



**MODEL PENGEMBANGAN LOMPAT WARNA DALAM PEMBELAJARAN
PENJASORKES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI GERAK SISWA TUNARUNGU
WICARA DI SDLB ABC "SWADAYA" KENDAL**

Rian Chandra Rahadika Sunu[✉]

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

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Februari 2014
Disetujui Maret 2015
Dipublikasikan April
2015

Keywords:

Guidance; Football; Survey

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk model pengembangan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi gerak bagi siswa tunarungu wicara di SDLB ABC "Swadaya" Kendal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan model pembelajaran: 1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, observasi lapangan dan kajian pustaka, 2) mengembangkan bentuk produk awal, 3) evaluasi para ahli, 4) revisi produk pertama, 5) uji lapangan, 6) revisi produk akhir, 7) hasil akhir model permainan lompat warna. Hasil uji coba diperoleh juga data evaluasi meliputi aspek kognitif, efektif dan psikomotor yaitu, dari ahli Penjas 83% (baik), ahli Pembelajaran 87% (baik), uji coba kelompok kecil 95.83% (sangat baik), dan uji lapangan 95% (sangat baik). Berdasarkan data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran lompat warna ini dapat digunakan bagi siswa tunarungu wicara SDLB.

Abstract

The purpose of this study is to produce a model of learning development that aims to increase motivation for students with hearing and speech impaired movement in SDLB ABC "Organization" Kendal. This study uses action research. The method of research is the development of models of learning: 1) a preliminary investigation and information gathering, field observations and literature review, 2) develop early prodak form, 3) evaluation of experts, 4) revision of the first product, 5) field test, 6) revision of the final product, 7) final jump game model of color. The trial results obtained evaluation data also includes cognitive, effective and psychomotor ie, from experts penjas 83% (good), a 87% Learning (good), a small test group 95.83% (excellent), and a field test 95% (very good). Based on the available data it can be concluded that the learning model of this color can be used to jump to the deaf and speech impaired students SDLB

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: rianch_22@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Pendidikan luar biasa terutama pendidikan tunarungu wicara di Indonesia saat ini masih menghadapi berbagai kendala diantaranya yaitu kesulitan dalam pengadaan tenaga pendidik terutama guru penjas dan sarana prasarana, terutama kebutuhan dalam upaya rehabilitasi kelainannya, oleh karena itu pemerintah dan masyarakat terus berupaya meningkatkan pendidikan anak tunarungu wicara, agar mereka dapat hidup mandiri dan berguna bagi bangsa dan masyarakat. Demikian hak-hak mereka seperti dalam memperoleh pendidikan formal menjadi semakin nyata.

Dalam kegiatan Penjasorkes bagi penderita tunarungu wicara perlu diberikan dorongan, baik berupa penyuluhan latihan-latihan keterampilan dalam kegiatan olahraga. Sehingga akan muncul keinginan dari diri si anak untuk terus bergerak aktif. Selain dorongan, motivasi yang dimiliki siswa dalam melakukan kegiatan Penjasorkes di sekolah juga penting, karena dengan motivasi yang tinggi akan mendapat hasil yang tinggi pula dibanding dengan siswa yang memiliki motivasi rendah dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes. Jadi apabila dalam melakukan suatu kegiatan tidak disertai dengan motivasi yang tinggi, maka tujuan yang diharapkan tidak akan tercapai dengan baik, untuk itu motivasi mempunyai peranan yang penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran Penjasorkes.

Di SLB ABC "Swadaya" Kendal yang beralamat di Jl. Masjid no. 30 Karangtengah, Kec. Kaliwungu, Kab. Kendal merupakan salah satu lembaga sosial yang ada di Kabupaten Kendal yang peduli terhadap anak-anak berkebutuhan khusus. Kepedulian itu diwujudkan dengan menampung anak-anak

berkebutuhan khusus, termasuk tunarungu untuk dididik agar nantinya anak-anak tersebut bisa berkembang di masa depan. Dalam pengembangan pendidikan jasmani tidak terlepas dari penerapan ilmu dan teknologi. Pemberian bentuk pendidikan Jasmani adaptif harus dapat disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak didik, sehingga anak didik dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan perkembangan jasmani dan rohaninya.

