

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR LARI MELALUI PERMAINAN *THROW AND RUN* PADA SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNARUNGU) DI SDLB NEGERI SEMARANG TAHUN 2015****Imam Setio Irawan<sup>✉</sup>, Agus Pujianto**Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Mei 2015  
Disetujui Juni 2015  
Dipublikasikan Juli 2015

*Keywords:*  
*Learning; the basic motion run; Throw and Run game*

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran gerak dasar lari melalui permainan *Throw and Run* pada siswa berkebutuhan khusus (tunarungu) di SDLB Negeri Semarang tahun 2015. 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. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang berbentuk persentase. Data hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 76,66% dengan kriteria "baik",. Data hasil pengamatan dan kuisioner siswa pada uji coba skala kecil diperoleh rata-rata dengan persentase 75,05% dengan kriteria "baik". Data hasil pengamatan dan kuisioner siswa uji coba skala besar diperoleh rata-rata dengan persentase 79,25% dengan kriteria "baik". Data pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terjadi peningkatan hasil pengamatan dan kuisioner siswa dengan persentase 4,2%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gerak dasar lari melalui permainan *Throw and Run* dapat digunakan untuk siswa kelas tunarungu di SDLB Negeri Semarang.

**Abstract**

*The purpose of this research it was produce a model of learning basic movement for kind of run by means the game Throw and Run on students with special condition (physical defect) in Semarang State SDLB 2015. There was product to development procedure includes product analysis to would be created, develop early activities, expert validation and revision, testing and revision of the small group, large group and test the final product Test result experts data obtained by the average percentage of the results analysis of the product was 76.66% of "good" criteria, therefore it could be used. Data observations and student questionnaire on a small scale trial gained an average of the percentage was 75.05% of "good". Data observations and student questionnaires large scale trial gained an average of the percentage was 79.25% of "good". The data on testing small group and large trial group to proof observation increase and questionnaires students in percentage of 4.2%. Based on results this research, the conclusion that the basic learning run model through the game Throw and Run could be used for every students with hearing impairment in SDLB Semarang.*

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

## PENDAHULUAN

Penjasorkes pada tataran sekolah dasar (SD) sangatlah mengutamakan budaya gerak peserta didiknya, begitu juga halnya pada siswa sekolah dasar luar biasa (SDLB). Pada tingkat SDLB, budaya gerak tersebut diberikan dengan cara membelajarkan gerakan-gerakan dasar yang ada pada suatu jenis olahraga yang dalam penyampaianya tentu saja disesuaikan dengan jenis dan tingkat kecacatan para siswa SDLB tersebut. Melihat pentingnya gerak dasar pada pembelajaran penjasorkes di SDLB juga dapat dilihat pada penjabaran kurikulum yang telah disesuaikan dengan jenis dan tingkat kecacatan siswa luar biasa (LB). Pada kurikulum yang telah disesuaikan tersebut, termuat standar kompetensi (SK) yang harus dikuasai siswa adalah mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Serta pada kompetensi dasar (KD) disebutkan bahwa siswa mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, dan lompat dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab, menghargai lawan dan diri sendiri.

Berpedoman pada hasil observasi pembelajaran gerak dasar di SDLB Negeri Semarang pada tanggal 1 dan 5 Desember 2014, penulis mendapati bahwa pembelajaran gerak dasar sebagian besar kelas-kelas tuna telah terlaksana dengan baik, tetapi ada satu kelas tuna yang terpantau belum terlalu teratur dan kurang efektif yaitu kelas tunarungu (B), kelas ini cenderung bermain sendiri tanpa memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga esensi dari pembelajaran gerak dasar belum tersampaikan dengan baik. Pada kelas tunarungu tersebut, guru membawakan materi atletik tentang gerak dasar lari. Pembelajaran gerak dasar lari yang dilakukan oleh guru adalah dengan cara siswa berlari secara individual mengumpulkan objek bendera dari satu titik ke titik yang lain yang berjarak 15 m dengan dengan dihitung waktunya. Di sana terlihat

pembelajaran gerak dasar lari yang dilakukan guru belum efektif, masih banyak siswa yang belum secara aktif dan bersemangat dalam bergerak, siswa tidak fokus terhadap materi yang dibawakan oleh guru dan justru malah bermain sendiri tanpa memperhatikan arahan dari guru.

Setelah melakukan observasi awal, kemudian peneliti melakukan wawancara terkait pembelajaran gerak dasar lari pada siswa SDLB Negeri Semarang pada tanggal 9 desember 2014 kepada guru penjasorkes Bapak Sambiyono dan Bapak Danu Umboro. Pembelajaran gerak dasar lari yang dilakukan guru adalah siswa berlari secara individual dan secara bergantian berlari mengumpulkan bendera pada jarak 15 m. Pembelajaran yang dilakukan guru tersebut sebenarnya sudah ada unsur modifikasi, akan tetapi masih belum bisa membuat suatu pembelajaran yang efektif, penggunaan media bendera sudah sangat sering siswa lakukan, siswa cenderung merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dibutuhkan suatu modifikasi model pembelajaran gerak dasar lari yang lebih menarik yang dapat membuat siswa merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal lain yang dapat peneliti ketahui dari wawancara tersebut adalah kesulitan utama dalam mengajar penjasorkes untuk anak tunarungu adalah masalah komunikasi, guru dalam memberikan instruksi dan memberikan elaborasi materi yang dibawakan harus menggunakan bahasa yang sudah dikuasai oleh siswa tunarungu, sehingga tidak menimbulkan salah persepsi oleh siswa. Selain masalah komunikasi, siswa tunarungu juga cenderung lebih sukar diatur. Melihat kelengkapan sarana dan prasarana yang dimiliki SLB N Semarang untuk dapat menunjang pembelajaran penjasorkes sebetulnya sudah terbilang cukup baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di SDLB N Semarang, peneliti dapat mengambil garis besar bahwa dalam kelas tunarungu, pembelajaran Penjasorkes pada

pendalaman materi gerak dasar lari belum dikemas secara menarik dan belum dapat mendorong siswa untuk dapat bergerak secara aktif dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Pendidikan jasmani untuk penyandang tunarungu hendaknya disesuaikan dan dimodifikasi sedemikian rupa sesuai tingkat kemampuan anak tunarungu, dan dapat diberikan dengan cara melalui berbagai permainan yang menarik sekaligus mudah dipahami dan juga dilaksanakan oleh siswa penyandang tunarungu itu sendiri.

Dari uraian diatas, peneliti tertarik mengembangkan pembelajaran gerak dasar lari melalui permainan *Throw and Run*. Dengan pengembangan model permainan *Throw and Run* pada pembelajaran gerak dasar lari, diharapkan siswa akan lebih dapat memaksimalkan kemampuannya dan mempunyai motivasi, daya tarik tersendiri terhadap materi pembelajaran gerak dasar lari, sehingga siswa dapat maksimal dalam pembelajaran serta bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan diharapkan tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk model pembelajaran gerak dasar lari melalui permainan "*Throw and Run*" bagi siswa tunarungu Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB). Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010:9) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development / R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, dilakukan dengan cara observasi lapangan dan kajian pustaka.

2. Mengembangkan produk awal (berupa peraturan permainan *Throw and Run* dan cara bermain).
3. Evaluasi ahli dengan menggunakan satu Dosen (Ahli penjas adaptif) dan dua Guru penjas SDLB, serta uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuisioner, konsultasi, serta evaluasi yang kemudian akan dianalisis.
4. Revisi produk awal, revisi produk awal dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh Dosen (ahli penjas adaptif) dan guru penjas SDLB serta hasil dari uji coba kelompok kecil, revisi bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk awal yang telah dibuat.
5. Uji coba lapangan atau uji skala besar, dilakukan dengan menggunakan model produk yang sudah direvisi berdasarkan uji coba skala kecil.
6. Revisi produk, revisi produk ini dilakukan berdasarkan uji coba skala besar dan akan menyempurnakan produk akhir.
7. Hasil akhir model pembelajaran pengembangan gerak dasar lari melalui permainan *Throw and Run* bagi siswa tunarungu di SDLB Negeri Semarang yang dihasilkan dari revisi uji lapangan.

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif yang berupa alasan dalam memilih jawaban. Data kuantitatif dan kualitatif diperoleh dari wawancara dan kuesioner yang berupa kritik dan saran ahli penjas sebagai masukan untuk bahan revisi produk.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk lembar evaluasi dan lembar pengamatan dengan menggunakan skala Likert. Lembar evaluasi digunakan untuk mengumpulkan data dari para ahli. Lembar pengamatan digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih lembar pengamatan adalah karena sample merupakan siswa tunarungu maka dibandingkan menggunakan kuesioner akan didapatkan data yang lebih akurat dan valid dengan menggunakan lembar pengamatan, dari jumlah sample sebanyak 30 orang dapat diambil

secara serempak oleh lima orang pengamat yaitu: (1) dua orang guru penjas SLB, (2) peneliti, (3) dua orang pembantu peneliti. Selain itu akan mudah memberikan arahan pada siswa tunarungu dan akan membutuhkan waktu yang singkat daripada penggunaan kuesioner. Lembar evaluasi yang diberikan kepada ahli berbeda, lembar evaluasi untuk ahli menitik beratkan pada produk pertama yang dibuat sedangkan untuk siswa kepada kenyamanan permainan yang dibuat. Lembar evaluasi yang digunakan untuk ahli berupa aspek-aspek yang harus dinilai faktor kelayakannya yang digunakan dalam Lembar evaluasi berupa kualitas model permainan "*Throw and Run*". Rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang telah disediakan. 1 : tidak baik, 2: kurang baik, 3 : cukup baik, 4 : baik , 5 : sangat baik. Lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati siswa menggunakan skala "Likert" dengan rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang telah disediakan. 1 : tidak baik, 2: kurang baik, 3 : cukup baik, 4 : baik , 5 : sangat baik.

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif yang berbentuk presentase, dan menggunakan analisis kualitatif untuk menganalisa data yang berupa saran dan alasan dalam memilih jawaban. Hasil presentase yang diperoleh dari suatu rumus dari Sukirman, dkk. (2003: 879) tersebut akan diklasifikasikan dan digunakan untuk menarik kesimpulan data penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk awal pengembangan model pembelajaran gerak dasar lari dengan permainan *Throw and Run* bagi siswa tunarungu tingkat SD di sekolah luar biasa (SLB) sebelum dilakukan uji coba dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Peneliti melibatkan satu orang ahli penjas adaptif yang berasal dari dosen, yaitu Drs.

Cahyo Yuwono, M. Pd, dan dua guru penjas SLB sebagai ahli pembelajaran, yaitu Danu Umboro A.Md dan Sambiyono.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas adaptif didapat rata-rata 3,35 (tiga koma tiga lima), guru SLB sebagai ahli pembelajaran 1 didapat rata-rata 3,5 (tiga koma lima), dan guru SLB sebagai ahli Pembelajaran 2 didapat rata-rata 3,8 (tiga koma delapan) atau masuk dalam kategori penilaian "cukup baik" untuk ahli penjas adaptif dan ahli pembelajaran 1 mendapat kategori penilaian "cukup baik", sedangkan untuk ahli pembelajaran 2 masuk kedalam kategori penilaian "baik". Dari ketiga hasil tersebut didapat rata-rata 3,55 dan presentase 71,42 % atau masuk dalam kriteria "baik" oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan *Throw and Run* untuk siswa tunarungu tingkat SDLB di Sekolah Luar Biasa (SLB) dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan *Throw and Run* sangat diperlukan untuk dapat dilakukan perbaikan.

Berdasarkan saran dari ahli penjas adaptif dan guru penjas SLB sebagai ahli pembelajaran pada produk draft awal *Throw and Run*, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran para ahli adalah sebagai berikut:

1. Revisi produk atau model yang dilakukan adalah peneliti mengganti lintasan yang semula hanya bisa digunakan oleh satu tim, menjadi lintasan yang dapat dipakai oleh dua tim sekaligus.
2. Revisi produk atau model yang dilakukan adalah peneliti mengganti jumlah anggota dalam satu tim yang semula berjumlah 8 anak menjadi 5 anak.
3. Revisi produk atau model yang dilakukan adalah peneliti menambahkan lakban sebagai perekat bambu pada lintasan "A Running".
4. Revisi produk atau model yang dilakukan adalah peneliti mengubah Lintasan "Engklek" yang semula menggunakan kaki tumpuan paling kuat diubah menjadi dua lintasan yaitu pertama menggunakan

tumpuan kaki kanan dan yang kedua menggunakan tumpuan kaki kiri.

5. Revisi produk atau model yang dilakukan adalah peneliti mengubah susunan huruf pada kotak huruf yang semula hanya di susun sesuai dengan huruf yang sama diubah menjadi susunan huruf sesuai dengan kalimat "AKU ANAK INDONESIA".

Setelah produk awal model permainan *Throw and Run* divalidasi oleh ahli penjas adaptif dan guru SLB sebagai ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 10 April 2015 produk diujicobakan kepada siswa kelas tunarungu tingkat SDLB Negeri Semarang yang berjumlah 10 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan lembar pengamatan siswa. Berdasarkan data pada hasil pengisian lembar pengamatan yang diisi ahli pembelajaran (guru penjas SLB), peneliti serta pembantu peneliti diperoleh presentase 74,66% untuk aspek afektif, 73% untuk aspek kognitif, dan 77,5% untuk aspek psikomotor. Berdasarkan presentase yang di dapat mulai dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor ketiganya masuk dalam kriteria "baik" atau dapat digunakan untuk siswa tunarungu SDLB Negeri Semarang.

Produk pengembangan model pembelajaran gerak dasar lari dengan permainan *Throw and Run* bagi siswa tunarungu tingkat SD di sekolah luar biasa (SLB) sebelum dilakukan uji coba dalam uji lapangan, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas adaptif didapat rata-rata 4,07 (empat koma nol tujuh), guru SLB sebagai ahli pembelajaran 1 didapat rata-rata 3,92 (tiga koma sembilan dua), dan guru SLB sebagai ahli Pembelajaran 2 didapat rata-rata 4,28 (empat koma dua delapan). Dari ketiga hasil tersebut didapat rata-rata 4,09 dan presentase 81,9% atau masuk dalam kriteria "baik" oleh karena itu dapat disimpulkan

bahwa model permainan *Throw and Run* untuk siswa tunarungu tingkat SDLB di Sekolah Luar Biasa (SLB) dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

Berdasarkan saran dari ahli penjas adaptif dan guru penjas SLB sebagai ahli pembelajaran pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran para ahli sebagai berikut:

1. Revisi produk atau model yang dilakukan adalah peneliti membuat sebuah tanda untuk dapat membedakan pemain kedua tim dengan menggunakan sebuah pita berwarna merah dan warna biru yang diikatkan pada lengan tangan kiri para siswa.
2. Revisi produk atau model yang dilakukan adalah peneliti mengubah bola tennis yang digunakan oleh kedua tim yang semula sama-sama berwarna hijau diubah menjadi satu berwarna merah dan satunya lagi berwarna biru.

Berdasarkan evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dilingkungan sebenarnya. Rekapitulasi aspek afektif didapat rata-rata persentase 77,11% yang masuk dalam kriteria "baik", aspek kognitif mendapat rata-rata persentase 80,66% yang masuk dalam kriteria "baik", dan pada aspek psikomotor mendapat rata-rata persentase 80,00% yang masuk dalam kriteria "baik". Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase 79,25%. Berdasarkan hasil tersebut maka permainan *Throw and Run* ini masuk dalam kriteria "baik" sehingga dapat digunakan untuk siswa tunarungu tingkat SDLB di SLB Negeri Semarang.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gerak

dasar lari melalui permainan *Throw and Run* dapat digunakan untuk siswa kelas tunarungu di SDLB Negeri Semarang. Saran yang disampaikan yaitu model pembelajaran *Throw and Run* sebagai produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran gerak dasar lari pada Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) khususnya pada siswa tunarungu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bahagia, Yoyo dan Adang Suherman. 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: Depdiknas.
- Efendi, Mohammad. 2006. Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan. Jakarta: Bumi Aksara
- Hendrayana, Yudy. 2007. Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Adaptif. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ma'mun, Amung dan Yudha M. Saputra. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak, Jakarta: Depdiknas
- Majid, Abdul. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Meimulyani, Yani dan Asep Tiswara. 2013. Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: Luxima.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Adang. 2000. Dasar-dasar Penjaskes. Jakarta : Depdikbud.
- Suripto, Agus Widodo. 2008. Pengaruh Metode Latihan dan Power Otot Tungkai Terhadap Hasil Lari Akselerasi 30 Meter. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Syarifuddin, Aip. 1992. ATLETIK. Jakarta: Depdikbud
- Tarigan, Beltasar. 2000. Pendidikan Jasmani Adaptif. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dasar dan Menengah.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad, 2012. Belajar dengan Pendekatan PAILKEM. Jakarta: Bumi Aksara.