lebih menonjol. Dalam tahapan ini dilakukan pemahaman baru sebagai dasar pembelajaran gerak.

2. Tahapan Gerak

Tahapan gerak memiliki makna sebagai pola gerak yang dikembangkan sebaik mungkin agar peserta didik atau atlet lebih terampil. Langkah atau tahap kedua ini mempunyai fokus pada organisasi gerakan yang efektif dan efisien.

3. Tahapan Otomatisasi

Tahapan otomatisasi artinya memperhalus gerakan agar performa peserta didik atau atlet menjadi lebih padu dalam melakukan gerakannya. Dalam tahap otomatisasi merupakan tahapan yang sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat.

2.1.5 Prinsip Modifikasi

1. Modifikasi Tujuan Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran dapat diartikan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi kedalam tiga komponen, yakni: tujuan

perluasan, penghalusan, dan tujuan penerapan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:2).

2. Modifikasi Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dalam kurikulum pada dasarnya merupakan keterampilan-keterampilan yang akan dipelajari siswa. Guru dapat memodifikasi keterampilan yang dipelajari siswa tersebut dengan cara mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitannya. Misalnya dengan cara menganalisa dan membagi keterampilan keseluruhan kedalam komponen-komponen lalu melatihnya perkomponen sebelum melakukan latihan keseluruhan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:4).

3. Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran

Modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan kedalam beberapa klasifikasi seperti peralatan, penataan ruang gerak dalam berlatih, jumlah siswa yang terlibat, organisasi atau formasi berlatih (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:7).

4. Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktivitas belajar yang terfokus pada evaluasi *skill* yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktivitas evaluasi dapat merubah fokus perhatian siswa dari bagaimana seharusnya suatu *skill* dilakukan menjadi bagaimana *skill*

itu digunakan atau apa tujuan *skill* itu. Oleh karena itu, guru harus pandai-pandai menentukan modifikasi evaluasi yang sesuai dengan keperluannya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:8).

2.1.6 Pengertian Lari

Pengertian lari dikutip dari Khomsin dalam Agus Widodo S (2008:11) mengatakan bahwa lari adalah gerakan berpindah tempat atau bergerak maju ke depan yang dilakukan dengan cepat, karena adanya gaya dorong kaki belakang pada tanah yang dilakukan dengan mengais, sehingga kedua kaki dapat melayang di udara pada saat berlari.

Perbedaan utama pada jalan dan lari adalah sebagai berikut. Pada jalan, salah satu kaki harus tetap ada yang kontak dengan tanah (*support phase*), sedangkan pada lari, kedua kaki ada saat melayang di udara (kedua telapak kaki lepas dari tanah). (Yoyo Bahagia, dkk, 2000:11).

2.1.6.1 Srtuktur Gerakan Lari

Setiap langkah lari terdiri dari satu fase menopang (*support phase*) dan satu fase melayang (*flight phase*). Semua langkah ini dapat dirinci menjadi fase topang dan fase dorong bagi kaki topang dan tahap ayunan depan, dan tahap pemulihan bagi kaki yang bebas. Dua bagian dari fase topang adalah sangat penting. Pada fase topang depan adalah senyatanya terjadi suatu gerak perlambatan gerakan ke depan dari badan pelari (Dikdik Zafar Sidik, 2010:3).

Fase dorong adalah satu-satunya bagian dari langkah lari yang mempercepat gerakan tubuh. Tujuannya adalah untuk mengarahkan bagian terbesar dan daya ke dalam tanah dalam waktu sesingkat mungkin. Kemampuan ini diciptakan oleh kontraksi otot-otot kaki dan

dilepaskannya energi yang disimpan pada saat kaki diluruskan. Untuk mencapai gerak percepatan maksimum dari tiap langkah lari, harus ada pelurusan penuh dari pergelangan kaki, lutut, dan sendi-sendi panggul yang dikombinasikan dengan suatu ayunan aktif dari kaki bebas dan dorongan yang kuat oleh lengan (Dikdik Zafar Sidik, 2010:4).

2.1.6.2 Teknik Gerakan Lari Jarak Pendek atau *Sprint*

Menurut Aip Syarifuddin (1992:44) teknik lari jarak pendek yang harus dipahami dan dikuasai, serta dapat dilakukan dengan benar, cepat, tepat, luwes dan lancar oleh para atlet pemula dan murid-murid SD, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Lari dengan memakai ujung kaki
2. Lutut atau paha diangkat tinggi
3. Ayunan lengan atau tangan dari belakang ke depan
4. Badan condong ke depan

2.1.6.3 Aktivitas Dasar Gerak Lari

Menurut Dikdik Zafar Sidik (2010:9) menggambarkan tentang bagaimana dasar gerak lari diterapkan dalam sebuah aktivitas :

1. Lari ke depan, ke belakang, ke samping.
2. Lari di lintasan lurus atau di jalur lintasan tikung.
3. Melakukan gerak lari dengan gerakan cepat dan atau lambat.
4. Lari disertai sambil bercakap (*running conversation pace*) dan atau tanpa suara (*silent run*).
5. Lari mendaki / naik dan atau menurun.
6. Lari berirama (tempo) atau tidak berirama.
7. Lari dengan memanfaatkan koordinasi gerak tungkai dan lengan.
8. Lari langkah pendek dan terus menerus.
9. Lari dilakukan dengan sendiri, berpasangan atau dalam kelompok / grup.

10. Lari dengan menggunakan peralatan, melewati rintangan dan atau melewati gawang.
11. Lari dilapangan rumput atau pada lintasan lari sintesis, di hutan (*cross country*) atau di jalanan.
12. Melakukan gerakan dalam bentuk lari sambung / estafet, dan cara lain.

2.1.6.4 Tujuan Dasar Lari

Tujuan utama dari lari (lari tanpa rintangan atau dengan rintangan) adalah menempuh suatu jarak tertentu dengan waktu yang secepat mungkin (Yoyo Bahagia, dkk, 2000:11).

Sementara dalam buku lain menyebutkan tujuan dasar dalam semua nomor lari adalah untuk memaksimumkan kecepatan lari rata-rata dalam perlombaan. Untuk mencapai tujuan ini atlet harus fokus pada pencapaian dan mempertahankan kecepatan lari maksimal (Dikdik Zafar Sidik, 2010:3).

2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari pencapaian tujuan pendidikan secara umum yaitu mengembangkan manusia secara utuh, dari tujuan pengembangan manusia secara utuh penjas juga memiliki fungsi yang sama yaitu mengembangkan manusia dari faktor afektif, kognitif, psikomotor dan aspek fisik.

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

Melalui pengembangan model pembelajaran melalui permainan atletik anak diharapkan dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang dalam mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk model pembelajaran gerak dasar melalui permainan atletik anak bagi siswa tunarungu Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB).

Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010:9) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

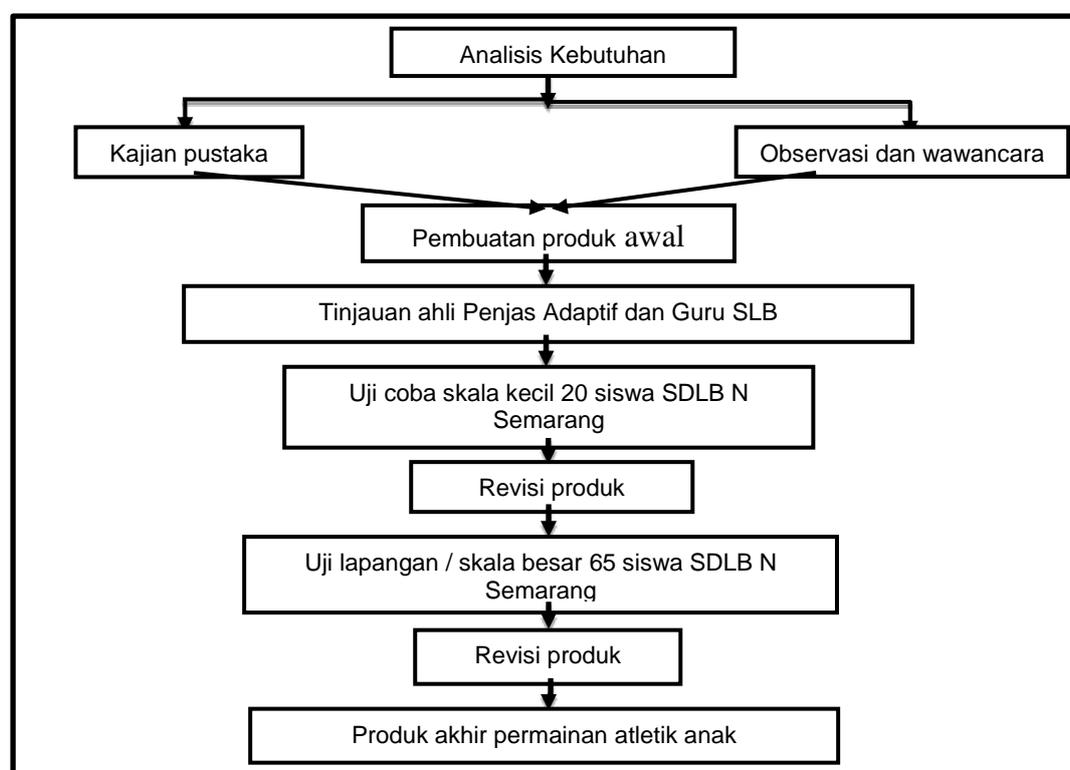
Langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, dilakukan dengan cara observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan produk awal (berupa peraturan permainan atletik anak dan cara bermain).
3. Evaluasi ahli dengan menggunakan satu Dosen (Ahli Penjas Adaptif) dan dua Guru Penjas SDLB, serta uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuisisioner, konsultasi, serta evaluasi yang kemudian akan dianalisis.
4. Revisi produk awal, revisi produk awal dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh dosen (ahli penjas adaptif) dan guru penjas SDLB serta hasil dari uji coba kelompok kecil, revisi bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk awal yang telah dibuat.
5. Uji coba lapangan atau uji skala besar, dilakukan dengan menggunakan model produk yang sudah direvisi berdasarkan uji coba skala kecil.
6. Revisi produk, revisi produk ini dilakukan berdasarkan uji coba skala besar dan akan menyempurnakan produk akhir.

7. Hasil akhir model pembelajaran pengembangan gerak dasar melalui permainan atletik anak bagi siswa tunarungu di SDLB Negeri Semarang yang dihasilkan dari revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran pengembangan gerak dasar melalui permainan atletik anak ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut adalah :



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan. Sumber: Sugiyono

3.2.

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran pengembangan gerak dasar melalui permainan atletik anak ini dibutuhkan atau tidak. Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi lapangan di SLB Negeri Semarang tentang pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung untuk siswa tunarungu di tingkat SDLB.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan atletik anak. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian di evaluasi oleh satu dosen ahli penjas adaptif dan dua guru penjas SLB. Subjek dari penelitian ini adalah siswa tunarungu SDLB Negeri Semarang.

3.2.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrument pengumpulan data, dan (4) menetapkan teknik analisis data.

3.2.4 Revisi Produk Awal

Setelah melewati uji coba produk, maka akan dilakukan revisi produk awal hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil sebagai perbaikan produk awal yang telah diujicobakan.

3.2.5 Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan tahap ini memuat kegiatan uji coba lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa tunarungu SDLB Negeri Semarang Kota Semarang yang berjumlah 20 orang.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah dilakukan uji coba kepada siswa tunarungu SDLB Negeri Semarang Kota Semarang yang berjumlah 20 orang.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model pembelajaran pengembangan gerak dasar melalui permainan atletik anak.

3.3 Uji coba Produk

Uji coba produk penelitian bertujuan untuk memperoleh kesesuaian, efektifitas, dan kebermanfaatan dari produk. Langkah yang dilaksanakan dalam pelaksanaan uji coba produk ini adalah sebagai berikut :

3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian, keefektifan, dan manfaat produk yang dikembangkan. Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari sebagai berikut :

3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum dilakukan uji coba kepada subjek terhadap produk permainan pembelajaran, produk yang telah dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas adaptif Drs.H. Cahyo Yuwono, M.Pd. dan dua guru penjas SLB.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi peraturan permainan, cara mengawali permainan, jumlah pemain, serta fasilitas dan peralatan. Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan draf awal model dengan disertai lembar evaluasi kepada para ahli. Hasil evaluasi ahli tersebut yang berupa penilaian dan saran terhadap produk awal yang sudah dibuat, akan digunakan sebagai dasar pedoman pengembangan produk selanjutnya.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Tahapan ini berisi tentang uji coba produk yang telah direvisi oleh para ahli. Hasil revisi tersebut kemudian diujicobakan kepada siswa tunarungu SDLB Negeri Semarang. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 20 siswa tunarungu sebagai subjeknya. Pengambilan 20 anak tunarungu sebagai subjek dilakukan dengan cara acak (*simple random sampling*).

Sebelum melakukan uji coba kelompok kecil awalnya siswa diberi penjelasan mengenai permainan atletik anak, setelah itu baru dilakukan uji coba permainan, setelah selesai melakukan uji coba siswa melakukan pengisian kuesioner mengenai permainan yang telah dilakukan. Tujuan dari uji coba adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang akan dikembangkan kedepannya.

3.3.1.3 Revisi Produk Awal

Hasil dari evaluasi satu ahli penjas adaptif dan dan dua guru penjas SDLB, serta uji coba kelompok kecil tersebut dianalisis, selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk awal, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan yang akan dilakukan dengan subjek 65 siswa tunarungu SDLB Negeri Semarang Kota Semarang.

Seperti pada uji coba kelompok kecil siswa kembali diberikan penjelasan mengenai permainan atletik anak. Setelah selesai kemudian siswa melakukan permainan atletik anak kemudian siswa mengisi kuesioner mengenai permainan yang baru saja dilakukan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek yang digunakan dalam uji coba penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas adaptif dan dua guru penjas SDLB.
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 20 siswa tunarungu SDLB Negeri Semarang dipilih menggunakan sampel secara acak (*simple random sampling*).
3. Uji coba lapangan dilakukan oleh 65 siswa tunarungu SDLB Negeri Semarang sample dipilih secara acak (*simple random sampling*).

3.4 Rancangan Produk

3.4.1 Draf Produk Awal Permainan Atletik Anak

3.4.1.1 Pengertian Permainan Atletik Anak

Permainan atletik anak merupakan permainan sederhana yang didalamnya terdapat unsur melatih gerak dasar *locomotor*, *non-*

locomotor dan *manipulative*. Hakikat dari permainan ini adalah untuk dapat merangsang perkembangan gerak dasar *locomotor* yaitu lari untuk anak tunarungu dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak tunarungu. Permainan ini dinamakan permainan atletik anak karena pola permainan ini adalah melewati rintangan, mengumpulkan benda sesuai dengan kartu dan berlari, yang dilakukan secara kompetisi oleh dua tim, maksud dari kartu adalah kartu yang didalamnya terdapat petunjuk gambar benda yang harus dikumpulkan oleh masing-masing siswa, kartu diambil secara acak pada garis start. Dalam permainan ini tugas setiap pemain yang sudah melewati rintangan adalah segera mengumpulkan benda-benda sesuai dengan petunjuk kartu.

Permainan ini dimainkan oleh 2 tim yang saling berkompetisi. Dalam 1 tim berjumlah 10 siswa. Bidang lapangan permainan atletik anak mempunyai 7 lintasan, lintasan 1 siswa melakukan "*a running*", lintasan 2 siswa melakukan "*b running*", lintasan 3 siswa melakukan "*c running*", lintasan 4,5,6 dan 7 siswa melakukan *sprint*. Pada lintasan 4,5,6 dan 7 siswa mulai mengumpulkan benda-benda yang berada di pos 1,2,3 dan 4 sesuai petunjuk kartu.

Pada awal permainan setiap siswa anggota tim terlebih dahulu mengambil kartu pada garis *start* sebelum memulai permainan, kemudian siswa dapat langsung melaksanakan permainan.

Tim yang dinyatakan sebagai pemenang pertandingan adalah tim yang tercepat mengumpulkan benda-benda yang sesuai petunjuk kartu sampai ke garis *finish*.

3.4.1.2 Tata Cara Permainan

Tata cara permainan atletik anak dimulai dengan masing-masing tim yang bertanding mempersiapkan 10 anak pada garis *start*. Setiap pemain yang berada pada garis *start* mengambil kartu dan menunggu giliran berlari sampai setiap anggota tim melakukan permainan hingga garis *finish*.

Saat berlari siswa membawa kantong plastik yang bertujuan untuk membawa benda yang akan dikumpulkan sesuai dengan petunjuk dalam kartu, pada lintasan 1 siswa melakukan gerakan *a running* sejauh 10 m, kemudian pada lintasan 2 siswa melakukan gerakan *b running* sejauh 10 m, dilanjutkan pada lintasan 3 siswa melakukan gerakan *c running* sejauh 10 m, selanjutnya siswa menuju ke pos 1 yang berisi berbagai bentuk bangun datar yang harus dikumpulkan siswa sesuai dengan petunjuk kartu, kemudian siswa melakukan *sprint* menuju pos 2 yang berisi bendera warna-warni yang akan dipilih siswa sesuai petunjuk kartu, setelah itu siswa melakukan *sprint* menuju pos 3 yang berisi bola warna-warni yang akan diambil siswa sesuai dengan petunjuk kartu, dilanjutkan menuju pos 4 yang berisi dengan angka plastik yang harus dipilih oleh siswa sesuai dengan petunjuk kartu, di pos 5 sendiri adalah pos terakhir atau pos garis

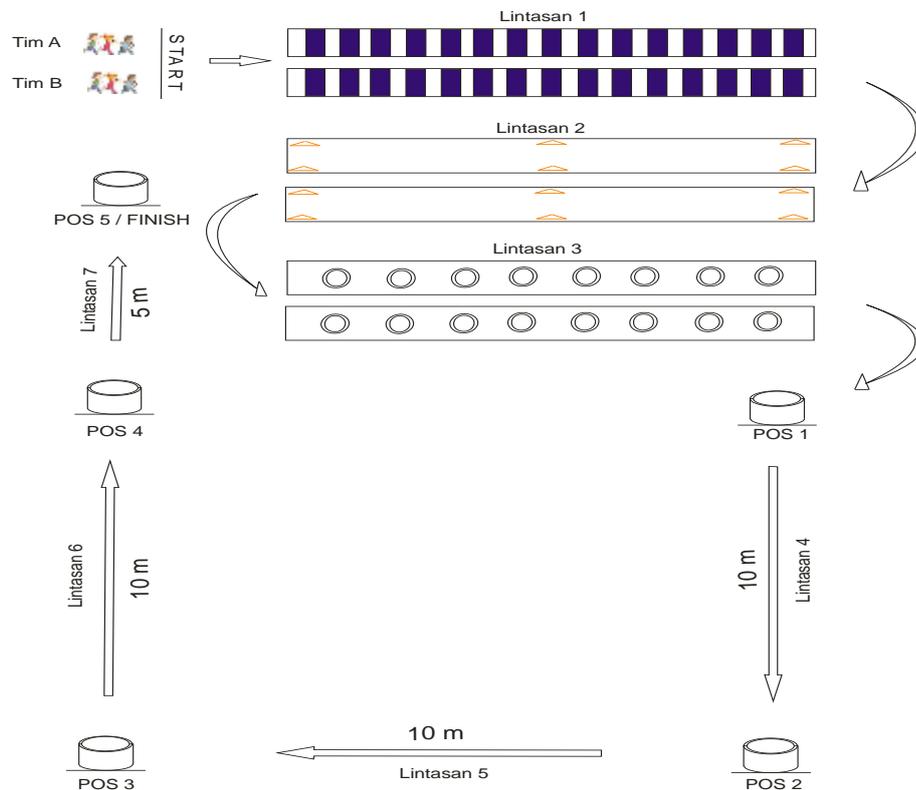
finish dimana di pos 5 siswa meletakkan semua benda yang sudah dikumpulkan dari setiap pos sesuai dengan petunjuk kartu, apabila setiap anggota tim sudah melakukan permainan dengan cepat dan berhasil mengumpulkan benda dengan benar maka permainan dinyatakan berhasil.

3.4.1.3 Fasilitas dan Perlengkapan Permainan Atletik Anak

1. Lapangan

Bidang lapangan permainan atletik anak sangat sederhana mempunyai ukuran 20 meter x 10 meter, 4 pos dan 7 lintasan. Jarak lintasan 1,2,3 adalah 7 meter, jarak lintasan 4,5,6 adalah 10 meter kemudian jarak lintasan 7 adalah 5 meter. Untuk lintasan 1 adalah lintasan *a running*, lintasan 2 adalah lintasan *b running*, lintasan 3 adalah lintasan *c running*, selanjutnya untuk lintasan 4,5,6, dan 7 siswa melakukan lari *sprint*.





Gambar 3.2 Lapangan. Sumber : Peneliti

2. Cone

Cone yang digunakan merupakan *cone* yang biasa digunakan dalam kegiatan olahraga, dalam permainan ini sendiri kerucut digunakan untuk memberi batas luas lapangan utama, memberi pembatas pada garis *start* dan *finish*, serta *cone* digunakan sebagai pembatas disetiap pos permainan atletik anak.

3. Bangun Datar

Bangun datar dalam permainan ini digunakan sebagai media permainan disalah satu pos yang dikumpulkan oleh siswa.

4. Kapur Tulis

Kapur tulis digunakan untuk memberi tanda garis tepi dan luas dari lapangan permainan, alasan pemilihan kapur tulis sebagai tanda tepi lapangan adalah selain kapur

tulis mudah didapatkan kapur tulis juga akan memperjelas garis yang telah dibuat dengan tali.

5. Bambu

Bambu digunakan sebagai pembatas lintasan lari yang bertujuan untuk mempermudah siswa melakukan gerakan *a running*. Bambu belah yang memiliki panjang 30 cm dan ketebalan 5 cm.

6. Bendera warna

Bendera warna digunakan sebagai media disalah satu pos yang diambil siswa untuk dikumpulkan.

7. Bola warna

Bola warna digunakan sebagai media disalah satu pos yang dikumpulkan oleh siswa.

8. Angka Plastik

Angka plastik digunakan sebagai media disalah satu pos yang dikumpulkan oleh siswa.

9. *Hula hoop*

Hula hoop digunakan sebagai pembatas lapangan supaya siswa melakukan gerakan dengan benar.

10. Tempat Sampah Plastik.

Tempat sampah plastik digunakan sebagai tempat media di masing-masing pos.

3.4.1.4 Peraturan Permainan

1. Jumlah Pemain

Permainan dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim adalah 10 anak penyandang tunarungu.

2. Wasit

- 1) Permainan dipimpin oleh 2 orang wasit.
- 2) Keputusan wasit mutlak dan harus dipatuhi oleh pemain.
- 3) Wasit bertugas pula mengarahkan jalannya pertandingan.
- 4) Wasit berada di garis luar lapangan.

3. Waktu permainan

Tim yang paling cepat mengumpulkan benda sesuai kartu dengan benar dan melakukan gerakan dengan benar sampai di garis *finish*.

4. Pelanggaran

- 1) Siswa mengumpulkan benda tidak sesuai petunjuk kartu.
- 2) Siswa menerobos lintasan yang sudah ditentukan.
- 3) Siswa melakukan *start* sebelum anggota timnya masuk garis *finish*.
- 4) Berlari menuju arah lintasan yang tidak semestinya.
- 5) Berlari menuju arah pos yang tidak semestinya.

5. Perlengkapan Permainan

- 1) Menggunakan pakaian olahraga.
- 2) Menggunakan celana olahraga.
- 3) Menggunakan sepatu olahraga.
- 4) Menggunakan kaos kaki.

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif yang berupa alasan dalam memilih jawaban serta saran-saran.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk lembar evaluasi dan lembar pengamatan dengan menggunakan skala *likert*. Lembar evaluasi digunakan untuk mengumpulkan data dari para ahli. Lembar pengamatan digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih lembar pengamatan adalah karena *sample* merupakan siswa tunarungu maka dibandingkan menggunakan kuesioner akan didapatkan data yang lebih akurat dan *valid* dengan menggunakan lembar pengamatan dari jumlah sample sebanyak 65 siswa tunarungu dapat diambil secara serempak oleh

lima orang pengamat yaitu (1) dua orang guru Penjas SLB, (2) peneliti, (3) dua orang pembantu peneliti : Fahmi Ari Ridho dan Norman Pambudi. Selain itu akan mudah memberikan arahan pada siswa tunarungu dan akan membutuhkan waktu yang singkat dari penggunaan kuesioner. Lembar evaluasi yang diberikan kepada ahli berbeda, Lembar evaluasi untuk ahli menitik beratkan pada produk pertama yang dibuat sedangkan untuk siswa kepada kenyamanan permainan yang dibuat.

Lembar evaluasi yang digunakan untuk ahli berupa aspek-aspek yang harus dinilai kelayakannya, faktor yang digunakan dalam Lembar evaluasi berupa kualitas model permainan atletik anak.

Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang telah disediakan. 1 : tidak baik, 2: kurang baik, 3 : cukup baik, 4 : baik , 5 : sangat baik.

Berikut adalah faktor, indikator dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada Lembar evaluasi ahli :

Tabel 3.1 Faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model Permainan Atletik Anak	Kesesuaian produk, keaktifan siswa dan kelayakan untuk diterapkan kepada siswa tunarungu.	14

Lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati siswa menggunakan skala “Likert” dengan rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang telah disediakan. 1 : tidak baik, 2: kurang baik, 3 : cukup baik, 4 : baik , 5 : sangat baik.

Adapun faktor, indikator, dan butir kuesioner yang digunakan untuk siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Afektif	Menampilkan sikap dalam model permainan atletik anak yaitu kerjasama, kejujuran, semangat, menghargai dan percaya diri.	5
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan permainan dan cara bermain model permainan atletik anak.	10
3	Psikomotor	Kemampuan siswa melakukan variasi gerak dasar dalam model permainan atletik anak.	4

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif yang berbentuk prosentase dan menggunakan analisis kualitatif untuk menganalisa data yang berupa saran dan alasan dalam memilih jawaban.

Rumus yang digunakan dalam pengolahan data diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2003: 879), dengan rincian sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = angka Prosentase yang dicari

f = frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = Jumlah seluruh data

100 = Konstanta

Hasil prosentase yang diperoleh dari rumus diatas akan diklasifikasikan yang digunakan untuk menarik kesimpulan data penelitian.

Adapun klasifikasi prosentase yang di sebutkan oleh Guilford dalam Martin Sudarmono (2010: 56) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Klasifikasi Prosentase

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

Sumber : Gullford dalam Martin Sudarmono (2010: 56).

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Sesuai dengan standar kompetensi (SK) mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk yang sederhana dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, serta kompetensi dasar (KD) mempraktikkan keterampilan atletik dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat dan percaya diri. Dalam SK dan KD diatas disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan keterampilan olahraga yang sederhana, dan mempraktikkan keterampilan atletik dengan peraturan yang dimodifikas, tetapi dalam praktek pembelajaran tunarungu di lapangan masih cenderung kurang memperhatikan arahan guru karena pada pembelajaran lari guru belum menerapkan pembelajaran melalui permainan sederhana dan modifikasi aturan yang sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu itu sendiri, sehingga inti dari pembelajaran belum tersampaikan sepenuhnya.

Dari hasil pengamatan dalam proses pembelajaran atletik khususnya lari pada kelas B tunarungu tingkat SDLB di peneliti menjumpai bahwa 1) pembelajaran lari cenderung seperti siswa normal dan belum dilakukan modifikasi dengan permainan, 2) Jarak lari dalam pembelajaran sama dengan jarak siswa normal, 3) terkadang ada siswa yang cepat berhenti lari karena bosan hanya berlari bolak-balik saja.

Dari permasalahan diatas maka peneliti dalam penelitian ini mengembangkan pembelajaran atletik khususnya nomor lari dengan cara yang menyenangkan dan mencakup materi pembelajaran. Dalam penelitian ini

dikembangkan produk modifikasi permainan sederhana gerak dasar lari yang dalam proses penyusunannya memperhatikan karakteristik anak tunarungu.

Hasil dari pengembangan permainan ini sesuai dengan prosedur pengembangan dan didapat produk yang sesuai dengan karakter siswa tunarungu tingkat SDLB yaitu permainan atletik anak. Hal itu dapat dibuktikan dengan dan dasar hasil analisis data uji coba lapangan didapat prosentase 76,45% dari ketiga aspek pengamatan. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan atletik anak memenuhi kriteria “**baik**”. Sehingga model permainan ini dapat digunakan untuk siswa kelas B tunarungu tingkat SDLB SLB Negeri Semarang. Prosentase hasil pengamatan skala kecil dan besar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.1 Persentase Skala Kecil dan Skala Besar

HASIL PENGISIAN LEMBAR PENGAMATAN SISWA			
No	ASPEK	UJI SKALA KECIL	UJI SKALA BESAR
1	Afektif	68,89 %	78,67 %
2	Kognitif	70 %	71,92 %
3	Psikomotor	65 %	78,76 %
JUMLAH RATA-RATA		67,96% (Cukup Baik)	76,45% (Baik)

5.1.1 Perbedaan Uji Skala Kecil dan Uji Coba Lapangan

1. Uji Skala Kecil

- 1) Tatanan bambu belum menggunakan lakban.
- 2) Pada permainan 1 masih menggunakan bendera warna.
- 3) Pada permainan 2 hanya melakukan engklek 3 langkah.
- 4) Pada permainan 3 sasaran baru sampai angka 7.
- 5) Peserta laki-laki dan perempuan dicampur.
- 6) Masih ada siswa yang menggunakan celana kain bukan pakaian olahraga.

2. Uji Coba Lapangan

- 1) Sudah menggunakan lakban sebagai perekat bambu.
- 2) Pada permainan 1 sudah menggunakan ring plastik sebagai penanda.
- 3) Pada permainan 2 sudah melakukan kombinasi engklek dan lari zig-zag.
- 4) Pada permainan 3 sasaran diperjauh hingga angka 10.
- 5) Peserta laki-laki dan perempuan sudah dikelompokkan sebanding.
- 6) Seluruh siswa menggunakan pakaian olahraga.

5.1.2 Aspek - aspek dalam permainan Atletik Anak:

1. Aspek kognitif: siswa memahami peraturan permainan atletik anak.
2. Aspek afektif: siswa diharapkan dapat mempunyai sikap kerjasama, toleransi, kejujuran, bertanggung jawab, dan menghargai lawan dan diri sendiri.
3. Aspek psikomotorik: siswa dapat mempraktekkan permainan atletik anak seperti berlari dengan memakai ujung kaki, lutut atau paha diangkat tinggi, ayunan tangan atau lengan dari belakang ke depan, dan badan condong ke depan.

5.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Produk

1. Kelebihan Produk

Kelebihan produk permainan atletik anak adalah:

- 1) Model permainan atletik anak menarik bagi siswa tunarungu karena merupakan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak tunarungu dan dilakukan dengan cara kompetisi.
- 2) Sarana dalam model permainan atletik anak terbuat dari bahan yang mudah didapat disekitar rumah maupun sekolah serta aman dan mudah pembuatannya. Sehingga tidak membahayakan bagi siswa tunarungu.

2. Kekurangan Produk

Peneliti menyadari bahwa produk yang dihasilkan tidak pernah lepas dari kendala atau kelemahan. Oleh karena itu, peneliti memaparkan beberapa kelemahan produk sebagai bahan acuan perbaikan untuk penelitian yang akan datang agar dapat lebih baik. Berikut kelemahan produk pengembangan permainan atletik anak :

- 1) Siswa yang dituju melakukan permainan ini adalah siswa tunarungu, yang memiliki kemampuan pendengaran di bawah rata-rata manusia normal, maka sebelum melakukan permainan ini guru sebaiknya memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara permainan dan memastikan para siswa paham agar permainan dapat berjalan dengan baik.
- 2) Penggunaan lakban sebagai perekat sangat tepat supaya tidak berantakan dan aman, serta mudah di dapat, tetapi kelemahan dari penggunaan lakban itu sendiri apabila sudah digunakan sekali dan

selesai permainan akan terjadi kerusakan sehingga tidak dapat digunakan pada pembelajaran selanjutnya.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Model permainan atletik anak sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran atletik untuk siswa penyandang tunarungu.
2. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Model pembelajaran atletik anak ini dapat memudahkan siswa bermain atletik karena sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Bagi guru penjasorkes di SLB, dan yang sederajatnya diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran atletik anak agar lebih menarik, serta mencari alternatif lain yang sesuai dengan karakteristik anak.
5. Penggunaan model pembelajaran ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan alat, media belajar, dan sumber belajar yang digunakan.
6. Penggunaan alat dan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi anak dan memanfaatkan sesuatu yang ada lingkungan rehabilitasi dan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Agus Mahendra. 2000. *Bola Tangan*. Jakarta. Depdiknas
- Agus Widodo Suropto. 2008. *Pengaruh Metode Latihan dan Power Otot Tungkai Terhadap Hasil Lari Akselerasi 30 Meter*. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Aip Syarifuddin. 1992 *ATLETIK*. Jakarta: Depdikbud
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*, Jakarta: Depdiknas
- Beltasar Tarigan. 2000. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dasar dan Menengah.
- Biro Humas dan Hukum Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. 2008, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*.
- Dikdik Zafar Sidik. 2010. *Mengajar dan Melatih Atletik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Husdarta H.J.S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- Martin Sudarmono. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Sepakbola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP N Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009/ 2010*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Max Darsono, dkk. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Mikarsa, Hera Lestari. 2009. *Pendidikan Anak Di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mohammad Efendi. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Phil Yanuar Kiran. 1992. *Belajar Motorik*, Jakarta: Depdiknas.
- Rusli Ibrahim. 2005. *Psikologi Pendidikan Jasmani dan Olahraga PLB*. Jakarta: Depdiknas.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta. Litera.
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sutjihati Somantri. 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama

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

Yoyo Bahagia, Ucup Yusup dan Adang Suherman. 2000. *Atletik*, Jakarta: Depdiknas

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.

Yudy Hendrayana. 2007. *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Adaptif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Lampiran 1. Formulir Usulan Topik Skripsi



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

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Kesworo Bayu Aji

NIM : 6101410121

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Tema : Pengembangan Model Pembelajaran

Judul : **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN "KOTAK MISTERI" DALAM PEMBELAJARAN GERAK DASAR LARI BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNA RUNGU) DI SLB NEGERI SEMARANG TAHUN 2014**

*eee
dapat diteliti
Pembimbing:
Rumini 20/11/2014
Hm*

Mengetahui,
Ketua Jurusan PJKR

[Signature]
Drs. Mugivo Hartono, M.Pd
NIP. 19610903 198803 1 002

Semarang, 10 Oktober 2014

Yang Mengajukan

[Signature]
Kesworo Bayu Aji
NIM. 6101410121

Lampiran 2. Surat Usulan Penetapan Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 1308/FIK/2014**

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

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 26 November 2014
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197002231995122001
Pangkat/Golongan : IV/A
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : KESWORO BAYU AJI
NIM : 6101410121
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN "KOTAK MISTERI" DALAM PEMBELAJARAN GERAK DASAR LARI BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNA RUNGU) DI SLB NEGERI SEMARANG TAHUN 2014
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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

6101410121
FM-65-ARD-24/Rev. 02

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 17 Desember 2014
DEKAN

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

Lampiran 3. Lembar Pengesahan Proposal

PENGESAHAN

Proposal skripsi yang berjudul : **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN "KOTAK MISTERI" DALAM PEMBELAJARAN GERAK DASAR LARI BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNARUNGU) DI SLB NEGERI SEMARANG TAHUN 2015**

Disusun oleh :

Nama : Kesworo Bayu Aji

Nim : 6101410121

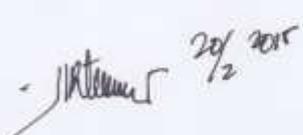
Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal 20-1-2015 oleh :

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR UNNES

Dosen Pembimbing

 20/1/2015
Drs. Mugiyo Hartono, M.P.d

NIP.196109031988031002


Dr. Rumini, S.P.d, M.P.d

NIP.197002231995122001

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung Fl Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007
Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 1200/UNSS/1.6/1/L.1/2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SLB N Semarang
di SLB N Semarang

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

Nama : KESWORDO BAYU AJI
NIM : 6101410121
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN "KOTAK MISTERI" DALAM PEMBELAJARAN GERAK DASAR LARI BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNA RUNGU) DI SLB NEGERI SEMARANG TAHUN 2014

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 4 Maret 2015
Dekan,

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

Lampiran 5. Surat Telah Selesai Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
 BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KHUSUS
 SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI SEMARANG
Jl. Dlang Raya No.2 Semarang 50272 Telp (024) 70781106 Fax (024) 76744385
 Email: eslbens_sos@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 000 / 147 / IV / 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Drs. Ciptono
NIP	: 19631111 198903 1 007
Pangkat/Gol. Ruang	: Pembina Tk. I / IV b
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan :

Nama	: Kesworo Bayu Aji
NIM	: 6101410121
Jurusan	: PJKR UNNES

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian di SLB Negeri Semarang dengan tema "*Pengembangan Model Permainan Kotak Misteri Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) di Sekolah Luar Biasa Negeri Semarang Tahun 2015*". Dari tanggal 12 Maret – 16 April 2015.

Demikian surat keterangan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang / 20 April 2015
KEPALA SLB NEGERI SEMARANG



Drs. Ciptono
 Pembina Tk. I
 NIP. 19631111 198903 1 007

Lampiran 6. Tabel Hasil Wawancara Guru Penjasorkes SLB N Semarang

TABEL WAWANCARA GURU PENJASORKES

Tabel 1 (Narasumber: Danu Umboro A.Md)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kesulitan-kesulitan apa saja yang ada pada saat pembelajaran penjas khususnya untuk anak tunarungu?	Komunikasi harus jelas, pemberian instruksi-intruksi dalam pembelajaran penjas harus dengan kata-kata yang sudah dikuasai oleh siswa tunarungu sehingga instruksi dapat dijalankan dengan baik oleh siswa, contohnya : siswa tunarungu hanya mengetahui tempat duduk disebut juga kursi, siswa tersebut tidak bisa mengerti istilah lain seperti bangku, sofa, dan lain-lain.
2.	Alat apa saja yang digunakan dalam pembelajaran penjas (SARPRAS)?	Tongkat estafet, bola basket, bola sepak, bola voli, bak lompat jauh, matras untuk lompat tinggi dan senam lantai, lapangan tenis, raket badminton, tenis meja 2, tongkat softball 5, bola softball, aula indoor.
3.	Metode pembelajaran atau bentuk pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran penjas?	Metode yang dipakai guru sebelumnya memberikan contoh gerakan secara jelas dan berulang-ulang, baru setelah itu siswa mempraktekkannya.
4.	Sebutkan tingkah laku anak tunarungu pada waktu pembelajaran penjas?	<ul style="list-style-type: none"> - Cenderung susah diatur - Bermain-main sendiri - Berlarian sendiri. <p>Karena anak tunarungu ada anak yang juga menderita autism. Kalau hanya yang tunarungu tingkah laku cenderung sama seperti anak normal pada umumnya.</p>

Tabel 2 (Narasumber: Sambiyo)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kesulitan-kesulitan apa saja yang ada pada saat pembelajaran penjas khususnya untuk anak tunarungu?	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi pengertian kepada anak dengan bahasa isyarat. - Untuk memanggil setiap siswa atau untuk memberikan instruksi siswa harus melihat atau tatap muka langsung dengan guru. - Memberikan tugas dengan isyarat.
2.	Alat apa saja yang digunakan dalam pembelajaran penjas (SARPRAS)?	Bola voli, bola basket, boci, bola sepak, lapangan basket, raket, aula indoor, tongkat estafet.
3.	Metode pembelajaran atau bentuk pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran penjas?	<ul style="list-style-type: none"> - Instruktur atau guru memberikan contoh terlebih dahulu terhadap siswa secara bertahap. - Siswa melaksanakan instruksi dari guru dan dibimbing oleh guru saat pelaksanaannya. - Evaluasi akhir setelah melaksanakan instruksi dilakukan oleh guru secara perseorangan.
4.	Sebutkan tingkah laku anak tunarungu pada waktu pembelajaran penjas?	<ul style="list-style-type: none"> - Anak susah diatur - Banyak bermain sendiri sehingga harus diperbanyak instruksi terhadap siswa. - Banyak alasan dari siswa atau cenderung sering mengeluh saat akan melakukan pembelajaran penjas. - Anak sering berlarian sendiri pada waktu diberikan intruksi.

**Lampiran 7. Lembar Evaluasi Ahli Draft Produk Awal
(Ahli Penjas Adaptif)**

LEMBAR EVALUASI AHLI

EVALUASI MODEL PENGEMBANGAN
PERMAINAN ATLETIK ANAK DI SDLB NEGERI SEMARANG

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Pembelajaran Atletik Anak
Sasaran Program : Siswa Tunarungu di SDLB N Semarang
Evaluator : Drs. H. Cahyo Yuwono, S.Pd.
Tanggal : 02 April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model pembelajaran kotak misteri yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes bagi siswa tunarungu yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2	Kejelasan petunjuk permainan.			√			
3	Ketepatan memilih model permainan bagi siswa.				√		
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			√			
5	Kesesuaian model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
6	Kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				√		

8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				√		
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				√		
11	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					√	
12	Mendorong siswa aktif bergerak.					√	
13	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi pembelajaran Penjas melalui pengembangan Atletik Anak.				√		
14	Aman untuk diterapkan			√			

B. Komentar dan Saran Umum

1. Tatanan bambu dikasih lakban supaya tidak berantakan dan tidak mengganggu jalannya pembelajaran.

C. Simpulan

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 diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 02 April 2015

Evaluators



Des. H. Cahyo Yudianto D.Yd.

(Ahli Pembelajaran 1)

LEMBAR EVALUASI AHLI

EVALUASI MODEL PENGEMBANGAN

PERMAINAN ATLETIK ANAK DI SDLB NEGERI SEMARANG

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran Atletik Anak

Sasaran Program : Siswa Tunarungu di SDLB N Semarang

Evaluators : Danu Umboro, A.Md

Tanggal : 02 April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model pembelajaran kotak misteri yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes bagi siswa tunarungu yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

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

D. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3	Ketepatan memilih model permainan bagi siswa.				√		
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				√		
5	Kesesuaian model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
6	Kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa.			√			
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					√	
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					√	
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				√		
11	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					√	

12	Mendorong siswa aktif bergerak.					√	
13	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi pembelajaran Penjas melalui pengembangan Atletik Anak.					√	
14	Aman untuk diterapkan			√			

E. Komentar dan Saran Umum

1. Gunakan tali atau lakban untuk tatanan bambu sehingga siswa tidak bingung apabila posisi bambu berubah.

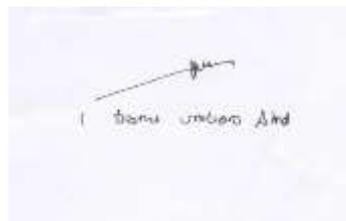
Model permainan ini dinyatakan :

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 diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 02 April 2015

Evaluator



Sambiyono

(Ahli Pembelajaran 2)

LEMBAR EVALUASI AHLI
EVALUASI MODEL PENGEMBANGAN
PERMAINAN ATLETIK ANAK DI SDLB NEGERI SEMARANG

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi Pokok : Pembelajaran Atletik Anak
 Sasaran Program : Siswa Tunarungu di SDLB N Semarang
 Evaluator : Sambiyono
 Tanggal : 02 April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model pembelajaran kotak misteri yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes bagi siswa tunarungu yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

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

G. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3	Ketepatan memilih model permainan bagi siswa.				√		

4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			√		
5	Kesesuaian model permainan untuk dimainkan siswa.				√	
6	Kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa.				√	
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					√
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√	
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					√
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					√
11	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					√
12	Mendorong siswa aktif bergerak.					√
13	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi pembelajaran Penjas melalui pengembangan Atletik Anak.				√	
14	Aman untuk diterapkan				√	

H. Komentar dan Saran Umum

1. Gunakan kode atau tos pada waktu pergantian pemain
2. Waktu pada permainan 4 diperlama.

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 diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang, 02 April 2015

Evaluator



Lampiran 8. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Draft Produk Awal

REKAPITULASI PENGISIAN KUESIONER LEMBAR EVALUASI AHLI DRAFT PRODUK AWAL

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian		
		A	G1	G2
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4	4	4
2	Kejelasan petunjuk permainan	3	4	4
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa	4	4	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	3	4	3
5	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa	4	4	4
6	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa	4	3	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa	4	5	5
8	Mendorong aspek kognitif siswa	4	4	4
9	Mendorong aspek psikomotorik siswa	4	5	5
10	Mendorong perkembangan aspek afeksi siswa	4	4	5
11	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	5	5	5
12	Mendorong siswa aktif bergerak	5	5	5
13	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran penjas melalui pengembangan permainan "Kotak Misteri"	4	4	4
14	Aman untuk diterapkan	3	3	4
Jumlah Skor		55	58	60
Rata-rata		3,92	4,14	4,28
Persentase		78,57%	82,85%	85,71%
Keterangan:				

A = Ahli Penjas Adaptif
G1 = Guru / Ahli Pembelajaran 1
G2 = Guru / Ahli Pembelajaran 2

Lampiran 9. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian (Lembar Pengamatan Siswa)

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Standar Kompetensi :

Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana dan

Fokus Penelitian	Aspek	Indikator	Sub Indikator
-------------------------	--------------	------------------	----------------------

nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Pengembangan model pembelajaran gerak dasar lari melalui permainan Atletik Anak	1. Afeksi	<ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Toleransi • Kejujuran • Bertanggung jawab • Menghargai lawan atau diri sendiri 	
	2. Kognisi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui aturan permainan Atletik Anak 	
	3. Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik gerakan lari jarak pendek (Aip Syarifuddin, 1992:44) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lari dengan memakai ujung kaki • Lutut atau paha diangkat tinggi • Ayunan lengan atau tangan dari belakang ke depan • Badan condong ke depan

Kompetensi Dasar :

Mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari dan lompat dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab dan menghargai lawan atau diri sendiri.

Lampiran 10. Kuesioner Siswa Aspek Afektif dan Psikomotor

LEMBAR PENGAMATAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN ATLETIK ANAK DALAM PEMBELAJARAN GERAK DASAR LARI BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNARUNGU) DI SLB NEGERI SEMARANG TAHUN 2015

A. Aspek Afektif

I. Indikator sikap

1. Kerjasama :

- Dapat berinteraksi dengan sesama teman dan guru.
- Menjalin hubungan baik dengan sesama teman dan guru.
- Mau menolong teman.

2. Toleransi :

- Mau menerima pendapat yang berbeda.
- Memaklumi kekurangan orang lain.
- Mengakui kelebihan orang lain.

3. Jujur :

- Mengakui kesalahan yang dibuatnya.
- Tidak berbohong.
- Tidak berlaku curang.

4. Bertanggung Jawab :

- Melaksanakan kewajiban yang seharusnya dilakukan.
- Melaksanakan tugas yang diberikan dengan baik.
- Bersedia mendapat hukuman jika salah.

5. Menghargai lawan dan diri sendiri :

- Mengakui keunggulan lawan.
- Perilaku yang tidak mudah menyerah.
- Mengetahui kelebihan diri dan mengakui kelemahan diri.

II. Tabel Pengamatan Sikap

No	Nama	Nilai Indikator Sikap					Jumlah
		Kerjasama	Toleransi	Jujur	Bertanggung Jawab	Menghargai Lawan & Diri Sendiri	
1	Rifqi Savero						
2	M. Gerald Abel						
3	Krisna Maulana						
4	Griselda Anindya						
5	Mavira Yustika						
6	Ferlyna Zahra						
7	Hanina Andhini						
8	Damasus Abby						
9	Yosua Satria						
10	Marsya Aulia						
11	Mayka Hairiz						

12	Zufar						
13	Dimas Alif						
14	Zahra Nurrahmah						
15	Khalisa Meilani						
16	Melina Fauziah						
17	M Farras						
18	Syafira Mahmuda						
19	Fauzan Pratama						
20	Bagus Lintang						
Jumlah							
Presentase							

Keterangan:

- Indikator sikap digunakan sebagai acuan untuk pengisian nilai tabel pengamatan sikap.
- Penilaian sikap individu dapat diberikan dengan cara menuliskan angka “3” apabila mencerminkan tiga point indikator sikap, angka “2” apabila hanya mencerminkan dua point indikator sikap, dan angka “1” apabila hanya mencerminkan satu point indikator sikap.

B. Aspek Psikomotor

I. Indikator Gerak Teknik Lari Jarak Pendek:

- Lari dengan memakai ujung kaki
- Lutut atau paha diangkat tinggi.
- Ayunan tangan atau lengan dari belakang ke depan.
- Badan condong ke depan.

II. Tabel Pengamatan Gerak

No	Nama	Nilai Teknik Gerakan Lari				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Rifqi Savero					
2	M. Gerald Abel					

3	Krisna Maulana					
4	Griselda Anindya					
5	Mavira Yustika					
6	Ferlyna Zahra					
7	Hanina Andhini					
8	Damasus Abby					
9	Yosua Satria					
10	Marsya Aulia					
11	Mayka Hairiz					
12	Zufar					
13	Dimas Alif					
14	Zahra Nurrahmah					
15	Khalisa Meilani					
16	Melina Fauziah					
17	M Farras					
18	Syafira Mahmuda					
19	Fauzan Pratama					
20	Bagus Lintang					
Jumlah						
Presntase						

Keterangan:

- Indikator gerak teknik lari jarak pendek digunakan sebagai acuan dalam pengisian tabel pengamatan gerak.
- Penilaian gerak individu diperoleh dari pengamatan gerak dan dapat diberikan nilai dengan cara memberikan tanda *check list* "√" pada kolom angka "1" apabila hanya satu point gerakan yang benar, pada kolom angka "2" apabila hanya dua point gerakan yang benar, pada kolom angka "3" apabila hanya tiga point gerakan yang benar, pada kolom angka "4" apabila semua point gerakan dapat dilaksanakan dengan benar.

Lampiran 11. Kuesioner Siswa Aspek Kognitif

LEMBAR PENGAMATAN KOGNITIF PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN ATLETIK ANAK DALAM PEMBELAJARAN GERAK DASAR LARI BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNARUNGU) DI SLB NEGERI SEMARANG TAHUN 2015

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa :
Kelas :
Usia :

II. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Berilah tanda silang pada jawaban Ya atau Tidak sesuai dengan pilihan anda.
4. Selamat mengerjakan.

III. PERTANYAAN

1. Apakah kamu tahu cara bermain permainan Atletik Anak?

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	Rifqi Savero	L	1a
2	M. Gerald Abel	L	1a
3	Krisna Maulana	L	1a
4	Griselda Anindya	P	1a
5	Mavira Yustika	P	1a
6	Ferlyna Zahra	P	1a
7	Hanina Andhini	P	1a
8	Damasus Abby	L	1a
9	Yosua Satria	L	1a
10	Marsya Aulia	P	1a
11	Mayka Hairiz	P	1b
12	Zufar	L	1b
13	Dimas Alif	L	1b
14	Zahra Nurrahmah	P	1b
15	Khalisa Meilani	P	1b
16	Melina Fauziah	P	1b
17	M Farras	L	1b
18	Syafira Mahmuda	P	1b
19	Fauzan Pratama	L	1b
20	Bagus Lintang	L	1b

Lampiran 13. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa Aspek Afektif (Skala Kecil)

**REKAPITULASI LEMBAR PENGAMATAN SISWA
ASPEK AFEKTIF
UJI SKALA KECIL**

No	Nama	Nilai Indikator Sikap	Jumlah
-----------	-------------	------------------------------	---------------

		Kerjasama	Toleransi	Jujur	Bertanggung Jawab	Menghargai Lawan & Diri Sendiri	
1	Rifqi Savero	1	3	2	2	3	11
2	M. Gerald Abel	2	3	1	1	2	9
3	Krisna Maulana	3	1	2	2	1	9
4	Griselda Anindya	2	1	2	2	2	9
5	Mavira Yustika	1	1	2	3	2	9
6	Ferlyna Zahra	1	3	2	3	3	12
7	Hanina Andhini	1	2	2	1	2	8
8	Damasus Abby	3	3	1	2	3	12
9	Yosua Satria	3	3	1	3	3	13
10	Marsya Aulia	3	3	3	2	1	12
11	Mayka Hairiz	2	3	2	1	1	9
12	Zufar	3	3	1	2	1	10
13	Dimas Alif	1	2	1	2	2	8
14	Zahra Nurrahmah	2	2	2	2	2	10
15	Khalisa Meilani	3	2	3	3	3	14
16	Melina Fauziah	3	3	1	1	2	10
17	M Farras	2	2	2	2	2	10
18	Syafira Mahmuda	2	3	2	3	2	12
19	Fauzan Pratama	2	2	1	3	3	11
20	Bagus Lintang	3	2	3	2	3	13
Jumlah							211
Presentase (211/300 X 100%)							68,89 %

Lampiran 14. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa Aspek Kognitif (Skala Kecil)

**REKAPITULASI LEMBAR PENGAMATAN SISWA
ASPEK KOGNITIF
UJI SKALA KECIL**

Alternatif Jawaban:

1. Ya = 1
2. Tidak = 0

No	Nama	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Rifqi Savero	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	6
2	M. Gerald Abel	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5
3	Krisna Maulana	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
4	Griselda Anindya	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	4
5	Mavira Yustika	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7
6	Ferlyna Zahra	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	6
7	Hanina Andhini	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7
8	Damasus Abby	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
9	Yosua Satria	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	6
10	Marsya Aulia	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	5
11	Mayka Hairiz	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7
12	Zufar	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	5
13	Dimas Alif	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6
14	Zahra Nurrahmah	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	6
15	Khalisa Meilani	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6
16	Melina Fauziah	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	5
17	M Farras	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	5
18	Syafira Mahmuda	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	6
19	Fauzan Pratama	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	5
20	Bagus Lintang	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	6
Jumlah											120	
Presentase (120/200 X 100%)											70%	

**Lampiran 15. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa Aspek Psikomotor
(Skala Kecil)**

**REKAPITULASI LEMBAR PENGAMATAN SISWA
ASPEK PSIKOMOTOR
UJI SKALA KECIL**

No	Nama	Nilai Teknik Gerakan Lari				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Rifqi Savero			√		3
2	M. Gerald Abel		√			2
3	Krisna Maulana			√		3
4	Griselda Anindya		√			2

5	Mavira Yustika			√		3
6	Ferlyna Zahra			√		3
7	Hanina Andhini		√			2
8	Damasus Abby	√				1
9	Yosua Satria				√	4
10	Marsya Aulia		√			2
11	Mayka Hairiz				√	4
12	Zufar		√			2
13	Dimas Alif			√		3
14	Zahra Nurrahmah				√	4
15	Khalisa Meilani				√	4
16	Melina Fauziah		√			2
17	M Farras			√		3
18	Syafira Mahmuda		√			2
19	Fauzan Pratama		√			2
20	Bagus Lintang	√				1
Jumlah						52
Presentase (52/80 X 100%)						65%

Lampiran 16. Alat dan Bahan



Gambar Bendera Warna. Sumber : Peneliti



Gambar Bambu. Sumber : Peneliti



Gambar Tempat Sampah Plastik. Sumber : Peneliti



Gambar Coen. Sumber :Peneliti



Gambar Bola Tennis. Sumber : Peneliti



Gambar Bola Warna. Sumber : Peneliti



Gambar Kapur Tuliis. Sumber : Peneliti



Gambar Ring Plastik. Sumber : Peneliti



Gambar Lakban. Sumber : Peneliti.

Lampiran 17. Dokumentasi

Skala kecil :



Gambar 1. Penjelasan Tentang Aturan Permainan



Gambar 2. Persiapan sebelum melakukan permainan



Gambar 3. Siswa melakukan *a running*



Gambar 4. Siswa melakukan *sprint*



Gambar 5. Siswa memilih bendera sesuai petunjuk

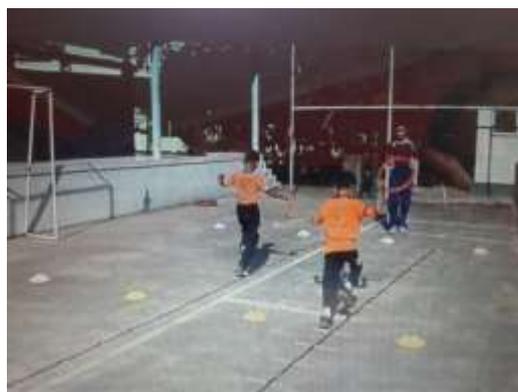


Gambar 6. Siswa memilih benda sesuai petunjuk

Skala besar :



Gambar 7. Persiapan Pelaksanaan Permainan



Gambar 8. Siswa melakukan *a running*



Gambar 9. Siswa melakukan *engklek*



Gambar 10. Siswa melakukan lari *zig-zag*



Gambar 11. Siswa melempar bola sasaran



Gambar 12. Siswa mengambil bola kemudian *sprint*



Gambar 13. Siswa melakukan lari *sprint*



Gambar 14. Siswa berlari untuk mengambil bola warna