



**MODEL *LEVEL GAME* UNTUK MENINGKATKAN
GERAK LOKOMOTOR SISWA TUNARUNGU
KELAS BAWAH DI SLB WIDYA BHAKTI SEMARANG
TAHUN 2019**

SKRIPSI

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang

Oleh
Kukuh Mahardika Utama
6102412058

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

ABSTRAK

Utama, Kukuh Mahardika. 2019. Model *Level Game* Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Siswa Tunarungu Kelas Bawah Di SLB B Widya Bhakti Semarang Tahun 2019. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Aris Mulyono S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Model, *Level Game*, Gerak Lokomotor, Siswa Tunarungu

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran di Sekolah Luar Biasa (SLB) dirasa kurang efektif untuk melakukan kegiatan latihan karena dengan diterapkannya kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 waktu kegiatan pembelajaran menjadi terbatas dikarenakan waktu untuk kegiatan pembelajaran menjadi sangat singkat dan terbatas. Tujuan Penelitian ini adalah Menghasilkan produk model *Level Game* yang dapat meningkatkan efektifitas gerak keterampilan lokomotor pada kegiatan pembelajaran jalan, lari, lompat, dan loncat.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, adapun prosedur pengembangan produk yaitu, 1) melakukan analisis kebutuhan yang akan dikembangkan yang diperoleh dari hasil kajian pustaka, observasi dan wawancara, 2) mengembangkan draf produk awal, 3) validasi ahli (ahli perkembangan gerak dan ahli penjas adaptif), 4) perbaikan draf produk awal, 5) uji coba skala kecil (3 siswa SLB sekolah dasar), 6) revisi prosuk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil, 7) uji coba lapangan (9 siswa SLB sekolah dasar), 8) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan uji coba lapangan, 9) hasil akhir berupa model *Level Game* untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa tunarungu di SLB Widya Bhakti Semarang.

Dari penelitian ini diperoleh data evaluasi ahli perkembangan gerak dan ahli penjas adaptif serta ahli pembelajaran adaptif memiliki presentase sebesar 74,9% dan memenuhi kriteria "Baik". Sedangkan data uji coba skala kecil diperoleh persentase sebesar 63,89% dan uji coba lapangan sebesar 93,06%, sehingga memenuhi kriteria "Baik". Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Level Game* dapat digunakan untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa tunarungu di SLB Widya Bhakti Semarang.

Saran bagi guru penjas adaptif khususnya dalam pembelajaran gerak lokomotor dapat menggunakan model *Level Game* sebagai alternatif dalam menjalankan kegiatan pembelajaran khususnya untuk materi jalan, lari, lompat, dan loncat pada anak-anak tunarungu.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, Saya:

Nama : Kukuh Mahardika Utama
NIM : 6102412058
Jurusan/Prodi : PJKR/PGPJSD
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : Model *Level Game* Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Siswa Tunarungu Kelas Bawah Di SLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2019

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

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

Semarang, Juni 2019
Yang Menyatakan,



Kukuh Mahardika Utama
NIM. 6102412058

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul:

MODEL LEVEL GAME UNTUK MENINGKATKAN GERAK
LOKOMOTOR SISWA TUNARUNGU KELAS BAWAH DI SLB B WIDYA
BHAKTI SEMARANG TAHUN 2019

Disusun oleh:

Nama : Kukuh Mahardika Utama

NIM : 6102412058

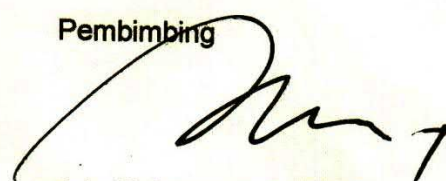
Jurusan/Prodi : PJKR/PGPJSD

Telah disahkan dan disetujui pada tanggaloleh:

Mengetahui,
Ketua Jurusan PJKR

 25/6/2019
Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 196109031988031002

Pembimbing


Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197609052008121001

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Kukuh Mahardika Utama NIM 6102412058 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Judul *MODEL LEVEL GAME UNTUK MENINGKATKAN GERAK LOKOMOTOR SISWA TUNARUNGU KELAS BAWAH DI SLB WIDYA BHAKTI SEMARANG TAHUN 2019* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Senin tanggal 8 Juli 2019

Panitia Ujian





Dewan Penguji


1. Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd.
NIP. 196204251986011001

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

3. Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd.
NIP.197609052008121001







MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

To infinity and beyond (Kukuh Mahardika Utama).

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah saya Mardi dan ibu Yuni yang selalu memberikan do'a dan biaya.
2. Semua sahabat yang selalu memberikan semangat dan kontribusi terhadap skripsi ini.
3. Fakultas Ilmu Keolahragaan dan jurusan PJKR UNNES.
4. Almamater UNNES

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kepada peneliti kasih dan karunia untuk selalu mengucapkan syukur selama proses pembuatan penelitian.

Atas kasih yang besar dari Tuhan Yang Maha Esa peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Model *Level Game* Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Pada Siswa Tunarungu Kelas Bawah Di SLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2019”. Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan Studi Strata 1 yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa dalam proses pembuatan skripsi ini bukan dari kemampuan dan usaha penulis semata, namun juga berkat bantuan berbagai pihak. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa Unnes.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta izin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing yang telah memberikan petunjuk, saran, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Seluruh Dosen beserta staff Tata Usaha jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya.
6. Kepala Sekolah SLB B Widya Bhakti yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
7. Guru Penjasorkes SLB B Widya Bhakti yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Siswa-siswi SLB B Widya Bhakti yang telah memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini dan bersedia menjadi objek penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan ibadah dan mendapatkan berkat yang melimpah dari Tuhan. Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, Mei 2019
Penulis

Kukuh Mahardika Utama

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
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
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Spesifikasi Produk	9
1.6 Penegasan Istilah	9
1.6.1 Model	9
1.6.2 Level	10
1.6.3 Game	10
1.6.4 Lokomotor	10
1.7 Pentingnya Pengembangan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Landasan Teori.....	12
2.1.1 Pengertian Pengembangan.....	12
2.1.2 Motif dan Penelitian Pengembangan.....	12
2.1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan.....	13
2.1.4 Jenis Penelitian Pengembangan	14
2.1.5 Karakteristik Penelitian Pengembangan	14
2.1.6 Langkah-langkah dalam Penelitian Pengembangan.....	15
2.1.7 Konsep Model yang Dikembangkan	18

2.2	Perkembangan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak.....	21
2.2.1	Perkembangan Kognitif Anak.....	21
2.2.2	Perkembangan Afektif Anak.....	22
2.2.3	Perkembangan Psikomotorik Anak.....	22
2.3	Kerangka Teoritik	24
2.3.1	Model Level Game untuk Peningkatan Gerak Lokomotor pada Siswa Tunarungu Kelas Bawah SLB B Widya Bhakti Semarang.....	24
2.3.2	Pengertian Perkembangan Motorik	25
2.3.3	Fundamental Motor Skills	27
2.3.4	Lokomotor	27
2.3.5	Pengertian Permainan.....	28
2.3.6	Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus.....	28
2.3.7	Siswa Kelas Bawah.....	30
2.3.8	Perkembangan Gerak	31
2.3.9	Kondisi yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak.....	32
2.3.10	Motorik Kasar	33
2.3.11	Lokomotor	33
2.4	Gerak Dasar	35
2.4.1	Jalan	35
2.4.2	Lari.....	35
2.4.3	Lompat.....	36
2.4.4	Loncat	39
2.5	Tunarungu	40
2.5.1	Pengertian Tunarungu.....	40
2.5.2	Ciri-Ciri Anak Tunarungu.....	40
2.5.3	Penyebab Tunarungu.....	40
2.6	Tujuan Pendidikan Luar Biasa	41
2.7	Pendidikan Jasmani Adaptif.....	41
2.8	Kerangka Berpikir	42
	BAB III METODE PENELITIAN.....	44
3.1	Model Pengembangan.....	44
3.2	Prosedur Pengembangan.....	46
3.2.1	Analisis Kebutuhan.....	47
3.2.2	Pembuatan Produk Awal.....	47

3.2.3	Validasi Ahli.....	47
3.2.4	Perbaikan Draf Produk Awal	48
3.3	Validitas, Evaluasi, dan Revisi	48
3.3.1	Validitas Desain	48
3.3.2	Uji Coba Produk Skala Kecil.....	48
3.3.3	Uji Coba Pemakaian.....	49
3.3.4	Perbaikan Desain	49
3.3.5	Revisi Produk	49
3.3.6	Implementasi Instrumen	49
3.4	Analisis Data.....	53
BAB IV	55
4.1	Hasil Penelitian.....	55
4.1.1	Validasi Model oleh Ahli	55
4.2	Uji Coba Kelompok Kecil	56
4.3	Hasil Penelitian.....	59
4.3.1	Kelas Uji Coba II	59
4.3.2	Kelas Uji Coba III	62
4.4	Pembahasan	66
BAB V	70
5.1	Simpulan	70
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Jumlah Penyandang Disabilitas Pada Usia 0-18 Tahun BP2KLIK Jawa Tengah 2015	2
2 Tabel kuisioner untuk ahli	49
3 Keterangan Skala Tes dan Pengukuran.....	50
4 Aspek ,indikator, dan sub indikator siswa	50
5 Tabel Klasifikasi Persentase	53
6 Masukan tentang model pembelajaran dan perangkat pembelajaran dari pakar	55
7 Penilaian Model Levelgame untuk meningkatkan Gerak Lokomotor Siswa Tunarungu Kelas Bawah Di SLB B Widya Bhakti Semarang Tahun 2019	55
8 Hasil Afektif pada Kelas Kelas Uji coba kelas Kecil	56
9 Uji coba aspek psikomotorik kelas kecil	57
10 Hasil belajar Afektif siswa pada Uji coba II	58
11 Perkembangan Herak Lokomotor aspek Psikomotorik pada Uji coba II	60
12 Hasil belajar Afektif siswa pada Uji coba III	62
13 Perkembangan Gerak Lokomotor aspek Psikomotorik pada Uji coba III	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Gerak Dasar Jalan.....	35
2 Gerak Dasar Lari	36
3 Gerak Dasar Lompat	37
4 Gerak Dasar Loncat	38
5 Prosedur Pengembangan Model <i>Level Game</i>	45
6 Diagram Batang Aspek Afektif Kelas Kecil.....	56
7 Diagram Batang Aspek Psikomotorik Kelas Kecil	57
8 Grafik Hasil belajar Afektif siswa pada Uji coba II	59
9 Diagram Hasil belajar aspek Psikomotorik siswa pada Uji coba II	61
10 Hasil belajar Afektif siswa pada Uji coba III	63
11 Grafik Hasil belajar aspek Psikomotorik siswa pada Uji coba III	65
12 Perbandingan Grafik Batang Pada Uji Coba II Dan Uji Coba III	66
13 Grafik Batang Perbandingan Uji Coba II dan Uji Coba III	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Formulir Usulan Topik Skripsi	72
2 Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	73
3 Surat Ijin Penelitian Dari Fakultas	74
4 Surat Keterangan Dari Sekolah	75
5 Lembar Evaluasi Ahli	76
6 Dokumentasi.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada jaman globalisasi sekarang, manusia akan selalu berkembang untuk menjadi pribadi yang lebih baik karena harus mengikuti arus perkembangan jaman. Sejak dini manusia selayaknya sudah melakukan persiapan guna bersaing dimasa depan. Cara yang bisa diberikan salah satunya adalah dengan memberikan bekal kepada anak supaya mereka memperoleh masa depan yang cerah karena merekalah generasi penerus peradaban pada suatu hari nanti. Oleh karena itu Sumber Daya Manusia (SDM) anak harus dipersiapkan sejak dini untuk menentukan berhasil atau tidaknya anak-anak untuk bersaing di masa depan. Bekal di masa usia dini akan berguna kelak untuk memperoleh kehidupan dimasa yang akan datang untuk meningkatkan kualitas manusia yang lebih baik.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 157 Tahun 2014 pasal 2 berisi Pendidikan yang ditujukan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional intelektual, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Anak berkebutuhan khusus harus mendapatkan pendidikan yang bersifat khusus. Siswa berkebutuhan khusus meliputi tunanetra, tunarungu, tunawicara, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, berkesulitan belajar, lamban belajar, autis, memiliki gangguan motorik, menjadi korban penyalahgunaan narkoba, dan memiliki kelainan lain. Terdapat satuan pendidikan khusus jalur formal untuk anak berkebutuhan khusus yaitu Sekolah Luar Biasa (SLB) yang

meliputi jenjang TKLB/RALB, SDLB/MILB, SMPLB/MTsLB, SMALB, SMKLB/MAKLB.

WHO (*World Health Organization*) menunjukkan jumlah disabilitas di Indonesia diperkirakan 10% dari semua penduduk Indonesia sebanyak 24 juta orang (Kemenkes, 2014: 6). BPS (Badan Pusat Statistik) menunjukkan data dari proyeksi penduduk kabupaten/kota di Provinsi Jawa Tengah tahun 2015, jumlah penduduk pada rentang usia 0-19 tahun di Jawa Tengah sebesar 6.940.875 jiwa, dengan penyandang disabilitas sebanyak 35.944 jiwa. Angka yang ditunjukkan mengatakan belum semua penyandang disabilitas di Jawa Tengah sudah terlayani pendidikan. Kondisi penyandang disabilitas di Provinsi Jawa Tengah berdasarkan pelayanan kebutuhan pendidikan pada rentang usia 0-18 tahun menunjukkan jumlah yang tidak seimbang sebagaimana ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel 1 Jumlah Penyandang Disabilitas pada Rentang Usia 0-18 Tahun Berdasarkan Pelayanan Kebutuhan Pendidikan di Provinsi Jawa Tengah Tahun 2015

Status Pelayanan Kebutuhan Pendidikan	Jumlah Penyandang Disabilitas
Sudah terlayani	15.477 orang
Belum terlayani	20.467 orang

Sumber data: BP2KLIK bekerjasama Tim Penggerak PKK Jateng 2015

Tunarungu adalah sebutan bagi penyandang cacat fisik yang memiliki keterbatasan pada pendengaran baik permanen maupun tidak permanen (BPDIKSUS, 2014:21). Selain memiliki hambatan dalam pendengaran, penyandang tunarungu memiliki hambatan dalam berbicara. Namun, secara potensial, intelegensi anak tunarungu sama dengan anak normal, tetapi secara fungsional perkembangannya dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa, keterbatasan informasi, dan kurangnya daya abstraksi. Aspek intelegensi yang bersumber dari penglihatan dan yang berupa motorik berkembang lebih cepat

(Somantri, 2012:97). Pada pendidikan di jenjang SLB, pendidikan untuk tunarungu dikategorikan dalam SLB bagian B.

Pembentukan kualitas SDM yang optimal, baik secara fisik maupun psikologis sangat bergantung pada proses tumbuh dan kembang pada usia dini (Endah, 2008:1). Perkembangan anak adalah segala perubahan yang terjadi pada anak yang meliputi seluruh perubahan, baik perubahan fisik, perkembangan kognitif, emosi, maupun perkembangan psikososial yang terjadi dalam usia anak (infancytoddlerhood di usia 0-3 tahun, early childhood usia 3-6 tahun, dan middle childhood usia 6-11 tahun). Agar dapat berkembang secara baik maka anak membutuhkan keterampilan gerak atau dengan kata lain keterampilan motorik.

Dikatakan bahwa perkembangan fisik kaitannya erat dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan gembira. Perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, demikian sebaliknya bila perkembangan motorik tidak berjalan normal maka akan menghambat anak untuk bergaul dengan teman sebayanya bahkan mungkin akan terkucilkan atau menjadi terpinggirkan. Kepribadian anak dapat terbentuk bergantung pada perkembangan motorik yang dijalani. Perkembangan motorik akan lebih ideal bila dilakukan pada fase anak-anak.

Motorik adalah proses dimana individu mengembangkan kemampuan geraknya menjadi respon yang terkoordinasi, terkontrol, dan teratur. Kemampuan motorik merupakan kemampuan untuk melakukan koordinasi kerja saraf motorik yang dilakukan oleh saraf pusat untuk melakukan kegiatan. Hal ini terjadi karena

kerja saraf yang sistematis. Alat indra menerima rangsangan, lalu diteruskan melalui saraf sensoris ke saraf pusat (otak) untuk diolah, dan hasilnya dibawa oleh saraf motorik untuk memberikan reaksi dalam bentuk gerakan-gerakan, baik itu yang dilakukan secara sadar maupun tidak. Motorik memiliki 2 bagian yaitu motorik halus dan kasar. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anaknya sendiri. Sedangkan motorik halus tidak menggunakan otot-otot besar atau sebagian kecil otot-otot tertentu atau hanya sebagian kecil saja.

Motorik kasar sendiri dibagi oleh 3, yaitu; Lokomotor, Non lokomotor, dan manipulatif. Salah satu keterampilan gerak dasar yang harus dimiliki oleh anak adalah lokomotor. Lokomotor berisi empat keterampilan yaitu; berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Keempat aspek tersebut sangat berperan dalam proses perkembangan anak agar dapat meningkatkan kualitas diri dalam jasmani maupun sosial.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2-3).

Salah satu pendidikan jasmani di sekolah adalah memberikan keterampilan gerak pada peserta didik dengan harapan keterampilan gerak yang sudah dimilikinya dapat dikembangkan dan ditingkatkan ke dalam pengembangan spesialisasi gerak cabang olahraga tertentu sesuai dengan potensi, kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki peserta didik. Pendidikan

jasmani dilakukan secara teratur, bertahap, dan berkesinambungan dengan memperhatikan taraf pertumbuhan dan perkembangan peserta didik (UU No. 3 tahun 2005 pasal 25 ayat 5).

Pendidikan jasmani di sekolah tidak hanya sekedar mendidik melalui aktivitas jasmani saja, akan tetapi proses pembelajarannya digunakan sebagai media untuk memecahkan masalah gerak. Pendidikan jasmani yang baik tidak sekedar untuk meningkatkan aktivitas fisik semata namun harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak sehingga anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatnya yang lebih tinggi. Sehingga dengan demikian, seluruh gerakannya bisa lebih bermakna.

Adang Suherman (2000: 22-23) mengatakan tujuan pendidikan jasmani yaitu meningkatkan perkembangan fisik, perkembangan gerak dan perkembangan mental. Sedangkan menurut (Samsudin, 2008:3) tujuan pendidikan jasmani salah satunya adalah meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif. Dari dua pengertian tersebut pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan fisik peserta didik saja, namun pembelajaran penjas dapat mengembangkan seluruh ranah pembelajaran yaitu perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran penjas seorang pelaksana pembelajaran harus memperhatikan bagaimana pelaksanaan pembelajarannya agar dapat berjalan efektif. Oleh karena itu ketika akan melaksanakan pembelajaran, seorang guru perlu menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, buku, sarana-prasarana, RPP, video di dalam pembelajaran mana yang digunakan, yang tentunya sesuai dengan materi yang akan di sampaikan. Hal itu tentunya di dukung dalam UU No. 3 tahun 2005 pasal 25 ayat 2 bahwa

olahraga pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru/ dosen olahraga yang berkualitas berkualifikasi memiliki sertifikat kompetensi serta didukung prasarana dan sarana yang memadai. Semua warga negara dapat mengenyam suatu pendidikan meskipun dari latar belakang yang berbeda-beda, demikian halnya dengan warga negara yang memiliki kebutuhan khusus yang memiliki hak untuk boleh mengenyam pendidikan yang sama dengan warga negara yang lain. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 15 (2) tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “Warga negara yang berkebutuhan khusus berhak untuk mendapatkan perlindungan hak dalam pendidikan, yaitu pendidikan khusus”. Mereka selayaknya mendapat pendidikan secara khusus agar kemampuan koordinasi dan gerak dapat tersampaikan secara maksimal. Salah satunya adalah dengan menggunakan pendidikan secara khusus yang biasa disebut pendidikan jasmani adaptif.

Siswa berkebutuhan khusus mengalami hambatan atau gangguan yang menjadikan mereka mengalami suatu keterbatasan dan kemungkinan besar tidak mampu mengikuti program pendidikan jasmani secara keseluruhan. Maka dalam mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa berkebutuhan khusus mengenai layanan pendidikan dengan kualitas yang sama dengan semua peserta didik, maka pendidikan jasmani untuk siswa berkebutuhan khusus perlu dilakukan beberapa penyesuaian. Yang dimaksudkan disini adalah pendidikan jasmani adaptif itu sendiri.

Mei Mulyani (2013:24) mengatakan pendidikan jasmani Adaptif merupakan suatu sistem penyampaian layanan yang bersifat menyeluruh (*comperhensif*) dan dirancang untuk mengetahui, menemukan, dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor. Pendidikan adaptif digunakan pada anak berkebutuhan khusus selama pembelajaran gerak berlangsung, yang terbagi

dalam beberapa kelas yaitu, kelas A untuk tunanetra, kelas B untuk tunarungu, kelas C untuk tunagrahita, kelas D untuk tunadaksa, dan kelas E untuk tunalaras. Pendidikan jasmani adaptif bertujuan membantu peserta didik untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial secara optimal dalam program pembelajaran yang dirancang khusus. Pendidikan jasmani adaptif membantu ABK membangun perwujudan diri sehingga dapat berkembang secara optimal dan memberi kontribusi secara menyeluruh kepada masyarakat (Direktorat Pembinaan Khusus dan Layanan Khusus Pendidikan Dasar, 2013:13).

Usia anak SD diharapkan adalah saat yang tepat untuk meningkatkan kemampuan gerak karena di usia ini anak akan banyak bergerak maka diharapkan otot sudah bisa menerima teknik yang di ajarkan oleh guru. Untuk itu pengenalan gerak lokomotor sudah bisa di terapkan pada siswa SD dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan lokomotor yaitu berjalan, berlari, dan melompat.

Selama ini anak tunarungu terhambat proses geraknya karena indera pendengaran mereka tidak bisa berjalan maksimal. Mereka cenderung menutup diri dari lingkungan luar, akibatnya mereka kekurangan pengalaman untuk melakukan perkembangan gerak sehingga otot-otot besar pada diri mereka kurang terlatih dan menyebabkan pertumbuhan fisik mereka juga cenderung terhambat, karena mereka lebih memilih untuk menutup diri dari lingkungan luar. Hal ini diduga menjadi sebab kurangnya mobilitas anak dalam melakukan gerak lokomotor yaitu berjalan, berlari, dan melompat. Anak kesulitan dalam melakukan teknik gerak yang diajarkan oleh guru penjas hal ini kemungkinan disebabkan juga oleh kurangnya referensi model pada pembelajaran yang diharapkan akan

memudahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas adaptif yaitu teknik gerak lokomotor.

Dari permasalahan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran yang berupa **Model *Level Game* Untuk Meningkatkan Gerak Locomotor Pada Siswa Tunarungu Kelas Bawah di SLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2019.**

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana model *level game* untuk meningkatkan gerak lokomotor pada siswa tunarungu kelas bawah di SLB Widya Bhakti Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa model pengembangan *level game* untuk meningkatkan gerak lokomotor pada siswa tunarungu kelas bawah di SLB Widya Bhakti Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian *model level game* untuk meningkatkan gerak lokomotor pada siswa tunarungu kelas bawah di SLB Widya Bhakti Semarang antara lain:

1. Diharapkan dengan penelitian ini bisa menambah pengembangan keilmuan terutama berkaitan dengan model pembelajaran menggunakan model permainan modifikasi.
2. Diharapkan penelitian ini membantu para guru penjasorkes dalam memberikan pelajaran teknik dasar gerak lokomotor, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini berusaha membuat desain model *level game* yang dapat meningkatkan kualitas gerak lokomotor anak tunarungu usia sekolah dasar dalam bentuk buku untuk panduan untuk guru penjas dan umum.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia keilmuan dan pendidikan. Manfaat produk antara lain:

1. Mengoptimalkan waktu belajar siswa dalam proses pembelajaran serta mengaktifkan siswa dalam pembelajaran penjasorkes, khususnya dalam pembelajaran teknik gerak dasar lokomotor melalui *level game*.
2. Mengaktifkan kognitif siswa melalui analisis tugas dalam bentuk media untuk menyampaikan informasi kepada mereka tentang materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran dan menjalankan sesuai tugas agar siswa merasa paham dengan materi yang disampaikan dalam media tersebut.
3. Membantu para guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran teknik dasar lokomotor sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.6 Penegasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran mengenai judul skripsi, maka terdapat beberapa istilah dalam judul yang perlu dijelaskan. Adapun istilah yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 Model

Model merupakan rencana, representasi, atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem, atau konsep, yang seringkali berupa

penyederhanaan atau idealisasi. Bentuk daripada model itu sendiri adalah model fisik (market, bentuk, *prototype*), model citra (gambar rancangan, citra computer), atau rumusan sistematis.

1.6.2 Level

Menurut KBBI *Level* merupakan suatu tingkatan atau alat untuk mengukur.

1.6.3 Game

Game atau yang biasa disebut permainan adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Bisa dilakukan secara berkelompok (bersama-sama) ataupun sendiri.

1.6.4 Lokomotor

Lokomotor adalah kemampuan untuk melakukan gerakan anggota tubuh untuk membuat seluruh tubuh berpindah tempat. Dengan kata lain gerak berpindah dari tempat satu ketempat yang lainnya.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini digunakan untuk pengaplikasian teori dan praktek yang didapat saat berlangsungnya perkuliahan dalam bentuk model *level game* untuk peningkatan gerak lokomotor pada siswa tunarungu kelas bawah sekolah dasar. Ada beberapa hal penting dalam penelitian pengembangan ini, antara lain:

- 1.7.1 Produk pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sarana pengembangan di bidang ilmu pengetahuan khususnya tentang model *level game* untuk peningkatan gerak lokomotor pada anak tunarungu.
- 1.7.2 Pengembangan model *level game* diharapkan dapat memberi solusi kurangnya model pembelajaran gerak dasar dalam meningkatkan gerak lokomotor anak tunarungu usia sekolah dasar.

- 1.7.3 Meningkatkan pengetahuan guru pendidikan jasmani adaptif dalam mengembangkan atau memodifikas suatu model bahan ajar supaya lebih inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran di sekolah luar biasa khususnya anak tunarungu usia sekolah dasar.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Menurut Brog dan Gall dalam Punaji Setyosari (2010:194) pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Selanjutnya disebutkan bahwa pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan.

Gay dalam Wasis Dwiyo (2004: 4) penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, system pembelajaran, dan lain-lain.

Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan proses mengembangkan dan menguji keefektifan suatu produk pendidikan yang berupa media pembelajran untuk digunakan di sekolah agar dapat memudahkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.2 Motif dan Penelitian Pengembangan

Menurut Akker (2006), motif dari penelitian pengembangan adalah:

1. Motif dasarnya bahwa penelitian kebanyakan dilakukan bersifat tradisional, seperti eksperimen, survei, analisis korelasi dan fokusnya

pada analisis deskriptif yang tidak memberikan hasil yang berguna untuk desain dan pengembangan dalam pendidikan.

2. Keadaan yang sangat kompleks dari banyaknya perubahan kebijakan didalam dunia pendidikan, sehingga diperlukan pendekatan penelitian yang lebih evolusioner (interaktif dan skills)
3. Penelitian bidang pendidikan secara umum mengarah pada reputasi yang ragu-ragu dikarenakan relevansi ketiadaan bukti.

2.1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Menurut Akker (2006) tujuan penelitian pengembangan dapat dibedakan menjadi:

1. Pada bagian kurikulum
Tujuannya adalah menginformasikan proses pengambilan keputusan sepanjang pengembangan suatu produk/progam untuk meningkatkan suatu produk/progam menjadi berkembang dan kemampuan pengembang untuk menciptakan berbagai hal dari jenis ini pada situasi ke depan.
2. Pada bagian teknologi dan media
Tujuannya adalah untuk meningkatkan proses rancangan instruksional, pengembangan, dan evaluasi yang didasarkan pada situasi pemecahan masalah spesifik yang lain atau prosedur pemeriksaan yang digeneralisasi.
3. Pada bagian pelajaran dan instruksi
Tujuannya adalah untuk pengembangan dalam perancangan lingkungan pembelajaran, perumusan kurikulum, dan penaksiran keberhasilan dari pengamatan dan pembelajaran, serta secara serempak mengusahakan untuk berperan dalam pemahaman fundamental ilmiah.

4. Pada bagian pendidikan guru dan didaktis

Tujuannya adalah untuk memberikan kontribusi pembelajaran keprofesionalan para guru atau menyempurnakan perubahan dalam suatu pengaturan spesifik bidang pendidikan. Pada bagian didaktis, tujuannya untuk menjadikan penelitian pengembangan sebagai suatu hal interaktif, proses yang melingkar pada penelitian dan pengembangan dimana gagasan teoritis dari perancang memberi produk yang diuji didalam kelas yang ditentukan, mendorong secepatnya ke arah teoritis dan empiris dengan menemukan produk, proses pembelajaran dari pengembangan dan teori instruksional.

2.1.4 Jenis Penelitian Pengembangan

Jenis-jenis penelitian yang utama pada penelitian pengembangan menurut Akker (2006):

1. Penelitian formatif. Aktifitas penelitian ketika melakukan keseluruhan proses pengembangan suatu intervensi yang spesifik mulai dari penyelidikan belajar melalui evaluasi belajar (summatif dan formatif), mengoptimalisasi mutu intervensi pada pengujian prinsip-prinsip rancangan.
2. Studi rekonstruksi. Analisis penelitian yang menyelenggarakan proses pengembangan beberapa intervensi, berfokus pada artikulasi dan spesifikasi prinsip-prinsip rancangan.

2.1.5 Karakteristik Penelitian Pengembangan

Menurut I Wayan Santyasa (2009) ada 4 karakteristik penelitian pengembangan antara lain:

1. Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran

sebagai pertanggung jawaban profesional dan komitmennya terhadap perolehan kualitas pembelajaran.

2. Pengembangan model, pendekatan dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian siswa.
3. Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan tersebut seyogyanya dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.
4. Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode, dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian mencerminkan originalitas.

2.1.6 Langkah-langkah dalam Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono (2008), ada beberapa langkah yang harus ditempuh peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan, yaitu:

1. Potensi dan masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah dapat diatasi melalui penelitian pengembangan dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, atau sistem penanganan terpadu yang efektif sehingga dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

2. Mengumpulkan informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan up-to-date, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk sesuatu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain produk

Dalam bidang pendidikan, penelitian pengembangan menghasilkan produk yang diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan. Produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, dan lain-lain.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk itu secara rasional baik atau efektif. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta dilapangan. Validasi desain dapat diadakan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang tersebut.

5. Perbaiki desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut diperbaiki dengan cara merubahh desain.

6. Uji coba produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk harus dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan produk baru tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diuji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dapat dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut efektif dan efisien, atau dalam hal ini memberikan hasil yang lebih baik jika dibandingkan produk lain. Maka, pengujian dapat dilakukan dengan teknik eksperimen, yaitu membandingkan efektifitas produk baru dengan produk lama.

7. Revisi produk

Apabila pengujian produk mendapatkan hasil yang kurang memuaskan, maka dapat direvisi lagi dan setelah direvisi, maka perlu diujicobakan lagi.

8. Uji coba pemakaian

Setelah uji coba terhadap produk berhasil, selanjutnya produk tersebut diterapkan dalam lingkup yang lebih luas. Dalam pelaksanaannya, produk baru tersebut harus tetap dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian lembaga yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan pembuatan produk lagi.

10. Pembuatan produk masal

Bila produk yang dihasilkan telah efektif dalam beberapa kali pengujian, maka dapat diterapkan pada lembaga pendidikan yang lain.

2.1.7 Konsep Model yang Dikembangkan

Konsep Pengembangan model ini didasarkan pada beberapa rujukan model. Konsep-konsep pengembangan model tersebut antara lain:

1. Model Borg and Gall

Metode Pengembangan Model Borg and Gall terdiri dari 10 langkah pengembangan, yaitu:

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal untuk kaji pustaka, pengamatan kelas, identifikasi permasalahan dan merangkum permasalahan.
- 2) Melakukan perencanaan (merumuskan tujuan yang ingin dicapai dengan dikembangkannya suatu produk, memperkirakan dana, tenaga, waktu dan kemampuan peneliti, prosedur kerja).
- 3) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal (perencanaan draf awal produk pendidikan, termasuk di dalamnya sarana dan prasarana yang diperlukan untuk uji coba dan validitas produk, alat evaluasi dan lain-lain).
- 4) Melakukan uji coba tahap awal. Pengumpulan informasi/ data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner, dan dilanjutkan analisis data.
- 5) Melakukan revisi terhadap produk lama, berdasarkan input dan saran-saran dari hasil uji di lapangan awal.
- 6) Melakukan uji coba lapangan utama

- 7) Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan input dan saran-saran hasil uji lapangan utama
- 8) Melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner.
- 9) Melakukan perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.
- 10) Mendefinisikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersial, dan memantau distribusi dan control kualitas.

2. Teori Bruner

Teori Bruner disebut pembelajaran penemuan (inkuri) adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pentingnya pemahaman tentang struktur materi (ide kunci) dari suatu ilmu yang dipelajari, perlu belajar aktif sebagai dasar dari pemahaman yang sebenarnya, dan nilai dari berpikir secara induktif dalam belajar (pembelajaran yang sebenarnya ditemukan secara pribadi). Menurut Bruner belajar akan lebih akan lebih bermakna bagi siswa apabila mereka memusatkan perhatian untuk memahami struktur materi yang dipelajari, dan untuk mendapatkannya siswa harus berperan aktif. Oleh karena itu guru harus memunculkan masalah yang mendorong siswa agar melakukan kegiatan penemuan.

3. Model Kemp

Diterangkan Muhammad faisal adalah pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran kontinum. Model pengembangan sistem pembelajaran ini terdapat 10 unsur rancangan pembelajaran, yaitu:

- a. Identifikasi masalah pembelajaran.

- b. Analisis siswa untuk mengetahui tingkah laku awal dan karakteristik siswa secara individu ataupun kelompok.
- c. Analisis tugas
- d. Merumuskan indikator yang berfungsi sebagai alat untuk mendesain pembelajaran.
- e. Penyusunan instrument evaluasi.
- f. Strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan.
- g. Memilih media atau sumber belajar.
- h. Merinci pelayanan penunjang.
- i. Menyiapkan evaluasi hasil belajar dan hasil program.
- j. Melakukan revisi perangkat pembelajaran.

4. Model Dick and Carrey

Menurut Dick and Carry dalam penelitian di dunia pembelajaran ada 10 tahap, yaitu:

- a. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
- b. Melaksanakan analisis instruction.
- c. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa.
- d. Merumuskan tujuan performasi.
- e. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan.
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran.
- g. Mengembangkan dan memilih pembelajaran yang sesuai.
- h. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif.
- i. Menulis perangkat.
- j. Revisi pembelajaran.

5. Model Bella H. Banathy

Model pengembangan sistem pembelajaran ini berorientasi pada tujuan pembelajaran. Langkah-langkah pengembangan sistem ada 6, yaitu:

- a. Memiliki tujuan.
- b. Mengembangkan tes.
- c. Menganalisis.
- d. Mendesain sistem instruksional.
- e. Melaksanakan kegiatan dan mengetes hasil.
- f. Mengadakan perbaikan.

Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan ialah model *level game* untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa tunarungu kelas bawah di SLB Widya Bhakti Semarang.

2.2 Perkembangan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak

2.2.1 Perkembangan Kognitif Anak

“*Cognitive*” berasal dari kata *cognition* yang memiliki makna pengertian, mengerti. Gagne dalam Jamaris (2006) mengatakan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Pengertian *cognition* (kognisi) secara luas adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Neisser, 1976). Dari pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan yang terjadi secara internal didalam susunan saraf manusia.

2.2.1.1 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Anak

Piaget mengatakan bahwa anak-anak berkembang menurut tahap-tahap atau periode-periode yang terus berkembang secara kompleks. Piaget juga meyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahap

pemikiran dari masa bayi hingga dewasa. Tahap-tahap pemikiran tersebut antara individu yang satu dan lainnya secara kualitatif memiliki perbedaan. Tahap-tahap perkembangan kognitif ini dibedakan piaget menjadi 4 tahap, yaitu tahap pemikiran sensoris-motorik, praoperasional, operasional konkret, dan operasi formal.

2.2.2 Perkembangan Afektif Anak

Afektif mencakup emosi atau perasaan atau dengan kata lain sikap yang dimiliki oleh setiap peserta didik, yang juga perlu mendapatkan perhatian dalam pembelajaran. Afektif anak sangat penting terutama ketika sedang memahami materi dalam belajarnya.

2.2.3 Perkembangan Psikomotorik Anak

Perkembangan psikomotorik adalah perkembangan yang mengontrol gerakan-gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf pusat, saraf tepi dan otot.

Satoto dalam Nurwidodo (2010) mengatakan bahwa psikomotor dimulai dari gerakan-gerakan kasar yang melibatkan bagian-bagian besar dari tubuh dalam fungsi duduk, berjalan, berlari, melompat dan lain-lain. Lalu dilanjutkan dengan koordinasi halus yang melibatkan kelompok otot-otot halus yang berfungsi untuk meraih, memegang, melompat, dan kedua-duanya diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Psikomotor sendiri dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

1. Perkembangan Motorik Halus

Motorik halus adalah kemampuan anak dalam mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil dan memerlukan koordinasi yang cermat. Misalnya kemampuan menggambar, memegang suatu benda.

Pada anak usia prasekolah kemampuan perkembangan motorik halus diantaranya mereka bisa mencontoh gambar dengan baik seperti, menggambar garis silang, mengenal dua atau tiga warna, dapat melaksanakan tugas-tugas sederhana, menempatkan mainan-mainannya dengan perhatian besar, menyusun balok-balok kecil, menggambar segitiga dan segi empat, menghitung jari-jarinya sendiri, menggambar orang dari kepala, lengan, badan, membedakan besar dan kecil, dapat mencetak beberapa abjad/angka, menggunakan gunting, pensil, dan bisa mengikat tali sepatu sendiri.

2. Perkembangan Motorik Kasar

Patterson (1996:1) mengatakan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan dari unsur kematangan, pengendalian gerak tubuh serta erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Disebut perkembangan motorik kasar bila gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh yaitu tenaga yang dilakukan oleh otot-otot besar.

Motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan di usia balita. Diawali dengan kemampuan berjalan, lalu lintas lari, lompat dan lempar. Modal dasar perkembangan ini ada 3 (yang berkaitan dengan sensori utama), yaitu keseimbangan, rasa sendi (*proprioceptif*) dan raba (*taktil*). Motorik kasar sendiri terdapat ranah lokomotor dimana mempunyai 3 bagian gerak yaitu berjalan, berlari, dan melompat.

2.3 Kerangka Teoritik

2.3.1 Model Level Game untuk Peningkatan Gerak Lokomotor pada Siswa Tunarungu Kelas Bawah SLB B Widya Bhakti Semarang

Dasar dari “Model *Level Game* untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Siswa Tunarungu Kelas Bawah SLB B Widya Bhakti Semarang” adalah konsep yang isinya tidak hanya bermain dan belajar saja akan tetapi konsep yang berisikan teknik gerak dasar, bermain, dan belajar yang memiliki alur berurutan, sistematis, dan komperhensif.

1. Berurutan

Dengan kata lain konsep ini berisikan:

- a. Penerapan teknik keterampilan gerak motorik kasar yang tepat dan benar.
- b. Bermain dengan keterampilan gerak motorik kasar yang benar
- c. Belajar dengan landasan bermain sesuai tingkat kesulitan dan memiliki dasar otomatisasi keterampilan gerak motorik kasar yang benar

2. Sistematis

Anak diberikan gerakan yang tingkat kesulitannya kecil atau gerak yang dianggap paling mudah. Karena dalam belajar gerak motorik, gerak yang dipelajari harus dari yang tingkatannya paling sederhana. Sehingga untuk meningkatkan teknik geraknya yang lebih kompleks akan diharapkan dapat dengan mudah dipelajari dan dipraktekkan. Maka kedepannya diharapkan anak dalam mempelajari gerak dasar khususnya motorik kasar, dampak yang ditimbulkan tidak akan berpengaruh buruk pada aspek fisik dan juga psikologis.

3. Integral komperhensif

Yaitu aktifitas yang merupakan gabungan dari potongan-potongan gerak keterampilan dasar, sehingga apabila teknik dasar, sehingga apabila teknik dasar yang diberikan salah satu kurang tepat maka hal demikian akan berpengaruh pada tingkat kemampuan aktifitas fisik.

Contoh: ketika kemampuan dasar berjalan salah, maka anak tersebut kurang mempunyai ketepatan atau kelenturan dibandingkan anak yang gerak dasar berjalannya benar.

Orang tua memiliki peran yang cukup signifikan dalam membantu perkembangan Motorik anak karena ketika anak yang sedang dalam masa pertumbuhannya mendapatkan bimbingan dan latihan dari orang tua, maka diharapkan potensi motorik anak akan berkembang dengan optimal. Dalam masa pertumbuhan anak memerlukan pengulangan-pengulangan gerak motorik dengan bantuan dari orang lain karena itu pengulangan merupakan bagian dari belajar. Ketika anak belajar keterampilan gerak yang baru, mereka memerlukan konsentrasi untuk melatih koneksitas dan koordinasi gerak dari indera yang lain.

2.3.2 Pengertian Perkembangan Motorik

Hurlock (1998), mengatakan bahwa perkembangan motorik merupakan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik adalah gerakan-gerakan tubuh yang dimotori dengan kerjasama antara otot, otak dan saraf. Ciri-ciri gerakan motoris: gerak dilakukan dengan tidak sengaja, tidak ditujukan untuk maksud-maksud tertentu (Zulkifli, 2001).

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk

belajar maupun berlatih. Contoh yang dihasilkan dari gerak motorik halus diantaranya; kemampuan memindah benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan yang lainnya yang sifatnya menggunakan sebagian otot-otot kecil saja.

Motorik kasar yaitu gerakan tubuh yang menggunakan atau membutuhkan otot-otot besar atau sebagian besar dan ataupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contoh yang dihasilkan oleh gerak motorik kasar diantaranya; berlari, berjinjit, melompat, bergelantungan, melempar, menangkap, serta menjaga keseimbangan.

Hurlock (1991:150) mengatakan bahwa keadaan lingkungan sosial juga sangat berpengaruh pada peningkatan perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik juga berarti perkembangan gerak pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot-otot yang terkoordinasi. Ciri-ciri perkembangan motorik pada umumnya melalui empat tahap, yaitu:

- a. Gerakan-gerakan tidak disadari, tidak disengaja tanpa arah.
- b. Gerakan-gerakan anak itu tidak khas, artinya gerakan yang timbul disebabkan oleh rangsangan yang tidak sesuai dengan rangsangannya.
- c. Gerakan-gerakan pada anak dilakukan secara masal, yang artinya seluruh tubuh ikut bergerak.
- d. Gerakan-gerakan anak diikuti gerakan lain yang sebenarnya tidak diperlukan.

Kemampuan motorik adalah suatu kemampuan seseorang dalam menampilkan keterampilan gerak yang lebih luas serta diperjelas bahwa kemampuan motorik suatu kemampuan umum yang berkaitan dengan penampilan berbagai keterampilan atau tugas gerak.

Kemampuan motorik tersebut merupakan suatu kemampuan umum seseorang yang berkaitan dengan berbagai keterampilan atau tugas gerak. Dengan demikian kemampuan motorik adalah kemampuan gerak seseorang dalam melakukan gerak penunjang segala kegiatan terutama dalam olahraga.

Perkembangan motorik diketahui adanya bentuk-bentuk kemampuan motorik yang sama pada anak-anak, dalam kelompok umur yang sama memperlihatkan hal yang sama juga. Prinsip-prinsip perkembangan motorik (Bernadeta Suhartini), yaitu:

- a. Perkembangan motorik tergantung pada perkembangan saraf dan otak.
- b. Belajar keterampilan tidak akan sesuai sebelum anak mencapai siap dalam kematangan.
- c. Perkembangan motorik anak akan mengikuti pola perkembangannya.
- d. Norma perkembangan motoric anak akan dapat ditentukan.
- e. Ada perbedaan secara individu dalam standar perkembangan motorik.

Hurlock (1997:75-76) mengatakan bahwa dalam perkembangan motorik kasar, banyak faktor yang mempengaruhi diantaranya, yaitu lingkungan alam, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan budaya, gizi, jenis kelamin, tahap kematangan, ras/suku. Jadi faktor yang mempengaruhi perkembangan gerak sangatlah banyak dalam mempengaruhi pertumbuhan seorang anak.

2.3.3 Fundamental Motor Skills

Fundamental Motor Skills merupakan sebuah motorik dasar yang melibatkan elemen dasar dari sebuah gerakan tertentu.

2.3.4 Lokomotor

Gallahue (1996:279) menyatakan bahwa keterampilan gerak dasar lokomotor, yaitu: "*Total body movement in wich the body is propelled in an*

upright posture from one point to the another in a roughly horizontal or vertical direction, movement such walking, running, hopping, galloping, leaping, sliding and jumping". Dengan kata lain keterampilan gerak dasar lokomotor adalah gerakan tubuh yang terjadi karena menggerakkan posisi badan yang semula tegak menjadi bergerak kesuatu tempat ke tempat lain dengan arah horizontal maupun vertikal yang terdiri dari berjalan, berlari, melonjat dan melompat. Keterampilan lokomotor mengacu pada benda yang bergerak dari satu titik ke titik lain dalam dimensi vertikal maupun horizontal. Kegiatan seperti berjalan, berlari, meloncat, melompat, berlari meluncur, dan memanjat adalah contoh *representative* keterampilan gerakan lokomotor (Kallaja, 2012: 12-13).

2.3.5 Pengertian Permainan

Permainan atau *game* merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok).

2.3.6 Pengertian Anak Berkebutuhan Khusus

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mempunyai kelainan/penyimpangan dari kondisi rata-rata anak normal umumnya dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya. Meimulyani dalam buku Pendidikan Jasmani Adaptif (2013:8) mengatakan bahwa Anak Berkebutuhan Khusus dibagi menjadi dua kelompok yaitu temporer (sementara) dan (permanen) bersifat menetap.

1. ABK Bersifat Sementara (Temporer)

ABK bersifat sementara (temporer) adalah anak yang mengalami hambatan belajar dan hambatan perkembangan disebabkan oleh factor-faktor eksternal. Misalnya anak yang mengalami gangguan emosi karena trauma akibat

kecelakaan sehingga anak tersebut tidak dapat belajar. Pengalaman traumatis seperti bersifat sementara apabila anak ini tidak memperoleh intervensi yang tepat boleh jadi akan memiliki sifat permanen. Anak seperti ini memerlukan layanan pendidikan kebutuhan khusus, yaitu pendidikan yang disesuaikan dengan hambatan yang dialami anak tersebut.

2. ABK Bersifat Menetap (Permanen)

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. Artinya anak berkebutuhan khusus permanen sama artinya dengan anak penyandang kecacatan.

Konsep ABK adalah anak yang secara pendidikan memerlukan layanan yang spesifik yang berbeda dengan anak-anak pada umumnya. Anak berkebutuhan khusus mengalami hambatan belajar dan hambatan perkembangan (*barrier to learning and development*). Oleh sebab itu mereka memerlukan layanan pendidikan sesuai dengan hambatan belajar dan hambatan perkembangan yang dialami oleh masing-masing anak berkebutuhan khusus. Yang termasuk kedalam anak berkebutuhan khusus yaitu: tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, kesulitan belajar, autisme, memiliki gangguan motorik. Karena karakteristik dan hambatan yang dimiliki, ABK (anak berkebutuhan khusus) memerlukan bentuk pelayanan pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan dengan potensi mereka.

2.3.7 Siswa Kelas Bawah

Tingkatan kelas pada siswa sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas bawah dan kelas atas. Kelas bawah terdiri dari kelas 1,2,3 sedangkan kelas atas terdiri dari kelas 4,5,6 (Sumantri & Nana Syaodih, 2007). Rata-rata rentang usia siswa SD yaitu antara 6 sampai 12 tahun. Siswa pada kelas bawah memiliki usia relatif yaitu 6 sampai 9 tahun. Kelas bawah bisa disebut juga sebagai tahap rentang anak usia dini yang merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang kelak. Maka dari itu pada masa tersebut anak perlu didorong seluruh potensinya supaya dapat berkembang optimal.

Ada beberapa tugas perkembangan siswa sekolah, diantaranya: (a) mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari, (b) mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala, nilai-nilai, (c) mencapai kebebasan pribadi, (d) mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan intuisi-intuisi sosial (Yusuf, 2006). Keterampilan yang dapat dicapai diantaranya; *social-help 2 skills* dan *play skill*. *Social-help skills* berguna untuk membantu orang lain di rumah, sekolah, dan di tempat bermain. Sebagai contoh adalah membersihkan halaman, meja, kursi dan lain-lain. Dengan keterampilan tersebut anak akan lebih bisa untuk menambah perasaan harga diri dan menjadikan anak tersebut berguna, sehingga mereka akan lebih tanggap dalam berinteraksi satu dengan yang lain. Keterampilan ini juga akan menunjukkan keakuannya terkait jenis kelamin, mulai berkompetisi dengan teman sebaya, memiliki sahabat, mampu berbagi, dan mandiri. *Play skills* terkait dengan kemampuan motorik seperti melempar, menangkap, berlari, keseimbangan. Anak dapat dikatakan terampil apabila bisa membuat penyesuaian-penyesuaian yang baik di sekolah dan masyarakat. Mereka bisa

melompat dengan kaki secara bergantian, dapat mengendarai sepeda roda dua, dapat menangkap bola dan telah berkembang koordinasi tangan dan mata untuk memegang pensil maupun memegang gunting.

Yudanto (2006) mengatakan bahwa pertumbuhan fisik sebagai salah satu karakteristik perkembangan siswa kelas bawah biasanya telah mencapai kematangan. Pada tahap ini anak telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Pada perkembangan emosi, anak usia 6-8 tahun biasanya anak sudah bisa untuk mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, mengontrol emosi, mau dan mampu berpisah dengan orang tua, serta sudah belajar tentang benar ataupun salah. Perkembangan kecerdasan siswa kelas bawah ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatkan perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

Pada kegiatan pembelajaran siswa kelas bawah diperlukan adanya pengembangan rencana pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru. Guru diharapkan bisa untuk merancang proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa, ditinjau dari bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian yang sesuai karakteristik siswa ataupun kelas bawah itu sendiri.

Siswa kelas bawah masih memerlukan perhatian karena focus konsentrasinya masih kurang. Maka dari itu guru diharapkan dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menarik dan efektif.

2.3.8 Perkembangan Gerak

Gerak (motor) merupakan sebuah istilah dimana didalamnya terdapat berbagai bentuk perilaku gerak manusia.

2.3.9 Kondisi yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak

Hurlock (2001) menyatakan beberapa kondisi yang mempengaruhi laju perkembangan motorik anak, antara lain:

- a. Sifat dasar genetika, faktor genetika merupakan modal dasar dalam mencapai hasil tumbuh kembang anak. Potensi genetika yang bermutu bila berinteraksi dengan lingkungan secara positif akan diperoleh hasil yang optimal.
- b. Kondisi prenatal yang baik, khususnya gizi ibu lebih mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat dan postnatal.
- c. Kelahiran yang sukar, khususnya terjadi kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.
- d. Kesehatan dan gizi yang baik sebelum awal; kehidupan postnatal akan mempercepat perkembangan motorik.
- e. Cacat fisik seperti kebutaan memperlambat perkembangan motorik.
- f. Kelahiran sebelum waktunya memperlambat perkembangan motorik, karena tingkat perkembangan motorik waktu lahir berbeda dibawah tingkat perkembangan bayi yang lahir pada waktunya.
- g. Rangsangan dan dorongan yang lebih banyak dari orang tua akan mempercepat perkembangan motorik.
- h. Kelahiran yang sukar, khususnya ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.

Syamsu LN (2002:14) mengatakan bahwa perkembangan motorik beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik anak. Maka anak perlu dilatih dalam perkembangan motoriknya agar keterampilan gerakanya dapat berkembang secara optimal.

2.3.10 Motorik Kasar

Patterson (1996:1) mengatakan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

Motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan di usia balita. Diawali dengan kemampuan berjalan, lalu lintas lari, lompat dan lempar. Modal dasar perkembangan ini ada 3 (yang berkaitan dengan sensori utama), yaitu keseimbangan, rasa sendi (*propioceptif*) dan raba (*taktil*). Motorik kasar sendiri terdapat ranah lokomotor dimana mempunyai 3 bagian gerak yaitu berjalan, berlari, dan melompat.

2.3.11 Locomotor

Gallahue (1996:279) menyatakan bahwa keterampilan gerak dasar lokomotor, yaitu: "*Total body movement in wich the body is propelled in an upright posture from one point to the another n a roughly horizontal or vertical direction, movement such walking, running, hopping, galloping, leaping, sliding and jumping*". Dengan kata lain keterampilan gerak dasar lokomotor adalah gerakan tubuh yang terjadi karena menggerakkan posisi badan yang semula tegak menjadi bergerak kesuatu tempat ke tempat lain dengan arah horizontal maupun vertikal yang terdiri dari berjalan, berlari, melonjat dan melompat. Keterampilan lokomotor mengacu pada benda yang bergerak dari satu titik ke titik lain dalam dimensi vertikal maupun horizontal. Kegiatan seperti berjalan, berlari, meloncat, melompat, berlari meluncur, dan memanjat adalah contoh *resentative* keterampilan gerakan lokomotor (Kallaja, 2012: 12-13).

Locomotor sendiri memiliki beberapa unsur perkembangan, antara lain:

a. Perkembangan dalam Berjalan

Berjalan merupakan syarat utama sebelum berlari, melompat, dan *skipping* yang merupakan proses perkembangan yang terjadi pada umur 9-17 bulan, dan sempurna pada 2-6 tahun (Payne & Issacs, 2008). Bertambahnya kecepatan berjalan pada 6 bulan pertama merupakan perkembangan terpenting dalam kemampuan berjalan. Hal tersebut juga berkaitan dengan meningkatnya ketangkasan car berjalan (Haywood & Getchell, 2010). Berlari merupakan proses perkembangan alami dari berjalan yang berkembang antara 1,5 sampai 2,5 tahun, dan prosentase lebih besar menunjukkan bahwa anak-anak mencapai titik sempurna dari perkembangan motorik (berlari) pada umur 10 tahun (Haywood & Getchell, 2010; Payne & Issacs, 2008).

b. Perkembangan dalam Lompatan

Lompatan-dorongan tubuh keatas diawali dengan lompatan jauh pada umur 1,5-2 tahun. Pelompat yang tidak berpengalaman akan kesulitan dalam fase persiapan melompat serta kesulitan dalam menerima dampak dari pendaratan (Payne & Issacs, 2008). Kemajuan dalam ketangkasan melompat biasa terjadi pada umur 6 sampai 9,5 tahun sehubungan dengan kekuatan otot yang lebih kuat dan koordinasi antara tubuh bagian atas dan bawah. Pola yang sempurna dalam lompatan biasa tercapai pada usia 10 tahun (Payne & Issacs, 2008).

c. Perkembangan dalam Berjingkrak (dengklek)

Kemampuan berjingkrak merupakan dorongan tubuh kedepan dengan bertumpu pada salah satu kaki yang dilakukan secara berulang-ulang (Ulrich, 2000). Berjingkrak merupakan salah satu variasi dari lompatan yang lebih menantang disebabkan adanya tantangan pada keseimbangan dan kekuatan kaki. Berjingkrak pada umumnya dapat dilakukan dengan baik pada umur 5-7

tahun. Anak perempuan pada umumnya mengembangkan kemampuan berjingkraknya 6 bulan lebih awal daripada anak laki-laki (Haywood & Getchell, 2010). Perkembangan awal anak perempuan ini diduga sebagai hasil dari lingkungan sosial.

2.4 Gerak Dasar

2.4.1 Jalan

Menurut Mochamad Djumidar A. Widya (2004:1-6) menjelaskan bahwa jalan adalah suatu gerakan melangkah kesegala arah yang dilakukan oleh siapa saja.

Tujuan dari pembelajaran jalan adalah untuk meningkatkan suatu kondisi yang baik bagi para pelajar, kondisi yang dimaksud yaitu adanya perbaikan dari aspek fisik, seperti:

- a. Memperbaiki sikap jalan;
- b. Meningkatkan daya tahan;
- c. Meningkatkan keterampilan jalan;
- d. Meningkatkan kekuatan.

Setelah terpenuhinya aspek-aspek tersebut diharapkan siswa akan memiliki tingkat kesegaran jasmani yang baik dan mampu menangkal suatu penyakit. Selain kemampuan fisik meningkat, maka secara mentalpun diharapkan lebih baik:

- a. Meningkatkan rasa percaya diri;
- b. Meningkatkan rasa keberanian;
- c. Meningkatkan rasa kebersamaan;
- d. Meningkatkan rasa disiplin.

Gambar 1. Gerak Dasar Jalan



Sumber: <http://www.mikirbae.com/2017/01/teknik-dan-jenis-olahraga-jalan-cepat.html>

2.4.2 Lari

Menurut Mochamad Djumidar A. Widya (2004:13-14) menjelaskan bahwa lari adalah frekuensi langkah yang dipercepat sehingga pada waktu berlari ada kecenderungan badan melayang. Artinya, pada waktu lari kedua kaki tidak menyentuh tanah sekurang-kurangnya satu kaki tetap menyentuh tanah.

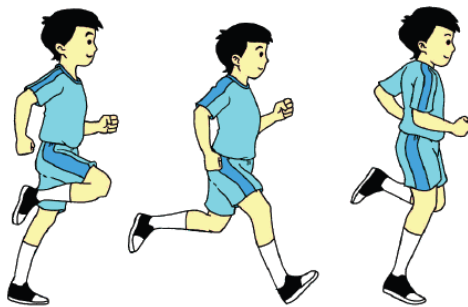
Tujuan dari pembelajaran lari adalah untuk meningkatkan kondisi fisik dari para pelajar, seperti:

- a. Meningkatkan faktor kecepatan;
- b. Meningkatkan faktor daya tahan;
- c. Meningkatkan kekuatan;
- d. Meningkatkan keterampilan;
- e. Meningkatkan kelincahan;

Di samping kemampuan fisik meningkat, secara mental juga diharapkan menjadi lebih baik:

- a. Meningkatkan rasa percaya diri;
- b. Meningkatkan rasa keberanian;
- c. Meningkatkan kebersamaan;
- d. Meningkatkan kedisiplinan;
- e. Dan sebagainya.

Gambar 2. Gerak Dasar lari



Sumber: <https://tarbiyatul.com/kegiatan-lari-jarak-pendek/>

2.4.3 Lompat

Menurut Mochamad Djumidar A. Widya (2004:65-66) menjelaskan bahwa lompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik yang lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.

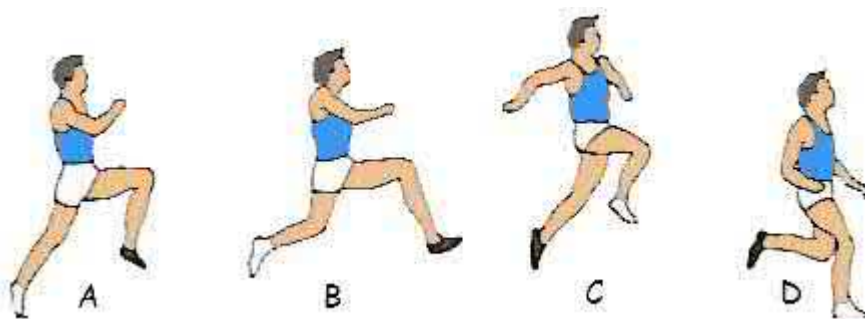
Adapun tujuan pembelajaran lompat adalah untuk meningkatkan kemampuan fisik atau meningkatkan suatu kondisi yang optimal, seperti:

- a. Meningkatkan kekuatan;
- b. Meningkatkan kecepatan;
- c. Meningkatkan daya tahan;
- d. Meningkatkan kelincahan;
- e. Meningkatkan ketangkasan.

Setelah siswa tersebut memiliki kemampuan fisik dan kondisi yang prima, diharapkan mereka akan memiliki tingkat kesegaran jasmani yang tinggi. Selain pengaruh pada fisik, lompat juga akan mempengaruhi mental secara umum, seperti:

- a. Memiliki rasa percaya diri;
- b. Memiliki keberanian;
- c. Memiliki disiplin yang tinggi;
- d. Memiliki rasa kebersamaan;
- e. Dan lain-lain sebagainya.

Gambar 3. Gerak Dasar Lompat



Sumber: <https://sites.google.com/site/jrahsathletics/events/triple/triple-jump-technique>

2.4.4 Loncat

Menurut Mochamad Djumindar A. Widya (2004;59-60) menjelaskan bahwa loncat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik yang lain yang lebih jauh atau lebih tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu dua kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.

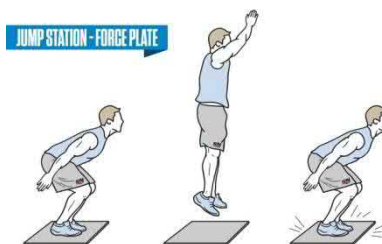
Adapun tujuan dari pembelajaran loncat adalah untuk meningkatkan kemampuan fisik para siswa, seperti:

- a. Meningkatkan kekuatan;
- b. Meningkatkan daya tahan;
- c. Meningkatkan kelincahan;
- d. Meningkatkan kecepatan;
- e. Meningkatkan ketangkasan.

Setelah siswa tersebut memiliki kemampuan fisik diharapkan akan memiliki tingkat kebugaran jasmani yang baik. Selain itu, aktivitas jasmani juga meningkatkan kesiapan mental secara umum seperti:

- a. Memiliki rasa percaya diri;
- b. Meningkatkan rasa keberanian;
- c. Meningkatkan rasa kebersamaan;
- d. Meningkatkan rasa disiplin dan lain sebagainya.

Gambar 4. Gerak Dasar Loncat



Sumber: <https://www.sportsnet.ca/hockey/nhl/2017-nhl-combine-results-top-10-drill/>

2.5 Tunarungu

2.5.1 Pengertian Tunarungu

Tunarungu merupakan keadaan atau kondisi tidak berfungsinya organ pendengaran seseorang secara normal. Sehingga secara pedagogis diperlukan pelayanan pendidikan atau bimbingan secara khusus. Juga diperlukan latihan dan olahraga secara khusus untuk memenuhi kebutuhan fisiologisnya. Pada anak tunarungu, tidak hanya gangguan pendengarannya saja yang mengalami gangguan, melainkan mereka juga mengalami hambatan dalam kemampuan berbicara. Karena anak tunarungu memiliki hambatan dalam pendengaran, mereka sulit mengerti percakapan orang lain. Dengan kata lain, dia pun mengalami kesulitan dalam hal berbicara (Sandra, dkk. 2014: 34).

2.5.2 Ciri-Ciri Anak Tunarungu

Adapun ciri-ciri anak tunarungu adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan bahasanya terlambat.
2. Tidak bisa mendengar.
3. Lebih sering menggunakan isyarat dalam berkomunikasi.
4. Ucapan kata yang diucapkan tidak begitu jelas.
5. Kurang atau tidak menanggapi komunikasi yang dilakukan oleh orang lain terhadapnya.
6. Sering memiringkan kepala bila disuruh mendengar.
7. Keluar nanah dari telinga.
8. Terdapat kelainan organ telinga (Sandra, dkk. 2014: 34)

2.5.3 Penyebab Tunarungu

Penyebab tunarungu dibagi menjadi dua macam, yaitu faktor internal dan eksternal:

1. Faktor Internal

- 1) Faktor keturunan dari salah satu atau kedua orang tua yang mengalami tunarungu.
- 2) Penyakit campak jerman atau Rubella yang diderita ibu ketika mengandung.
- 3) Keracunan darah atau *Toxaminia* yang diderita ibu ketika mengandung

2. Faktor Eksternal

- 1) Anak mengalami infeksi saat dilahirkan. Misalnya, anak akan tertular herpes impleks yang menyerang alat kelamin ibu.
- 2) Meningitis atau radang selaput otak yang disebabkan oleh bakteri yang menyerang labyrinth atau telinga dalam melalui sel-sel udara pada telinga tengah.

Radang telinga bagian tengah atau otitis medial pada anak. Radang ini mengeluarkan nanah, yang menggumpal dan mengganggu hantaran bunyi.

2.6 Tujuan Pendidikan Luar Biasa

Sri Widati dan Murtadlo (2007) dalam buku "Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif" menjelaskan pendidikan luar biasa bertujuan untuk membantu siswa menyandang kelainan fisik dan mental agar mampu mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan sebagai pribadi atau anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar serta dapat mengembangkan kemampuan dalam dunia kerja atau mengikuti pendidikan lanjutan.

2.7 Pendidikan Jasmani Adaptif

Pendidikan Jasmani Adaptif adalah bagian dari pendidikan secara keseluruhan namun terdapat perbedaan yaitu, proses pembelajaran dalam

pendidikan jasmani adaptif ini digunakan pada anak-anak berkebutuhan khusus atau kondisi dimana anak mempunyai fisik yang cacat.

Syarifuddin, & Muhadi (1992:4) oleh buku "Pendidikan jasmani Adaptif" karangan (Sri Widiarti dan Murtadlo, 2007:3) mengatakan bahwa pendidikan jasmani adaptif adalah suatu proses mendidik melalui aktivitas gerak untuk laju pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis dalam rangka pengoptimal-kan seluruh potensi: kemampuan, ketrampilan jasmani yang disesuaikan dengan kemampuan dan keterbatasan anak, kecerdasan, kesegaran jasmani, sosial, kultura, emosional dan rasa keindahan demi tercapainya tujuan pendidikan yaitu terbentuk manusia yang seutuhnya.

Pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu sistem penyampaian layanan yang bersifat menyeluruh (comperhensif) dan dirancang untuk mengetahui, menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor.

2.8 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dibuat untuk menggali argumentasi terhadap hipotesis yang diajukan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan kerangka berfikir untuk memberikan arahan langkah-langkah metodologi yang akan dipakai, yaitu menggunakan metode "kuantitatif" dan "kualitatif" penelitian yang digunakan untuk meneliti permasalahan menyimpang dari apa yang seharusnya dengan apa yang terjadi sesungguhnya.

Peneliti menemukan permasalahan motorik pada anak tunarungu khususnya lokomotor saat melakukan analisis kebutuhan adalah ditemukan bahwa anak tunarungu perlu mendapat model pembelajaran yang tepat untuk tercapainya gerak lokomotor secara mobilitas demi perkembangan gerak berjalan, berlari, melompat, dan loncat pada anak tunarungu.

Dibutuhkan suatu model pengembangan guna meningkatkan mobilitas gerak lokomotor mereka. Dengan demikian kebutuhan gerak dasar anak tunarungu dapat terpenuhi secara maksimal.

Model *Level Game* untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa tunarungu kelas bawah di SLB Widya Bhakti Semarang adalah upaya yang akan dilakukan peneliti guna memenuhi kebutuhan gerak lokomotor pada anak tunarungu. Pengembangan model berupa *level game* diharapkan mampu memudahkan anak tunarungu dalam proses memaksimalkan kebutuhan gerak lokomotor yang diharapkan mampu meningkatkan mobilitas siswa tunarungu dalam melakukan gerak dasar lokomotor berjalan, berlari, lompat, dan loncat yang mengalami gangguan keseimbangan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa

1. Ketercapaian aspek afektif pada pembelajaran model *level game* untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa tunarungu Kelas Bawah Di SLB Widya Bhakti Semarang Tahun 2019 nilai rata-rata kelas semakin meningkat, dari kategori cukup pada uji coba II menjadi kategori baik pada uji coba III.
2. Ketercapaian aspek psikomotorik pada pembelajaran model *level game* untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa tunarungu Kelas Bawah Di SLB B Widya Bhakti Semarang Tahun 2019 nilai rata-rata kelas semakin meningkat, dari kategori cukup pada uji coba II menjadi kategori baik pada uji coba III.

5.2 Saran

Dari simpulan di atas maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Model *Level Game* untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa tunarungu Kelas Bawah Di SLB B Widya Bhakti Semarang Tahun 2019, hal ini berarti dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran teknis gerak lokomotor khususnya anak-anak berkebutuhan khusus
2. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dapat melakukan pengembangan-pengembangan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan semakin baik

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- BPDIKSUS. 2014. *Informasi tentang Anak Berkebutuhan Khusus*. Semarang: Balai Pengembangan Pendidikan Khusus.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mochamad Djumindar A Widya. 2004. *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Universitas Terbuka.
- Samani, Muchlas. 2007. *Pendidikan Bermakna: Integrasi life Skill-KBK-CTL-MBS*. Surabaya: SIC
- Yusuf, LN. Syamsu. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yudanto. 2006. Upaya Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 3, No. 3.
- Kemenkes. 2014. Situasi Penyandang Disabilitas. *Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan*, Semester II. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Republik Indonesia. 1945. *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.