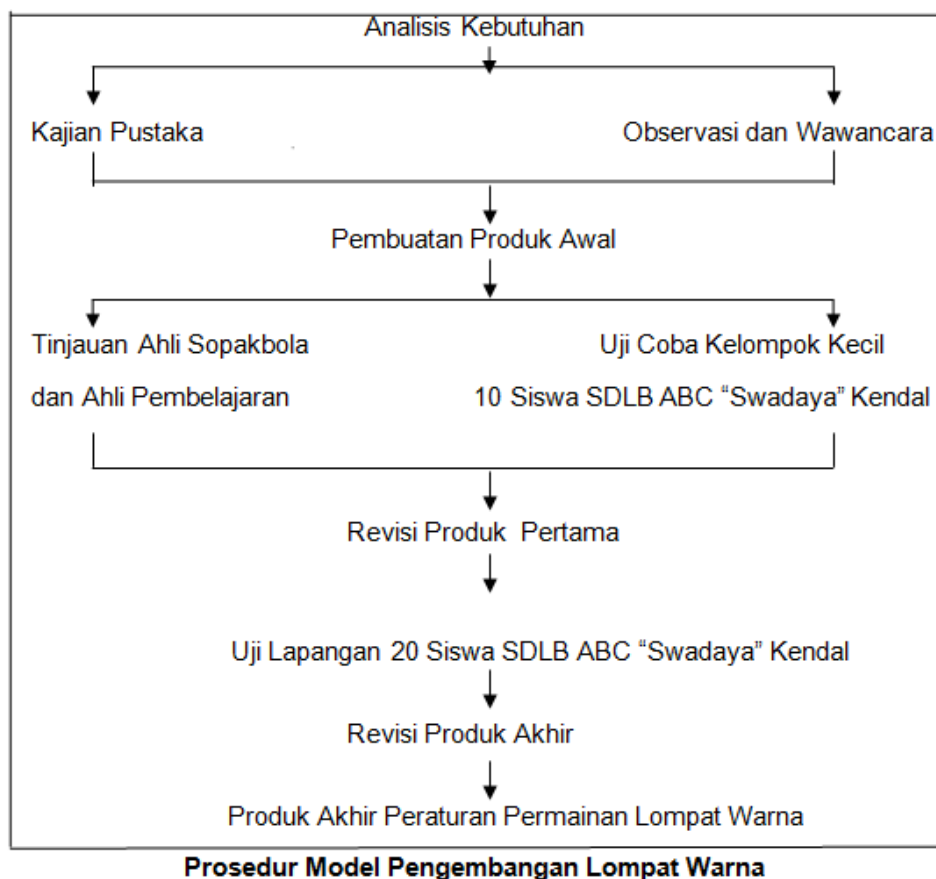
Dari latar belakang di atas peneliti dapat memberikan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu untuk diteliti, yaitu

1. Kurangnya motivasi gerak anak tunarungu wicara di SDLB "Swadaya" Kendal dikarenakan pembelajaran penjas yang diberikan oleh guru belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga mengakibatkan siswa kurang berminat untuk mengikuti pendidikan jasmani.
2. Dalam kegiatan penjas masih kekurangan sarana sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Kondisi di atas mendorong penulis untuk melakukan Model Pengembangan Lompat Warna Dalam Pembelajaran Penjasorkes Untuk Meningkatkan Motivasi Gerak Bagi Siswa Tunarungu Wicara di SDLB ABC "Swadaya" Kendal. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran permainan lompat warna dapat meningkat motivasi siswa dalam pembelajaran penjasorkes

METODE

Pada pengembangan pembelajaran permainan lompat warna, dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap dari prosedur ini antara lain sebagai berikut



Pertama-tama siswa diberi penjelasan tentang cara bermain dan peraturan dari lompat warna, setelah itu siswa disuruh uji coba permainan lompat warna. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuisioner tentang permainan lompat warna yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

Uji coba produk skala kecil dilakukan oleh 10 siswa, dan dibagi menjadi 2 tim setiap satu tim 5 anak. Dan uji coba dilakukan 2 kali pengujian, uji coba dilakukan oleh 10 siswa yang sama, sehingga permainan lompat warna dapat dimainkan dengan baik oleh siswa tunarungu wicara di SDLB ABC "Swadaya" Kendal.

Tahapan uji lapangan ini adalah tahapan dimana peneliti melakukan uji coba skala besar, selanjutnya hasil dari uji coba skala besar ini dievaluasi dan dianalisis serta dilakukan penyempurnaan produk akhir.

Adapun subjek penelitian yang terlibat dalam uji coba model pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Peneliti.
2. Satu orang ahli dari Pendidikan dan olahraga.
3. Satu orang guru penjaskes.
4. Siswa yang terlibat uji coba skala kecil.
5. Siswa yang terlibat uji coba skala besar.

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisioner yang berupa kritik dan saran dari Ahli Penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan jumlah denyut nadi pengaruh penggunaan produk.

Dalam pembuatan Produk yang dikembangkan ini, peneliti membuat produk kemudian diuji cobakan kepada siswa tunarungu wicara SDLB yang berjumlah 10 anak sebagai uji coba produk. Namun sebelum

uji coba produk, sudah dikonsultasikan oleh guru dalam hal ini berperan sebagai konsultan.

Setelah produk model permainan lompat warna, divalidasi oleh ahli dan guru penjas serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 18 Oktober 2013 produk diujicobakan kepada siswa tunarungu wicara di SDLB ABC “Swadaya” Kendal yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 10 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara bertujuan (*purposive*).

