



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN
COLORFUL BALLS RUN UNTUK REAKSI GERAK
PADA ANAK TUNA GRAHITA
SLB NEGERI SEMARANG
TAHUN 2015**

SKRIPSI

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

UNNES
Oleh
RAHADIAN YODHA BHAKTI
UNIVERSITAS 6101411192 SEMARANG

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

ABSTRAK

Rahadian Yodha Bhakti. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Permainan *Colorful Balls Run* Untuk Reaksi Gerak Pada Anak Tunagrahita SLB Negeri Semarang Tahun 2015. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. H Cahyo Yuwono, M. Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Permainan Bola Kecil, Permainan *Colorful Balls Run*.

Berdasarkan observasi awal diperoleh informasi bahwa pembelajaran Permainan Bola Kecil di SLB Negeri Semarang belum terlaksana dengan maksimal karena kesulitan anak tunagrahita untuk mengerti tentang teknik yang ada di dalam Permainan Bola Kecil dan kurangnya reaksi gerak. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan model pembelajaran Permainan *Colorful Balls Run* pada anak-anak tunagrahita dilihat dari segi kognitif, afektif dan psikomotor mampu memberikan dorongan dan semangat dalam pembelajaran penjasorkes untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani di SLB Negeri Semarang”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui produk Pengembangan Model Pembelajaran Permainan *Colorful Balls Run* Untuk Reaksi Gerak Pada Anak Tunagrahita SLB Negeri Semarang Kelas V Tahun 2015.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan produk yaitu; (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka yang dilakukan di SLB Negeri Semarang pada tanggal 05 Mei 2015. (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model pembelajaran permainan bola kecil *colorful balls run*), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli permainan dan satu ahli pembelajaran penjasorkes sekolah dasar luar biasa khusus tunagrahita, serta uji coba I, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis. (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba I (14 siswa). Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji coba II (29 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) hasil akhir model permainan bola kecil *colorful balls run* bagi siswa kelas V yang dihasilkan melalui revisi uji coba II.

Berdasarkan hasil penelitian permainan *colorful balls run* masuk dalam kategori penilaian baik. Karena didapat rata-rata dari ahli penjasorkes 80% (baik) dan ahli pembelajaran didapat 92% (sangat baik). Hasil produk uji coba I kelompok kecil aspek kognitif 83.53% (baik), aspek afektif 82.10% (baik), aspek psikomotor 81.39% (baik), rata-rata uji coba I 82,34% (baik). hasil uji coba II kelompok besar dalam aspek kognitif 85.14% (baik) aspek afektif 83.76% (baik) aspek psikomotor 83.07% (baik), rata-rata uji coba II 83.99% (baik).

Disimpulkan bahwa pengembangan model permainan *colorful balls run* ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bola kecil bagi siswa kelas V SLB Negeri Semarang. Saran bagi guru penjasorkes SLB Negeri Semarang dapat menggunakan permainan tersebut.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Semarang, Desember 2015

Mengetahui,

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR

Pembimbing



Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

Drs. H Cahyo Yuwono, M. Pd.
NIP. 19620425 198601 1 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Rahadian Yodha Bhakti
NIM : 6101411192
Jurusan/ Prodi : PJKR/ PJKR
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : Pengembangan Model Pembelajaran Permainan *Colorful Balls Run* Untuk Reaksi Gerak Pada Anak Tunagrahita
SLB Negeri Semarang Tahun 2015

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya ilmiah sendiri dan bukan hasil jiplakan (plagiat) karya tulis orang lain baik sebagian ataupun seluruhnya. Pada bagian dalam terdapat berbagai pendapat atau temuan dari orang lain yang telah dirujuk atau dikutip sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan yang saya buat ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai dengan aturan yang berlaku di Negara Republik Indonesia. Semoga Karya tulis ini bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, November 2015

Yang menyatakan,



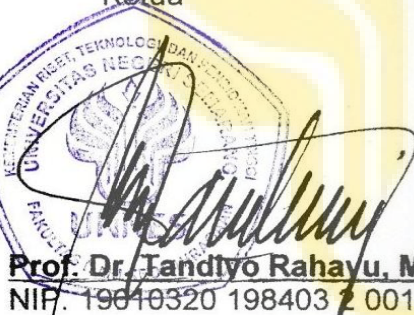
Rahadian Yodha Bhakti
NIM. 6101411192

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Rahadian Yodha Bhakti NIM 6101411192 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul Pengembangan Model Pembelajaran Permainan *Colorful Balls Run* Untuk Reaksi Gerak Pada Anak Tunagrahita SLB Negeri Semarang Tahun 2015 telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari selasa tanggal 5 Januari 2016.

Panitia Ujian,

Ketua



Prof. Dr. Tandiyu Rahayu, M.Pd
NIP. 19640320 198403 2 001

Sekretaris



Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 19610903 198803 1 002

Dewan Penguji:

1. **Drs. Tri Nurharsono, M.Pd.**
NIP. 19600429 198601 1 001
2. **Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd.**
NIP. 19820828 200604 1 003
3. **Drs. H Cahyo Yuwono, M. Pd.**
NIP. 19620425 198601 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Lebih baik apa yang kamu butuhkan dari pada apa yang kamu inginkan.
(Rahadian Yodha Bhakti)
2. Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (*Thomas Alva Edison*)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya tercinta: Alm, Bapak Herman dan Ibu Murniasih, terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan dan do'a yang selalu tercurah.
2. Teman-teman satu kos.
3. Sahabat-sahabat terdekat saya, yang selalu memberi dukungan.
4. Teman-teman PJKR angkatan Tahun 2011.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Permainan *Colorful Balls Run* Untuk Reaksi Gerak Pada Anak Tunagrahita SLB Negeri Semarang Tahun 2015” dengan baik. Segala kekurangan dan keterbatasan sangat penulis sadari dalam penulisan skripsi ini. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Drs. H Cahyo Yuwono, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Drs. Tri Nurharsono, M.Pd., selaku dosen ahli Permainan yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Edi Joko Harjanto, S.Pd., selaku ahli pembelajaran penjas sekolah dasar luar biasa yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu Guru SLB Negeri Semarang yang mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Siswa siswi kelas V SLB Negeri Semarang yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

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

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Pengembangan	13
1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti	13
1.4.2 Manfaat Bagi Guru Penjasorkes	13
1.4.3 Manfaat Bagi Siswa	13
1.4.4 Manfaat Bagi Pembaca	14
1.4.5 Manfaat Bagi Lembaga (FIK UNNES).....	14
1.5 Spesifikasi Produk	14
1.6 Pentingnya Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	15
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	15
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani	19
2.1.3 Pendidikan Jasmani Adaptif	20
2.1.3.1 Tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif	21
2.1.3.2 Pemilihan Materi dan Program Penjas Adaptif	22
2.1.3.3 Pengertian Olahraga Adaptif	23
2.1.4 Pengertian Tuna Grahita	24
2.1.4.1 Karakteristik Anak Tuna Grahita	26
2.1.5 Pengertian Pembelajaran	31
2.1.6 Pengertian Pengembangan	32
2.1.7 Modifikasi Permainan	33
2.1.8 Modifikasi Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	34
2.1.8.1 Hakikat Permainan <i>Colorful balls Run</i>	33
2.1.8.2 Peraturan Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	35
2.1.8.3 Tujuan Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	40
2.2 Kerangka Berfikir.....	40
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	42
3.2 Prosedur Pengembangan	44
3.2.1 Analisis Kebutuhan.....	45

3.2.2	Pembuatan Produk Awal	45
3.2.2.1	Validasi Ahli	45
3.2.2.2	Uji Coba I	46
3.2.3	Revisi Produk Pertama	46
3.2.4	Uji Coba II	46
3.2.5	Revisi Produk Akhir	46
3.2.6	Produk Akhir.....	47
3.3	Uji Coba Produk	47
3.3.1	Desain Uji Coba	47
3.3.1.1	Uji Coba I: Kelompok Kecil	48
3.3.1.3	Revisi Produk Pertama.....	48
3.3.1.4	Uji Coba II: Kelompok Besar.....	48
3.3.2	Subjek Uji Coba	48
3.4	Rancangan Produk.....	49
3.4.1	Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	49
3.4.2	Peraturan dalam Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	49
3.4.2.1	Sarana dan Prasarana <i>Colorful Balls Run</i>	49
3.4.2.2	Peraturan dan Cara Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	50
3.5	Jenis Data	51
3.6	Instrumen Pengumpulan Data	52
3.7	Analisis Data	54
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		
4.1	Penyajian Data UjiCoba Skala Kecil	56
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan	56
4.1.2	Pembuatan Produk Awal	57
4.1.3	Validasi Ahli	57
4.1.3.1	Validasi Draf Produk Awal	57
4.1.3.2	Deskripsi Data Validasi Ahli	58
4.1.3.3	Revisi Draf awal Sebelum Uji Coba I	60
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba I	61
4.2.1	Aspek Psikomotorik	61
4.2.2	Aspek Afektif	63
4.2.3	Aspek Kognitif.....	65
4.2.4	Revisi Produk Awal.....	66
4.3	Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba I	67
4.4	Data Uji Coba II	74
4.4.1	Aspek Psikomotor	74
4.4.2	Aspek Afektif	76
4.4.3	Aspek Kognitif	77
4.5	Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba II.....	79
4.6	Prototipe Produk.....	85
4.6.1	Kelebihan Produk	86
4.6.2	Kekurangan Produk.....	86
 BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Prototipe	88
5.2	Saran Pemanfaatan Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut	89

DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	92



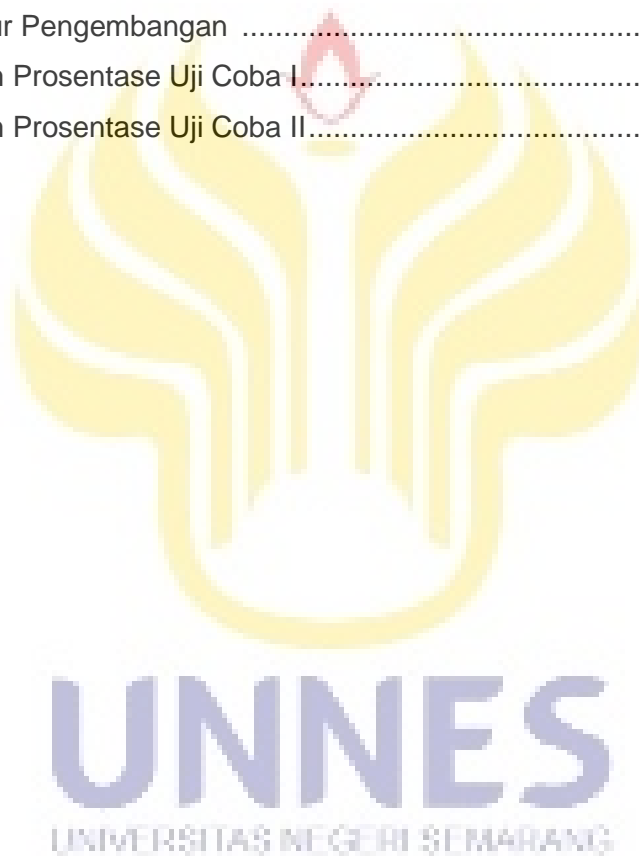
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah kelas pada tunagrahita untuk sekolah dasar	8
2. Jumlah kelas pada tuna rungu untuk sekolah dasar.....	9
3. Jumlah kelas pada tuna daksa untuk sekolah dasar	9
4. Jumlah kelas pada tunagrahita untuk sekolah menengah pertama	9
5. Jumlah kelas pada tuna rungu untuk sekolah menengah pertama	9
6. Jumlah kelas pada tuna daksa untuk sekolah menengah pertama	10
7. Jumlah kelas pada tunagrahita untuk sekolah menengah atas	10
8. Jumlah kelas pada tuna rungu untuk sekolah menengah atas	10
9. Klasifikasi Tunagrahita	10
10. Kategori dan aktivitas gerak anak cacat	22
11. Klasifikasi Tunagrahita.....	24
12. Faktor, Indikator dan jumlah Butir Kuesioner	53
13. Keterangan Skor Jawaban Kuesioner	53
14. Faktor, Indikator dan Penilaian untuk Siswa	53
15. Klasifikasi Persentase.....	55
16. Hasil Skor Penilaian Ahli.....	59
17. Saran dan Perbaikan dari Ahli	60
18. Kendala dan Hambatan pada uji coba I	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Permainan.....	36
2. Bendera Warna-warni.....	37
3. Bola Warna-warni	37
4. Kardus	38
5. Lakban Hitam.....	38
6. Prosedur Pengembangan	44
7. Diagram Prosentase Uji Coba I.....	73
8. Diagram Prosentase Uji Coba II.....	84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Judul dan Topik	93
2. Surat Keputusan Pembimbing	94
3. Surat Observasi Skripsi	95
4. Surat Ijin Penelitian	96
5. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	97
6. Lembar Evaluasi Ahli	98
7. Kuesioner Penelitian Untuk Siswa	102
8. Daftar Siswa Subyek Uji Coba I	106
9. Hasil Kuisisioner Penelitian Untuk Siswa Uji Coba I	107
10. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Coba I	108
11. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli	110
12. Daftar Siswa Subyek Uji Coba II	111
13. Hasil Kuisisioner Penelitian Untuk Siswa Uji Coba II	112
14. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Coba II	114
15. Kisi-kisi Wawancara	116
16. Dokumentasi	118



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Keputusan Pemerintah Tahun 1987 (SK Mendikbud No. 412/V/1987) Penjasorkes adalah bagian dari integral pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual, dan emosional.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah kelompok mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan melalui suatu kebugaran jasmani yang baik dalam taraf usia tumbuh kembang siswa untuk memaksimalkan proses tumbuh kembang secara alamiah, juga mampu menunjang kemampuan organ tubuh untuk menangkap berbagai stimulus dan meningkatkan konsentrasi dalam proses pembelajaran dan aktivitas sehari-hari. Aktivitas fisik adalah media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah meliputi permainan dan cabang olahraga pilihan, kebugaran jasmani, senam dasar, senam irama, senam aquatik, dan pendidikan luar sekolah.

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani belum berjalan efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru, tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan secara menarik dan menyenangkan, sasaran

pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pengajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami bagi seorang guru pendidikan jasmani.

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

1. Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani yang dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani.
2. Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan.
3. Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.

4. Olahraga amatir adalah olahraga yang dilakukan atas dasar kecintaan atau kegemaran berolahraga.
5. Olahraga profesional adalah olahraga yang dilakukan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran berolahraga.
6. Olahraga penyandang cacat adalah olahraga yang khusus dilakukan sesuai dengan kondisi kelainan fisik dan/atau mental seseorang.

Seiring dengan perkembangan penelitian dunia olahraga yang sudah maju, maka diperoleh beberapa hasil yang memberikan manfaat yang seluas-luasnya bagi yang melakukan aktivitas olahraga baik secara fisik maupun mental. Meskipun olahraga mempunyai manfaat yang sangat penting bagi banyak orang namun tidak semua orang melakukan olahraga. Maka dari itu sejak usia dini hendaknya harus dibiasakan untuk gemar berolahraga dengan memberikan pengalaman gerak sebanyak-banyaknya dan variasi gerak yang cukup sehingga mereka akan suka dengan kegiatan olahraga (Mutohir, dkk, 2011:7).

Namun pada kenyataannya masih banyak anggapan bahwa anak berkebutuhan khusus tidak mungkin dapat melakukan kegiatan olahraga. Masih banyak masyarakat di Indonesia menganggap bahwa kecacatan dipandang secara negatif. Anak yang berkebutuhan khusus dianggap tidak mampu melakukan kegiatan apa-apa termasuk berolahraga. Hal ini sering dijumpai dalam pembelajaran pendidikan jasmani, anak yang membutuhkan pelayanan khusus sering tidak diikutsertakan dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Pengalaman menunjukkan bahwa guru penjas umumnya memberikan dispensasi kepada siswa yang memiliki kondisi fisik, organis, dan fungsional untuk tidak ikut serta dalam pembelajaran penjas. Dispensasi tersebut didasarkan pada rasa

belas kasihan terhadap anak yang lemah atau cacat. Masih ada pandangan masyarakat bahwa anak cacat tidak etis diikutsertakan dalam penjas kerana kemampuannya berbeda dengan anak normal (Tarigan, 1999/2000:11).

Kecacatan pada umumnya masih dianggap faktor penyebab seorang anak tidak membutuhkan kegiatan olahraga atau tidak perlu mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Namun pada kenyataannya, secara kodrati manusia lahir memiliki hak dan kewajiban yang sama, sehingga anak yang berkebutuhan khusus dan normal adalah sama. Namun pendidikan jasmani yang diberikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus adalah pendidikan jasmani adaptif.

Secara mendasar pendidikan jasmani adaptif adalah sama dengan pendidikan jasmani biasa. Pendidikan jasmani merupakan salah satu aspek dari seluruh proses pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu sistem penyampaian layanan yang bersifat menyeluruh (*comprehensif*) dan dirancang untuk mengetahui, menemukan, dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor. Hampir semua jenis ketunaan Anak Luar Biasa memiliki masalah dalam ranah psikomotor. Masalah psikomotor sebagai akibat dari keterbatasan kemampuan sensomotorik, keterbatasan dalam kemampuan belajar. Sebagian Anak Luar Biasa bermasalah dalam interaksi sosial dan tingkah laku. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa peranan pendidikan jasmani bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) sangat besar dan akan mampu mengembangkan serta mengoreksi kelainan dan keterbatasan tersebut.

Permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah adalah siswa untuk bergerak aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat dikarenakan guru

pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam melaksanakan proses pembelajaran masih cenderung monoton, kurang menarik dan membosankan, sehingga siswa tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Dampak dari hal tersebut adalah akan berpengaruh terhadap tingkat kebugaran jasmani siswa yang semestinya dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerakannya dan membatasi siswa untuk mengenal macam-macam olahraga disekitarnya yang bisa siswa mainkan. Upaya dalam proses pembelajaran untuk mengatasi kebosanan siswa, antusias, tekun, dan penuh partisipasi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani adalah dengan adanya variasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan (Mulyasa, 2008:78).

Pendidikan jasmani adaptif merupakan pendidikan jasmani yang khusus diberikan pada anak-anak berkebutuhan khusus. 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 (Tarigan, 2000:8).

Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan adaptif bagi anak cacat juga bersifat holistik, seperti tujuan penjaskes untuk anak-anak normal, yaitu mencakup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial, dan intelektual. Oleh karena itu para guru penjaskes adaptif seyogyanya membantu peserta didiknya agar tidak merasa rendah diri dan terisolasi dari lingkungannya. Kepada peserta didik diberikan kesempatan untuk

melakukan aktivitas jasmani melalui berbagai macam olahraga dan permainan. Kesempatan itu merupakan pengakuan bahwa mereka memiliki hak dan kewajiban yang sama dengan anak-anak normal (Tarigan, 2000:10).

Anak luar biasa memiliki jenis yang berbeda-beda, jenis keluarbiasaan dapat dilihat dari bidang yang mengalami penyimpangan dan dapat pula dilihat dari arah penyimpangan. Bidang penyimpangan berkaitan dengan aspek dan/atau penyebab terjadinya penyimpangan, sedangkan arah penyimpangan mengacu pada arah yang berawal dari kondisi normal (ke atas atau ke bawah normal). Kategori berdasarkan keluarbiasaan berdasarkan jenis penyimpangan, menurut Mulyono (dalam Wardani, 2011:1.5) dibuat untuk keperluan pembelajaran. Kategori tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kelompok yang mengalami penyimpangan dalam bidang intelektual, terdiri atas anak yang luar biasa cerdas dan anak yang tingkat kecerdasannya rendah atau yang disebut tunagrahita.
2. Kelompok yang mengalami penyimpangan atau keluarbiasaan yang terjadi karena hambatan sensoris atau indra, terdiri atas anak tuna netra dan tuna rungu.
3. Kelompok anak yang mendapat kesulitan belajar dan gangguan komunikasi.
4. Kelompok anak yang mengalami penyimpangan perilaku, yang terdiri atas anak tuna laras dan penyandang gangguan emosi.
5. Kelompok anak yang mempunyai keluarbiasaaan/penyimpangan ganda atau berat dan sering disebut sebagai tuna ganda.

Banyak istilah yang digunakan untuk menyebut mereka yang kondisi kecerdasannya di bawah rata-rata (tunagrahita). Dalam bahasa Indonesia, istilah yang pernah digunakan, misalnya lemah otak, lemah ingatan, lemah pikiran,

retardasi mental, keterbelakangan mental, cacat grahita, dan tunagrahita. Beragamnya istilah yang digunakan disebabkan oleh perbedaan latar belakang keilmuan dan kepentingan para ahli yang mengemukakannya. Namun demikian, semua istilah tersebut tertuju pada pengertian yang sama, yaitu menggambarkan kondisi terlambat dan terbatasnya perkembangan kecerdasan seseorang sedemikian rupa jika dibandingkan dengan rata-rata atau anak pada umumnya disertai dengan keterbatasan dalam perilaku penyesuaian. Ketunagrahitaan mengacu pada fungsi intelektual umum yang secara nyata berada di bawah rata-rata bersamaan dengan kekurangan dalam tingkah laku penyesuaian diri dan semua ini berlangsung pada masa perkembangannya. Seseorang yang dikategorikan tunagrahita harus melebihi komponen kecerdasannya yang jelas-jelas di bawah rata-rata, adanya ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri dengan norma dan tuntutan yang berlaku di masyarakat (Wardani, dkk, 2011:6.4).

Pengembangan model pembelajaran tentu saja tidak dilakukan secara asal-asalan, tetapi ada tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian anak didik terhadap relevansi proses belajar mengajar, memberikan kesempatan terhadap berfungsinya tingkat keterampilan motorik siswa.

Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan adaptif merupakan sarana untuk meningkatkan beberapa aspek pada diri anak seperti pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial, dan intelektual. Namun demikian dalam pembelajaran pendidikan jasmani adaptif terhadap anak yang membutuhkan pelayanan khusus harus dirancang sebaik mungkin dan disesuaikan dengan kecacatan siswa. Faktor kecacatan harus menjadi pertimbangan dalam membelajarkan pendidikan jasmani adaptif. Pembelajaran

pendidikan jasmani adaptif yang didasarkan kecacatan siswa, maka tujuan pendidikan jasmani adaptif dapat dicapai secara optimal.

Demikian juga dengan siswa yang memiliki intelegensi yang berada dibawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku dalam masa perkembangannya (tunagrahita), lebih jelasnya pengertian tunagrahita adalah anak yang mempunyai kekurangan atau keterbatasan dari segi mental intelektualnya, komunikasi, maupun sosial, dan karena hal tersebut ia memerlukan layanan pendidikan khusus. Seseorang dikatakan tunagrahita apabila memiliki tiga faktor, yaitu: (a) keterlambatan fungsi kecerdasan secara umum atau dibawah rata-rata; (b) ketidakmampuan dalam perilaku adaptif; dan (c) terjadi selama perkembangan sampai usia 18 tahun.

Di kota Semarang tepatnya di jl. Elang Raya No.2 kelurahan Mangunharjo kecamatan Tembalang kota Semarang terdapat SLB yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan sebuah pengamatan. Di SLB tersebut mempunyai jenjang pendidikan dari TK sampai dengan SMA, pada jenjang pendidikan taman kanak-kanak terdapat 2 kelas yaitu kelas a dan b yang semuanya penyandang tuna grahita. Pada kelas a dan b masing-masing memiliki 10 siswa. Pada jenjang sekolah dasar dapat dilihat dari table di bawah ini.

Table 1.1 jumlah kelas pada tuna grahita untuk sekolah dasar

No	Kelas	Jumlah kelas
1	1	1
2	2	1
3	3	2
4	4	3
5	5	2
6	6	2

Table 1.2 jumlah kelas pada tuna rungu untuk sekolah dasar

No	Kelas	Jumlah kelas
1	1	2
2	2	2
3	3	2
4	4	2
5	5	1
6	6	1

Table 1.3 jumlah kelas pada tuna daksa untuk sekolah dasar

No	Kelas	Jumlah kelas
1	1	1
2	2	1
3	3	1
4	4	1
5	5	1
6	6	1

Untuk jenjang sekolah menengah pertama dapat dilihat dari table di bawah ini:

Table 1.4 jumlah kelas pada tuna grahita untuk sekolah menengah pertama

No	Kelas	Jumlah kelas
1	7	5
2	8	1
3	9	4

Table 1.5 jumlah kelas pada tuna rungu untuk sekolah menengah pertama

No	Kelas	Jumlah kelas
1	7	1
2	8	1
3	9	1

Table 1.6 jumlah kelas pada tuna daksa untuk sekolah menengah pertama

No	Kelas	Jumlah kelas
1	7	1
2	8	1
3	9	1

Dan untuk jenjang sekolah menengah atas dapat dilihat dari table di bawah ini:

Table 1.7 jumlah kelas pada tuna grahita untuk sekolah menengah atas

No	Kelas	Jumlah kelas
1	10	5
2	11	3
3	12	4

Table 1.8 jumlah kelas pada tuna rungu untuk sekolah menengah atas

No	Kelas	Jumlah kelas
1	10	1
2	11	1
3	12	1

Banyak sistem yang digunakan untuk mengklasifikasikan tunagrahita diantaranya dari WHO, ICD (*International Classification of Diseases*), dan *American psychiatric association's Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorder* DSM-IV (2000) menggunakan skor tes intelegensi untuk menentukan level anak tunagrahita. Adapun klasifikasi tersebut dapat dilihat dalam skor IQ dibawah ini.”

Tabel 1.9 Klasifikasi Tunagrahita (Krebs, 2005)

Tingkat Ketunaan	Skor Tes Intelegensi
Tunagrahita Ringan (Debil)	IQ 50-55 sampai dengan 70-75
Tunagrahita Moderat	IQ 35-40 sampai dengan 50-55
Tunagrahita Payah (Severe)	IQ 20-55 sampai dengan 35-40
Tunagrahita Berat (idiot)	IQ dibawah 20-25

Sementara itu para ahli pendidikan luar biasa Indonesia menggunakan klasifikasi keturunan sebagai berikut:

1. Tunagrahita ringan IQ 50-70

2. Tunagrahita sedang IQ 30-50
3. Tunagrahita berat dan sangat berat IQ < 30

(Hendrayana, 2007: 27)

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang dilakukan pada tanggal 5 Mei 2015 dengan melakukan wawancara kepada guru penjasorkes SLB Negeri Semarang yang bernama Edi Joko Harjanto, S.Pd. Dalam pembelajaran, guru penjasorkes hanya memberikan materi yang apa adanya sesuai keadaan dan kondisi di lapangan yaitu, memberikan permainan bola kecil sesuai dengan permainan aslinya tanpa ada modifikasi permainan, ada peluang untuk mengembangkan model pembelajaran permainan bola kecil karena mempunyai lapangan dan sarana yang tersedia di sekolah.

Setelah peneliti melakukan pengamatan dan observasi di SLB Negeri Semarang peneliti ingin mengembangkan permainan bola kecil melalui permainan *colorful balls run* agar lebih bervariasi sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran penjasorkes.

Permainan *colorful balls run* adalah permainan yang dilakukan secara individu. Inti permainannya adalah pemain berlari untuk memindahkan sebuah bola sesuai apa instruksi yang telah diberikan oleh instruktur dengan sinyal kepada pemain, dengan mengangkat bendera warna-warni. Pemain yang berhasil memindahkan bola yang sama warnanya dengan bendera yang diangkat oleh instruktur akan mendapatkan poin.

Pengembangan permainan bola kecil melalui permainan *colorful balls run* bisa digunakan di lapangan *outdoor* maupun *indoor*. Unsur fisik yang dominan muncul dalam permainan *colorful balls run* antara lain kecepatan reaksi, teknik dasar lompat dan kelincahan. Pengembangan permainan bola kecil dalam

pembelajaran penjasorkes melalui permainan *colorful balls run* dilakukan dengan tujuan menyiapkan siswa untuk bergerak aktif dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan reaksi gerak pada anak tuna grahita. Model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran gerak dalam permainan teknik berlari, teknik lompat dan konsentrasi. Metode pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan (PAIKEM) yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membuat pengembangan permainan bola kecil melalui *colorful balls run* di SLB Negeri Semarang dengan judul :

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN *COLORFUL BALLS RUN* UNTUK REAKSI GERAK PADA ANAK TUNA GRAHITA SLB NEGERI SEMARANG TAHUN 2015.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan model permainan *colorful balls run* bagi siswa tunagrahita di SLB Negeri Semarang?

1.3. Tujuan Penelitian

Ditinjau dari rumusan masalah di atas, dapat disebutkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan model permainan *colorful balls run* bagi siswa tunagrahita SLB Negeri Semarang.

1.4 Manfaat Pengembangan

1.4.1 Bagi Peneliti

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

1.4.2 Bagi Guru Penjasorkes

- 1) Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolahnya masing-masing.
- 2) Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, serta siswa lebih aktif bergerak.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi Penjasorkes pada umumnya dan permainan bola kecil khususnya.

1.4.3 Bagi Siswa

- 1) Siswa menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang diajarkan.
- 2) Sebagai media pembelajaran bagi siswa agar lebih aktif bergerak, lebih mudah bersosialisasi, dan dapat belajar tentang permainan bola kecil.

1.4.4 Bagi Pembaca

- 1) Sebagai sumber inovasi dalam pembelajaran permainan bola kecil.
- 2) Sebagai informasi bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran pengenalan permainan bola kecil.

1.4.5 Bagi Lembaga (FIK UNNES)

- 1) Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang modifikasi permainan.
- 2) Sebagai bahan dokumentasi penelitian di lingkungan UNNES Semarang.

1.5 Spesifikasi Produk

Melalui penelitian ini diharapkan menghasilkan suatu modifikasi permainan baru yang membuat siswa lebih aktif bergerak, tanggap dalam reaksi, dan meningkatkan intensitas fisik sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani serta daya tarik terhadap permainan.

Produk yang dihasilkan diharapkan akan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Manfaat produk antara lain (1) mengaktifkan siswa dalam aktifitas penjas; serta (2) meningkatkan pengetahuan guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dan tentang modifikasi permainan baru.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Modifikasi permainan *colorful balls run* ini untuk kepentingan pembelajaran di SLB Negeri Semarang yang dikembangkan untuk siswa tunagrahita karena pada saat mengikuti aktivitas jasmani siswa tunagrahita kurang tanggap pada arahan guru jika dengan teori saja.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

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

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

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

Menurut Subagiyo (2008:1.14) Pendidikan Jasmani dan Kesehatan adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan jasmani dan rohani serta kesehatan siswa dan lingkungan hidupnya, agar tumbuh dan berkembang jasmani dan rohani serta kesehatan siswa dan lingkungan hidupnya agar tumbuh dan berkembang secara harmonis dan optimal sehingga mampu melaksanakan tugas bagi dirinya dan pengembangan bangsa.

Menurut H.J.S Husdarta (2009:23) Pendidikan Jasmani merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan umum. Berikut merupakan aspek penting dari Pendidikan Jasmani:

1) Kebugaran dan kesehatan

Kebugaran dan kesehatan akan dicapai melalui program Pendidikan Jasmani yang terencana, teratur dan berkesinambungan. Dengan beban kerja yang cukup berat serta dilakukan dalam jangka waktu yang cukup secara teratur, kegiatan tersebut akan berpengaruh terhadap perubahan kemampuan fungsi organ-organ tubuh seperti jantung dan paru-paru. Sistem peredaran darah dan pernapasan akan bertambah baik dan efisien, didukung oleh sistem kerja penunjang lainnya.

2) Keterampilan fisik

Keterlibatan anak dalam asuhan permainan, senam, kegiatan bersama, dan lain-lain merangsang perkembangan gerakan yang efisien yang berguna untuk menguasai berbagai keterampilan. Keterampilan tersebut bisa berbentuk keterampilan dasar misalnya berlari dan melempar serta keterampilan khusus seperti senam atau renang. Pada akhirnya keterampilan itu bisa mengarah kepada keterampilan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

3) Terkuasainya prinsip-prinsip gerak

Pendidikan Jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Dengan demikian, seluruh gerakannya bisa lebih bermakna. Sebagai contoh, anak harus mengerti mengapa kaki harus dibuka dan bahu harus direndahkan ketika anak sedang berusaha menjaga keseimbangan. Mereka juga diharapkan mengerti mengapa harus melakukan pemanasan sebelum berolahraga.

4) Kemampuan berfikir

Dalam kegiatan Pendidikan Jasmani banyak sekali adegan pembelajaran yang memerlukan diskusi terbuka yang menantang penalaran anak. Teknik gerak dan prinsip-prinsip yang mendasarinya merupakan topik-topik yang menarik untuk didiskusikan. Peraturan permainan dan variasi-variasi gerak juga bisa dijadikan rangsangan bagi anak untuk memikirkan pemecahannya.

5) Kepekaan rasa

Dalam hal olah rasa, Pendidikan Jasmani menempati posisi yang aungguh unik, kegiatannya yang selalu melibatkan anak dalam kelompok kecil maupun besar merupakan wahana yang tepat untuk berkomunikasi dan bergaul dalam lingkup sosial. Dalam kehidupan sosial, setiap individu akan belajar untuk bertanggung jawab melaksanakan perannya sebagai anggota masyarakat. Di dalam masyarakat banyak norma yang ditaati dan aturan main yang melandasinya. Melalui Pendidikan Jasmani, norma dan aturan juga dipelajari, dihayati dan diamalkan. Untuk berperan aktif, anak pun akan menyadari bahwa ia dan kelompoknya harus menguasai beberapa keterampilan yang diperlukan. Kegiatan Pendidikan Jasmani disebut ajang nyata untuk melatih keterampilan-keterampilan hidup, agar seseorang dapat hidup berguna dan tidak menyusahkan masyarakat.

6) Keterampilan sosial

Pendidikan Jasmani menyediakan pengalaman nyata untuk melatih mengendalikan diri, membina ketekunan dan motivasi diri. Hal ini diperkuat lagi jika proses pembelajaran direncanakan sebaik-baiknya. Setiap adegan pembelajaran dalam permainan dapat dijadikan arena dialog dan perenungan tentang apa sisi baik dan buruknya suatu keputusan. Hal ini merupakan cara

pembinaan moral yang efektif. Sebagai contoh, jika dalam sebuah proses Pendidikan Jasmani terjadi pertengkaran antara dua orang anak, guru bisa segera menghentikan kegiatan seluruh kelas dan mengundang mereka untuk membicarakannya. Sebab-sebab pertengkaran diteliti dan guru memancing pendapat anak-anak tentang apa perlunya mereka bertengkar, selain itu mereka dirangsang untuk mencari pemecahan yang paling baik untuk kedua belah pihak.

7) Kepercayaan diri dan citra diri

Melalui Pendidikan Jasmani, kepercayaan diri dan citra diri anak akan berkembang. Secara umum, citra diri diartikan sebagai cara kita menilai diri kita sendiri. Citra diri ini merupakan dasar untuk kepribadian anak. Dengan citra diri yang baik seseorang merasa aman dan berkeinginan untuk mengeksplorasi dunia. Dia mau dan mampu mengambil resiko, berani berkomunikasi dengan teman dan orang lain, serta mampu menanggulangi stres. Cara membina citra diri ini tidak cukup hanya dengan selalu berucap "saya pasti bisa". Tetapi perlu dinyatakan dalam usaha dan pembiasaan perilaku. Disitulah Pendidikan Jasmani menyediakan kesempatan pada anak untuk membuktikannya. Ketika anak berhasil mempelajari berbagai keterampilan gerak dan kemampuan tubuhnya, perasaan positif akan berkembang dan ia merasa optimis atau mampu untuk berbuat sesuatu. Dengan perasaan itu anak-anak akan merasa bahwa dirinya memiliki kemampuan yang baik dan pada gilirannya akan mempengaruhi pula kualitas usahanya di lain waktu, agar sama yang dicitrakannya.

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur

seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2).

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani adalah aktivitas yang merupakan bagian dari pendidikan yang melibatkan gerak anggota tubuh yang juga mencakup sikap dan pengetahuan siswa.

2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

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

Adang Suherman (2000:23) menyatakan secara umum tujuan penjasorkes dapat diklasifikasikan kedalam empat kategori yaitu :

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillfu*).
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang Penjasorkes kedalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa.

- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

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

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

2.1.3 Pendidikan Jasmani Adaptif

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

Kontek Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif adalah anak berkebutuhan khusus perlu dipahami secara sungguh-sungguh oleh guru Pendidikan Jasmani. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran jasmani sering ditemukan bahwa

siswa tidak mampu melakukan gerakan dan aktivitas lain dengan baik, atau sering juga informasi dan rangkaian keterampilan gerak yang diajarkan kepada anak berkebutuhan khusus tidak dapat dicerna dengan baik akibat kecacatan dari salah satu alat fungsional tubuhnya (Baltasar Tarigan, 2008 :34).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani Adaptif adalah Pendidikan Jasmani yang telah dimodifikasi untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran pada pelaksanaannya di lapangan sehingga siswa tidak merasa terbebani ketika melaksanakan pembelajaran.

2.1.3.1 Tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif

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

Tujuan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Adaptif bagi anak penyandang cacat juga bersifat holistik, seperti tujuan penjas kes untuk anak-anak normal, yaitu mencakup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual. Di samping itu, proses pendidikan itu penting untuk menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap keterbatasan kemampuan baik dari segi fisik maupun mentalnya sehingga

mereka mampu bersosialisasi dengan lingkungan dan memiliki rasa percaya diri dan harga diri. (Beltasar Tarigan, 2000:20).

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

2.1.3.2 Pemilihan Materi dan Program Penjas Adaptif

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

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

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

Tabel 2.1 Kategori dan aktivitas gerak anak cacat:

No	Kategori	Aktivitas Gerak
1	Pengembangan gerak	a. Gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat b. Gerakan-gerakan yang berpindah tempat

		c. Gerakan-gerakan keseimbangan
2	Olahraga dan Permainan	<ul style="list-style-type: none"> a. Olahraga permainan yang bersifat rekreatif b. Permainan lingkaran c. Olahraga dan permainan beregu d. Olahraga senam dan aerobik e. Kegiatan yang menggunakan musik dan tari f. Olahraga permainan di air g. Olahraga dan permainan yang menggunakan meja
3	Kebugaran dan kemampuan gerak	<ul style="list-style-type: none"> a. Aktivitas yang meningkatkan kekuatan b. Aktivitas yang meningkatkan kelentukan c. Aktivitas yang meningkatkan kelincahan d. Aktivitas yang meningkatkan kecepatan e. Aktivitas yang meningkatkan daya tahan

2.1.3.3 Pengertian Olahraga Adaptif

Olahraga Adaptif adalah olahraga yang dirancang secara khusus untuk individu yang memiliki kemampuan terbatas dengan menggunakan peralatan yang dimodifikasi. Olahraga ini dibuat khusus untuk penyandang cacat dengan merujuk pada olahraga yang sesungguhnya yaitu olahraga yang biasa dilakukan oleh orang normal (Yudi Hendrayana, 2007: 7).

Berdasarkan pernyataan tersebut Olahraga Adaptif adalah olahraga yang disesuaikan dengan fungsional tubuh seseorang dan olahraga yang dimodifikasi

untuk orang-orang dengan kemampuan terbatas. Pengertian Pendidikan Jasmani Adaptif dan Olahraga Adaptif yang telah dijelaskan diatas oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani Adaptif dan Olahraga Adaptif adalah Pendidikan dan Olahraga yang dimodifikasi sesuai dengan karakteristik seseorang yang berkebutuhan khusus.

2.1.4 Pengertian Tunagrahita

Tunagrahita adalah individu yang memiliki intelegensi yang signifikan berada dibawah rata-rata dan disertai dengan ketidak mampuan dalam adaptasi prilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Pembelajaran pada anak tunagrahita lebih di titik beratkan pada kemampuan bina diri dan sosialisasi (Yani Meimulyani dan Caryoto, 2013: 15).

Anak tunagrahita adalah anak yang tergolong dalam kelompok dibawah normal dan lebih lamban dari pada anak normal, baik perkembangan sosial maupun kecerdasannya disebut anak berketerbelakangan mental, istilah resminya di Indonesia disebut anak tunagrahita (PP No. 72 Tahun 1991).

Menurut Efeendi (2005: 110) di dalam buku (Nunung Apriyanto, 2014: 26) anak tunagrahita adalah anak yang mengalami taraf kecerdasan yang rendah sehingga untuk mengerjakan tugas perkembangan anak tunagrahita sangat membutuhkan layanan pendidikan dan bimbingan secara khusus.

Seseorang dikatakan tunagrahita apabila memiliki tiga faktor, yaitu: (a) keterhambatan fungsi kecerdasan secara umum atau dibawah rata-rata, (b) ketidakmampuan dalam perilaku adaptif, dan (c) terjadi selama perkembangan sampai usia 18 tahun.

Tabel 2.2 Klasifikasi Tunagrahita

Tingkat Ketunaan	Skor Tes Intelegensi
Tunagrahita Ringan (Debil)	IQ 50-55 sampai dengan 70-75
Tunagrahita Moderat	IQ35-40 sampai dengan 50-55
Tunagrahita Payah (Severe)	IQ 20-55 sampai dengan 35-40
Tunagrahita Berat (idiot)	IQ dibawah 20-25

Sumber : Krebs, 2005. Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif

Sementara itu para ahli pendidikan luar biasa Indonesia menggunakan klasifikasi keturunan sebagai berikut:

- 1) Tunagrahita ringan IQ 50-70
- 2) Tunagrahita sedang IQ 30-50
- 3) Tunagrahita berat dan sangat berat IQ < 30 (Yudi Hendrayana, 2007: 27)

Menurut Yani Meimulyani dan Caryoto (2013: 15) anak tunagrahita dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

- 1) Tunagrahita Ringan (IQ : 51-70)

Anak yang tergolong dalam tunagrahita ringan memiliki banyak kelebihan dan kemampuan. Mereka mampu dididik dan dilatih. Misalnya, membaca, menulis, berhitung, menjahit, memasak, bahkan berjualan. Tunagrahita ringan lebih mudah diajak berkomunikasi. Selain itu kondisi fisik mereka tidak begitu mencolok. Mereka mampu berlindung dari bahaya apapun. Karna itu anak tunagrahita ringan tidak memerlukan pengawasan ekstra.

- 2) Tunagrahita Sedang (IQ : 36-51)

Tidak jauh berbeda dengan anak tunagrahita ringan. Anak tunagrahita sedang pun mampu diajak berkomunikasi. Namun, kelemahannya mereka tidak begitu mahir dalam menulis, membaca, dan berhitung. Tetapi, ketika ditanya siapa nama dan alamat rumah akan dengan jelas dijawab. Mereka dapat bekerja dilapangan namun dengan sedikit pengawasan. Begitu pula dengan perlindungan diri dari bahaya. Sedikit perhatian dan pengawasan. Begitu pula dengan dengan perlindungan diri dari bahaya. Sedikit pengawasan dan perhatian dibutuhkan untuk perkembangan mental dan sosial anak tunagrahita sedang.

3) Tunagrahita Berat (IQ dibawah 20)

Anak tunagrahita berat juga bisa disebut *idiot*. Karna dalam kegiatan sehari-hari mereka membutuhkan pengawasan, perhatian, bahkan pelayanan yang maksimal. Mereka tidak dapat mengurus dirinya sendiri apalagi berlindung dari bahaya. Asumsi anak tunagrahita sama dengan anak idiot tepat digunakan jika anak tunagrahita yang dimaksud tergolong dalam tunagrahita berat.

Beberapa teori diatas telah menjelaskan pengertian anak tunagrahita dan bisa disimpulkan bawa anak tunagrahita adalah anak yang kecerdasannya jelas berada dibawah rata-rata. Disamping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Mereka kurang cakap dalam memikirkan hal-hal yang abstrak, yang sulit-sulit, dan yang berbelit-belit.

2.1.4.1 Karakteristik Anak Tunagrahita

1. Karakteristik Umum

Di dalam buku pedoman yang diterbitkan oleh Depdiknas (2003) yang dikutip oleh Nunung Apriyanto (20014: 33) mengemukakan bahwa karakteristik

tunagrahita yaitu penampilan fisik tidak seimbang, tidak dapat mengurus diri sendiri sesuai dengan usianya, perkembangan bicara terlambat, kurang perhatian pada lingkungan, koordinasi gerak kurang dan sering mengeluarkan ludah tanpa sadar.

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

- 1) Kecerdasan: kapasitas belajarnya sangat terbatas terutama untuk hal-hal yang abstrak. Mereka lebih banyak belajar dengan membeo (*rote-learning*) bukan dengan pengertian.
- 2) Sosial: dalam pergaulan mereka tidak dapat mengurus, memelihara dan memimpin diri. Ketika masih kanak-kanak mereka dibantu terus meneru dan diawasi waktu bermain dengan anak lain.
- 3) Fungsi-fungsi mental lain: mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian, pelupa dan sukar mengungkapkan kembali suatu ingatan.
- 4) Dorongan dan emosi: perkembangan dan emosi anak tunagrahita berbeda-beda sesuai dengan tingkat ketunagrahitaan masing-masing.
- 5) *Organisme*: struktur dan fungsi *organisme* pada anak tunagrahita umumnya kurang dari anak normal. Dapat berbicara dan berjalan diusia yang lebih tua dari anak normal.

Mengacu pada fungsi intelektual yang secara jelas berada dibawah rata-rata atau normal, sehingga menyebabkan perkembangan kecerdasan dimiliki banyak hambatan, untuk itu diperlukan layanan khusus guna membantu mengoptimalkan kemampuan dan potensinya.

2. Karakteristik Khusus

Wardani, dkk (2002) yang dikutip dari buku (Nunung, 2014: 36) mengemukakan karakteristik anak tunagrahita secara khusus menurut tingkat ketunagrahitaannya sebagai berikut:

1) Karakteristik Tunagrahita Ringan

Anak tunagrahita ringan masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Kecerdasannya berkembang dengan kecepatan antara setengah dan tiga perempat kecepatan anak normal dan berhenti pada usia muda. Mereka dapat bergaul dan mempelajari pekerjaan yang hanya memerlukan *semi skilled*. Pada usia dewasa kecerdasannya mencapai tingkat usia anak normal 9 dan 12 tahun.

2) Karakteristik anak tunagrahita sedang

Anak tunagrahita sedang hampir tidak bisa mempelajari pelajaran-pelajaran akademik. Namun mereka masih memiliki kompetensi untuk mengurus diri sendiri dan dilatih untuk mengerjakan sesuatu secara rutin, dapat dilatih berkawan, mengikuti kegiatan dan menghargai hak milik orang lain. Sampai batas tertentu mereka selalu membutuhkan pengawasan dari orang lain. Setelah dewasa kecerdasan mereka tidak lebih dari anak normal usia 6 tahun.

3) Karakteristik anak tunagrahita berat dan sangat berat

Anak tunagrahita berat dan sangat berat sepanjang hidupnya akan selalu tergantung pada pertolongan dan bantuan orang lain. Merka tidak dapat memelihara diri sendiri dan tidak dapat membedakan bahaya dan bukan bahaya.

Mereka juga tidak dapat bicara. Kecerdasannya walaupun mencapai usia dewasa seperti anak normal usia paling tinggi 4 tahun.

3. Karakteristik atau Ciri-ciri pada masa perkembangan

Pengenalan pada ciri-ciri ini penting karena dapat diketahui tanpa mendatangkan ahli terlebih dahulu. Beberapa ciri yang dapat dijadikan indikator adanya perbedaan dengan anak normal pada umumnya menurut Triman Pradisio (Wardani, dkk., 2002) adalah sebagai berikut:

1) Masa bayi

Maupun sulit untuk membedakannya para ahli mengemukakan bahwa ciri-ciri bayi tunagrahita adalah tampak mengantuk, apatis, tidak pernah sadar, jarang menangis walaupun menangis terus menerus, terlambat duduk, bicara, dan berjalan

2) Masa anak-anak

Pada masa ini anak tunagrahita sedang lebih mudah dikenal daripada anak tunagrahita ringan. Karena anak tunagrahita sedang mulai memperlihatkan ciri-ciri seperti mongoloit, kepala besar, kepala kecil. Tetapi anak tunagrahita ringan (yang lambat) memperlihatkan ciri-ciri seperti sukar memulai dan melanjutkan sesuatu, mengerjakan sesuatu berulang-ulang, tidak ada variasi, penglihatannya tampak kosong, melamun, ekspresi muka tanpa ada pengertian. Selanjutnya tunagrahita ringan (yang cepat) memperlihatkan ciri seperti mereaksi cepat tetapi tidak tepat, tampak aktif sehingga memberi kesan anak yang pintar, pemusatan perhatian sedikit, hiperaktif, bermain dengan tangannya sendiri, cepat bergerak tanpa dipikirkan terlebih dahulu.

3) Masa sekolah

Masa ini yang penting untuk diperhatikan karena biasanya anak tunagrahita langsung masuk sekolah dan ada disekolah sd biasa. Ciri-ciri yang mereka munculkan seperti adanya kesulitan belajar hampir pada semua mata pelajaran (membaca, menulis, dan berhitung), prestasi yang kurang, kebiasaan kerja tidak baik, perhatian yang mudah beralih, kemampuan motorik yang kurang, perkembangan bahasa yang jelek dan kesulitan menyesuaikan diri.

4) Masa puber

Perubahan yang dimiliki anak tunagrahita sama halnya dengan remaja biasa. Pertumbuhan fisik berkembang normal, tetapi perkembangan berfikir dan kepribadiannya berada dibawah usianya. Akibatnya dia mengalami kesulitan dalam pergaulan dan mengendalikan diri.

Beberapa karakteristik dari anak tunagrahita antara lain lamban dalam mempelajari hal-hal yang baru, kesulitan dalam mempelajari hal-hal yang baru, kemampuan bicaranya yang sangat kurang bagi anak tunagrahita berat, cacat fisik dan perkembangan gerak, kurang dalam kemampuan menolong diri sendiri dan tingkah laku yang kurang wajar dan dilakukan terus menerus.

4. Karakteristik anak tunagrahita dalam gerak

Menurut Karakteristik Keterampilan gerak dasar seperti lari, lempar dan tangkap dibawah kemampuan orang normal sebayanya. Tidak mampu menampilkan gerak secara baik dan efisien. Pergerakkan terlihat kaku dan tidak terkoordinasi. Tidak mampu melakukan rangkaian gerak dengan benar sehingga seringkali gagal dalam menampilkan keterampilan yang diharapkan. Tidak

mampu mengontrol gerak dengan benar. Lamban untuk memperoleh keterampilan dan sulit untuk menghafalkan gerakan. Sulit untuk menyelesaikan tugas dalam waktu yang sudah ditentukan (Yudi Hendrayana, 2007: 29).

2.1.5 Pengertian Pembelajaran

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

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

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

- 1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.

- 3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
- 4) Belajar dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- 5) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- 6) Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis (Max Darsono dkk, 2001:24).

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

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

2.1.6 Pengertian Pengembangan

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

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi

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

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

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

2.1.7 Modifikasi Permainan

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

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

- 1) Ukuran lapangan
- 2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan
- 3) Jenis skill yang digunakan
- 4) Aturan
- 5) Jumlah pemain
- 6) Organisasi permainan
- 7) Tujuan permainan.

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

2.1.8 Modifikasi Permainan *Colorful Balls Run*

2.1.8.1 Hakikat Permainan *Colorful Balls Run*

Permainan *colorful balls run* adalah permainan *bola kecil* yang disederhanakan dari segi lapangan dan cara bermain (*rule*). Yang bertujuan untuk mempermudah anak dalam berkonsentrasi terhadap instruksi, sehingga dalam permainan *colorful balls run* menjadi sebuah permainan baru.

Aturan dalam permainan ini dibuat untuk mempermudah anak tuna grahita agar lebih aktif bergerak dan lebih berkonsentrasi pada permainan. Permainan *colorful balls run* ini didasari oleh berlari dan lompat. Yang membuat anak harus berkonsentrasi adalah instruksi dari instruktur yang memberikan tanda dengan mengangkat bendera warna-warni. Permainan *colorful balls run* ini sendiri adalah permainan individu. Pemain yang dinyatakan menjadi pemenang adalah pemain yang berhasil mengumpulkan bola warna-warni lebih cepat.

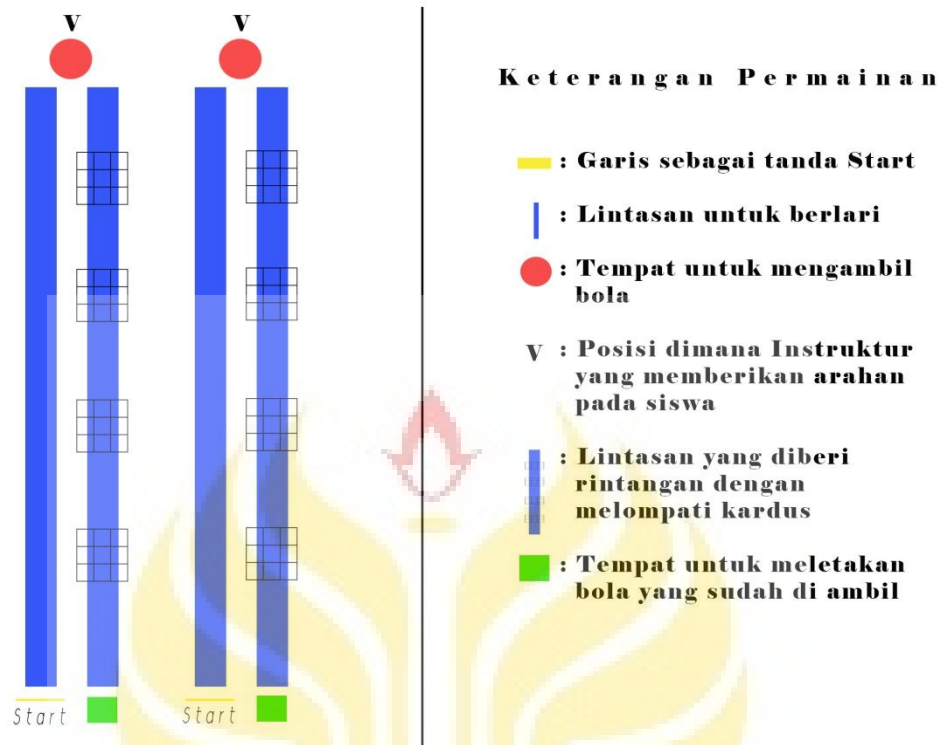
2.1.8.2 Peraturan Permainan *Colorful Balls Run*

Peraturan yang digunakan dalam permainan *colorful balls run* seperti yang dijelaskan di atas, yaitu dimainkan dengan cara peraturan yang sudah dimodifikasi dari bentuk aturan yang baku dengan cara di sederhanakan menyesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Luar Biasa (SLB) yang mudah di pahami dan dimainkan.

1. Sarana dan Prasarana Permainan *Colorful Balls Run*

1). Lapangan Permainan

Lapangan permainan *colorful balls run* berbentuk lintasan persegi panjang, dengan ukuran panjang lintasan 8m dan lebar 4m. . Ukuran lapangan bersifat fleksibel dan bisa disesuaikan dengan kondisi lapangan yang ada. Hal ini bertujuan agar permainan *colorful balls run* lebih aplikatif dan bisa dimainkan diberbagai ukuran lapangan.



Gambar 2.1 Lapangan Permainan Colorful Balls Run

2) Peralatan

1). Bendera warna-warni

Bendera warna-warni yang digunakan adalah bendera yang dibuat dengan kain atau kertas yang berukuran 20-30cm.



Gambar 2.2 Bendera warna-warni

2). Bola warna-warni

Dalam permainan *colorful balls run* bola warna-warni yang digunakan berupa bola plastik yang berukuran kecil.



Gambar 2.3 Bola warna-warni

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3). Kardus

Permainan *colorful balls run* menggunakan kardus sebagai rintangan yang harus dilewati pemain dengan cara melompatinya.



Gambar 2.4 Kardus

4). Lakban

Dalam permainan ini menggunakan lakban berwarna hitam untuk memberi tanda antara garis start, lintasan lari dan lintasan rintangan.



Gambar 2.5 Lakban

2. Peraturan dan Cara Bermain Permainan Colorful Balls Run

Pemmainan *colorful balls run* merupakan permainan bola kecil yang telah di modifikasi. Permainan *colorful balls run* ini adalah permainan secara individu.

Peraturan permainan *colorful balls run* adalah sebagai berikut:

a. Perlengkapan Permainan:

- 1). Memakai baju olahraga
- 2). Memakai celana olahraga
- 3). Memakai kaos kaki dan sepatu

b. Memulai Permainan:

- 1). Untuk memulai permainan *colorful balls run*, setiap pemain dipilih secara acak (putra dengan putra/putri dengan putri).
- 2). Setelah dipilih secara acak, pemain bersiap di garis start yang sudah di siapkan.
- 3). Pemain harus berkonsentrasi pada instruksi yang akan di berikan oleh instruktur, jika pemain sudah siap maka instruktur akan memberikan instruksi yang diawali dengan bunyi peluit dan mengangkat bendera yang dipilih secara acak oleh instruktur.
- 4). Instruksi yang diberikan pada setiap pemain adalah dengan menggunakan bendera warna-warni yang sudah disiapkan. Jika instruktur mengangkat 1 bendera berwarna kuning, maka pemain harus mengambil bola warna kuning, jika dengan 2 bendera maka pemain harus mengambil 2 bola juga.
- 5). Setiap pemain harus berlari sesuai pada lintasan yang sudah di beri tanda. Setelah itu pemain harus mengambil bola sesuai dengan bendera yang telah diinstruksikan oleh instruktur.
- 6). Setelah pemain mengambil bola, pemain harus kembali dan meletakkan bola di tempat yang sudah di sediakan. Kemudian pemain harus melewati rintangan yang diberikan, rintangan ini berupa kardus yang harus dilompati.
- 7). Permainan ini dilakukan 2 kali dengan 1 bendera dan 1 kali dengan 2 bendera. Jadi setiap pemain melakukan 3 kali putaran.
- 8). Pemain yang dinyatakan menang adalah pemain yang mengambil bola dengan benar dan menyelesaikan terlebih dahulu.

2.1.8.3 Tujuan Permainan Colorful Balls Run

Permainan *colorful balls run* merupakan permainan individu yang membutuhkan kecepatan, reaksi gerak dan kelincahan gerak. Tujuan dari permainan *colorful balls run* sebagai berikut:

- 1) Membuat siswa senang dan gembira saat mengikuti pembelajaran
- 2) Meningkatkan reaksi gerak siswa
- 3) Meningkatkan aktivitas gerak siswa

2.2 KERANGKA BERPIKIR

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

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

Modifikasi permainan bola kecil merupakan salah satu upaya untuk membuat model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif melalui *colorful balls run*. Dalam model pembelajaran permainan *colorful balls run* diharapkan mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam bergerak situasi dan kondisi yang menyenangkan. Dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan maka

dapat memotivasi siswa untuk lebih berkonsentrasi dan berpeluang untuk mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan bola kecil melalui *colorful balls run*. Berdasarkan data pada saat uji coba I kelompok kecil dan uji coba II kelompok besar model permainan *colorful balls run* layak digunakan untuk pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V SLB Negeri Semarang Kecamatan Tembalang Kota Semarang. Melalui permainan *colorful balls run*, siswa lebih antusias dalam pembelajaran penjasorkes.

Faktor yang menjadikan permainan *colorful balls run* dapat diterima oleh siswa SLB Negeri Semarang adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari siswa kelas V dapat mempraktekkan permainan *colorful balls run* dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan *colorful balls run* dapat diterima siswa kelas V SLB Negeri Semarang Kecamatan Tembalang Kota Semarang dan masuk dalam kriteria baik adalah:

- 1) Sebagian besar siswa kelas V mampu mempraktekkan dengan teknik yang benar.
- 2) Dalam permainan *colorful balls run* ini, siswa lebih aktif bergerak.
- 3) Siswa lebih tertarik dalam pembelajaran model permainan bola kecil melalui *colorful balls run*.

- 4) Persaingan dalam permainan *colorful balls run*, membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.
- 5) Siswa merasa senang dan gembira, dengan peraturan dan alat yang sederhana dalam permainan *colorful balls run* tersebut, siswa tidak merasa bosan dan ingin memainkannya lagi.

Dengan demikian, baik dari uji coba I kelompok kecil dan uji coba II kelompok besar, permainan *colorful balls run* dapat digunakan bagi siswa kelas V SLB Negeri Semarang Kecamatan Tembalang Kota Semarang tahun 2015.

5.2 Saran Pemanfaatan Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

Beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk proses pelaksanaan pembelajaran lebih lanjut dari penelitian pengembangan permainan bola kecil melalui *colorful balls run* yaitu:

1. Bagi guru penjasorkes Model pengembangan permainan *colorful balls run* sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes melalui kegiatan pembelajaran permainan *colorful balls run* siswa kelas V Sekolah Luar Biasa, penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan, sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Disamping itu guru penjasorkes punya peluang untuk melakukan permainan pengembangan model yang lain sesuai kebutuhan.
2. Bagi siswa diharapkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran permainan *colorful balls run* agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

3. Bagi mahasiswa bila mana akan melakukan penelitian dengan masalah yang sama diharapkan produk ini sebagai kajian awal untuk merancang pengembangan berikutnya.
4. Bagi Peneliti Lanjutan dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan bola kecil melalui *colorful balls run* lebih lanjut.



DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2004. *Dasar-Dasar Penjas*. Jakarta : Depdiknas
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*, Jakarta: Depdiknas.
- Husdarta H.J.S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- Nunung Apriyanto. 2014. *Seluk-Beluk Tunagrahita&Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media .
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta. Litera
- Subagiyo,dkk. 2008. *Perencanaan dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*, Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Tarigan Beltasar. 2000. *Penjaskes Adaptif*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Toho Cholik Mutohir, et al. 2011. *Berkarakter Dengan Berolahraga, Berolahraga Dengan Berkarakter*. Surabaya : Java Pustaka Group.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Yeni meimulyani dan Asep tiswara. 2013. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta: Luxima
- Yeni meimulyani dan caryoto. 2011. *Media Pembelajaran Adaptif*. Jakarta: Luxima
- Yudy Hendrayana. 2007. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Bandung: Criced
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud