



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAPTIF MELALUI MEDIA PERMAINAN *RAINBOW FLAG* PADA SISWA TUNARUNGU SMPLB NEGERI SEMARANG

Gracia Elora Mujianto ✉

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juni 2015

Disetujui Juni 2015

Dipublikasikan Juli 2015

Keywords:

Development, Media Games

Educational, Child Deaf,

Adaptive Physical Education

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil model pembelajaran penjas adaptif melalui media permainan edukatif Rainbow Flag pada siswa tunarungu di SMPLB Negeri Semarang. Permainan Rainbow Flag merupakan pengembangan dari permainan edukatif untuk anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan analisis data uji coba diperoleh data evaluasi produk awal yaitu, ahli penjas 70,7% (Baik), ahli pembelajaran I 72,0% (Baik) dan ahli pembelajaran II 86,7% (Baik) uji coba kelompok kecil 88,4% (Baik) dan uji coba lapangan / kelompok besar 92,9% (Sangat Baik). Dari data yang ada dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran penjas adaptif melalui permainan Rainbow Flag dapat digunakan pada siswa tunarungu SMPLB Negeri Semarang. Berdasarkan data yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran Penjas Adaptif melalui media permainan Rainbow Flag pada siswa Tunarungu SMPLB Negeri Semarang efektif dan layak digunakan pada pembelajaran materi kebugaran jasmani. Bagi guru SLB dapat digunakan sebagai referensi atau alternatif sederhana untuk mengembangkan permainan pada saat proses pembelajaran.

Abstract

The purpose of this research was to determine the result of an adaptive physical education model of learning through media educational games Rainbow Flag on deaf students in the SMPLB of Semarang State. Rainbow Flag is the development of educational games for children of disability. Based on the data analysis of the trial data showed that initial product evaluation, physical education specialists 70.7% (Good), learning experts I 72.0% (Good) and learning experts II 86.7% (Good) testing a small group 88.4 % (Good) and field trials / large group 92.9% (Very Good). From the available data it can be concluded that the model of adaptive physical education learning through play Rainbow Flag can be used deaf students in SMPLB of Semarang State. Based on existing data, it can be concluded that the development of adaptive learning model Penjas through the media game Rainbow Flag on Deaf students SMPLB of Semarang State effective and feasible to use the learning material physical fitness. For SLB teachers can be used as a reference or a simple alternative to develop the game at the time of the learning process.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung F1 Lt. 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: graciaelora@gmail.com

ISSN 2354-8231 (online)
ISSN 2354-7901 (cetak)

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan kurang berkembangnya kompetensi pendidikan jasmani yang dimiliki anak Tunarungu adalah terhambatnya pemahaman instruksi terhadap aktivitas fisik yang diberikan oleh guru Penjas. Permasalahan tersebut juga dipengaruhi dengan pembelajaran Penjas karena kurang didukung oleh tingkat kreativitas dan inovatif dalam pengembangan model pembelajaran sedangkan fasilitas sarana dan prasarana cukup memadai.

Hal tersebut sama dengan yang disampaikan oleh guru pengampu pembelajaran Penjas di SMPLB Negeri Semarang bahwa “proses pembelajaran pada kelas Tunarungu sama halnya dengan pembelajaran penjas pada umumnya namun perbedaan yang mendasar dari pembelajaran tersebut adalah pada cara penyampaiannya.”

Berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran yang digunakan oleh pengajar khususnya untuk siswa kelas Tunarungu lebih banyak menggunakan metode demonstrasi menggunakan alat peraga, namun dengan pengembangan dan metode peragaan yang kurang tepat dapat mempengaruhi minat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Agar mendapatkan umpan balik yang baik dari siswa, guru Penjas harus menggunakan metode pengajaran yang bervariasi karena pendengaran sangat mempengaruhi motivasi siswa terhadap pembelajaran yang diberikan.

Dari permasalahan-permasalahan di atas, pengembangan model permainan edukatif dalam pembelajaran Penjas perlu dilakukan di SLB Negeri Semarang. Tujuannya adalah agar siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan permainan edukatif, penulis akan mengembangkan model pembelajaran *Rainbow Flag* bagi siswa Tunarungu di dalam pembelajaran Penjas Adaptif.

METODE

Permainan *Rainbow Flag* merupakan modifikasi permainan edukatif yang kemudian dikembangkan lagi dengan memasukkan unsur kebugaran jasmani yaitu lari bolak balik, lari zig zag, dan lari melompati rintangan. Pembelajaran dalam bentuk permainan ini mudah dan bersifat kompetitif sehingga dapat meningkatkan semangat, sikap fair play dan daya juang tinggi. Permainan ini juga mengandung berbagai hal seperti lari, kecepatan, kelincahan, keseimbangan, ketepatan warna, kemampuan reflek tubuh, dan kemampuan melihat.

Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian adalah lembar evaluasi, lembar kuesioner, lembar wawancara dan lembar observasi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah berupa lembar evaluasi, lembar pengamatan keterampilan siswa, dan lembar kuesioner untuk siswa. Lembar evaluasi digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli penjas dan ahli pembelajaran yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan. Lembar pengamatan keterampilan siswa digunakan untuk mengamati perkembangan keterampilan atau psikomotor siswa serta sikap yang dihasilkan pada saat permainan. Lembar kuesioner siswa digunakan untuk analisis pemahaman siswa terhadap permainan.

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

Tabel 1. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa Tunarungu	15

Sedangkan kuesioner untuk siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa baik secara kognitif, afektif, psikomotor maupun fisik. Daftar jenis kegiatan yang akan digunakan dalam kegiatan observasi untuk siswa meliputi aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Cara pemberian skor pada pengamatan yang

dilakukan yaitu dengan rentangan skor mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Adapun faktor, indikator dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada penilaian siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Faktor, Indikator, dan Butir Penilaian Siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1.	Kognitif	Kemampuan siswa memahami permainan dan peraturan dalam model permainan <i>Rainbow Flag</i> .	6
2.	Afektif	Siswa menampilkan sikap yang mencerminkan nilai disiplin, tanggung jawab, kerja sama, percaya diri, kejujuran, dan sportifitas dalam melakukan model permainan <i>Rainbow Flag</i> .	6
3.	Psikomotor	Kemampuan siswa dalam mempraktikkan permainan dalam model permainan <i>Rainbow Flag</i> .	6

Tabel 3. Klasifikasi Persentase

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diuji cobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi (divalidasi) terlebih dahulu oleh satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan guru kelas Tunarungu di SMPLB Negeri Semarang.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan peralatan, perlengkapan pemain, peraturan permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan draf model awal

dengan disertai lembar evaluasi kepada ahli Penjas dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

Data yang diperoleh dari pakar atau ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model pembelajaran *Rainbow Flag* dapat digunakan untuk uji coba I dan uji coba II. Masukan, saran, dan komentar terhadap model permainan *Rainbow Flag* sangat diperlukan sebagai bahan revisi sebelum melakukan uji coba II.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli

No	Ahli	Persentase (%)
1.	Ahli Penjasorkes	70,7
2.	Ahli Pembelajaran I	72,0
3.	Ahli Pembelajaran II	86,7

Rata-rata	76,5%
-----------	-------

Sumber : Hasil Penelitian 2015

Berdasarkan pengisian hasil kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan ahli pembelajaran yang dilakukan di SMPLB Negeri Semarang dapat disimpulkan bahwa ahli Penjas berpendapat bahwa model pengembangan permainan *Rainbow Flag* masuk dalam kategori baik.

Kegiatan pada pertemuan uji coba I ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir

Sebelum pembelajaran dimulai guru mengucapkan salam, kemudian bersama-sama siswa berdoa, melakukan absensi, memberikan instrument penilaian kognitif, psikomotor, dan afektif pada siswa tentang *Rainbow Flag*.

Pada kegiatan inti ini guru memberikan berbagai variasi permainan *Rainbow Flag*, yaitu :

1. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok berbanjar, kemudian siswa melakukan

permainan *Rainbow Flag* yang sudah dijelaskan sebelumnya.

2. Permainan ini terdiri dari tiga tahap yaitu : permainan dalam lari bolak-balik ⇔ permainan lari zig zag ⇔ permainan lari melompati rintangan.
3. Jarak lari yang ditempuh adalah 10 meter. Jarak antar cone adalah 1 meter dengan 5 cone setiap lintasan lari.
4. Bendera yang diangkat oleh guru adalah 2 bendera setiap tahap permainan. Siswa berlomba untuk lari mengambil bendera sesuai instruksi. Pada saat siswa berlari, bendera guru sudah diturunkan untuk melatih konsentrasi siswa.
5. Begitu seterusnya hingga selesai jumlah pemain tiap banjarnya.
6. Penilaian berdasarkan : Guru memberikan evaluasi berupa lembar kuesioner siswa.

NO	KRITERIA PENILAIAN	HURUF	ANGKA
1	Waktu cepat – urutan bendera benar	A	4
2	Waktu tidak cepat – urutan bendera sesuai	B	3
3	Waktu cepat – urutan bendera tidak sesuai	C	2
4	Waktu tidak cepat – urutan bendera tidak sesuai	D	1

Tabel 5. Hasil Penilaian Kuesioner Pengamatan Siswa Uji Coba I

No	Kelas	Skor Rata-rata Aspek			Jumlah
		Kognitif	Psikomotor	Afektif	
1	(subjek uji coba I = 8 siswa)	93%	83%	94%	270%
Rata-rata					90%

Sumber: Hasil Penelitian 2015

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa seluruh aspek terlihat sudah sangat baik, akan tetapi ada beberapa kegiatan yang kurang maksimal. Untuk itu perlu adanya revisi model pembelajaran. Berdasarkan kuesioner siswa yang

sudah diisi, siswa memiliki pengetahuan dalam melakukan permainan *Rainbow Flag* dengan mendapat jawaban dari siswa sebanyak 91,25% dengan kriteria sangat baik.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba I

No	Ahli	Persentase (%)
1	Ahli Penjasorkes	85,3
2	Ahli Pembelajaran I	90,7

3	Ahli Pembelajaran II	89,3
	Rata-rata	88,4%

Sumber: Hasil Penelitian 2015

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat total hasil dari semua aspek oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran, dengan rata-rata persentase 88,4%. Dari hasil persentase rata-rata tersebut maka masuk dalam kategori baik.

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran *Rainbow Flag* telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat

digunakan untuk siswa SMPLB Negeri Semarang.

Pada tahap uji coba II terdapat beberapa perubahan dalam media permainan. Perubahan tersebut yaitu : penambahan jumlah cone menjadi 7 cone dengan alasan agar siswa lebih maksimal dalam berlari zig zag, penggantian media ban menjadi kardus dengan tinggi 30 cm sebagai rintangan dalam bagian melompati rintangan.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba II

No	Ahli	Persentase
1	Ahli Penjasorkes	90,67
2	Ahli Pembelajaran I	92,00
3	Ahli Pembelajaran II	96,00
	Rata-rata	92,9%

Sumber: Hasil Penelitian 2015

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat total hasil dari semua aspek oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran, dengan rata-rata persentase 92,9%. Dari hasil persentase rata-rata tersebut maka masuk dalam kategori sangat baik dan model pembelajaran permainan *Rainbow Flag* ini

dapat digunakan pada siswa SMPLB Negeri Semarang.

Berdasarkan kuesioner siswa pada tahap uji coba II diperoleh persentase jawaban dari 95% dengan memenuhi kriteria sangat baik. Berikut tabel hasil penilaian guru untuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada uji coba II :

Tabel 8. Hasil Penilaian Kuesioner Uji Coba II

No	Kelas	Skor Rata-rata Aspek			Jumlah
		Kognitif	Psikomotor	Afektif	
1	(subjek uji coba skala besar 15 siswa)	96%	87%	94%	277%
	Rata-rata				92%

Sumber: Hasil Penelitian 2015

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa seluruh aspek terlihat sudah sangat baik. Hasil rekapitulasi aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa, diperoleh persentase rata-rata jawaban sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat memahami instruksi, peraturan, dan cara permainan *Rainbow Flag* dengan baik. Sehingga model pembelajaran ini baik untuk diterapkan pada pembelajaran penjasorkes.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan pembelajaran Penjas Adaptif melalui media permainan *Rainbow Flag* pada siswa Tunarungu SMPLB Negeri Semarang, membuat guru memiliki variasi atau alternatif dalam pembelajaran kebugaran jasmani pada siswa Tunarungu SMPLB Negeri Semarang. Permainan *Rainbow Flag* membuat suasana KBM

lebih hidup dan dapat menjadi salah satu upaya membantu siswa Tunarungu dalam beberapa aspek kebugaran jasmani, yang akhirnya berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa baik dari ranah motorik, kognitif maupun afektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal Imelda. 2006. *Menata Rumah Dengan Warna*. Jakarta : PT Gramedia.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahagia, Yoyo dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Dedikbud.
- Biro Humas dan Hukum Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. 2008. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*.
- Depdikbud. 1997. *Pola Umum Pembinaan dan Pengembangan Kesegaran Jasmani*. Jakarta.
- Djumransyah. 2004. *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Malang: Bayu Media Publishing.
- Husdarta H.J.S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- Jawandono, Irawan. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Penjas Adaptif Melalui Media Permainan Bangun Pintar Berwarna Pada Siswa Tunarungu SDLB Negeri Semarang*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Khumaeni, Eko Heri. 2004. *Survei Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Putra Penderita Cacat Tunarungu pada SLB Bagian B Yayasan Widya Bhakti Semarang Tahun Pelajaran 2003/3004*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Ma'mum, Amung dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdiknas.
- Meimulyani, Yani dan Asep Tiswara. 2013. *Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta : Luxima.
- Mikarsa, Hera Lestari. 2009. *Pendidikan Anak Di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Paturusi, Achmad. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Pekik, Djoko Irianto. 2004. *Pedoman Praktis Berolahraga Untuk Kebugaran dan Kesehatan*. Yogyakarta.
- Poerwodarminto. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sajoto, Mochamad. 1988. *Pembinaan Kondisi Fisik dalam Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta: Litera.
- Sudarmono, Martin. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Gawang Ganda Bagi Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Grasindo.
- Sugiyono. 2009. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno, H.P.. 1986. *Ilmu Kepelatihan Olahraga*. Yogyakarta : FPOK- IKIP Yogyakarta.
- Suherman, Adang. 2004. *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdiknas.
- Tarigan, Beltasar. 2000. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Departemen Pendidikan Nasional Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Tim Pengembang Bahan Ajar Program Khusus SLB Tunarungu. 2010. *Bina Komunikasi Persepsi Bunyi dan Irama*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.