

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SIMPLE BASKETBALL
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS LUAR BIASA
TUNAGRAHITA DHARMA MULIA SEMARANG TAHUN 2015****Setya Nugrahaning Saputri [✉], H. Cahyo Yuwono**

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Mei 2015
Disetujui Mei 2015
Dipublikasikan Mei 2015

Keywords:
Developmet; Basketball;
Simple Basketball; Disabled

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui produk Pengembangan Model Pembelajaran simple basketball pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Tunagrahita Dharma Mulia Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian uji coba I diperoleh persentase 84% (baik), dari evaluasi ahli diperoleh persentase sebesar 87,50% (baik). Hasil penelitian uji coba II diperoleh persentase 87,43% (baik). Dari uji coba I dan uji coba II terdapat peningkatan dengan selisih 3,43%. Berdasarkan hasil penelitian produk tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan Simple Basketball ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran penjasorkes khususnya permainan Bolabasket bagi siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Tunagrahita Dharma Mulia Semarang. Saran bagi guru penjasorkes Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Tunagrahita Dharma Mulia dapat menggunakan permainan Simple Basketball saat pembelajaran Bolabasket.

Abstract

The purpose of the study is to find out the product of learning model development of simple basketball for eleventh grade students in Mentally Disabled-Extraordinary Senior High School Dharma Mulia Semarang. Based on the study of the first try out, it was obtained 84% (good), from the expert's evaluation it was obtained 87.5% (good). The result of the second try out was 87.43% (good). From the first and the second try out there is significantly increase 3.43%. Based on the product study, it can be concluded that the learning model development of simple basketball can be used as an alternative model in learning health, physical, and recreation education for eleventh grade students in Mentally Disabled-Extraordinary Senior High School Dharma Mulia Semarang. The suggestion for the health, physical, and recreation education teacher in Mentally Disabled-Extraordinary Senior High School Dharma Mulia Semarang is to make interactive learning model by using simple basketball game in learning basketball.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: setyanugrahaning.saputri@yahoo.com

ISSN 2252-6773

PENDAHULUAN

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. Namun demikian dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif terhadap anak yang membutuhkan pelayanan khusus harus dirancang sebaik mungkin dan disesuaikan dengan kecacatan siswa. Faktor kecacatan harus menjadi pertimbangan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif yang didasarkan kecacatan siswa, maka tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif dapat dicapai secara optimal.

Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB-C) Dharma Mulia Semarang yang beralamat di Jl. Elangsari Barat RT 02 RW V Mangunharjo Tembalang Semarang, yang menaungi anak-anak berkebutuhan khusus dan mempunyai keterbatasan dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.

Setelah melakukan observasi pada tanggal 7 Januari 2015, peneliti menemukan adanya permasalahan yang dihadapi anak-anak berkebutuhan khusus (tunagrahita) diantaranya adalah kurangnya guru dalam mengembangkan model pembelajaran. Kurangnya materi yang diberikan sehingga anak dengan keterbatasannya sulit untuk menerima pembelajaran. SLB-C Dharma Mulia hanya memiliki lapangan paving dengan ukuran 10 m x 6 m dan memiliki aula yang tidak besar. Hambatan yang dialami anak-anak tunagrahita diantaranya adalah kemampuan motorik yang kurang karena kelemahan otak, sehingga siswa tidak dapat bergerak dengan tepat, kaku dan koordinasi motorik kurang baik. Hambatan yang dialami anak-anak saat ini adalah mereka merasa pembelajaran yang kurang menarik, anak-anak memilih untuk bermain sendiri dan menuruti kemauan mereka, sehingga materi yang disampaikan kurang tersampaikan pada siswa.

Kegiatan Pendidikan Jasmani yang diberikan pada anak-anak tunagrahita perlu diberikan dorongan, permainan yang beragam dan bervariasi akan membantu anak lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar penjasorkes. Selain itu, materi serta pengembangan model pembelajaran yang diberikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membantu anak penyandang tunagrahita mencapai keberhasilan dalam pembelajaran penjasorkes dan hambatan motoriknya, sehingga materi yang diberikan akan tersampaikan dengan baik.

Guru olahraga yang mengajar di SLB-C Dharma Mulia tidak asli guru olahraga akan tetapi guru mata pelajaran biasa yang hanya memiliki pengalaman lebih dalam menangani anak berkebutuhan khusus sehingga tidak terlalu memahami tentang materi dasar dalam olahraga. Dampak dari hal itu tidak disadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kebugaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak peserta didik yang semestinya dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan gerak usianya.

Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes di sekolah Menengah Atas luar biasa (SMALB-C) Dharma Mulia Semarang adalah ketidaknormalan siswa dalam bergerak. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas dan inovatif para guru penjas selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan model pembelajaran.

Pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap kedua masalah yang ada, Pengembangan model pembelajaran penjasorkes yang dilakukan oleh para guru dapat membawa suasana pembelajaran inovatif, dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki.

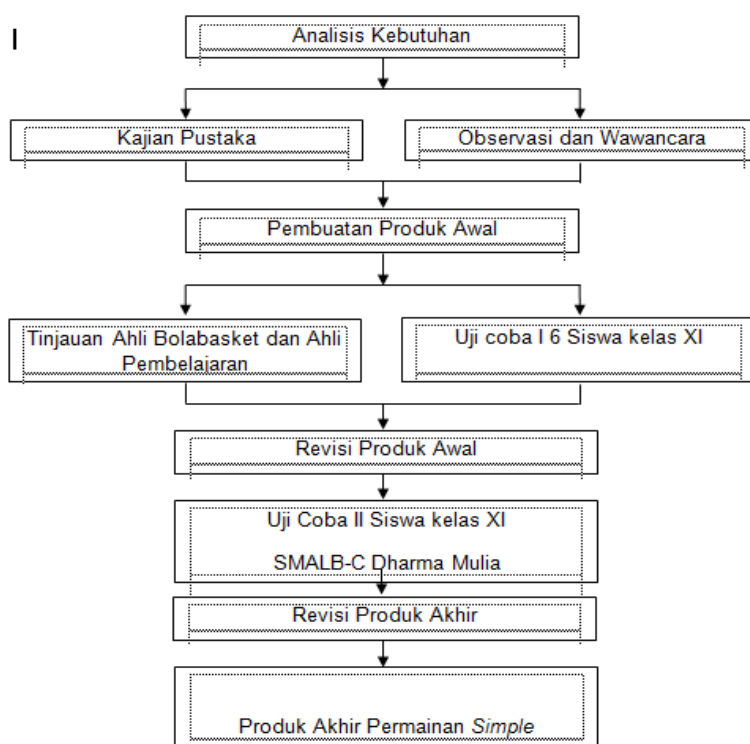
Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran *Simple Basketball* Pada Siswa sekolah menengah atas luar biasa khusus tunagrahita Dharma Mulia Semarang yang sudah disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan perkembangan gerak siswa,

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengadakan penelitian yang bertujuan untuk mampu memberikan dorongan dan semangat dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah atas luar biasa khusus tunagrahita yang sesuai dengan karakteristik siswa berupa “Pengembangan Model Pembelajaran Simple Basketball Pada Siswa Sekolah Menengah Atas

Luar Biasa Tunagrahita Dharma Mulia Semarang Tahun 2015“.

METODE

Metode yang digunakan adalah menggunakan model pengembangan (*Research-Based Development*). Menurut Borg dan Gall seperti yang dikutip Punaji (2010: 194) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Modifikasi peraturan permainan *Simple Basketball* ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pada gambar di bawah ini akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan modifikasi peraturan permainan *Simple Basketball*.



Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Satu orang ahli Bolabasket
- 2) Satu orang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
- 3) Siswa dalam uji coba skala kecil sebanyak 6 anak

- 4) Siswa dalam uji coba skala besar sebanyak 12 anak

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli adalah berbentuk kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Kuisisioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan

kuisisioner siswa dititik beratkan pada keamanan dalam menggunakan produk yaitu dalam model pembelajaran *Simple Basketball*.

Kuisisioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. faktor yang digunakan dalam kuisisioner berupa kualitas model modifikasi pembelajaran bolabasket dengan bentuk permainan *Simple Basketball*. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik”

dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase, sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Uji Coba I

Tabel 1. Data Hasil penelitian Ahli

	Ahli Bolabasket	Guru/Ahli Pembelajaran
Jumlah Skor	49	42
Rata-rata	4	3,2
Persentase	94,23%	80,77%

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner ahli pembelajaran dan ahli penjas di dapat hasil 94,23% untuk ahli penjas masuk dalam kategori “**sangat baik**” dan 80,77% untuk ahli pembelajaran masuk dalam kategori “**baik**”. Oleh karena itu dapat disimpulkan permainan simple basketball ini **layak** untuk digunakan sebagai model pengembangan pembelajaran permainan bola basket untuk kelas Sekolah Menengah Atas luar Biasa Tunagrahita, maka dapat dilanjutkan dalam uji coba skala kecil.

Uji coba I dilakukan pada tanggal 26 Februari 2015, produk diujicobakan dalam skala kecil pada 6 siswa kelas XI Sekolah

Menengah Atas luar Biasa Tunagrahita Dharma Mulia Semarang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk pada saat digunakan oleh siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba I ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba II. Uji coba I ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba I dihimpun dengan menggunakan kuisisioner dan pengamatan lapangan.

Tabel 2. Data Presentase Hasil Uji Coba I (N=6)

No	Aspek	Persentase
1	Kognitif	88%
2	Psikomotor	80%
3	Afektif	84%
Rata-rata persentase		84%.

Data yang diperoleh dari aspek psikomotor, afektif dan kognitif menghasilkan rata-rata persentase sebanyak 84%. Berdasarkan

kriteria yang telah ditentukan maka permainan *Simple Basketball* ini telah memenuhi kriteria , sehingga model pembelajaran *Simple Basketball*

layak dan dapat digunakan untuk siswa kelas kelas XI Sekolah Menengah Atas luar Biasa Tunagrahita Dharma Mulia.

Data Uji Coba II

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba I langkah berikutnya adalah uji coba II. Uji coba II bertujuan untuk mengetahui keefektifan

perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba I apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba II dilakukan oleh siswa kelas kelas XI Sekolah Menengah Atas luar Biasa Tunagrahita Dharma Mulia yang berjumlah 12 siswa. Data uji coba II dihimpun dengan menggunakan kuisioner dan pengamatan.

Tabel 3. Data Persentase Hasil Uji Coba II (N=12)

No	Aspek	Persentase
1	Kognitif	88%.
2	Psikomotor	87,50%
3	Afektif	86%
Rata-rata persentase		87,43%.

Data yang diperoleh dari aspek psikomotor, afektif dan kognitif menghasilkan rata-rata persentase sebanyak 87,43%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan simple basketball ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Tunagrahita Dharma Mulia. Sebagian siswa mengetahui dan memahami permainan *simple basketball*.

SIMPULAN

Faktor yang menjadikan model permainan *Simple Basketball* dapat diterima oleh siswa Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Tunagrahita adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas XI dapat mempraktekkan permainan *Simple Basketball* dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan *Simple Basketball* dapat diterima siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Tunagrahita Dharma Mulia Semarang dan masuk dalam kriteria baik adalah:

- 1) Sebagian besar siswa kelas XI mampu mempraktekkan dengan teknik yang

benar sesuai kemampuan anak Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Tunagrahita.

- 2) Dalam permainan *Simple Basketball* ini, siswa lebih aktif bergerak.
- 3) Dalam permainan *Simple Basketball* siswa dapat lebih mengerti tentang teknik dasar dalam bolabasket secara sederhana.
- 4) Persaingan dalam permainan *Simple Basketball*, membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.
- 5) Siswa merasa senang dan gembira, dengan peraturan dan alat yang sederhana dalam permainan *Simple Basketball* tersebut, siswa tidak merasa bosan dan ingin memainkannya lagi.

Dengan demikian, baik dari uji coba I dan uji coba II, model permainan ini dapat digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Tunagrahita Dharma Mulia Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2004. *Dasar-Dasar Penjas*. Jakarta : Depdiknas.

- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*, Jakarta: Depdiknas.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danu Hoedaya. 2004. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolabasket*. Jakarta: Depdiknas.
- Husdarta H.J.S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- Nunung Apriyanto. 2014. *Seluk-Beluk Tunagrahita&Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: PT Intan Sejati Rosdakarya
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media .
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta. Litera
- Subagiyo,dkk. 2008. *Perencanaan dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*, Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.\
- Tarigan Beltasar. 2000. *Penjaskes Adaptif*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Toho Cholik Mutohir, et al. 2011. *Berkarakter Dengan Berolahraga, Berolahraga Dengan Berkarakter*. Surabaya : Java Pustaka Group.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Yeni meimulyani dan Asep tiswara. 2013. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta: Luxima
- Yeni meimulyani dan caryoto. 2011. *Media Pembelajaran Adaptif*. Jakarta: Luxima
- Yudy Hendrayana. 2007. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Bandung: Criced
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud