

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Potensi pengembangan

Potensi adalah keunggulan dari produk yang akan dihasilkan, potensi yang saya angkat adalah pada produk ini disisipkan suatu permainan. Jadi bukan hanya pada pembelajaran motorik tetapi ada bermainnya. Permainan diharapkan agar siswa senang dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan dari pembelajaran dan kebugaran jasmaninya. Kondisi merupakan permasalahan yang menyebabkan perlunya dikembangkan produk, pembelajaran motorik berbasis permainan yang dapat menjadi jalan keluar permasalahan-permasalahan yang ada, Mengingat pentingnya aktivitas motorik untuk melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus Tunarungu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan sebuah model pembelajaran motorik berbasis permainan.

4.2 Hasil analisis kebutuhan (*Need Assesment*)

Sesuai dengan langkah-langkah penelitian, sebelum mengembangkan model pembelajaran terlebih dahulu dilakukan penelitian pendahuluan berupa analisis perilaku awal dan karakteristik serta analisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran. *Need Assesment* dalam penelitian ini dilakukan terhadap siswa dan guru. Analisis kebutuhan siswa dilakukan terhadap siswa SLB Negeri Tulang

Bawang dan SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi Bandar Lampung. Sedangkan analisis kebutuhan guru dilakukan terhadap guru-guru Sekolah luar biasa baik negeri maupun yayasan.

Dari hasil identifikasi kebutuhan pembelajaran yang dilakukan melalui observasi ke Sekolah luar biasa maka diketahui kondisi pembelajaran sebagai berikut :

1. Siswa kurang tertarik dalam pembelajaran motorik dan mengalami kesulitan belajar motorik tanpa adanya permainan.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar belum sesuai dengan keinginan siswa.
3. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran karena siswa kurang menyukai aktivitas gerak.
4. Siswa menginginkan penerapan model pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa akan aktif.
5. Siswa menginginkan pembelajaran yang memberi ruang gerak dan bermain yang banyak.

Sedangkan dari hasil analisis kebutuhan guru mata pelajaran Pendidikan jasmani di Sekolah dasar luar biasa melalui angket analisis kebutuhan baik negeri maupun yayasan diketahui beberapa hal, sebagai berikut :

1. Kurangnya guru pendidikan jasmani yang mengajar di Sekolah dasar luar biasa. Masih terdapat guru kelas yang mengajar pendidikan jasmani di Sekolah dasar luar biasa.
2. Sebagian besar guru Pendidikan jasmani tidak memahami perbedaan antara pendekatan, metode, strategi dan model pembelajaran.

3. Sebagian besar guru Pendidikan jasmani tidak berpedoman pada model pembelajaran dalam mengajar.
4. Sarana dan prasarana pembelajaran Pendidikan jasmani yang tersedia di Sekolah luar biasa belum menunjang proses pembelajaran yang efektif.
5. Model pembelajaran Pendidikan jasmani yang tersedia saat ini belum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan jasmani.
6. Dibutuhkan adanya suatu pengembangan model pembelajaran Pendidikan jasmani yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada anak Tunarungu.

Sedangkan dari hasil wawancara dengan pengawas rumpun mata pelajaran Pendidikan jasmani di Sekolah luar biasa, diketahui bahwa terdapat sejumlah kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran Pendidikan jasmanu khususnya di Sekolah luar biasa antara lain :

1. Kurangnya pengetahuan dan refrensi mengenai model-model pembelajaran yang inovatif, khususnya model pembelajaran Pendidikan jasmani.
2. Keterbatasan sarana, prsarana dan media penunjang pembelajaran, membuat pembelajaran tidak berjalan aktif.
3. Keterbatasan sarana dan prasarana paling berpengaruh dalam pembelajaran motorik, karena pembelajaran motorik membutuhkan tempat yang luas dan prasarana yang lengkap, sementara sebagian sekolah luar biasa hanya memiliki lahan yang sempit.

4. Sejauh ini belum pernah dikembangkan suatu model pembelajaran Pendidikan jasmani yang bersifat inovatif dan sesuai dengan kebutuhan, namun mudah dalam pelaksanaan.
5. Guru tidak memiliki informasi mengenai hasil-hasil riset pembelajaran Pendidikan jasmani yang inovatif dan dapat dijadikan contoh dalam pembelajaran di Sekolah.

4.3 Perencanaan

Mengacu kepada hasil penelitian pendahulu, selanjutnya dilakukan perencanaan pengembangan model motorik berbasis permainan sesuai dengan kebutuhan. Tahapan perencanaan meliputi penentuan tujuan dan kompetensi yang hendak dicapai, menentukan materi pokok yang selanjutnya dijabarkan dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran serta penyusunan sintak model-model pembelajaran motorik berbasis permainan.

Garis-garis besar materi pembelajaran yang akan dikembangkan adalah :

- Materi pokok : Pembelajaran gerak motorik
- Standar Kompetensi :Mempraktikkan berbagai gerak dasar permainan dan olahragadan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- Kompetensi Dasar : Mempraktikkan gerak dasar motorik serta nilai kerja sama, toleransi, percaya diri, keberanian serta berbagi tempat dan peralatan.

Langkah selanjutnya adalah menyusun draf model pembelajaran Pendidikan jasmani yang akan dikembangkan. Model pembelajaran motorik berbasis permainan merupakan pembelajaran motorik yang diterapkan dan diintegrasikan

dengan permainan untuk menghasilkan suatu prinsip pembelajaran yang memanfaatkan berbagai aktifitas bermain untuk mencapai tujuan belajar.

4.4 Pengembangan motorik berbasis permainan

Dasar empirik yang mendukung pengembangan model ini adalah hasil disertasi dari carpenter (2010:110), yang menyimpulkan kelebihan model pembelajaran yang berbasis permainan dibandingkan dengan model pembelajaran lain, antara lain karena : 1) olahraga dan permainan merupakan pengalaman belajar yang penting, 2) permainan bisa dimodifikasi dan dikondisikan, 3) pengetahuan tentang masalah taktis dapat ditranfer antara olahraga dalam kategori permainan yang sama, 4) dalam model bermain penilaian dilakukan secara otentik untuk menilai perubahan dalam kinerja game.

Atas dasar itu, maka model pembelajaran *tactical game* dapat dikembangkan pada materi pembelajaran lain diluar olahraga permaianan. Salah satunya adalah pembelajaran motorik pada anak Tunarungu. Meskipun materi pembelajaran motorik berbeda dengan olahraga permaianan, namun secara substansi pembelajaran motorik juga bisa diajarkan melalui aktivitas bermain secara berkelompok layaknya permaianan olahraga beregu. Dalam penelitian ini dikembangkan suatu model pembelajaran motorik berbasis permainan.

Model pembelajaran motorik berbasis permainan disusun berdasarkan beberapa prinsip dan teori belajar antara lain : 1) behavioristik, karena pembelajaran pendidikan jasmani didominasi domain psikomotor, model pembelajaran motorik berbasis permainan dapat menguatkan tanggapan/respon siswa terhadap

pembelajaran; 2) konstruktivistik, karena dalam model pembelajaran motorik berbasis permainan, pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi dalam membangun pengetahuan sendiri, dan dibangun melalui pengalaman, pengamatan latihan dan pemahaman. Dalam proses pengembangannya model pembelajaran motorik berbasis permainan berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu sebagai berikut :

1. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi psikomotor yang dalam praktiknya terinternalisasi nilai-nilai afektif dan pengetahuan kognitif.
2. Bahan atau materi pembelajaran yang disajikan berupa fakta, konsep dan petunjuk/tutorial dalam penguasaan keterampilan gerak yang didukung dengan ketersediaan sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu.
3. Model pembelajaran motorik berbasis permainan disusun dengan memperhatikan tingkat kematangan, minat dan bakat, serta gaya belajar siswa.
4. Untuk mengetahui model pembelajaran itu memiliki nilai efektivitas dan efisiensi maka model ini divalidasi dan diuji cobakan.
5. Selanjutnya model pembelajaran ini dikembangkan dengan tujuan pencapaian kompetensi psikomotor berupa penguasaan keterampilan gerak dan mengembangkan kemampuan berfikir dan pemecahan masalah siswa. Model ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di kelas dan dirancang untuk mengasah kreativitas siswa dan meningkatkan aktivitas siswa.

Pengembangan sintak pembelajaran model pembelajaran motorik berbasis permainan menghasilkan suatu prinsip pembelajaran yang memanfaatkan berbagai aktivitas bermain untuk mencapai tujuan belajar. Ciri khas model ini terletak pada modifikasi pembelajaran motorik dan pemanfaatan aktivitas bermain sebagai strategi pembelajaran.

4.1 Tabel sintak model pembelajaran motorik berbasis permainan

No	Model pembelajaran	Tahapan	Sintak model pembelajaran
1	permainan menyusun puzzle sesuai bentuk	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat garis <i>start</i> dan garis <i>finish</i> • guru menyusun karpet di depan garis <i>start</i> • menata puzzle di meja • melakukan pemanasan keliling lapangan dengan berjalan
		Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan mulai dari garis <i>start</i> sampai <i>finish</i> • Anak melakukan permainan satu persatu secara bergantian • Anak berlari zig zag di setiap karpet • anak menyusun puzzle balok sesuai bentuknya
		Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing anak untuk mengangkat tangan kanan keatas • selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan
2	permainan melempar bola pada simpai yang dihias	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat garis <i>start</i> dan garis <i>finish</i> • guru menyusun karpet di depan garis <i>start</i> • Simpai diikatkan pada tiang sebagai sasaran • melakukan pemanasan keliling lapangan jalan

No	Model pembelajaran	Tahapan	Sintak model pembelajaran
		Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan mulai dari garis <i>start</i> sampai <i>finish</i> • Anak melakukan permainan satu persatu secara bergantian • anak berlari dan melewati kardus kemudian anak mengambil bola • melempar bola ke arah lingkaran simpai yang digantung
		Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing anak untuk mengangkat tangan kanan keatas • selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan
3	permainan menendang bola ke gawang yang dihias	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat garis <i>start</i> dan garis <i>finish</i> • guru menyusun karpet di depan garis <i>start</i> • Guru menyusun karpet dan gawang • melakukan pemanasan keliling lapangan dengan berjalan
		Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak berdiri di garis start setelah itu berlari menyamping sambil kedua tangan direntangkan • setelah melewati karpet siswa bersiap untuk memulai tendangan
		Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing anak untuk mengangkat tangan kanan keatas • selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan

No	Model pembelajaran	Tahapan	Sintak model pembelajaran
4	permainan memasukkan urutan lingkaran dari yang terbesar sampai terkecil	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat garis <i>start</i> dan garis <i>finish</i> • guru menyusun karpet di depan garis <i>start</i> • menata permainan mengurutkan lingkaran yang diletakkan di dekat garis <i>finish</i> • melakukan pemanasan keliling lapangan dengan berjalan
		Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • siswa melakukan gerakan zig zag dua kali kemudian sampai di garis <i>finish</i> • anak mengambil dan menyusun lingkaran dari yang terkecil ke terbesar
		Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing anak untuk mengangkat tangan kanan keatas • selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan
5	pembelajaran motorik senam gerak yang dikombinasikan ketukan	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • melakukan pemanasan keliling lapangan dengan berjalan • Guru membariskan siswa
		Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memimpin gerak siswa • Guru mengajak siswa menyanyi • Guru mengkoordinasikan gerakan dengan lagu
		Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing anak untuk mengangkat tangan kanan keatas • selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan

4.5 Draf Model Pembelajaran

Draf awal model pembelajaran diambil atau mengadopsi dari buku dari Ditjen Olahraga Masyarakat (2002 : 41) dengan judul Model pengembangan motorik anak prasekolah.

1. Menyusul puzzle berupa gambar
 - a. Tujuan
 - Pengembangan Intelektual
 - b. Peralatan
 - Puzzle
 - Karpet
 - Tiker
 - c. Pelaksanaan
 - Tebarkan potongan gambar didepan anak-anak. Kegiatan ini dapat dilaksanakan untuk individu atau kelompok. Anak menyusun teka-teki (puzzle) gambar tersebut sendiri atau bersama-sama.
 - d. Kekurangan
 - Pada pengembangan motorik ini siswa cenderung hanya menggunakan motorik halusny.
 - Pengembangan ini sangat kompleks diterapkan pada anak tunagrahita
2. Melempar bola kekeranjang
 - a. Tujuan
 - Pengembangan keterampilan

b. Peralatan

- Bola karet
- Keranjang atau kotak

c. Pelaksanaan

- Dalam posisi berbanjar ke belakang, setiap anak disuruh melempar bola supaya mengambilnya kembali dan memberikanya kepada teman berikutnya.

d. Kekurangan

- Tingkat kesulitannya tinggi
- Skor hasilnya sedikit
- Sasarannya kurang besar
- Hanya mengembangkan motorik halusnya

3. Menendang bola ke gawang

a. Tujuan :

- Mengkoordinasikan gerakan kaki

b. Peralatan :

- Bola plastik
- Gawang kecil
- Corong/cones

c. Pelaksanaan

- Setiap anak harus menendang bola ke gawang, bola yang ditendang harus masuk kedalam gawang.

d. Kekurangan

- Kesempatan mencobanya Cuma satu kali
- Jaraknya tidak bisa disesuaikan

4. Menyusun balok kayu

a. Tujuan

- Pengembangan perilaku sosial

b. Peralatan

- Balok plastik atau kayu

c. Pelaksanaan

- Kegiatan ini dilakukan sendiri atau berkelompok. Balok diletakan dihadapan anak. Anak menyusun balok tersebut dari yang terbesar sampai terkecil. Dapat kita contohkan kepada anak yang kurang memberikan respon dengan benda itu.

d. Kekurangan

- Tingkat kesulitannya tinggi
- Menata harus berurutan tanpa adanya patokan
- Hanya menggunakan motorik halusnya

5. Senam dengan irama musik

a. Tujuan

- Pengembangan emosi

b. Peralatan

- Tape recorder
- Kaset irama/ pemilihan lagu

c. Pelaksanaan

- Anak-anak dikumpulkan kemudian diputarkan tape recorder. Biarkan anak-anak bergerak atau menari atau berekspresi sesuai dengan irama musik tersebut.

d. Kekurangan

- Gerakan siswa tidak teratur
- Kurang kompak gerakan antar siswa
- Sasaran kebugaran jasmaninya tidak tercapai
- Hanya menggunakan motorik halus

Dari draf model yang diadopsi diatas maka peneliti melakukan modifikasi berupa media, alat dan permainan agar lebih menarik. Berikut ini dipaparkan draf awal model pembelajaran motorik berbasis permainan, yang terdiri dari sepuluh model pembelajaran motorik berbasis permainan, yaitu: (1) Model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun puzzle sesuai dengan bentuk, (2) Model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola pada Simpai yang dihias, (3) Model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang yang dihias, (4) Model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari yang terbesar sampai terkecil, dan (5) Model pembelajaran motorik senam gerak yang dikombinasikan ketukan.

1. Model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun puzzle sesuai dengan bentuk

1) Tujuan:

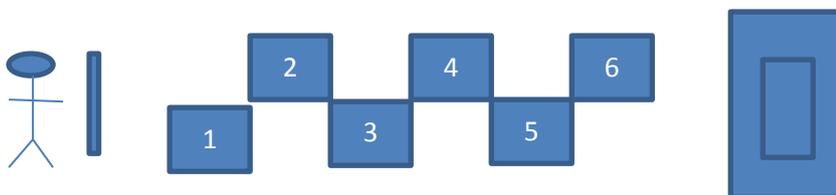
- a) Menstimulasi kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus (ranah psikomotorik)
- b) Mengenal konsep bilangan (memulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3) (ranah kognitif)
- c) Melaksanakan kegiatan memasang balok sesuai warna dan bentuk secara mandiri sampai selesai (ranah afektif)

2) Peralatan:

- a) karpet
- b) puzzle balok
- c) meja

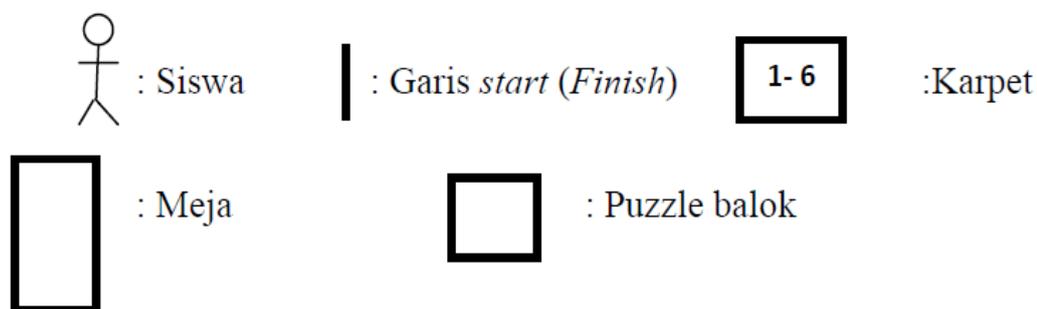
3) Pengaturan peralatan:

Guru membuat garis *start* dan garis *finish*, selanjutnya guru menyusun karpet di depan garis *start* sebanyak enam buah dengan jarak yang ditentukan dan menata puzzle di meja. Pengaturan peralatan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 4.1 Pengaturan peralatan model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk

4) Keterangan Gambar:



5) Pelaksanaan permainan

a) Latihan Pendahuluan

Pada saat di lapangan setelah guru selesai mengatur barisan dan memimpin doa untuk memulai pelajaran, selanjutnya anak melakukan pemanasan keliling lapangan dengan berjalan sebanyak dua kali keliling lapangan dan didampingi oleh guru, kemudian anak berkumpul lagi dan membentuk lingkaran, guru berada di dalam lingkaran untuk memimpin pemanasan.

b) Latihan Inti

Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan mulai dari garis *start* sampai *finish*. Anak melakukan permainan satu persatu secara bergantian sesuai urutan barisan atau sesuka hati anak untuk melakukan tanpa memperhitungkan urutan. Anak memulai melakukan permainan di garis *start* pada hitungan ke- 3 anak kemudian berlari zig zag di setiap karpet, setelah anak selesai melewati 6 karpet kemudian anak menyusun puzzle balok sesuai bentuknya, setelah selesai menyusun puzzle balok anak kembali berlari melewati enam kotak karpet.

c) Latihan Penenangan

Setelah permainan selesai anak-anak berdiri sambil berkumpul dan guru memberikan pujian kepada anak karena telah berhasil melakukan kegiatan sampai

selesai. Guru membimbing anak untuk mengangkat tangan kanan keatas kemudian digerak-gerakkan selanjutnya diikuti tangan kiri diangkat ke atas dan digerak-gerakkan bersama lalu mengambil nafas panjang dan selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan.

2. Model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola pada simpai yang dihias.

1) Tujuan:

- a) Menstimulasi kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus
- b) Mengenal konsep bilangan (memulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3/ranah kognitif)
- c) Melempar bola kecil dan mengayunkan lengan (ranah psikomotorik)
- d) Melaksanakan kegiatan melempar bola secara mandiri sampai selesai (ranah afektif)

2) Peralatan:

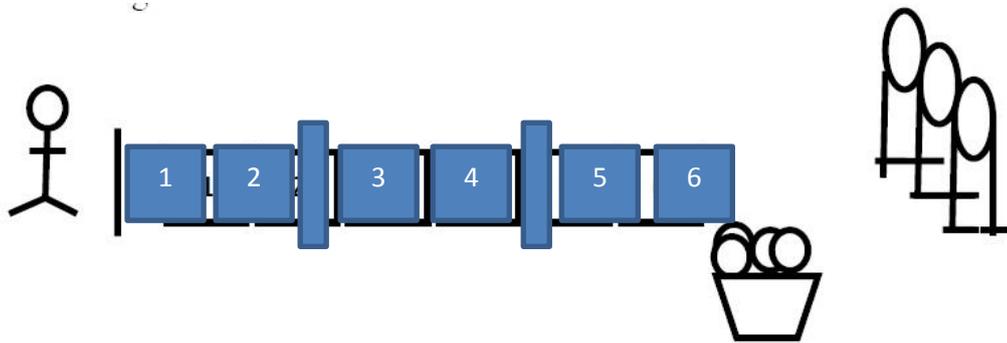
- a) Karpet
- b) Tiang
- c) bola pelastik
- d) simpai yang dihias

3) Pengaturan peralatan:

Guru membuat garis *start* dan garis *finish*, selanjutnya guru menyusun karpet di depan garis *start* sebanyak enam buah dengan jarak yang ditentukan, dan di susun lurus sampai garis *finish*. Simpai diikatkan pada tiang sebagai sasaran untuk

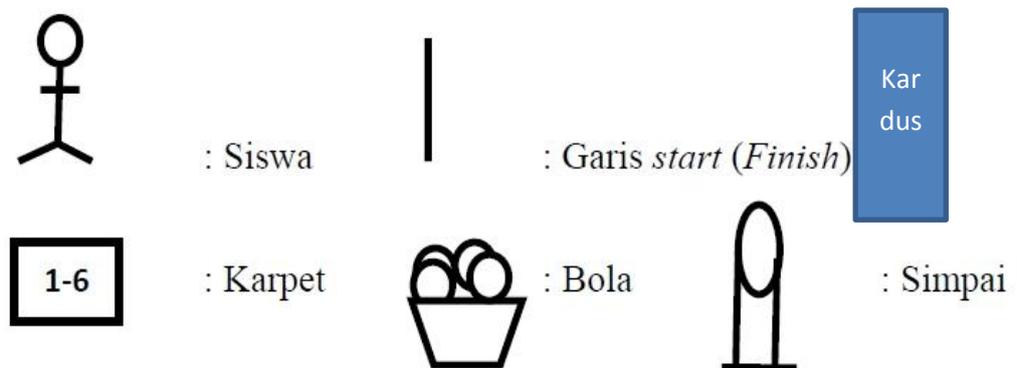
melempar bola ke dalam simpai, terdiri dari tiga tingkatan yang berbeda.

Pengaturan peralatan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 4.2 Pengaturan peralatan model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai

4) Keterangan Gambar:



5) Pelaksanaan permainan

a) Latihan Pendahuluan

Pada saat di lapangan setelah guru selesai mengatur barisan dan memimpin doa untuk memulai pelajaran, selanjutnya anak melakukan pemanasan keliling lapangan dengan berjalan sebanyak dua kali keliling lapangan dan didampingi oleh guru, kemudian anak berkumpul lagi dan membentuk lingkaran, guru berada di dalam lingkaran untuk memimpin pemanasan.

b) Latihan Inti

Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan mulai dari garis *start* sampai *finish*. Anak melakukan permainan satu persatu secara bergantian sesuai urutan barisan atau sesuka hati anak untuk melakukan tanpa memperhitungkan urutan. Anak bersiap di garis *start* untuk memulai permainan, anak berlari melewati karpet dan melewati kardus kemudian anak mengambil bola dan melempar bola ke arah lingkaran simpai yang digantung.

3. Model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang yang dihias.

1) Tujuan:

- a) Menstimulasi kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus
- b) Mengenal konsep bilangan (memulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3) (ranah kognitif)
- c) Menendang bola ke gawang (psikomotorik)
- d) Melaksanakan kegiatan menendang bola secara mandiri sampai selesai (ranah afektif)

2) Peralatan:

- a) bola sepak plastik yang dihias
- b) gawang yang dihias.
- c) Garis lurus
- d) Karpet

3) Pengaturan peralatan:

Guru membuat garis untuk anak berdiri melakukan tendangan ke arah gawang.

Pengaturan peralatan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 4.3 Pengaturan peralatan model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang.

4) Keterangan Gambar:



5) Pelaksanaan permainan

a) Latihan Pendahuluan

Pada saat di lapangan setelah guru selesai mengatur barisan dan memimpin doa untuk memulai pelajaran, selanjutnya anak melakukan pemanasan keliling lapangan dengan berjalan sebanyak dua kali keliling lapangan dan didampingi oleh guru, kemudian anak berkumpul lagi dan membentuk lingkaran, guru berada di dalam lingkaran untuk memimpin pemanasan.

b) Latihan Inti

Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan. Anak melakukan permainan secara berpasangan. Anak berdiri di garis start setelah itu berlari meloncati karpet tiga buah dan bersiap untuk memulai tendangan, kemudian anak menendang bola ke arah gawang yang ada di depan pada hitungan ke-3, kemudian teman pasangannya mengambil bola.

c) Latihan Penenangan

Setelah permainan selesai anak-anak berdiri sambil berkumpul dan guru memberikan pujian kepada anak karena telah berhasil melakukan kegiatan sampai selesai. Guru membimbing anak untuk mengangkat tangan kanan ke atas kemudian digerak-gerakkan selanjutnya diikuti tangan kiri di angkat ke atas dan digerak-gerakkan bersama lalu mengambil nafas panjang dan selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan.

4. Model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari yang terbesar sampai terkecil.

1) Tujuan:

- a) Menstimulasi kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus
- b) Mengenal konsep bilangan (memulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3) (ranah kognitif)
- c) Berjalan lurus dan memasukkan lingkaran sesuai urutan kecil ke besar (ranah psikomotorik)
- d) Melaksanakan kegiatan secara mandiri sampai selesai (ranah afektif)

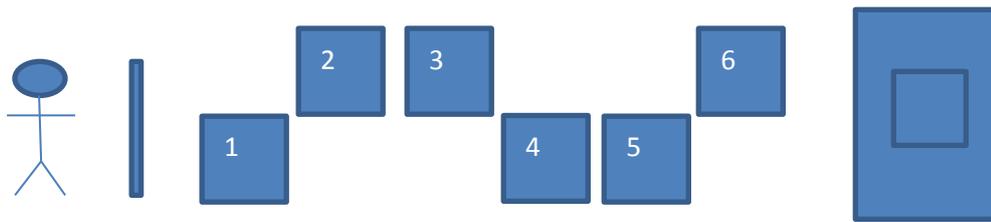
2) Peralatan:

- a) Karpet
- b) Meja
- c) Lingkaran warna-warni

3) Pengaturan peralatan:

Guru membuat garis *start* dan garis *finish*, selanjutnya guru menyusun karpet di depan garis *start* sebanyak enam buah dengan jarak yang ditentukan dan menata permainan mengurutkan lingkaran yang diletakkan di dekat garis *finish*.

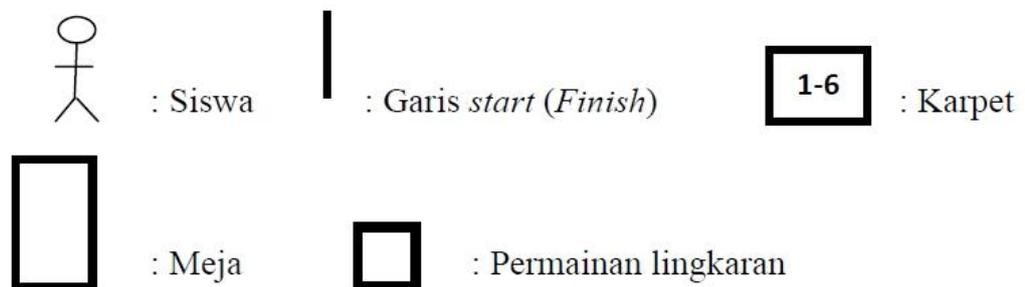
Pengaturan peralatan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4.4 Pengaturan peralatan model pembelajaran motorik berbasis

permainan memasukkkan urutan lingkaran

4) Keterangan Gambar:



5) Pelaksanaan permainan

a) Latihan Pendahuluan

Pada saat di lapangan setelah guru selesai mengatur barisan dan memimpin doa untuk memulai pelajaran, selanjutnya anak melakukan pemanasan keliling lapangan dengan berjalan sebanyak dua kali keliling lapangan dan didampingi oleh guru, kemudian anak berkumpul lagi dan membentuk lingkaran, guru berada di dalam lingkaran untuk memimpin pemanasan.

b) Latihan Inti

Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan mulai dari garis *start* sampai *finish*. Anak melakukan permainan satu per satu secara bergantian sesuai urutan barisan atau sesuka hati anak untuk melakukan tanpa memperhitungkan urutan. Anak berjalan di atas enam karpet yang disusun secara zig-zag, dan siswa melakukan gerakan zig zag dua kali kemudian sampai di garis *finish* anak mengambil dan menyusun lingkaran dari yang terkecil ke terbesar.

c) Latihan Penenangan

Setelah permainan selesai anak-anak berdiri sambil berkumpul dan guru memberikan pujian kepada anak karena telah berhasil melakukan kegiatan sampai selesai. Guru membimbing anak untuk mengangkat tangan kanan ke atas kemudian digerak-gerakkan selanjutnya diikuti tangan kiri di angkat ke atas dan digerak-gerakkan bersama lalu mengambil nafas panjang dan selanjutnya anak diminta untuk berteriak diikuti menurunkan tangan.

5. Model pembelajaran motorik senam gerak yang dikombinasikan ketukan

1) Tujuan:

- a) Menstimulasi kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus
- b) Melakukan gerak sesuai lagu (ranah kognitif dan psikomotorik)
- c) Melaksanakan kegiatan senam secara mandiri sampai selesai (ranah afektif)

2) Peralatan:

- a) Gelang warna warni

3) Pengaturan Peralatan:

Guru menyiapkan peralatan, lalu siswa dipakaikan alat berupa gelang warna warni. Siswa dibariskan dan disiapkan, direntangkan kedua tangan lalu mulai dengan gerakan yang di ikuti dengan ketukan.

Tabel 4.1 Keterangan gerakan model pembelajaran motoric senam gerak yang dikombinasikan ketukan.

NO	Ketukan	Gambar	Keterangan Gambar
1	Hitungan 2 x 8	 	Kedua tangan kebawah kemudian kedua tangan mengarah keatas
2	Hitungan 2 x 8	 	Kedua tangan mengarah keatas dan diliukkan kekanan dan kekiri
3	Hitungan 2 x 8		Kedua tangan direntangkan ke samping kanan dan kiri, melambai naik turun menirukan gerakan menari kemudian kaki melangkah kesamping kanan dan kiri
4	Hitungan 2 x 8		Kedua tangan saling dikaitkan keatas dan kaki jinjit

4.6 Data Uji Coba Ahli

4.6.1 Data Validasi Ahli Materi

Draft awal model pembelajaran motorik berbasis permainan diajukan ke ahli materi dan dari proses tersebut peneliti menerima masukan-masukan. Masukan-masukan terhadap model pembelajaran motorik berbasis permainan dijabarkan sebagai berikut:

1) Drs. Sudirman Husin, M.Pd

Masukan dan revisi yang diperoleh dari Drs. Sudirman Husin, M.Pd yaitu masukan yang pertama untuk model pembelajaran motorik berbasis permainan terdapat pada model nomor 2, 4 sebaiknya alat peraga (simpai dan gawang) dihias agar kelihatan lebih menarik, selanjutnya pada lurusan gawang diberikan garis lurus agar saat menendang bola siswa bisa lurus mengikuti garis. Pada model 5 sebaiknya siswa menggunakan gelang warna warni dan gerakanya senamnya lebih dihayati.

2) Galih Dwi Pradipta, M.Or

Hasil revisi yang diberikan oleh Galih Dwi Pradipta, M.Or sebaiknya diperdalam tentang teori-teori tentang permainan.

Oleh karena itu, peneliti mengajukan revisi draf awal model pembelajaran motorik berbasis permainan untuk mendapatkan validasi. Sebelum melakukan validasi, ahli materi menilai revisi draf awal model pembelajaran motorik berbasis permainan dengan menggunakan instrumen skala penilaian sebagai bahan panduan dalam menilai permainan. Terdapat 5 item klasifikasi dalam skala

nilai untuk ahli olahraga adapted dan ahli pembelajaran pendidikan jasmani. Data hasil penelitian para ahli terhadap draf awal model pembelajaran motorik berbasis permainan dipaparkan pada tabel 4.2 dan tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.2 Penilaian Skala Nilai Oleh Pakar 1 (Bidang ahli desain dan media)

No	Aspek yang dinilai	Persentase	Tindak lanjut dan revisi
1	Model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk	100 %	Layak untuk di uji coba
2	Model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai	100%	Simpai harus dihias biar terlihat menarik
3	Model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang	100%	- Gawang dan bola harus dihias biar terlihat menarik - Dibuat garis lurus dari bola dan gawang, agar siswa tidak mengalami kesulitan
4	Model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran	100%	Layak untuk di uji coba
5	Model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu	100%	Menggunakan gelang rumbai dari tali raffia

Tabel 4.3 Penilaian Skala Nilai Oleh Pakar 2 (Bidang Ahli konten)

No	Aspek yang dinilai	Persentase	Tindak lanjut dan revisi
1	Model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk	100 %	Layak untuk di uji coba
2	Model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai	100%	Layak untuk di uji coba
3	Model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang	100%	Layak untuk di uji coba
4	Model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran	100%	Layak untuk di uji coba
5	Model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu	100%	Layak untuk di uji coba

Berdasarkan penilaian para ahli materi terhadap skala nilai, terlihat bahwa total nilai draf awal model pembelajaran motorik berbasis permainan telah memenuhi persyaratan kelayakan untuk diujicobakan dilapangan. Para ahli materi juga telah memberikan validasi terhadap draf awal model pembelajaran motorik berbasis permainan untuk diujicobakan di lapangan.

4.6.2 Data Uji Coba Satu satu

Setelah mendapat validasi para ahli materi terhadap draf awal model pembelajaran motorik berbasis permainan, peneliti melakukan uji coba satu satu di Sekolah Luar Biasa Negeri Tulang Bawang 1 anak dan SLB Dharma bhakti dharma pertiwi 1 anak. Dari pelaksanaan uji coba skala kecil, maka diambil 2 anak untuk uji coba dari 2 Sekolah luar biasa.

- a. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun puzzle sesuai dengan bentuk.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Data hasil uji satu satu model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun puzzle sesuai dengan bentuk

No	Anak berdiri digaris start			Anak mulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3			Anak berlari diatas karpet dan menginjak kesemua karpet yang tersedia			Anak memasang puzzle berbentuk balok sesuai bentuk			Anak kembali berlari kegaris finis			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√	√					√			√			√
2(K)			√			√		√				√		√				√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji satu satu model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk

$X = \frac{A}{B} \times 100\%$ = persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{17}{24} \times 100\% = 71\% \text{ kategori B= Baik.}$$

Pada permainan ini yang banyak terjadi kesalahan adalah pada anak berlari diatas karpet dan menginjak semua karpet, maka yang harus diperbaiki lagi pada pemasangan karpet harus disusun secara berdekatan disesuaikan dengan langkah siswa. Sebab jika jarak antar karpet agak berjauhan maka siswa akan mengalami kesulitan. Selain itu juga puzzle harus berwarna warni sehingga akan memudahkan anak tunarungu dalam memasang puzzle sesuaikan warna puzzle.

b. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola pada simpai yang dihias.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Data hasil uji satu satu model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola pada simpai yang dihias.

No	Indikator																							
	Anak berdiri digaris start			Anak mulai permainan pada aba-aba ke-3			Anak berlari ke karpet dan melewati kardus			Anak melewati i semua karpet dan kardus			Anak mengambil bola dan melemparkan kesimpai			Anak kembali ke garis <i>finish</i>			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai					
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1(M)			√			√		√				√			√		√				√			
2(K)			√			√	√				√				√			√			√			

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji satu satu model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{23}{28} \times 82\% = 82\% \text{ kategori A= Sangat baik.}$$

Pada permainan melempar bola ke simpai yang banyak terjadi kesalahan berlari ke karpet dan melewati kardus maka yang harus diperbaiki lagi pada pemasangan karpet dengan kardus disusun dengan jarak dua karpet bukan satu karpet, sebab jika jaraknya hanya satu kardus maka jaraknya akan berdekatan dan anak akan mengalami kesulitan dalam melompati kardus.

c. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang yang dihias

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Data hasil uji satu satu model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang yang dihias.

No	Indikator																	
	Anak berdiri di garis <i>start</i>			Anak mulai permainan pada aba-aba ke-3			Berlari melompati karpet			Anak menendang bola kearah gawang			Anak kembali ke garis <i>finish</i>			Anak melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√			√			√			√			√
2(K)			√			√	√					√			√			√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji satu satu model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{19}{24} \times 100\% = 79\% \text{ kategori B= Baik}$$

Pada permainan menendang bola ke gawang yang banyak terjadi kesalahan anak Berlari melompati karpet maka yang harus diperbaiki lagi pada siswa yang melompati kerpet digantikan dengan anak berjalan menyamping, sebab jika anak melompati karpet maka anak akan terganggu untuk menendang bola ke gawang. Jika berjalan menyamping maka siswa akan merasa tidak terburu-buru untuk menendang bola ke gawang.

d. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari yang terbesar sampai terkecil.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.7 Data hasil uji satu satu model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari yang terbesar sampai terkecil

No	Anak berdiri digaris <i>start</i>			Anak mulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3			Anak berlari zig zag diatas karpet			Anak menyusun lingkaran sesuai urutan terbesar sampai urutan terkecil			Anak kembali berlari zig zag kegaris <i>finis</i>			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1(M)			√			√		√				√		√			
2(K)			√			√	√					√			√			√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji satu satu model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun urutan lingkaran

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{20}{24} \times 100\% = 83\% \text{ kategori A= sangat baik.}$$

Pada permainan memasukkan urutan lingkaran yang banyak terjadi kesalahan adalah Anak berlari zig zag 2x diatas karpet maka yang harus diperbaiki lagi pada pemasangan karpet harus disusun secara berdekatan mengikuti disesuaikan dengan langkah siswa. Sebab jika jarak antar karpet agak berjauhan maka siswa akan mengalami kesulitan.

e. Data model pembelajaran motorik senam gerak yang dikombinasikan ketukan

Data model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8 Data hasil uji satu satu model pembelajaran motorik senam gerak yang dikombinasikan ketukan.

No	Anak dibariskan dan melakukan gerakan kedua tangan kebawah dan mengarah keatas			Anak melakukan gerakan kedua tangan mengarah keatas dan diliukkan kekiri dan kekanan			Anak melakukan gerakan kedua tangan direntangkan kesamping kanan dan kiri, melambaikan kedua tangan naik turun kemudian kaki melangkah kesamping kanan dan kiri			Anak melakukan gerakan kedua tangan saling dikaitkan keatas dan kaki jinjit			Anak melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)		√				√			√			√			√
2 (K)	√					√		√			√				√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji satu satu model pembelajaran motorik berbasis permainan senam gerak dan lagu

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{15}{20} \times 100\% = 75\% \text{ kategori B = Baik.}$$

Pada permainan senam gerak dan lagu maka yang harus diperbaiki lagi pada barisan siswa diberikan karpet, agar siswa bisa melakukan baris dengan sendiri dan tetap terjaga kerapian dalam barisan.

4.6.4 Data Uji Coba skala kecil

peneliti melakukan uji coba lapangan skala kecil di Sekolah Luar Biasa Negeri Tulang Bawang 2 anak dan SLB Dharma bhakti dharma pertiwi 2 anak. Dari pelaksanaan uji coba skala kecil, maka diambil 4 anak untuk uji coba dari 2 Sekolah luar biasa.

a. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun puzzle sesuai dengan bentuk.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9 Data hasil uji skala kecil model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun puzzle sesuai dengan bentuk.

No	Indikator																	
	Anak berdiri digaris <i>start</i>			Anak mulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3			Anak berlari diatas karpet dan menginjak kesemua karpet yang tersedia			Anak memasang puzzle berbentuk balok sesuai bentuk			Anak kembali berlari kegaris finis			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√		√				√			√			√
2(M)			√			√		√				√			√			√
3(K)			√			√	√					√		√				√
4(K)			√			√	√					√			√			√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji skala kecil model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk

$X = \frac{A}{B} \times 100\%$ = persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{41}{48} \times 100\% = 85\% \text{ kategori A} = \text{Sangat baik}$$

Pada permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk maka yang harus diperbaiki lagi pada pemasangan karpet siswa melewati karpet dengan berlari zig zag maka lebih efektif jika siswa melewati karpet dengan berjalan.

- b. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola pada simpai yang dihias.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.10 Data hasil uji skala kecil model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola pada simpai yang dihias.

No	Indikator																							
	Anak berdiri digaris start			Anak mulai permainan pada aba-aba ke-3			Anak berlari ke karpet dan melewati kardus			Anak melewati semua karpet dan kardus			Anak mengambil bola dan melemparkan kesimpai			Anak kembali ke garis <i>finish</i>			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai					
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1(M)			√			√			√		√			√			√				√			
2(M)			√			√			√			√			√			√			√			
3(K)			√			√			√	√					√			√			√			
4(K)			√			√			√		√				√			√			√			

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji skala kecil model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{42}{56} \times 100\% = 75\% \text{ Rentan nilai } 80\% \text{ kategori B = Baik}$$

Pada permainan melempar bola ke simpai maka yang harus diperbaiki lagi adalah simpai yang digunakan untuk sasaran bukan tiga buah melainkan hanya satu buah, sebab jika tiga buah maka siswa akan tidak fokus dan cenderung bingung simpai mana yang harus jadi sasaran.

c. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang yang dihias.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.11 Data hasil uji skala kecil model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang yang dihias.

No	Indikator																	
	Anak berdiri di garis <i>start</i>			Anak mulai permainan pada aba-aba ke-3			berlari menyamping melewati karpet			Anak menendang bola kearah gawang			Anak kembali ke garis <i>finish</i>			Anak melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√			√		√				√			√
2(M)			√			√			√			√		√				√
3(K)			√			√			√	√					√			√
4(K)			√			√			√		√			√				√

Keterangan :

Rata-rata persentase skor uji skala kecil model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{42}{48} \times 100\% = 88\% \text{ kategori A = Sangat baik}$$

Pada permainan menendang bola ke gawang maka yang harus diperbaiki lagi

adalah pada gawang ke bola diberikan garis lurus agar siswa dalam menendang bola akan mudah, mengikuti garis yang ada dan tidak melenceng.

d. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari yang terbesar sampai terkecil.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini

Tabel 4.12 Data hasil uji skala kecil model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari yang terbesar sampai terkecil.

No																		
	Anak berdiri digaris <i>start</i>			Anak mulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3			Anak berlari zig zag diatas karpet			Anak menyusun lingkaran sesuai urutan terbesar sampai urutan terkecil			Anak kembali berlari zig zag kegaris <i>finis</i>			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√		√				√			√			√
2(M)			√			√	√					√		√				√
3(K)			√			√		√				√			√			√
4(K)			√			√	√					√			√			√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji skala kecil model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{131}{144} \times 100\% = 91\%$ Rentan nilai 80% s.d 100% dari 91 % kategori A = sangat baik

Pada permainan memasukkan urutan lingkaran maka yang harus diperbaiki lagi pada pemasangan karpet siswa melewati karpet dengan berlari zig zag dua kali maka lebih efektif jika siswa melewati karpet dengan berlari lambat.

e. Data model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu yang dikombinasikan ketukan.

Data model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.13 Data hasil uji skala kecil model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu yang dikombinasikan ketukan.

No	Anak melakukan gerakan kedua tangan kebawah dan mengarah keatas			Anak melakukan gerakan kedua tangan mengarah keatas dan diliukkan kekiri dan kekanan			Anak melakukan gerakan kedua tangan direntangkan kesamping kanan dan kiri, melambaikan kedua tangan naik turun kemudian kaki melangkah kesamping kanan dan kiri			Anak melakukan gerakan kedua tangan saling dikaitkan keatas dan kaki jinjit			Anak melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√			√			√			√
2(M)		√				√		√			√				√
3(K)			√		√		√				√				√
4(K)			√			√			√			√			√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji skala kecil model pembelajaran motorik berbasis permainan senam gerak dan lagu

$X = \frac{A}{B} \times 100\%$ = persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{33}{40} \times 100\% = 83\% \text{ kategori A} = \text{sangat baik}$$

Pada permainan senam gerak dan lagu maka yang harus diperbaiki lagi pada pemilihan lagu harus menarik dan siswa dapat menghafal.

4.6.5 Uji coba terbatas kelas

Peneliti melakukan uji coba terbatas kelas di Sekolah Luar Biasa Negeri Tulang Bawang 4 anak dan SLB Dharma bhakti dharma pertiwi 4 anak. Dari pelaksanaan uji coba skala kecil, maka diambil 8 anak untuk uji coba dari 2 Sekolah luar biasa.

a. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun puzzle sesuai dengan bentuk.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.14 Data hasil uji terbatas kelas model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun puzzle sesuai dengan bentuk.

No	Indikator																	
	Anak berdiri digaris start			Anak mulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3			Anak berlari diatas karpet dan menginjak kesemua karpet yang tersedia			Anak memasang puzzle berbentuk balok sesuai bentuk			Anak kembali berlari kegaris finis			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√			√			√		√				√
2(M)			√			√		√				√			√			√
3(M)			√			√			√			√		√				√
4(M)			√			√			√			√	√					√
5(K)			√			√			√			√			√			√
6(K)			√			√			√			√		√				√
7(K)			√			√			√			√			√			√
8(K)			√			√			√			√			√			√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji terbatas kelas model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{89}{96} \times 100\% = 93\% \text{ kategori A} = \text{sangat baik}$$

Pada permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk maka yang harus diperbaiki lagi pada aturan permainan setelah melakukan memasang puzzle sesuai bentuk dan kembali kegaris *finish* dihilangkan karena siswa mengalami kesulitan karena habis melakukan kegiatan itu maka siswa sedikit bingung dan banyak yang lupa kalau mesti kembali ke garis *finish*..

- b. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola pada simpai yang dihias.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.15 Data hasil uji terbatas kelas model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola pada simpai yang dihias.

No	Indikator																							
	Anak berdiri digaris start			Anak mulai permainan pada aba-aba ke-3			Anak berlari ke karpet dan melewati kardus			Anak melewati semua karpet dan kardus			Anak mengambil bola dan melemparkan kesimpai			Anak kembali ke garis <i>finish</i>			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai					
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1(M)			√			√			√			√			√		√				√			
2(M)			√			√			√			√			√	√		√			√			
3(M)			√			√			√			√			√		√				√			
4(M)			√			√			√			√			√	√					√			
5(K)			√			√			√			√			√			√			√			
6(K)			√			√			√			√			√		√				√			
7(K)			√			√			√			√			√			√			√			
8(K)			√			√			√			√			√		√				√			

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji terbatas kelas model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{106}{112} \times 100\% = 95\% \text{ kategori A} = \text{sangat baik}$$

Pada permainan melempar bola ke simpai maka yang harus diperbaiki lagi pada aturan permainan setelah melempar bola ke simpai dan kembali ke garis *finish* dihilangkan karena siswa mengalami kesulitan karena habis melakukan kegiatan itu maka siswa sedikit bingung dan banyak yang lupa kalau mesti kembali ke garis *finish*.

c. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang yang dihias.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini

Tabel 4.16 Data hasil uji terbatas kelas model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang yang dihias.

No	Indikator																	
	Anak berdiri di garis <i>start</i>			Anak mulai permainan pada aba-aba ke-3			berlari menyamping melewati karpet			Anak menendang bola kearah gawang			Anak kembali ke garis <i>finish</i>			Anak melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√			√			√			√			√
2(M)	K		√			√			√			√	√					√
3(M)	e		√			√			√			√			√			√
4(M)	t		√			√			√		√			√				√
5(K)	e		√			√			√			√			√			√
6(K)	r		√			√			√			√		√				√
7(K)	a		√			√			√		√			√				√
8(K)	n		√			√			√			√	√					√

Keterangan :

Rata-rata persentase skor uji terbatas kelas model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang

$X = \frac{A}{B} \times 100\%$ = persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{87}{96} \times 100\% = 91\%$ kategori A = sangat baik

Pada permainan menendang bola ke gawang maka yang harus diperbaiki lagi pada aturan permainan setelah menendang bola dan kembali ke garis *finish* dihilangkan karena siswa mengalami kesulitan karena habis melakukan kegiatan itu maka siswa sedikit bingung dan banyak yang lupa kalau mesti kembali ke garis *finish*.

d. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari yang terbesar sampai terkecil.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini

Tabel 4.17 Data hasil uji terbatas kelas model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari yang terbesar sampai terkecil.

No	Anak berdiri digaris <i>start</i>			Anak mulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3			Anak berlari zig zag diatas karpet			Anak menyusun lingkaran sesuai urutan terbesar sampai urutan terkecil			Anak kembali berlari zig zag kegaris <i>finis</i>			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1(M)			√			√			√			√			√		
2(M)			√			√			√			√	√					√
3(M)			√			√		√				√			√			√
4(M)			√			√			√		√			√				√

5(K)			√			√			√			√			√			√
6(K)			√			√		√				√	√					√
7(K)			√			√			√			√			√			√
8(K)			√			√			√			√	√					√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji terbatas kelas model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun urutan lingkaran

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{86}{96} \times 100\% = 89\% \text{ kategori A} = \text{sangat baik}$$

Pada permainan menyusun urutan lingkaran maka yang harus diperbaiki lagi pada aturan permainan setelah menyusun urutan lingkaran dan kembali kegaris *finish* dihilangkan karena siswa mengalami kesulitan karena habis melakukan kegiatan itu maka siswa sedikit bingung dan banyak yang lupa kalau mesti kembali ke garis *finish*.

e. Data model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu yang dikombinasikan ketukan.

Data model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.18 Data hasil uji terbatas kelas model pembelajaran motorik senam gerak yang dikombinasikan ketukan.

No	Anak melakukan gerakan kedua tangan kebawah dan mengarah keatas			Anak melakukan gerakan kedua tangan mengarah keatas dan diliukkan kekiri dan kekanan			Anak melakukan gerakan kedua tangan direntangkan kesamping kanan dan kiri, melambaikan kedua tangan naik turun kemudian kaki melangkah kesamping kanan dan kiri			Anak melakukan gerakan kedua tangan saling dikaitkan keatas dan kaki jinjit			Anak melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√			√			√			√
2(M)			√			√		√			√				√
3(M)			√		√			√			√				√
4(M)			√		√			√			√				√

5(K)			√		√			√				√			√
6(K)		√			√				√			√			√
7(K)			√		√				√			√			√
8(K)			√			√			√		√				√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji terbatas kelas model pembelajaran motorik berbasis permainan senam gerak dan lagu

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{66}{80} \times 100\% = 83\% \text{ kategori A} = \text{sangat baik}$$

Pada permainan menyusun urutan lingkaran maka yang harus diperbaiki lagi pada penggunaan asesoris pada siswa agar siswa senang, adapun asesoris yang ditambahkan yaitu gelang dari rumbai yang terbuat dari tali rafia yang berwarna warni. Siswa akan senang karena mereka seolah menjadi *cheerlaeder* yang sedang menari.

4.6.6 Uji lapangan

Peneliti melakukan uji coba terbatas kelas di Sekolah Luar Biasa Negeri Tulang Bawang 5 anak dan SLB Dharma bhakti dharma pertiwi 12 anak. Dari pelaksanaan uji coba skala kecil, maka diambil 17 anak untuk uji coba dari 2 Sekolah luar biasa.

- a. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun puzzle sesuai dengan bentuk.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.19 Data hasil uji lapangan model pembelajaran motorik berbasis permainan menyusun puzzle sesuai dengan bentuk.

No	Indikator														
	Anak berdiri digaris <i>start</i>			Anak mulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3			Anak berlari diatas karpet dan menginjak kesemua karpet yang tersedia			Anak memasangkan puzzle berbentuk balok sesuai bentuk			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√			√			√			√
2(M)			√			√		√				√			√
3(M)			√			√			√			√			√
4(M)			√			√			√			√			√
5(M)			√			√			√			√			√
6(K)			√			√			√			√			√
7(K)			√			√			√			√			√
8(K)			√			√			√			√			√
9(K)			√			√			√			√			√
10(K)			√			√			√			√			√
11(K)			√			√		√			√				√
12(K)			√			√			√			√			√
13(K)			√			√			√			√			√
14(K)			√			√			√			√			√
15(K)			√			√			√			√			√
16(K)			√			√			√			√			√
17(K)			√			√			√			√			√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji lapangan model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{167}{170} \times 100\% = 98\% \text{ kategori A} = \text{Sangat efektif}$$

b. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola pada simpai yang dihias.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai dari hasil penilaian a model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.20 Data hasil uji lapangan model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola pada simpai yang dihias.

No	Indikator																	
	Anak berdiri digaris start			Anak mulai permainan pada aba-aba ke-3			Anak berlari ke karpet dan melewati kardus			Anak melewati semua karpet dan kardus			Anak mengambil bola dan melemparkan kesimpai			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√			√			√			√			√
2(M)			√			√			√			√			√			√
3(M)			√			√			√			√			√			√
4(M)			√			√			√			√			√			√
5(M)			√			√			√			√			√			√
6(K)			√			√			√			√			√			√
7(K)			√			√			√			√			√			√
8(K)			√			√			√			√			√			√
9(K)			√			√			√			√			√			√
10(K)			√			√			√			√			√			√
11(K)			√			√			√			√		√				√
12(K)			√			√			√			√		√				√
13(K)			√			√			√			√			√			√
14(K)			√			√			√			√			√			√
15(K)			√			√			√			√			√			√
16(K)			√			√			√			√			√			√
17(K)			√			√			√			√			√			√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji lapangan model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{202}{204} \times 100\% = 99\% \text{ kategori A} = \text{sangat baik}$$

c. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang yang dihias.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.21 Data hasil uji lapangan model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang yang dihias.

No a t a - r a	Indikator														
	Anak berdiri di garis <i>start</i>			Anak mulai permainan pada aba-aba ke-3			berlari menyamping melewati karpet			Anak menendang bola ke arah gawang			Anak melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√			√			√			√
2(M)			√			√			√			√			√
3(M)			√			√			√			√			√
4(M)			√			√			√		√				√
5(M)			√			√			√			√			√
6(K)			√			√			√		√				√
7(K)			√			√			√		√				√
8(K)			√			√			√			√			√
9(K)			√			√			√			√			√
10(K)			√			√			√			√			√
11(K)			√			√		√				√			√
12(K)			√			√		√				√			√
13(K)			√			√			√			√			√
14(K)			√			√			√			√			√
15(K)			√			√			√			√			√
16(K)			√			√			√			√			√
17(K)			√			√			√			√			√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji lapangan model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{165}{170} \times 100\% = 97\% \text{ kategori A} = \text{sangat baik}$$

d. Data model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari yang terbesar sampai terkecil.

Data model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.22 Data hasil uji lapangan model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran dari yang terbesar sampai terkecil

No	Anak berdiri digaris start			Anak mulai permainan pada aba-aba hitungan ke-3			Anak berlari zig zag diatas karpet			Anak menyusun lingkaran sesuai urutan terbesar sampai urutan terkecil			Anak melakukan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	1(M)			√			√			√			√		
2(M)			√			√			√			√			√
3(M)			√			√		√				√			√
4(M)			√			√			√		√				√
5(M)			√			√			√		√				√
6(K)			√			√			√			√			√
7(K)			√			√			√			√			√
8(K)			√			√			√			√			√
9(K)			√			√			√			√			√
10(K)			√			√			√			√			√
11(K)			√			√			√		√				√
12(K)			√			√			√			√			√
13(K)			√			√			√			√			√
14(K)			√			√			√			√			√
15(K)			√			√			√			√			√
16(K)			√			√			√			√			√
17(K)			√			√			√			√			√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji lapangan model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{166}{170} \times 100\% = 98\% \text{ kategori A} = \text{sangat baik}$$

e. Data model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu yang dikombinasikan ketukan

Data model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu dari hasil penilaian model pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.23 Data hasil uji lapangan model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu yang dikombinasikan ketukan

No	Anak melakukan gerakan kedua tangan kebawah dan mengarah keatas			Anak melakukan gerakan kedua tangan mengarah keatas dan diliukkan kekiri dan kekanan			Anak melakukan gerakan kedua tangan direntangkan kesamping kanan dan kiri, melambaikan kedua tangan naik turun kemudian kaki melangkah kesamping kanan dan kiri			Anak melakukan gerakan kedua tangan saling dikaitkan keatas dan kaki jinjit			Anak melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1(M)			√			√			√			√			√
2(M)			√			√			√			√			√
3(M)			√			√			√		√				√
4(M)			√			√			√			√			√
5(M)			√			√			√			√			√
6(K)			√		√				√			√			√
7(K)			√			√			√			√			√
8(K)		√				√			√			√			√
9(K)						√			√			√			√
10(K)			√			√			√		√				√
11(K)			√			√			√			√			√
12(K)			√			√			√			√			√
13(K)			√			√			√			√			√
14(K)			√			√			√			√			√
15(K)			√			√			√			√			√
16(K)			√			√		√				√			√
17(K)			√			√			√			√			√

Keterangan:

Rata-rata persentase skor uji lapangan model pembelajaran motorik berbasis permainan senam gerak dan lagu

X= persentase skor yang diperoleh. A= jumlah skor yang diperoleh. Dan B= jumlah skor maksimal

$$X = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{165}{170} \times 100\% = 97\% \text{ kategori A} = \text{sangat baik}$$

4.7 Efektivitas Penggunaan pembelajaran motorik berbasis permainan

Untuk melihat efektivitas produk yang digunakan, produk diujicobakan kepada guru Pendidikan jasmani yang ada di 2 sekolah luar biasa yaitu : Sekolah luar biasa negeri Tulang bawang dan Sekolah luar biasa Dharma bhakti dharma pertiwi Bandar Lampung. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan pembelajaran motorik berbasis permainan sebagai pembelajaran dalam Pendidikan jasmani. Dilihat dari uji lapangan yang dilakukan maka untuk mengetahui efektivitas pembelajaran motorik berbasis permainan dengan indikator seperti diuraikan pada tabel 4.24 berikut ini.

Tabel 4.24 Efektifitas pembelajaran motorik berbasis permainan

No	Aspek yang dinilai	Persentase	Keterangan
1	Model pembelajaran motorik berbasis permainan puzzle memasang balok sesuai bentuk	98 %	Sangat Efektif
2	Model pembelajaran motorik berbasis permainan melempar bola ke simpai	99 %	Sangat Efektif
3	Model pembelajaran motorik berbasis permainan menendang bola ke gawang	97 %	Sangat Efektif
4	Model pembelajaran motorik berbasis permainan memasukkan urutan lingkaran	98 %	Sangat Efektif
5	Model pembelajaran motorik senam gerak dan lagu	97 %	Sangat Efektif

Tabel 4.24 menyatakan bahwa hasil uji lapangan terhadap pembelajaran motorik berbasis permainan memperoleh rata-rata 98 %. Berdasarkan tabel 3.8 kriteria tingkat efektivitas yang terdapat pada halaman 91, hasil rata-rata penggunaan pembelajaran motorik berbasis permainan sangat efektif digunakan sebagai pembelajaran Pendidikan jasmani untuk anak tunarungu.

4.8 Efisiensi Penggunaan pembelajaran motorik berbasis permainan

Uji efisiensi digunakan bertujuan untuk melihat efisiensi penggunaan waktu pembelajaran menggunakan multimedia tutorial interaktif. Uji efisiensi dihitung dengan cara membandingkan waktu pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan waktu yang disediakan dalam silabus dengan waktu yang digunakan pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran motorik berbasis permainan.

Waktu yang seharusnya digunakan sesuai dengan silabus adalah 90 menit, sedangkan waktu yang digunakan pada saat pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran motorik berbasis permainan adalah 60 menit. Hal ini berarti memiliki nilai rasio 1,5 ($90/60$). Nilai rasio ini lebih besar dari 1, artinya pembelajaran motorik berbasis permainan adalah efisien.

4.9 Daya Tarik Produk

Tabel 4.25 Hasil analisis daya tarik produk

T a b e l 4 .	No	Sub Indikator	Skor Rata-rata	Kategori
	1	Strategi pengorganisasian	3,32	Sangat Menarik
	2	Strategi penyampaian	3,33	Sangat Menarik
	3	Strategi pengelolaan pembelajaran	3,40	Sangat Menarik
	Skor rata-rata		3,34	Sangat menarik

Berdasarkan Tabel 4.25 di atas terlihat bahwa pengembangan motorik berbasis permainan anak tunarungu adalah sangat menarik. Hal ini ditunjukkan oleh skor

rata-rata dari sub indikator strategi pengorganisasian adalah 3,32 (sangat menarik). Selanjutnya dari sub indikator strategi penyampaian skor rata-rata adalah 3,33 (sangat menarik), dan dari sub indikator strategi pengelolaan pembelajaran skor rata-rata 3,40 (sangat menarik). Secara keseluruhan daya tarik pembelajaran motorik berbasis permainan anak tunarungu ini sangat menarik dengan skor rata-rata 3,34 (sangat menarik).

4.10 Pembahasan

4.10.1 Potensi dan kondisi model pembelajaran motorik berbasis permainan

Pengembangan motorik berbasis permainan sangat membantu proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani untuk anak tunarungu. Fungsi utama produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai suplemen atau tambahan, yaitu produk digunakan sebagai media *partner* guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran.

Dengan demikian akan berdampak adanya peningkatan unjuk kerja siswa dalam hal keterampilan gerak dan prestasi belajar. Pengembangan motorik berbasis permainan sebagai suplemen dapat efektif apabila didukung oleh sumber daya yang lengkap. Fasilitas alat olahraga yang memadai menjadi sangat diperlukan baik yang dimiliki oleh guru pendidikan jasmani secara pribadi maupun sekolah.

Pada penelitian Jumesam (2010) dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Untuk Anak SD”, menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran motorik dengan menggunakan pendekatan bermain untuk anak Sekolah Dasar adalah *motivation* (memotivasi dengan kegiatan yang menarik), *ask*

(mengajukan pertanyaan), *create* (menciptakan pengetahuan), dan *reflect* (merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan). Dari penelitian yang relevan maka model pembelajaran motorik berbasis permainan sangat sesuai dengan penerapan model di atas.

4.10.2 Proses pengembangan motorik berbasis permainan

Proses pengembangan motorik berbasis permainan adalah materi pada gerak motorik (motorik kasar dan motorik halus) sangat susah diajarkan, serta anak tunarungu memiliki kekurangan dalam pengembangan motoriknya karena kesukaran untuk menerima informasi. Maka dibuatlah suatu model pembelajaran motorik berbasis permainan sebagai jalan keluar untuk mengatasi segala permasalahan. Sebagai produk suplemen yang dapat digunakan secara mandiri tidak mungkin dapat berhasil secara optimal apabila dalam pendidikan jasmani tidak terdapat fasilitas alat olahraga dan pendukung lainnya.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh data bahwa produk model pembelajaran motorik berbasis permainan memiliki keunggulan dalam pembelajaran motorik halus dan kasar dan disisipkan permainan dibandingkan penggunaan pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan saran dan pendapat dari ahli desain, media, dan konten selanjutnya dilakukan perbaikan kembali. Hal ini dimaksudkan agar produk yang dikembangkan benar-benar telah siap untuk digunakan oleh guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran.

Menurut penelitian yang Rithaudin (2009) judul “Model Permainan Di Air Sebagai Pembelajaran Pendidikan Jasmani Bagi Anak Sekolah Dasar Kelas Bawah”, menunjukkan bahwa model permainan untuk anak tunarungu, pemilihan permainan yang tepat sangat penting karena kalau tidak sesuai maka pembelajaran tidak akan tercapai. Permainan yang menarik dan menantang juga disisipkan dalam model pembelajaran motorik berbasis permainan.

4.10.3 Model pembelajaran motorik berbasis permainan

Produk yang dihasilkan adalah telah divalidasi dari ketiga ahli, yaitu : 1) ahli konten, 2) ahli desain, dan 3) ahli media. Mengambil 3 ahli karena telah bisa mewakili dari dosen dari bidang praktisi dan akademisi. Demikian produk model pembelajaran motorik berbasis permainan Model pembelajaran motorik berbasis permainan telah divalidasi dari ketiga ahli maka produk ini bisa digunakan untuk pembelajaran, khususnya untuk anak tunarungu pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Produk pengembangan model ini mengacu pada buku dari Ditjen Olahraga Masyarakat (2002 : 41), dengan model pembelajaran motorik berbasis permainan maka disisipkan permainan. Dengan adanya permainan maka pembelajaran akan menyenangkan. Selain disisipkan permainan, dalam model pembelajaran motorik berbasis permainan alat yang digunakan dibuat semenarik mungkin. Pembuatan alat agar menarik dengan memberikan asesoris atau hiasan berupa kertas warna dan berwarna warni. Penataan alat di dalam gedung atau dilapangan juga harus ditata rapih dan menarik, agar anak tunarungu merasa tertantang dan ingin mencoba.

Model pembelajaran motorik berbasis permainan telah divalidasi oleh ahli maka terciptalah model pembelajaran motorik berbasis permainan, yang akan mempermudah dalam pembelajaran. Dapat digunakan guru pendidikan jasmani untuk mengajarkan pembelajaran motorik pada anak tunarungu.

4.10.4 Efektifitas penggunaan pembelajaran motorik berbasis permainan

Pembelajaran motorik berbasis permainan efektif digunakan sebagai pembelajaran Pendidikan jasmani untuk anak tunarungu. Hal itu sesuai teori behavior, dimana belajar itu stimulus yaitu dengan menggunakan model pembelajaran motorik berbasis permainan. Model pembelajaran motorik berbasis permainan bisa membuat anak lebih aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Dengan demikian perolehan hasil belajar akan efektif dan tercapai tujuan pembelajaran.

4.10.5 Efisiensi penggunaan pembelajaran motorik berbasis permainan

Dalam pembelajaran motorik berbasis permainan dapat mempersingkat waktu pencapaian tujuan pembelajaran, karena seorang guru tidak harus menunggu pertemuan berikutnya untuk menyampaikan KD yang belum tersampaikan. Sebagai contoh pada pertemuan pertama siswa diajarkan pembelajaran motorik kasar dan pertemuan kedua siswa diajarkan pembelajaran motorik halus. Dalam model itu dalam satu pertemuan sudah mencakup dari pembelajaran motorik kasar dan pembelajaran motorik halus. Selain mencakup itu juga disisipkan permainan

agar agar pembelajaran lebih menyenangkan, dan tercapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.

4.10.6 Daya tarik penggunaan pembelajaran motorik berbasis permainan

Daya tarik produk, berdasarkan variabel pembelajaran dari Reigeluth ditandai dengan kecenderungan berulang-ulangnya siswa memanfaatkan produk pembelajaran itu. Sehingga menimbulkan rasa kecintaan terhadap isi bidang studi. Sesuatu yang menarik biasanya akan mengundang seseorang untuk terus dan tidak ingin melepaskan.

Uji kemenarikan dilakukan terhadap guru bidang studi, seharusnya dilakukan terhadap siswa. Uji kemenarikan pada model pengembangan motorik berbasis permainan anak tunarungu adalah sangat menarik. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata dari sub indikator strategi pengorganisasian, sub indikator strategi penyampaian, dan dari sub indikator strategi pengelolaan pembelajaran. Secara keseluruhan daya tarik pembelajaran motorik berbasis permainan anak tunarungu ini sangat menarik.

Suatu hal yang sebenarnya sangat penting dan menarik dari model pembelajaran motorik berbasis permainan adalah model ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kemampuan siswa. Sehingga siswa tidak akan kesulitan dalam melakukan pembelajaran. Anak tunarungu senang sekali melakukan pembelajaran yang disisipkan permainan, dalam model pembelajaran motorik berbasis permainan maka dipilihlah permainan yang sesuai dan menarik untuk menunjang pembelajaran.

Produk hasil pengembangan berupa model pembelajaran dengan dilengkapi CD pembelajaran. Model ini didesain khusus untuk anak tunarungu, model ini akan lebih mudah dilaksanakan karena ada petunjuk didalam CD pembelajaran.

4.11 Keunggulan dan Keterbatasan Produk Hasil Pengembangan

4.11.1 Keunggulan Produk Hasil Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis dan saran dari responden pada uji produk awal dan uji lapangan serta revisi terhadap produk, maka dapat disimpulkan keunggulan model pembelajaran motorik berbasis permainan anak tunarungu dibandingkan dengan pembelajaran yang sudah ada, yaitu :

1. Kemampuan produk

Produk dapat menjadikan jalan keluar untuk mengatasi peningkatan prestasi dalam pendidikan jasmani terutama pada keterampilan motorik. Produk juga dikombinasikan dengan permainan sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan dan siswa bisa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran. Model ini dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani di Sekolah dasar luar biasa, terutama pada anak yang mengalami kecacatan tunarungu.

2. Fasilitas

Produk dilengkapi dengan fasilitas petunjuk pemakaian, alat atau media yang digunakan, cara menyusun alat atau media. Selain itu, dalam model ini terdapat alat atau media yang dibuat bervariasi, berwarna warni, dan dihias sehingga siswa akan tertarik untuk melaksanakan pembelajaran. Model ini juga disertai CD pembelajaran yang akan memandu pelaksanaan

pembelajaran ketika guru mengalami kesulitan dalam melaksanakan model pembelajaran ini.

3. Hasil keluaran

Karena model ini mengadopsi dari ditjen olahraga masyarakat maka model ini sangat sesuai untuk anak yang mengalami kecacatan tunarungu, anak tunarungu tidak akan mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran.

4.11.2 Keterbatasan Produk Hasil Pengembangan

Beberapa keterbatasan produk hasil pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan anak tunarungu, di antaranya :

1. Model ini tidak sangat sulit dilakukan apabila anak tunarungu juga mengalami kecacatan yang lain (kecerdasan dan gangguan fisik lain)
2. Penggunaan alat atau media harus sesuai dengan panduan penggunaan model, kadang ada alat atau media yang susah didapatkan dipasaran (harus memesan atau mencari ditoko khusus)
3. Model ini cocok digunakan dalam lapangan, apabila didalam ruangan penyusunan alat akan sangat minim tempat.
4. Model ini jika digunakan dalam mengajar siswa dalam jumlah banyak (>15 anak) maka akan terjadi kesulitan dalam mengawasi dan memerlukan waktu yang lama.

4.12 Keterbatasan Penelitian

4.12.1 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan peneliti kurang bisa mengontrol semua aktivitas siswa, karena ada karakteristik siswa SLB yang hiperaktif.
2. Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan mood siswa karena siswa tidak bisa dipaksakan melakukan aktifitas motorik.
3. Guru harus mampu menyesuaikan keinginan siswa saat melakukan pembelajaran. Berdasarkan keterbatasan penelitian tersebut perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan lebih banyak indikator yang diteliti dan dilakukan dengan lebih baik lagi agar penelitian yang berikutnya dapat bermanfaat bagi semua.