



Survei Motivasi Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Aktivitas Permainan Tradisional (Tunagrahita)

Widi Pangestuti[✉], Agus Raharjo

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2016

Disetujui Januari 2017

Dipublikasikan Februari 2017

Keywords:

survey; motivation; traditional games

Abstrak

Masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu bagaimana tingkat motivasi mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional pada siswa kelas V bagian C (tunagrahita) di SLB N Kota Tegal. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat motivasi mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani pada aktivitas permainan tradisional siswa kelas V bagian C (tunagrahita). Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode diskriptif. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian menggunakan data reduction, data display, dan conclusion drawing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas V bagian C (tunagrahita) termasuk dalam kategori sedang pada saat pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional. Adanya ketekunan, keuletan, kesenangan, serta minat itulah yang menunjukkan tingkat motivasi peserta didik ini termasuk dalam kategori sedang. Simpulan pada penelitian ini yaitu: tingkat motivasi pada siswa kelas V bagian C (tunagrahita) di SLB N Kota Tegal termasuk dalam kategori sedang pada saat pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional.

Abstract

The existing problems in this research is how the level of motivation to follow the teaching of physical education activities of traditional games in Class V section C (retarded) in SLB N Tegal. So the purpose of this research is to determine how much motivation participated in physical education activity of traditional games for 5th grade section c (mentally disabled) students. Approach in this research is qualitative approach used descriptive method. Methods of this research used observation, interviews, and documentation. Data analysis in this research used data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The result showed that motivation students 5th grade section C (mentally disabled) included in medium category were learning education at the physical activity traditional games. There was persevering, tenacity, pleasure, and interest that was shown the motivation of student included medium category. The conclusions of this research are: motivation in class V section C (retarded) in SLB N Tegal included in the medium category during the learning of physical education activity traditional games.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Jl. Garuda No.10 Kemantran rt 05 rw 02 Kec. Kramat Kab. Tegal. 52181

E-mail: widi.pangestuti013@gmail.com

ISSN 2252-6773 (online)

ISSN 2460-724X (cetak)

PENDAHULUAN

Motivasi merupakan suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi itu tidak hanya datang dari dalam diri seseorang saja melainkan motivasi itu bisa datang dari luar diri seseorang itu sendiri. Misalnya seperti dalam kegiatan belajar pendidikan jasmani, motivasi merupakan daya penggerak yang menjamin terjadinya kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat terpenuhi. Dengan demikian motivasi itu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang. Seperti halnya yang terjadi pada ABK (Anak Berkebutuhan Khusus), mereka pastinya memiliki motivasi tersendiri untuk dapat mengikuti sebuah pembelajaran. Namun demikian, untuk mereka yang berkebutuhan khusus motivasi itu sendiri akan datang jauh lebih besar ketika lingkungan dapat mengerti dan dapat memberikan sesuatu yang baru serta dibuktikan oleh mereka.

Pendidikan Jasmani (Penjas) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan organik, neuromuskuler, intelektual dan emosional secara menyeluruh. Sebagai bagian integral dari pendidikan pada umumnya, Pendidikan Jasmani memberikan kontribusi besar bagi pencapaian tujuan-tujuan pendidikan pada umumnya. Di sekolah, pendidikan jasmani sendiri memegang peranan penting dalam meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Selain itu, melalui pendidikan jasmani siswa tidak hanya mendapatkan berbagai bentuk aktivitas fisik namun juga mendapatkan bagaimana nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat.

Pendidikan jasmani dilakukan tidak hanya sekedar melalui serangkaian jenis aktivitas fisik yang sudah ada sejak zaman dahulu. Namun pendidikan jasmani itu sendiri sekarang dapat dimodifikasi. Baik dari segi alatnya ataupun bisa juga dari bentuk permainannya itu sendiri. Salah satunya yaitu melalui aktivitas permainan tradisional. Seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional itu mulai tergusur oleh materi-materi baru yang sifatnya lebih terstruktur.

ABK dibagi dalam berbagai macam kelompok tergantung dari jenis kelainan yang mereka miliki. Salah satu kelompok dari ABK adalah kelompok tunagrahita atau dikenal juga dengan istilah terbelakang mental karena keterbatasan kecerdasannya sukar untuk mengikuti program pendidikan di sekolah biasa secara klasikal, oleh karena itu anak terbelakang mental membutuhkan pelayanan pendidikan secara khusus, yakni disesuaikan dengan kemampuan anak itu. Untuk

tunagrahita itu sendiri dibagi ke dalam tiga tingkatan yaitu tingkat ringan (mampu didik), sedang (mampu latih), dan berat (mampu rawat). Menyesuaikan kondisi yang ada di sekolah, maka penulis memilih untuk meneliti anak tunagrahita dalam tingkatan ringan atau mampu didik.

Pada penelitian ini penulis tertarik untuk mengetahui seberapa besar tingkat motivasi anak-anak berkebutuhan khusus itu dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani materi aktivitas permainan tradisional. Sebuah permainan yang tentunya ada aturan main di dalamnya, namun justru menjadi sebuah aktivitas yang diberikan oleh guru untuk mengurangi rasa bosan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dimana peserta didik tersebut pada dasarnya anak-anak yang kurang mengerti akan aturan main dalam sebuah pembelajaran.

Dari pendahuluan yang sudah dijelaskan di atas, maka penulis memfokuskan masalah ini pada satu fokus masalah, yaitu : motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu pada penelitian ini juga menggunakan pemeriksaan keabsahan data. Pada pemeriksaan keabsahan data penulis menggunakan uji kredibilitas, pengujian transferability, pengujian *dependability*, dan pengujian *confirmability*.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V bagian C (tunagrahita) di SLB N Kota Tegal tahun 2016. Yang terdiri dari 13 siswa, namun hanya diambil 8 siswa untuk dijadikan subjek penelitian karena 5 siswa lainnya termasuk tunagrahita sedang/berat sehingga mereka tidak mampu melakukan sesuatu sendiri atau aktivitas pada pembelajaran pendidikan jasmani. Subjek lain yaitu Guru Pendidikan Jasmani yang mengajar di SLB N Kota Tegal dan Kepala Sekolah SLB N Kota Tegal. Guru Pendidikan Jasmani dan Kepala Sekolah SLB N Kota Tegal dijadikan subjek penelitian guna mendapatkan gambaran tentang seberapa besar tingkat motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional. Sedangkan objek penelitian ini yaitu tingkat motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jas-

mani aktivitas permainan tradisional.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis interactive model yang terdiri dari empat komponen yaitu: data *collection*, data *reduction*, data *display*, dan *conclusions drawing/verification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini mencakup pada dua pokok bahasan, yaitu: 1) motivasi siswa, 2) materi pembelajaran yang diberikan. Kedua pokok bahasan tersebut masing-masing memiliki sub pokok bahasan untuk mendapatkan hasil penelitian yang dapat dipercaya. Dalam motivasi siswa, sub pokok bahasan yang akan dibahas yaitu: indikator motivasi intrinsik, dan indikator motivasi ekstrinsik. Untuk materi pembelajaran yang diberikan, sub pokok bahasan yang akan dibahas yaitu: aktivitas permainan tradisional. Dari beberapa sub pokok bahasan tersebut maka peneliti lebih mudah untuk mendapatkan gambaran atau deskripsi mengenai hasil penelitian tentang tingkat motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional pada siswa kelas V bagian C (tunagrahita) di SLB N Kota Tegal Tahun 2016.

A. Hasil Penelitian

1. Motivasi

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang. Faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu segala sesuatu sikap atau perasaan yang timbul sendiri dari dirinya tanpa dipengaruhi oleh orang lain.

1)Keinginan/Hasrat

Adanya hubungan timbal balik dari peserta didik, tidak semata-mata hanya karena mereka melakukannya atas dasar sebagai siswa yang menjalankan perintah. Namun ini terjadi karena atas dasar adanya keinginan yang timbul dari dirinya dalam bentuk sebuah ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, setelah aktivitas permainan tradisional tersebut. Adanya ketertarikan tersebut berarti memicu timbulnya motivasi peserta didik.

Merasakan sebuah ketertarikan tentunya tidak lepas dari usaha guru pendidikan jasmani tersebut dalam mengemas sebuah pembelajaran itu agar dapat menarik minat siswanya untuk mengikuti pembelajaran. Seperti yang terjadi di lapangan, salah satu guru pendidikan jasmani di SLB N Kota Tegal memberikan sebuah pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional. Dan hasilnya kebanyakan peserta

didik yang justru merasa nyaman dengan pembelajaran meskipun awalnya banyak dari mereka yang tidak mengetahui akan permainan tersebut.

Ini menjadi sebuah hal yang menarik dimana siswa berkebutuhan khusus mampu untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional dimana permainan itu sudah jarang diberikan dan dimainkan di sekolah dasar pada umumnya.

2)Dorongan/Kebutuhan

Dalam hal ini peserta didik memiliki sebuah dorongan untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional untuk memenuhi kebutuhan akan jiwanya. Artinya yaitu aktivitas permainan tradisional tersebut memberikan sebuah kesenangan bagi diri peserta didik itu sendiri sehingga ini merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi. Sebab hal yang penting bagi anak-anak berkebutuhan khusus adalah rasa nyaman dan senang untuk dirinya berada di lingkungan tersebut.

Meskipun pada dasarnya mereka sendiri tidak memahami dengan pasti tentang materi yang diberikan, namun inisiatif dari guru pendidikan jasmani SLB N Kota Tegal ini yang memberikan sebuah pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional itu justru memberikan ruang baru tersendiri yang menyegarkan bagi peserta didik. Dan ini menjadikan peserta didik memiliki motivasi dalam dirinya untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

3)Harapan/Cita-cita

Harapan merupakan sebuah perasaan yang muncul karena adanya sesuatu yang ingin dicapai. Adanya harapan karena adanya sebuah keinginan untuk melakukan sesuatu tersebut. Harapan/Cita-cita muncul disaat seseorang sudah merasakan keyakinan bahwa dirinya mampu untuk mencapai tujuan yang akan dicapai.

Meskipun pandangan setiap anak akan sebuah harapan itu berbeda namun tetap setiap anak-anak pasti memiliki cita-cita yang ingin dicapai. Seperti pada anak-anak berkebutuhan khusus, mereka mempunyai harapan besar yang macu tingkat motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Dan harapan tersebut berkaitan dengan materi yang diberikan yaitu aktivitas permainan tradisional.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik dalam belajar merupakan sebuah motivasi yang dipengaruhi oleh lingkungan di luar dari diri siswa itu sendiri. Misalnya, dari orang tua, guru, teman sebaya, lingkungan belajar, dan segala sesuatu yang dapat mempengaruhinya.

1)Penghargaan dalam belajar

Penghargaan dalam belajar tentunya akan diberikan oleh guru ketika peserta didik mampu mencapai sesuatu melebihi dari apa yang ditargetkan oleh guru. Seperti yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani di SLB N Kota Tegal dimana mereka memberikan penghargaan itu dalam bentuk pujian, nilai, dan segala sesuatu yang dapat memicu motivasi peserta didik.

Selain itu dalam memberikan penghargaan kepada peserta didik, biasanya yang dilakukan yaitu dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencontohkan tentang permainan yang akan dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian, banyak peserta didik yang merasa senang ketika diberikan penghargaan dalam bentuk pujian. Sebab anak berkebutuhan khusus tidak terlalu peduli akan nilai yang mereka dapat, namun mereka akan merasa bahagia ketika teman-temannya memberikan tepukan tangan dimana dia merasa bahwa dia paling bisa dan mampu dibandingkan yang lain. Dan itu yang akan terus memicu motivasi peserta didik dalam belajar. Meskipun demikian, ada juga beberapa peserta didik yang masih merasa kurang percaya diri untuk menonjolkan kualitas pada dirinya. Sehingga guru harus memancing peserta didik dengan cara menunjuk salah satu untuk tampil di depan.

2) Kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan yang menarik dalam belajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Belajar dalam pendidikan jasmani sudah tentu dipastikan harus adanya unsur yang menarik dalam setiap kegiatannya.

Di SLB N Kota Tegal, salah satu guru pendidikan jasmani disini memberikan materi aktivitas permainan tradisional untuk sekedar memberikan warna baru dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan memiliki motivasi baru dalam mengikuti pembelajaran. Dan hasilnya, peserta didik tertarik dengan materi tersebut. Khususnya untuk kelas V bagian C (tunagrahita) dimana mereka merasa senang ketika diberikan materi aktivitas permainan tradisional, meskipun pada dasarnya beberapa diantara mereka tidak mengetahui permainan tersebut, namun ketika diberikan penjelasan dan contoh yang jelas maka permainan itu bisa dimainkan dan menyenangkan. Dan ini sudah tentu memicu motivasi peserta didik itu sendiri.

Namun meskipun demikian, ada beberapa diantara peserta didik yang merasa kesulitan pada saat melakukan permainan. Ini bukan karena mereka tidak mampu memahami permainan tersebut namun karena mereka belum mampu

untuk membagi fokus mereka untuk dua hal yang berbeda. Dimana dalam permainan yang dilakukan, guru pendidikan jasmani meminta mereka untuk melakukan permainan sembari belajar menghafal ataupun berhitung. Dan ini menjadi salah satu faktor kesulitan tersendiri bagi beberapa peserta didik.

Untuk materi aktivitas permainan tradisional di SLB N Kota Tegal baru diberikan untuk siswa kelas atas bagian C (tunagrahita). Beberapa juga pernah dicoba untuk diberikan pada siswa kelas atas bagian B (tunarungu), namun hasilnya masih kurang sesuai dengan target yang diinginkan oleh guru pendidikan jasmani tersebut. Masih dicoba untuk memodifikasi permainan tersebut agar dapat diterima oleh semua tingkat kelas dan ketunaan.

3) Lingkungan belajar yang kondusif

Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa di SLB N Kota Tegal tidak memiliki lapangan yang luas untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani. Halaman sekolah yang ada sudah digunakan untuk lahan parkir motor guru dan orang tua siswa. Sehingga setiap kali pembelajaran pendidikan jasmani selalu dilakukan di lapangan umum yang berada tidak jauh dari sekolah. Selain halaman sekolah yang tidak memungkinkan, SLB N Kota Tegal juga terletak berpapasan langsung dengan jalan raya sehingga ini akan membahayakan apabila pembelajaran pendidikan jasmani itu dilaksanakan di lingkungan sekolah.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru pendidikan jasmani mengajak peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani tersebut di lapangan umum yang berada tidak jauh dengan sekolah. Atau juga biasanya di sekitar Gelanggang Olahraga (GOR) yang letaknya juga tidak jauh dengan sekolah. Sehingga peserta didik akan merasa lebih nyaman karena tempatnya lebih luas dan lebih aman. Dan ini menjadikan peserta didik selalu termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Materi Pembelajaran yang Diberikan

Materi pembelajaran yang diberikan merupakan salah satu faktor yang dapat memicu motivasi siswa tersebut. Materi yang diberikan juga berkenaan dengan kreativitas guru yang mengemasnya.

a. Aktivitas Permainan Tradisional

Dalam penelitian ini, materi pembelajaran yang diberikan yaitu aktivitas permainan tradisional. Dimana ini merupakan hal baru bagi siswa berkebutuhan khusus. Namun seiring berjalannya waktu bagi siswa kelas V bagian C (tunagrahita) di SLB N Kota Tegal aktivitas permainan

tradisional sudah melekat dalam hati dan pikiran. Ini terlihat dari cara mereka pada saat bermain, dimana mereka terlihat sudah sangat menikmati permainan tersebut. Selain itu juga, permainan yang dilakukan diberi nama sesuai dengan keinginan peserta didik. Sehingga ini yang menjadikan materi aktivitas permainan tradisional menjadi materi favorit bagi siswa kelas V bagian C (tunagrahita) di SLB N Kota Tegal.

Beberapa permainan yang menjadi permainan favorit mereka yaitu gobak sodor, rok bug, kucing-kucingan, burung elang dan induk ayam. Itu jenis permainan yang difavoritkan beberapa peserta didik.

B. Pembahasan

1. Motivasi Siswa

Berdasarkan survei yang dilakukan, peneliti mendapatkan data dimana beberapa cara di atas telah dilakukan oleh guru pendidikan jasmani di SLB N Kota Tegal. Beliau berusaha untuk membangkitkan minat belajar peserta didik dengan cara memberikan kebebasan peserta didik untuk mengeluarkan keinginannya dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang akan dilakukan. Selanjutnya untuk mendorong rasa ingin tahu dari peserta didik ada satu cara yang dilakukan yaitu dengan memberitahukan materi yang akan diberikan untuk minggu berikutnya. Sedangkan dalam menggunakan variasi metode penyajian yang menarik, Bapak Geni Rangga, S. Pd selaku guru pendidikan jasmani di SLB N Kota Tegal mengemas pembelajaran pendidikan jasmani tersebut melalui sebuah aktivitas permainan tradisional. Dan dapat disimpulkan bahwa apa yang sudah dilakukan beliau merupakan sebuah langkah dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Dalam hasil penelitian, diketahui adanya sebuah ketertarikan dari peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional.

Seperti yang tertera dalam buku Hamzah B. Uno (2009:8) menyatakan bahwa konsep motivasi yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) seseorang senang terhadap sesuatu, apabila ia dapat mempertahankan rasa senangnya maka akan termotivasi untuk melakukan kegiatan itu, dan (2) apabila seseorang merasa yakin dan mampu menghadapi tantangan, maka biasanya orang tersebut terdorong melakukan kegiatan tersebut. Dari hasil survey yang peneliti lakukan, data yang didapatkan sesuai dengan indikator tingkah laku tersebut. Dimana peserta didik menikmati permainan yang dilakukan. Aktif dan memiliki antusias pada saat pembelajaran pendidikan jasmani.

Sardiman (2010:83) dalam bukunya dikemukakan tentang motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- Lebih senang bekerja mandiri.
- Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Dari ciri-ciri di atas, maka peneliti mengklasifikasikan motivasi tersebut ke dalam 5 kategori, yaitu (1) Sangat Tinggi, (2) Tinggi, (3) Sedang, (4) Rendah, (5) Sangat Rendah. Untuk kategori sangat tinggi apabila peserta didik menunjukkan 8 perilaku sesuai dengan ciri-ciri tersebut. Untuk kategori tinggi apabila peserta didik menunjukkan 6 perilaku dari ciri-ciri tersebut. Untuk kategori sedang apabila peserta didik menunjukkan 4 perilaku dari ciri-ciri tersebut. Untuk kategori rendah apabila peserta didik hanya menunjukkan 2 perilaku dari ciri-ciri tersebut. Sedangkan untuk kategori sangat rendah apabila peserta didik sama sekali tidak menunjukkan perilaku yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut.

Berdasarkan dari ciri-ciri di atas, ada beberapa perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik pada saat diberikan pembelajaran pendidikan jasmani melalui aktivitas permainan tradisional. Beberapa diantaranya adalah tekun menghadapi tugas (dalam hal ini permainan tradisional), ulet menghadapi kesulitan (kesulitan pada saat bermain), senang mencari dan memecahkan masalah, dan menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. Dari keempat ciri tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat motivasi peserta didik termasuk dalam kategori sedang.

2. Materi Pembelajaran yang Diberikan

Berkaitan dengan materi pembelajaran pendidikan jasmani, aktivitas permainan tradisional ini menjadi salah satu materi favorit bagi siswa kelas V bagian C (tunagrahita) di SLB N Kota Tegal. Ini terbukti dari ketertarikan mereka dalam mengikuti pembelajaran pendidikan

jasmani aktivitas permainan tradisional. Keterarikan itu terlihat dari permintaan peserta didik yang berharap untuk melakukan pembelajaran pendidikan jasmani aktivitas permainan tradisional.

Materi yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani di SLB N Kota Tegal selalu direncanakan terlebih dahulu, bahkan juga diputuskan bersama dengan peserta didik. Dr. Beltasar Tarigan (2000:43) menyatakan bahwa bahan dan materi pembelajaran harus direncanakan dengan sebaik-baiknya, termasuk susunan dan rangkanya yang di desain secara sistematis yaitu dimulai dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sederhana ke yang kompleks dan dari yang ringan ke yang berat. Hal ini berarti bahan dan materi pembelajaran diusahakan secara bertahap, semakin lama semakin meningkat.

Seperti yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani di SLB N Kota Tegal, dimana bentuk modifikasi yang dilakukan yaitu bermain sekaligus belajar mengembangkan aspek kognitif peserta didik. Namun, untuk hal yang satu ini belum bisa dikatakan berhasil. Sebab beberapa

peserta didik justru merasa kesulitan untuk melakukannya dikarenakan mereka lebih terfokus pada permainan.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Geni Rangga, S.Pd selaku guru pendidikan jasmani di SLB N Kota Tegal dapat diketahui bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi aktivitas permainan tradisional yang diberikan untuk siswa kelas V bagian C (tunagrahita) diberikan 2kali pertemuan setiap satu bulan. Inti dari permainan yang diberikan menurut beliau yaitu dimana permainan tersebut sederhana dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Beltasar Tarigan. 2000. *Penjaskes Adaptif*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamzah B. Uno. 2009. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.