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan pada 1 November 2013 dengan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba skala besar dilakukan oleh siswa tunarungu wicara di SDLB ABC “Swadaya” Kendal yaitu siswa kelas IV, V dan VI yang berjumlah 20 siswa. Data uji coba skala besar dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

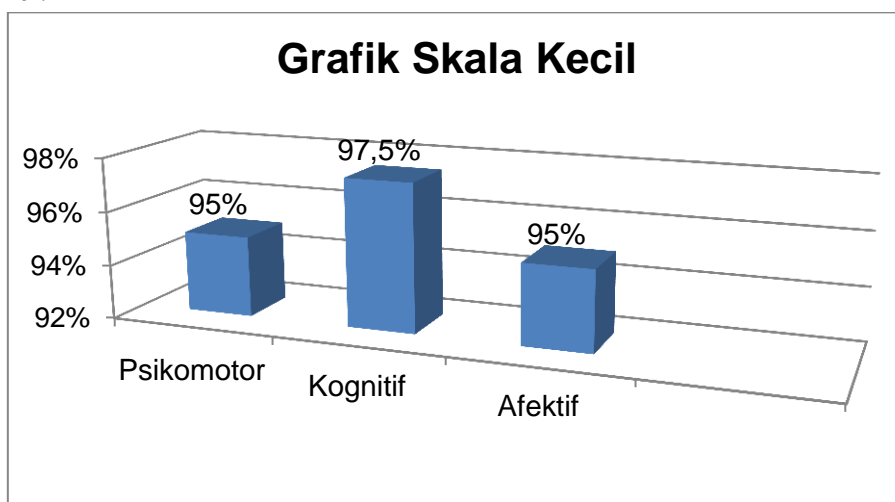
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji skala kecil, siswa cenderung aktif/ tidak aktif dalam bergerak dalam melakukan permainan lompat warna. Dengan melihat rite denyut nadi siswa pada waktu uji coba skala produk skala kecil. Berikut perbandingan denyut nadi siswa pada saat uji produk skala kecil.

Rata-rata Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Kecil

Mean (Rata-rata)	Sebelum	Sesudah
	93	110

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 95,83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan lompat warna ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa tunarungu wicara di SDLB ABC “Swadaya” Kendal



Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan pada 1 November 2013 dengan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba skala besar

dilakukan oleh siswa tunarungu wicara di SDLB ABC “Swadaya” Kendal yaitu siswa kelas IV, V dan VI yang berjumlah 20 siswa. Data uji coba skala besar dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

Rata-rata Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Besar.

Mean (Rata-rata)	Sebelum	Sesudah
	90	104

Berdasarkan uji coba skala besar didapatkan persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan lompat warna ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa tunarungu wicara di SDLB ABC “Swadaya” Kendal.

Kelebihan Produk

Kelebihan produk dari permainan lompat warna adalah:

1. Siswa antusias untuk melakukan permainan lompat warna karena merupakan permainan yang menyenangkan.
2. Peraturan mudah dipahami
3. Sarana terbuat dari bahan yang mudah didapat dan tidak berbahaya.
4. Siswa dapat melakukan permainan lompat warna karena menggunakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Kekurangan Produk

Peneliti menyadari bahwa produk yang dihasilkan tidak pernah lepas dari kendala atau kelemahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa kelemahan produk sebagai bahan acuan perbaikan untuk peneliti yang akan datang agar lebih baik. Berikut ini adalah kelemahan dari permainan lompat warna:

Kardus yang digunakan jika tertabrak atau terinjak akan langsung rusak. Dan jika ada kardus yang rusak akan mengganggu jalannya permainan.

SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan lompat warna yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba skala besar (N=20).

1. Berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas didapat rata-rata persentase 83%, dan evaluasi ahli pembelajaran didapat

rata-rata persentase 87%. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk permainan lompat warna ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa tunarungu wicara di SDLB ABC “Swadaya” Kendal.

2. Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase 95,83% dan hasil analisis data uji skala besar didapat persentase 95%. Berdasarkan kriteria yang ada maka permainan lompat warna ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa tunarungu wicara di SDLB ABC “Swadaya” Kendal.

3. Faktor yang menjadikan model permainan lompat warna dapat diterima oleh siswa tunarungu SDLB adalah semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90% siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Dirjen Dikti
- Achmad Rifa'i RC dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press
- Achmad Munib, Budiyo dan Sawa Suryono. 2006. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Departemen Pendidikan Nasional : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Beltasar Tarigan. 2000. *Penjaskes Adaptif*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas. 2007. *Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI*. Depdiknas : Dirjen Mandikdasmen
- Direktorat Pendidikan Luar Biasa. 2003. *Pedoman Umum Pembelajaran Penjas ALB*. Jakarta : Depdiknas
- Djumidar. 2007. *Dasar-Dasar Atletik*. Jakarta : Universitas Terbuka

- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. Belajar Dan Pembelajaran. Depdiknas : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
<http://id.wikipedia.org/wiki/pembelajaran> (diunduh pada tanggal 10 Desember 2014 jam 21:15 wib)
- Punaji Setyosari. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana.
- Rusli Ibrahim. 2005. *Psikologi Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Jakarta : Depdiknas
- Sugiyanto. 2007. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sukirman, dkk. 2009. *Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka