

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENJAS ADAPTIF MELALUI
MEDIA PERMAINAN BANGUN PINTAR BERWARNA PADA SISWA
TUNARUNGU SDLB NEGERI SEMARANG**

Irawan Jawandono✉

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*Diterima januari 2014
Disetujui desember 2014
Dipublikasikan
November 2014*Keywords:**Development ; Adaptive
penjas ; Games Educational
Media .***Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil model pembelajaran penjas adaptif melalui media permainan bangun pintar berwarna pada siswa tunarungu SDLB Negeri Semarang. Permainan bangun pintar berwarna merupakan inovasi dalam pembelajaran penjas adaptif yang bersifat edukatif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan diciptakan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan pengamatan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi produk awal yaitu, ahli penjas 84,0% (Baik), ahli pembelajaran I 85,2%(Baik) dan ahli pembelajaran II 84,0% (Baik) uji coba kelompok kecil 87,55% (Baik) dan uji coba lapangan / kelompok besar 91,86% (Sangat Baik). Dari data yang ada dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran penjas adaptif permainan bangun pintar berwarna ini dapat digunakan bagi siswa tunarungu kelas 2 SDLB Negeri Semarang.

Abstract

The purpose of this study was to determine the results of the adaptive learning model penjas media through smart wake -colored game at Semarang State SDLB deaf students . The game is a wake -colored smart penjas innovation in adaptive learning that is instructive . This research is a development . The analysis procedure includes product development product that will be created , developed the initial product , expert validation and revision , testing and revision of small groups , large groups and test the final product . The data was collected using a questionnaire derived from the expert evaluations and observations of students . The data analysis technique used is descriptive percentages . From the test data showed that the initial product evaluation , expert penjas 84.0 % (Good) , learning experts I 85.2 % (Good) and expert learning II 84.0 % (Good) small test group 87.55 % (Good) and field trials / large group 91.86 % (Very Good) . From the available data it can be concluded that the model of an adaptive learning game penjas smart wake of this color can be used for deaf students grade 2 SDLB Semarang.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes Kampus Sekaran, Gunungpati,
Semarang, 50229E-mail: jawandono@gmail.com

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Salah satu manfaat dari kegiatan olahraga yaitu diperoleh kebugaran jasmani yang baik. Dengan kebugaran jasmani yang baik akan sangat membantu dalam kegiatan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan produktifitas kerja.

Kegiatan olahraga tidak hanya diperuntukan bagi orang normal, tetapi anak berkebutuhan khusus (cacat) juga membutuhkan kegiatan olahraga. Didalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional bab VII bagian ke 7 tentang pembinaan dan pengembangan olahraga penyandang cacat pasal 30 ayat (1) menerangkan bahwa pembinaan dan pengembangan olahraga penyandang cacat dilaksanakan dan diarahkan untuk meningkatkan kesehatan, rasa percaya diri, dan prestasi olahraga. Jadi dengan dasar diatas, kecacatan bukanlah menjadi alasan untuk menjadikan anak tersebut tidak sehat, terbatas ruang untuk berekspresi dan minder. Bahkan jika diarahkan dengan baik, siswa penyandang cacat juga dapat dibina untuk meraih prestasi olahraga.

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

pandangan masyarakat bahwa anak cacat tidak etis diikutsertakan dalam penjas kerana kemampuannya berbeda dengan anak normal (Baltasar Tatigan 1999/2000:11).

Gangguan pendengaran merupakan hambatan yang sangat berarti untuk melakukan komunikasi dalam kegiatan sehari-hari termasuk dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani adaptif. Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan adaptif merupakan sarana untuk meningkatkan beberapa aspek pada diri anak seperti pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran penjas edukatif Bangun Pintar Berwarna bagi siswa Tunarungu Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB). Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2009:9), Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu :

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka
- 2) Mengembangkan produk awal (berupa peraturan permainan bangun pintar berwarna)
- 3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjasorkes dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
- 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.

- 5) Uji coba lapangan.
- 6) Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.
- 7) Hasil akhir model pembelajaran Bangun Pintar Berwarna bagi siswa Tunarungu Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) yang dilakukan melalui revisi ujian lapangan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2009:201), instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya..

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi, lembar kuesioner, lembar wawancara dan lembar observasi. Lembar evaluasi dan kuesioner digunakan untuk menghimpun data para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Kuesioner untuk ahli dititikberatkan pada produk pertama yang dibuat. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model permainan bangun pintar berwarna. Serta komentar dan saran umum jika ada.

Sedangkan untuk siswa digunakan lembar observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan, (Suharsimi Arikunto, 2010:200).

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data Kuantitatif diperoleh dari hasil pengamatan siswa yang melakukan permainan bangun pintar berwarna yang dilaksanakan. Data kualitatif diperoleh dari hasil kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk yang telah diteliti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data Uji Coba I

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dan di ujicoba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada ujicoba lapangan.

Berdasarkan data pada hasil pengamatan yang diisi peneliti dan ahli pembelajaran diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 70,01 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan Bangun Pintar Berwarna ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas B SDLB Negeri Semarang. Hal itu bisa dilihat pada table 1 dibawah ini

Tabel 1. Analisis Deskriptif Pola Pembinaan

No	Aspek	Responden I	Responden II
1	Kognitif	82,46%	76,20%
2	Afektif	73,30%	73,93%
3	Psikomotorik	80,60%	75,57%
Rata-rata		78,78%	75,23%
Rata-rata Keseluruhan		77.01%	

Sumber: uji coba kelompok kecil

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa seluruh aspek terlihat sudah baik, akan tetapi ada beberapa kegiatan yang kurang maksimal.

Untuk itu perlu adanya revisi model pembelajaran.

Hasil rekapitulasi aspek kognitif siswa, diperoleh persentase jawaban baik. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat melaksanakan dengan baik semua permainan Bangun Pintar Berwarna. Sehingga model pembelajaran ini baik untuk di terapkan pada pembelajaran penjasadaptif.

Hasil rekapitulasi aspek afektif siswa, diperoleh persentase jawaban siswa baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat melaksanakan dengan

cukup baik semua permainan Bangun Pintar Berwarna. Hasil rekapitulasi aspek psikomotor siswa, diperoleh persentase jawaban baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini, siswa telah dapat melaksanakan dengan cukup baik permainan Bangun Pintar Berwarna, sehingga model pembelajaran ini baik pada pembelajaran penjas adaptif.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Para Ahli

	Ahli	Persentase (%)
1	Ahli Penjasorkes	89,33
2	Ahli Pembelajaran Penjas Adaptif I	86,66
3	Ahli Pembelajaran Penjas Adaptif II	86,66
	Rata-Rata	87,55

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2013

Hasil Analisis Data Uji Coba II

Berdasarkan evaluasi ahli serta ujicoba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta ujicoba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas B SDLB Negeri Semarang yang berjumlah 15 siswa.

Berdasarkan data pada hasil pengamatan yang diisi oleh peneliti diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 82,30 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan Bangun Pintar Berwarna ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas B SDLB Negeri Semarang. Berikut tabel hasil kuesioner pada uji coba skala besar

Tabel 3. Data Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar (N=30)

No	Aspek	Responden I (%)	Responden II (%)
1	Kognitif	83,78	82,67
2	Afektif	80,67	80,89
3	Psikomotorik	81,97	83,83
	Rata-rata	82,14	82,46
	Rata-rata responden (%)	82,30	

Sumber: uji coba kelompok besar

SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan bangun pintar berwarna yang

berdasarkan data pada saat uji kelompok kecil (N=8) dan uji kelompok besar atau lapangan (N=15)

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi :

1. Metode pengajaran dimodifikasi dengan menambahkan lari zig-zag.
2. Gunakan penghubung antar pelari misal bendera atau tongkat.
3. Penggunaan media permainan penggunaan penomoran diganti dengan menggunakan warna. Dasaran atau tempat meletakkan bangun diberi warna yang sama sesuai dengan warna bangun yang terpisah.
4. Meletakkan bendera untuk tanda berakhirnya permainan bilamana ada salah satu tim telah menyelesaikan permainan.
5. Jarak antar lintasan diperlebar agar tidak terjadi tumbukan antar pelari.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Produk model pembelajaran permainan bangun pintar berwarna sudah dapat diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjaskes didapat rata-rata persentase 94,67%, hasil analisis data dari ahli pembelajaran penjas adaptif I didapat rata-rata persentase 93,33% dan hasil analisis data dari ahli pembelajaran penjas adaptif II didapat rata-rata 90,67%. Jadi persentase yang didapat dari penilaian ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran penjas adaptif di dapat persentase rata-rata sebesar 92,89%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk model pembelajaran permainan bangun pintar berwarna in telah memenuhi kriteria "**Sangat Baik**" sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa kelas 2 Tunarungu SDLB Negeri Semarang.
2. Produk model pembelajaran permainan bangun pintar berwarna sudah dapat digunakan bagi siswa tunarungu SDLB Negeri Semarang. Hal ini berdasarkan hasil analisis data pengamatan terhadap aspek

afektif, kognitiif, dan psikomotorik pada uji coba kelompok kecil di dapat rata-rata persentase 77,01% dan analisis data uji coba kelompok besar atau lapangan didapat rata-rata persentase 80,32%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran bangun pintar berwarna ini memenuhi kriteria "**Baik**" sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa kelas 2 tunarungu SDLB Negeri Semarang.

Faktor yang menjadikam model pembelajaran permainan bangun pintar berwarna ini dapat diterima oleh peserta didik adalah dari semua aspek uji coba yang ada 80.32% siswa dapat mempraktikan dengan baik. Pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model pembelajaran permainan bangun pintar berwarna ini dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar model ini dapat digunakan bagi siswa kelas 2 tunarungu SDLB Negeri Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2004. Dasar-Dasar Penjas. Jakarta : Depdiknas.
- Aip Syarifuddin. 1992. Atletik. Jakarta : Depdigbud
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak, Jakarta: Depdiknas
- Anggani Sudono. 2000. Sumber Belajar dan Alat permaian untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : PT Grasindo.
- Beltasar Tarigan. 2000. Pendidikan Jasmani Adaptif. Departemen Pendidikan Nasional Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Biro Humas dan Hukum Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. 2008. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Depdiknas. 2006. Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Mata Pelajaran Penjasorkes. Jakarta : Depdiknas.
- Eko Heri Khumaeni. 2004. Survei Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Putera Penderita Cacat

- Tunarungu pada SLB Bagian B Yayasan Widya Bhakti Semarang Tahun Pelajaran 2003/2004. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Fakih Gunawan. 2013. Survei Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif di SDLB Se-Kabupaten Gunung Kidul Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi. Program sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Husna M.2009.100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban.Yogyakarta : ANDI
- Keputusan Dekan Nomor 4629/HK/2011 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa Strata 1 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Martin Sudarmono. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan SepakBola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009 / 2010. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Poerwodarminto. 2003. Kamus besar bahasa indonesia. Jakarta : balai pustaka.
- Rusli Lutan dan Adang Suherman. 2000. Perencanaan Pembelajaran Penjaskes, Jakarta: Depdikbud
- Sumbara Hambali.2013.Modifikasi dalam Pembelajaran Penjas. Februari2013. Online <http://sumbarahambali.blogspot.com/> (accessed 27/09/2013).
- Sugiyanto.2008. Perkembangan dan Belajar Gerak, Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2009. Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Suharno H.P.1986. Ilmu Kepelatihan Olahraga. Yogyakarta: FPOK-IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto.2010. Prosedur Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukintana. 1992. Teori Bermain Penjaskes, Jakarta:Depdiknas.
- 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.
- Yoyo Bahagia dan Andang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud