

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK  
BERBASIS PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN  
DI SLB N 1 GUNUNGKIDUL PADA MASA COVID-19**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh:  
Fatahudin Nasrullah  
NIM. 17601241021

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2021**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK  
BERBASIS PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN  
DI SLB N 1 GUNUNGKIDUL PADA MASA COVID-19**

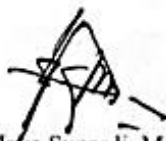
Disusun Oleh:

Fatahudin Nasrullah  
NIM. 17601241021

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.

Yogyakarta, April 2021

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.  
NIP. 19610731 199001 1 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Yuyun Ari Wibowo, M.Or.  
NIP. 19830509 200812 1 002

## SURAT PERNYATAAN

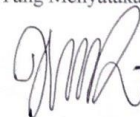
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatahudin Nasrullah  
NIM : 17601241021  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Pengembangan Model Pembelajaran Lari Jarak  
Pendek Berbasis Permainan Bagi Anak Tunagrahita  
Ringan Di SLB N 1 Gunungkidul Pada Masa Covid-  
19

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 28 April 2021

Yang Menyatakan,



Fatahudin Nasrullah

NIM. 17601241021

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK BERBASIS PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB N 1 GUNUNGKIDUL PADA MASA COVID-19

Disusun Oleh:

Fatahudin Nasrullah  
NIM. 17601241021

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal .....


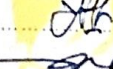

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Ketua Penguji  
Yuyun Ari Wibowo, S.Pd Jas., M.Or  
Sekretaris Penguji  
Dr. Yudanto, M.Pd  
Penguji Utama  
Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.


  
  


10/5/2021  
10/5/2021  
10/5-2021

Yogyakarta, Mei 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.  
NIP. 196407 07198812 1 001

## **MOTTO**

1. *Allah akan mengangkat derajatnya orang yang beriman dan orang yang diberi ilmu dan Allah maha waspada dengan apa yang kalian kerjakan (Almujadalah : 11)*
2. *Usaha + do'a = tawakal (Fatahudin Nasrullah)*
3. *Jika kamu merencanakan sesuatu dan itu tidak terlaksana kamu jangan kuatir yakinlah bahwa rencana Allah lebih baik dari yang kau rencanakan (Fatahudin Nasrullah)*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, penulis persembahkan karya kecil ini untuk orang yang disayangi:

1. Orang Tuaku, Ibu Wasniyati dan Bapak Suanarta yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orangtua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikanmu, karena itu terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk ibuku.
2. Untuk kedua adikku, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum, dan doanya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayangku untuk kalian.
3. Untuk seluruh teman-teman yang selalu menemani, mengingatkan, serta memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK  
BERBASIS PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI  
SLB N 1 GUNUNGKIDUL PADA MASA COVID-19**

**Oleh:**

Fatahudin Nasrullah  
NIM. 17601241021

**ABSTRAK**

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengembangkan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) yaitu dari Brog and Gall (19983). Uji coba draf model pembelajaran ini dilakukan dua kali ujicoba yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dalam penelitian ini jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan yaitu angket dan skala nilai. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil pengembangan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Model pembelajaran yang dikembangkan sangat layak/sangat baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik SLB khususnya untuk Tunagrahita ringan. 2) Dihasilkan produk akhir model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa Covid-19. 3) Produk yang dihasilkan berupa master file yang tersimpan dalam CD (compact disc) dan juga buku pedoman berupa modul atau buku kecil. 4) Model pembelajaram ini merupakan permainan yang dibuat dengan disesuaikan kondisi peserta didik dan situasi saat ini dengan adanya wabah virus Covid-19 melalui modifikasi pada: alat, fasilitas, peraturan, waktu pelaksanaan, peserta yang terlibat, dan model permainanya.

**Kata kunci:** pebelajaran permainan, lari jarak pendek

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Lari Jarak Pendek Berbasis Permainan Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di Slb N 1 Gunungkidul Pada Masa Covid-19“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

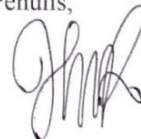
1. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes., selaku Dekan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan Sarjana Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
2. Dr. Jaka Sunardi, M.Kes, Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah mendukung dalam proses penyusunan proposal skripsi.
3. Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or, selaku pembimbing skripsi dan ketua penguji yang telah banyak memberikan bimbingan, dukungan dan semangat untuk penulisan proposal serta meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan.
4. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Para staf Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.



6. Ibu Widi Pranyata, selaku Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Gunungkidul, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Staf dan peserta didik SLB Negeri 1 Gunungkidul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua teman-teman PJKR yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 28 April 2021  
Penulis,



Fatahudin Nasrullah  
NIM. 17601241021

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	
HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	7
G. Asumsi Pengembangan .....	7
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Pembelajaran Penjas .....	9
2. Pembelajaran Penjas Adaptif .....	13
3. Lari Jarak Pendek .....	15
4. Teori Bermain .....	16
5. ABK (Tunagrahita) .....	18
6. Masa covid-19 .....	22
B. Penelitian yang Relevan .....	24
C. Kerangka Berpikir .....	24
D. Pertanyaan Penelitian .....	26
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	28
B. Prosedur Pengembangan .....	29
C. Desain Ujicob Produk .....	34
1. Desain Ujicoba Produk .....	34

2. Subjek Coba .....	35
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	35
4. Teknik Analisi Data .....	37
<b>BAB IV. METODE PENELITIAN</b>	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	41
B. Hasil Uji Coba Produk .....	42
C. Revisi Produk.....	47
D. Data Uji Coba Skala Besar .....	47
E. Revisi Produk Setelah Ujicoba Skala Besar.....	50
F. Tahap Revisi.....	50
G. Kajian Produk Akhir .....	51
H. Keterbatasan Penelitian.....	53
<b>BAB V. METODE PENELITIAN</b>	
A. Simpulan Tentang Produk .....	54
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	54
C. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Awal.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan .....	35
Gambar 2. Gambar Rumus Aiken .....	38
Gambar 3. Table <i>number of rating</i> .....	39
Gambar 4. Teknik <i>alpha cronbach</i> .....	39

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi .....	37
Tabel 2. Tabel konversi .....	40
Tabel 3. Hasil penghitungan indeks aiken.....	44
Tabel 4. Data Hasil Observasi Terhadap Permainan Dalam Uji Coba dengan Skala Kecil.....	45
Tabel 5. Hasil Kelayakan Uji Coba Skala Kecil .....	46
Tabel 6. Data Hasil Observasi Terhadap Permainan Dalam Uji Coba denganSkala Besar.....	48
Tabel 7. Hasil Kelayakan Uji Coba Skala Besar.....	49
Tabel 8. Hasil Hasil Kelayakan Uji Coba Skala Besar .....	49
Tabel 9. Tabel Revisi Produk .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Draf awal model pembelajaran.....	59
Lampiran 2. Draf produk ujicoba skala besar .....	63
Lampiran 3. Draf produk setelah uji coba skala besar .....	67
Lampiran 4. Surat Persetujuan Skripsi.....	71
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi.....	72
Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi .....	73
Lampiran 7. Surat Pertanyaan Validasi.....	74
Lampiran 8. Penilaian Draf Model Awal Oleh Ahli .....	75
Lampiran 9. Penilaian Draf Model Awal Oleh Ahli .....	78
Lampiran 10. Angket Uji Coba Skala Kecil Guru 1 .....	81
Lampiran 11. Angket Uji Coba Skala Kecil Guru 2 .....	84
Lampiran 12. Angket Uji Coba Skala Besar Guru 1.....	87
Lampiran 13. Angket Uji Coba Skala Besar Guru 2.....	90
Lampiran 14. Angket Uji Coba Skala Besar Guru 3.....	93
Lampiran 15. Angket Uji Coba Skala Besar Guru 4.....	96
Lampiran 16. Dokumentasi kegiatan .....	99

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses dalam pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUSPA No. 20 tahun 2003). Dengan demikian, tujuan dari pendidikan sendiri sangatlah luas dan meliputi berbagai aspek seperti kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan jasmani juga berperan penting didalamnya untuk mewujudkan semua aspek tersebut.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang harus diberikan kepada peserta didik. Tujuan dari pendidikan jasmani yaitu untuk meningkatkan kebugaran tubuh peserta didik yang mana disetiap minggunya peserta didik banyak melakukan pembelajaran didalam kelas sehingga kurang dalam bergerak atau dalam aktifitas fisik. Sehingga diharapkan dengan pendidikan jasmani mampu meningkatkan kebugaran peserta didik khususnya untuk anak berkebutuhan khusus (ABK).

*Mental retardation **refers** to significantly subaverage general intellectual functioning resulting in or adaptive behavior and manifested during the developmental period. (Hallahan & Kauffman, 1988: 47)*

Artinya, tunagrahita mengacu pada fungsi intelektual umum yang secara nyata (signifikan) berada dibawah rata-rata (normal) bersamaan dengan kekurangan dalam tingkah laku penyesuaian diri dan semua ini berlangsung (termanifestasi) pada masa perkembangannya. Sejalan dengan definisi tersebut, AFMR (Vivian Navaratnam, 1987:403) menggariskan bahwa seseorang yang dikategorikan tunagrahita harus melebihi komponen keadaan kecerdasannya yang jelas-jelas dibawah rata-rata, adanya ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri dengan norma dan tuntutan yang berlaku dimasyarakat. Hal inilah yang menyebabkan anak tunagrahita harus lebih diperhatikan dalam belajar dibandingkan dengan anak normal pada umumnya. Diperlukan bimbingan yang khusus dari Guru agar tingkat perkembangan diri anak tunagrahita dapat tercapai.

Agar pendidikan anak tunagrahita dapat berjalan dengan baik guru harus memahami karakteristik masing-masing anak tunagrahita, tujuan pembelajaran anak tunagrahita, dan ketersediaan sarana dan prasarana sehingga dapat menerapkan atau membuat strategi pembelajaran yang baik dan pas untuk anak tunagrahita agar pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Apalagi pada masa sekarang baru terjadi pandemi virus COVID-19 yang menyebabkan pembelajaran tidak dapat berlangsung seperti semestinya semua sekolah diliburkan tidak ada pembelajaran. Tapi agar pembelajaran tidak terhambat dibuat alternatif yaitu pembelajaran secara daring atau belajar dirumah (BDR). Dengan demikian agar pembelajaran tetap berjalan maka guru harus memiliki strategi atau model dalam melakukan pembelajaran supaya materi yang diberikan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik terutama pembelajaran pendidikan jasmani karena



pendidikan jasmani tidak hanya sekedar teori tapi juga praktik atau melakukan aktifitas fisik.

Pembelajaran saat ini dengan adanya wabah virus Covid-19 banyak mengalami kendala. sebelum adanya wabah virus Covid-19 pembelajaran dilakukan full disekolah dengan dampingan guru penjas. Disekolah pun sarana prasarana untuk proses pembelajaran juga lebih lengkap untuk anak tunagrahita ringan. Sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dengan adanya wabah virus Covid-19 pembelajaran harus dilakukan dengan cara daring / BDR. Pembelajaran yang telah dijalankan oleh Guru penjas di SLB N 1 Gunungkidul ini dengan cara memberikan tugas berupa praktik menggunakan media video. Peserta didik melakukan pembelajaran dengan dampingan orangtua dirumah. Pembelajaran yang diberikan yaitu pembelajaran yang disitu tidak memerlukan peralatan yang sulit seperti kebugaran jasmani dan atletik.

Tetapi dengan pembelajaran daring seperti ini banyak sekali kendala yang dialami, seperti: (1) pembelajaran di lapangan tidak bisa dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat oleh guru penjas. (2) guru kesulitan ketika membuat materi pembelajaran karena harus menyesuaikan peserta didik agar pembelajaran daring bisa dilaksanakan. (3) tingkat pemahaman peserta didik ketika diberi materi kurang. (4) sarana dan prasarana ketika dirumah sangat kurang. (5) tidak semua materi pembelajaran bisa dilaksanakan. (6) tidak semua peserta didik mengirim tugas yang diberikan. (7) saat proses pembelajaran harus selalu didampingi orang tua.

Tugas guru penjas disini sangatlah penting untuk keterlaksanaan pendidikan jasmani. Guru penjas bertugas mulai dari menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), sarana dan prasarana, media yang akan digunakan, dan keadaan peserta didik yang akan diberikan pembelajaran apalagi jika melakukan pembelajaran secara online. Tujuanya agar guru tau apa yang harus disiapkan bagaimana keadaan sarana dan prasarananya dapat atau bisa digunakan, media yang bisa digunakan untuk pembelajaran agar tidak memberatkan pada peserta didik. Tugas guru selanjutnya, saat pelaksanaan pembelajaran harus tau bagaimana cara dia membuka pelajaran, melakukan pemanasan sebelum melakukan aktifitas fisik, menyampaikan materi, memberikan contoh gerakan yang harus dilakukan oleh peserta didik dan memahami peserta didik dengan materi yang disampaikan, melakukan pendinginan, dan terakhir menutup pembelajaran. Guru harus bisa membuat model pembelajaran yang menyenangkan peserta didik tunagrahita, tidak memberatkan, dan pastinya peserta didik paham dan dapat bermanfaat bagi peserta didik anak tunagrahita.

Setelah peneliti melakukan observasi langsung dengan guru penjas di SLB N 1 Gunungkidul. Peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran lari jarak pendek dengan permainan. Dengan demikian peserta didik tidak hanya lari biasa tapi juga ada permainannya supaya peserta didik tidak merasa bosan sehingga dapat bergerak aktif. Pembelajaran ini dilakukan secara daring dengan bantuan orangtua di rumah dan guru penjas memantau lewat online dari sekolah. Penelitian ini dilakukan karena ingin mengetahui model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa Covid-19.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa Covid-19:

1. Peserta didik kesulitan dalam melakukan pembelajaran secara daring.
2. Terhadap pemahaman pembelajaran masih kurang dan anak mudah lupa dengan pembelajaran yang telah diberikan.
3. Pembelajaran permainan yang tepat untuk anak tunagrahita permainan berlari mengambil bola berwarna atau bola yang terbuat dari plastik atau kertas, lari dengan halangrintang dari kardus, lari dengan memindahkan botol.
4. Sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran anak tunagrahita.
5. Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran.
6. Perlu adanya pengembangan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penelitian tidak meneliti semua permasalahan yang ada, penelitian ini hanya dibatasi hal-hal sebagai berikut :  
Bagaimana seorang guru membuat model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa

Covid-19 seperti ini mulai dari persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan bagaimana model pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara daring.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya maka penelitian yang akan diangkat adalah Bagaimana mengembangkan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa Covid-19?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa Covid-19.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Guru**

Guru dapat memperbaiki model pembelajaran yang dilakukan dan dapat menerapkan model pembelajaran yang telah digunakan peneliti.

##### **2. Mahasiswa sebagai Calon Guru**

Bagi mahasiswa sebagai calon guru, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam menambah wawasan dan pengetahuan mengenai peran guru penjas

untuk anak tunagrahita dan mempunyai model pembelajaran yang baik untuk pembelajaran dimasa pandemi ini.

#### **G. Asumsi pengembangan**

Pengembangan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa Covid-19 karena peserta didik tunagrahita ringan saat pandemi dengan pembelajaran yang telah berjalan peserta didik kurang antusias dan juga merasa bosan saat pembelajaran.

#### **H. Spesifikasi produk yang dikembangkan**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu pengembangan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan yang dapat membuat peserta didik dapat bergerak aktif, meningkatkan reaksi, dan meningkatkan intensitas fisik peserta didik sehingga meningkatkan kebugaran jasmani.

Model pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Manfaat dari pengembangan model pembelajaran penjas adaptif ini antara lain (1) meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran penjas. (2) meningkatkan pengetahuan guru penjas dalam proses pembelajaran dengan model permainan yang baru.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Diskripsi Teori**

##### **1. Pembelajaran Penjas**

Menurut sagala (2006: 61) pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi anatra peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan Corey (Sagala, 2010: 61) konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan reapon terhadap situasi tersebut, pembelajaran merupakan subjek dari pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan komunikasi antara guru dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar dan terencana serta didalamnya terdapat kegiatan belajar mengajar dilingkungan belajar.

Pembelajaran dari sudut pandang teori internasional didefinisikan sebagai proses iteraksi antara peserta didik dan pendidik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik apabila interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yaitu guru-peserta didik, peserta didik-guru, peserta didik-peserta didik, peserta didik-sumber belajar, dan peserta didik-

lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2). Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, peserta didik, metode, materi, media dan evaluasi. dijelaskan sebagai berikut: (1) tujuan pembelajaran, tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah supaya peserta didik memiliki proses belajar terhadap dirinya. Tujuan pembelajaran adalah target apa saja yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Berkaitan juga dengan pembentukan *kognitif, afektif, dan psikomotor*. Jika peserta didik dapat menguasai tiga aspek tadi maka dapat dikatakan tujuan pembelajaran tercapai. (2) kurikulum, kurikulum merupakan sebagai rancangan pendidikan yang harus ditempuh peserta didik untuk mencapai sebuah keberhasilan. Kurikulum sangat berperan penting dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa adanya landasan yang kuat dan kokoh. (3) guru, guru merupakan tenaga pendidik atau pengajar sebagai penyampai ilmu, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, mengevaluasi tidak hanya sebatas itu tetapi guru juga sebagai pembimbing, pengembang, dan mengelola kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (4) peserta didik, merupakan seseorang yang mengikuti program pendidikan disekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seseorang atau beberapa guru. (5) metode, suatu cara untuk proses pembelajaran supaya berjalan dengan lancar. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain

peran/simulasi, dan metode eksplorasi. (6) materi, jika materi yang diajarkan menarik maka peserta didik akan lebih antusias, sebaliknya jika materi yang diberikan tidak menarik maka peserta didik lebih rendah keterlibatannya saat pembelajaran. (7) alat pembelajaran (media) merupakan komponen kelancaran dalam pembelajaran dan harus sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan. (8) evaluasi, merupakan kegiatan setelah terlaksananya pembelajaran. Mengumpulkan data dan mengevaluasi pembelajaran. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan mendapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

Salah satu pembelajaran yang diajarkan disekolah adalah pendidikan jasmani. Barrow (2001; dalam Freeman, 2001) adalah bahwa pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (sport), permainan, senam, dan latihan jasmani (exercise). Hasil yang ingin dicapai adalah individu yang terdidik secara fisik. Nilai ini menjadi salah satu bagian nilai individu yang terdidik, dan bermakna hanya ketika berhubungan dengan sisi kehidupan individu. Reid (2011:931) pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak untuk tujuan, pengambilan keputusan, dan dapat dimodifikasi dalam pembelajaran.



Jadi pembelajaran pendidikan jasmani adalah pembelajaran olahraga yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. Pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan peserta didik dengan panduan seorang guru dalam melakukan aktifitas fisik dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik peserta didik dan mencapai tujuan dari pendidikan jasmani.

Tujuan pendidikan jasmani menurut badan standar nasional pendidikan (2006: 684) adalah: (a) mengembangkan keterampilan pengolahan diri dalam upayaeliharaan pengembangan kebugaran jasmani serta menjaga pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas olahraga dan jasmani yang tepat. (b) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. (c) membantu meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. (d) meletakkan landasaan karakter moral yang kuat melalui internasional nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. (e) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis. (f) mengembangkan kesadaran atau keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan. (g) memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang berih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat, kebugaran, dan terampil serta memiliki sikap yang positif.

## **2. Pembelajaran Penjas Adaptif**

Pendidikan jasmani adalah suatu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam meningkatkan perkembangan peserta didik disekolahan untuk menunjang prestasi peserta didik Lutan (2000:15), menjelaskan bahwa: “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain psikomotor, kognitif, dan afektif”.

Menurut Tarigan (2003:8), bahwa “Anak berkebutuhan khusus atau disebut juga dengan anak luar biasa dalam lingkungan pendidikan dapat diartikan seseorang yang memiliki ciri-ciri penyimpangan mental, fisik, emosi, atau tingkah laku yang membutuhkan modifikasi dan pelayanan khusus agar dapat berkembang secara maksimal semua potensi yang dimilikinya”. Oleh karena itu peserta didik walaupun anak berkebutuhan khusus juga sangat memerlukan kegiatan olahraga untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Untuk pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak berkebutuhan khusus memerlukan penyesuaian dengan kondisi peserta didik karena kondisi peserta didik yang tidak sama dengan anak normal pada umumnya. Supaya pembelajaran penjas juga bisa dilakukan anak berkebutuhan khusus untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Sifat dari pembelajaran pendidikan jasmani adaptif memiliki ciri khusus yaitu:

(a) pembuatan program dalam pembelajaran penjas adaptif disesuaikan dengan jenis dan karakteristik kelainan pada peserta didik. Ini dilakukan agar peserta didik yang berkelainan dapat berpartisipasi dengan aman, sukses, dan memperoleh kepuasan dalam pembelajaran. Dengan demikian peserta didik dapat memahami

keterbatasan kemampuan jasmani dan mentalnya. (b) program pembelajaran dibuat agar dapat membantu peserta didik memahami keterbatasannya sehingga peserta didik dapat melindungi dirinya dari kondisi mental yang dapat memperburuk keadaannya. (c) program pembelajaran pendidikan jasmani adaptif harus dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan jasmani individu ABK. Pendidikan pendidikan jasmani adaptif mengacu pada program kesegaran jasmani dan latihan otot-otot besar dengan demikian peserta didik ABK dapat mendekati kemampuan peserta didik sebayanya. Apabila program penjas adaptif dapat terwujud maka pendidikan penjas adaptif dapat membantu peserta didik dalam melakukan penyesuaian dengan sosial dan mengembangkan sikap percaya diri.

Pembelajaran penjas adaptif dibuat supaya tujuan pendidikan penjas adaptif bagi anak ABK dapat tercapai, maka dari itu tujuan pendidikan jasmani adaptif yaitu: (a) menolong peserta didik supaya dapat memperbaiki kekurangan atau kondisi dirinya. (b) supaya membantu peserta didik dalam melindungi dirinya dari kondisi apapun yang dapat memperburuk keadaannya. (c) untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik mempelajari dan berpartisipasi dalam bermacam olahraga, aktivitas jasmani, dan juga untuk rekreasi. (d) untuk membantu peserta didik dalam memahami kondisi mentalnya dan kemampuan jasmaninya. (e) untuk membantu peserta didik dalam bersosial dan memiliki rasa percaya diri dan hargadiri. (f) membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan dan gerak motorik yang baik. (g) membantu peserta didik untuk memahami macam-macam olahraga.

### 3. Lari Jarak Pendek

Diseluruh indonesia ataupun dunia, banyak sekali cabang olahraga yang terkenal salah satunya adalah atletik. Atletik ini merupakan cabang olahraga yang sangat penting karena setiap olahraga yang lain gerakan-gerakannya merupakan gerakan dasar dari cabang olahraga atletik ini.

Dalam olahraga atletik ini perlombaanya disebut dengan nomor. Nomor yang sering diperlombakan terbagi menjadi 3 yaitu lari jarak pendek, lari jarak menengah, dan lari jarak jauh. Disetiap nomor lari memiliki teknik yang berbeda-beda untuk melakukannya.

Menurut Eddy Purnomo & dpan (2017: 37) lari jarak pendek juga dikenal dengan *sprint* lari yang menempuh jarak antara 50 meter sampai dengan 400 meter. Menurut M Djumijar 2004, lari ialah frekuensi langkah yang dicepatkan sehingga badan seperti melayang saat berlari, badan bergerak maju akibat gaya dorongan kebelakang terhadap tanah. Menurut Syarifudin dan Muhadi (1992: 41) lari jarak pendek atau lari (*sprint*) adalah cara lari dimana atlit harus menempuh jarak dengan kecepatan maksimal, mengarahkan setiap kemampuan kecepatan secara penuh dari mulai awal sampai ahir. Lari jarak pendek (*sprint*) adalah dimana peserta berlari dengan kecepatan maksimal/penuh sesuai dengan jarak yang telah ditentukan. Lari jarak pendek memerlukan daya tahan tubuh yang bagus dan juga teknik yang bagus karena dengan jarak yang semakin jauh maka akan memerlukan daya tahan yang lebih besar lagi dan teknik yang bagus.

Jadi untuk lari jarak pendek komponen yang sangat diperlukan / penting adalah kecepatan (*speed*). Kecepatan lari dapat maksimal jika memiliki teknik yang bagus.

Dalam teknik lari jarak pendek dibagi menjadi tiga, yaitu (1) *start* jongkok (*Crouch Start*) terdapat tiga tahapan yaitu aba-aba bersedia, siap, ya. (2) gerakan lari, saat melakukan lari dengan cepat tubuh dicondongkan kedepan dengan lengan ditekuk pada siku dan diayunkan dengan kuat saat berlari, tangan dan otot muka dilemaskan, kaki diluruskan dengan kuat, paha kaki yang didepan diangkat horizontal, dan pinggul tetap dalam ketinggian yang sama. (3) teknik memasuki garis *finish*, saat melewati garis *finish* lari terus tanpa merubah kecepatan posisi dada condong kedepan karena waktu akan berhenti ketika dada menyentuh dada.

Lari jarak pendek memiliki beberapa tahapan saat melakukan yaitu tahap reaksi dan dorongan, percepatan, transisi, kecepatan maksimum, pemeliharaan kecepatan, dan finis. Ketika teknik lari yang dilakukan itu salah maka tidak akan bisa menghasilkan kecepatan yang maksimal karena teknik lari merupakan faktor penentu kecepatan. Jika pelari melakukan teknik dengan benar maka akan memudahkan pelari dan dapat mengefisienkan dalam penggunaan tenaga.

#### **4. Teori Bermain**

Menurut Erikson (1963), bermain membantu anak mengembangkan rasa harga diri. Alasannya adalah karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, menguasai, dan memahami benda-benda, serta belajar keterampilan sosial. Anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan. Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak pada umumnya dan sangat berpengaruh dalam perubahan yang baik dalam perilaku kehidupannya. Seperti dimukakan oleh Plato dalam Tedjasaputra (2001) bahwa bermain mempunyai nilai praktis dalam kehidupan anak. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagi apel kepada teman-temannya. Bermain bagi anak mempunyai arti penting terhadap perkembangan fisik, psikis, maupun sosial anak.

Melalui bermain anak akan mengalami perkembangan fisik, psikis maupun dalam bersosialnya. Dalam aspek fisik maka anak - akan terlatih kemampuan fisiknya sehingga daya tahan tubuhnya baik tidak mudah lelah dan tidak mudah sakit. Pertumbuhan badanya juga bagus dari muali tinggi badan hingga berat badan dan kemampuan otanya juga akan bagus karna sering untuk bergerak. Dalam aspek psikisnya bermain akan meningkatkan perkembangan jiwa anak dengan baik dalam hal tingkahlaku, kecerdasan, emosi, keberanian, rasa percaya diri.

Tingkahlaku anak dengan bermain akan terbentuk dengan sendirinya karena mereka akan bertingkahlaku sesuai dengan situasi yang mereka hadapi ketika bermain. Dengan bermain kecerdasan akan juga akan bagus karena ketika bermain mereka harus bisa berfikir tepat, cepat, dan kreatif. Emosi anak juga akan terlatih dengan baik dengan anak bisa mengontrol emosinya ketika bermain. Keberanian akan terpupuk ketika bermain karena mereka akan menghadapi situasi dan kondisi yang berbeda-beda ketika bermain. Melalui bermain mereka akan meningkat percaya dirinya karena anak-anak selalu berhadapan dengan situasi dan kondisi yang berbeda-beda ketika bermain dan harus bisa memenangkan permainan

tersebut. Dalam aspek sosioalnya mereka akan terlatih karena saat bermain mereka harus melibatkan orang lain bahkan orang banyak sehingga dapat melatih kemampuan kerjasamanya, saling percaya, toleransi satu sama lain, menghargai, jujur, disiplin, menetapi peraturan yang berlaku dan masih banyak lagi. Maka dari itu pembelajaran pendidikan jasmani harus dikemas dalam permainan supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

## **5. ABK (Tunagrahita)**

(Wardani, 2011: 6.3-6.4). menjelaskan istilah yang biasa digunakan dalam menyebut anak tunagrahita bodoh, tolol, dungu, bebal, lemah otak, lemah ingatan, lemah pikiran, terbelakang mental, retardasi mental, cacat grahita, dan tunagrahita. Sedang dalam bahasa asing, tunagrahita dikenal dengan beberapa istilah seperti *mental retardation*, *mental deficiency*, *mentally handicapped*, *feeble-minded*, *mental subnormality*, *intellectually handicapped*, *intellectually disabled*. Kata “mental” dan “intelektual” dalam peristilahan diatas mempunyai arti yang sama, dan bukan dalam artian kondisi psikologi.

Perbedaan penggunaan istilah disebabkan oleh latar belakang keilmuan dan kepentingan dari para ahli yang mengemukakannya. Akan tetapi, semua istilah tersebut memiliki pengertian yang sama yakni hambatan dan keterbatasan perkembangan kecerdasan seseorang bila dibandingkan dengan anak pada umumnya. Keterlambatan dan keterbatasan kecerdasan 14 intelegensi ini disertai dengan keterbatasan dalam penyesuaian perilaku.

### **a. Karakteristik Umum Tuna Grahita**

## 1. Karakteristik Fisik

Secara fisik atau tampilan tubuhnya, anak tunagrahita menunjukkan karakteristik seperti:

- a) Penampilan yang mirip seperti anak normal jika tunagrahita masih dalam kelompok ringan, namun akan terlihat jelas berbeda jika tunagrahita yang diderita cukup berat
- b) Anak akan merasa kesulitan dalam mengkoordinasi gerakan dan keseimbangan tubuh, sehingga memungkinkannya untuk mudah terjatuh
- c) Perkembangan dan kematangan sistem motorik anak tunagrahita cukup lambat, dan gerakannya pun sangat lambat atau terlihat sulit

## 2. Karakteristik Intelektual

Jika dilihat dari segi intelektual atau sisi akademisnya, anak tunagrahita umumnya akan memiliki karakteristik seperti berikut:

- a) Anak merasa kesulitan dalam menerima pelajaran yang bersifat akademis
- b) Keterlambatan merespon sesuatu sehingga dapat mempengaruhi proses belajar dan prestasi akademik
- c) Anak tunagrahita ringan umumnya dapat menerima pelajaran hingga yang paling tinggi setara dengan anak normal berusia 12 tahun (setara dengan anak kelas 4-6 SD) dengan IQ rata-rata 50-70
- d) Anak tunagrahita sedang memiliki tingkat intelegensi yang paling tinggi setara dengan anak usia 7-8 tahun (setara dengan anak kelas 2-4 SD) dengan IQ rata-rata 30-50



- e) Anak tunagrahita berat tidak mampu menerima pendidikan akademis dan selalu membutuhkan bantuan orang lain agar dapat bertahan hidup, kemampuannya belajar atau menerima informasi hanya setara dengan anak usia 3-4 tahun, dengan IQ rata-rata 30 ke bawah
- f) Anak tunagrahita tidak dapat menerima informasi dari orang lain seperti halnya dengan anak normal, dan untuk membantunya menerima pelajaran maka anak perlu dimasukkan ke sekolah luar biasa untuk anak berkebutuhan khusus.

### 3. Karakteristik Emosi dan Sosial

Anak tunagrahita memang mengalami keterbelakangan mental, sehingga seringkali menunjukkan karakteristik emosi dan sosial yang berbeda dari anak normal, seperti berikut ini:

- a) Kesulitan dalam mengontrol diri dan perasaan yang dirasakannya
- b) Mudah dipengaruhi oleh orang disekelilingnya
- c) Suka menyendiri sehingga sulit untuk dapat bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain
- d) Tidak mampu berkonsentrasi sehingga mempengaruhi prestasinya dibidang akademik

### 4. Klasifikasi Tuna Grahita

Klasifikasi anak tunagrahita menurut AAMD (American Assosiation on Mental Deficiency) dan PP No. 72 tahun 1991 dalam Amin (1995:22-24) klasifikasi anak tunagrahita terbagi menjadi tiga kelompok sebagai berikut :

- a. Tunagrahita ringan

Mereka yang termasuk dalam kelompok ini meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja.

b. Tunagrahita sedang

Anak tunagrahita sedang memiliki kemampuan intelektual umum dan adaptasi perilaku dibawah tunagrahita ringan. Mereka dapat belajar keterampilan sekolah untuk tujuan-tujuan fungsional, mencapai suatu tingkat “tanggung jawab sosial” dan mencapai penyesuaian sebagai pekerja dengan bantuan.

c. Tunagrahita berat dan sangat berat

Anak yang tergolong dalam kelompok ini pada umumnya hampir tidak memiliki kemampuan untuk dilatih mengurus diri sendiri melakukan sosialisasi dan bekerja. Diantara mereka (sampai batas tertentu) ada yang dapat mengurus diri sendiri dan dapat berkomunikasi secara sederhana serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya yang sangat terbatas.

b. Faktor Penyebab Tuna Grahita

Strauss (Mumpuniarti, 2000: 52) mengelompokkan faktor penyebab menjadi dua gugus, yaitu endogen dan eksogen, Suatu faktor dimaksudkan endogen jika letaknya pada sel keturunan, untuk membedakan yang luar keturunan (eksogen).

Faktor penyebab ketunagrahitaan, sebagai berikut:

- 1) Keturunan Terjadi karena adanya kelainan kromosom (inversi, delesi, duplikasi) dan kelainan gen (kekuatan kelainan, lokus gen)

- 2) Gangguan Metabolisme dan Gizi Gangguan metabolisme asam amino (phenylketonuria), gangguan metabolisme saccharide (gargolism), kelainan hypothyroidism (cretinism).
- 3) Infeksi dan Keracunan Karena penyakit *rubella*, *syphilis* bawaan, *syndrome gravidity* beracun.
- 4) Trauma dan zat radioaktif.
- 5) Masalah pada kelahiran.
- 6) Faktor lingkungan (sosial budaya).

## **6. Masa Covid-19**

COVID-19 adalah penyakit yang disebabkan oleh infeksi virus SARS-CoV-2, menurut WHO definisi Corona-virus 2019 (COVID-19) ini diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Kasus Terduga (suspect case)
  - a. Pasien dengan gangguan napas akut (demam dan setidaknya satu tanda/gejala penyakit pernapasan, seperti batuk, sesak napas), dan riwayat perjalanan atau tinggal di daerah yang melaporkan penularan di komunitas dari penyakit COVID-19 selama 14 hari sebelum onset gejala
  - b. Pasien dengan gangguan napas akut dan mempunyai kontak dengan kasus terkonfirmasi atau probable COVID-19 dalam 14 hari terakhir sebelum onset atau
  - c. Pasien dengan gejala pernapasan berat (demam dan setidaknya satu tanda/gejala penyakit pernapasan, seperti batuk, sesak napas memerlukan

rawat inap dan tidak adanya alternatif diagnosis lain yang secara lengkap dapat menjelaskan presentasi klinis tersebut.

2. Kasus probable (*probable case*)

- a. Kasus terduga yang hasil tes dari COVID-19 inkonklusif; atau
  - b. Kasus terduga yang hasil tesnya tidak dapat dikerjakan karena alasan apapun.
3. Kasus terkonfirmasi yaitu pasien dengan hasil pemeriksaan laboratorium infeksi COVID-19 positif, terlepas dari ada atau tidaknya gejala dan tanda klinis.

a. Gejala COVID-19

Gejala yang paling umum yaitu meliputi demam, kelelahan, batuk tidak berdahak dan sesak napas. Selain itu ada gejala lain yaitu hidung tersumbat, sakit kepala, konjungtivitis, sakit tenggorokan, diare, kemampuan rasa pengecap dan penciuman menghilang, perubahan warna jari tangan atau kaki. Kebanyakan orang terinfeksi virus ini dengan gejala sangat ringan atau tidak spesifik. Orang-orang yang berusia lanjut yang telah mengalami penyakit tertentu beresiko tinggi untuk terkena virus ini dengan kondisi yang lebih parah.

b. Cara penularan

Penularan virus COVID-19 ini melalui titik-titik air dari saluran pernapasan dan juga melalui kontak visik. Masa penularan atau inkubasi virus ini bisa 5 hari sampai 14 hari.

c. Cara mencegahnya

Saat keluar rumah kemanapun selalu gunakan masker, hindari menyentuh mata, mulut, dan hidung, selalu menjaga kebersihan tangan sesering mungkin dengan cara

mencucui dengan sabun dan air mengalir, jika merasa tidak enak badan jangan sampai keluar rumah dan jika teerasa parah cari bantuan dokter, makan makanan yang bergizi dan olahraga yang teratur untuk menjaga kesehatan tubuh dan kekebalan tubuh.

## **B. Peneltian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dibutuhkan dalam mendukung kajian teoristik yang dikemukakan sehingga dapat dipergunakan sebagai landasan untuk kajian hepotesis. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Abdul Rahim, Taryatman (2018) mengenai pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani adaptif anak berkebutuhan kusus disekolah dasar inklusif kota Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru penjas dalam mengimplementasikan pembelajaran penjas adaptif untuk anak tunagrahita. Teknik dalam pengumpulan data memiliki dua tahap, dengan pola penelitian kualitatif yang dilanjutkan dengan penelitian kuantitatif.
2. Penelitian Elora Mujianto (2015) mengenai pengembangan model pembelajaran penjas adaptif melalui media *Raimbow* pada siswa tunarungu SMPLB N Semarang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil model pembelajaran penjas adaptif melalui permainan edukasi Raimbow Flag pada peserta didik tunarungu di SMPLB N Semarang. Perminan raimbow flag merupakan permainan pengembangan dari sebuah permainan edukatif bagi anak berkebutugan kusus. Dari analisis yang telah dilakukan dapat diperoleh

data produk awal yaitu, ahli penjas 70,7% (baik), ahli pembelajaran I 72,0% (baik), dan ahli pembelajaran II 86,7 (baik) ujicoba kelompok kecil 88,2% (baik) dan uji cob kelompok besar 92,9% (sangat baik). Dari hasil yang didapat saat penelitian maka permainan raimbow fleg ini layak digunakan untuk model pembelajaran materi kebugaran jasmani permainan ini dapat digunakan refrensi atau alat sebagai pengembangan saat proses pembelajaran. Penelitian ini mengguakan.

3. Penelitian Sumaryanti, Wara Kusartani, Rachmah Laksmi Ambardhini (2010), mengenai pengembangan model pembelajaran jasmani adaptif untuk optimalisasi otak anak tunagrahita. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatur dan mengembangkan model pembelajaran jasmani yang disesuaikan dengan kondisi anak tunagrahita untuk mengoptimalkan otak retradasi mental. Dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, tahap yang pertama malkukan tinjauan pustaka dan observasi kelapangan hasil data dari tahab ini dianalisis dan digunakan untuk menentukan draf model pendidikan jasmani yang sesuai untuk mengoptimalkan mental dan juga otak anak tunagrahita. Tahab yang kedua peneliti menguji coba draf yang telah dibuat dengan baik secara luas kepada peserta didik saat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani.

### **C. Kerangka Berfikir**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SLB N 1 Gunungkidul dan SLB N 2 Gunungkidul. Berdasarkan informasi yang didapat di SLB N 1 Gunungkidul diketahui bahwa guru PJOK masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran

olahraga yang dilaksanakan secara daring untuk anak tunagrahita. Pembelajaran kadang tidak bisa dilakukan secara maksimal. Padahal peserta didik anak tunagrahita juga memerlukan kegiatan olahraga agar kondisi peserta didik tetap dalam keadaan sehat dan terhindar dari penyakit virus COVID-19. Karena kondisi dimasa seperti ini menyebabkan porsi olahraga untuk peserta didik kurang.

Pembelajaran penjas adaptif adalah pembelajaran penjas yang sudah dimodifikasi atau disesuaikan dengan kondisi peserta didik supaya kegiatan olahraga bisa dilaksanakan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus. Pembelajaran dilakukan diluar ruangan dan dilakukan atau dikemas dengan kegiatan yang menyenangkan dari mulai pembukaan, inti, dan penutup supaya peserta didik antusias dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik.

Supaya pembelajaran bisa berjalan dengan menyenangkan pembelajaran dikemas dalam sebuah permainan. Karena prinsip bermain adalah menyenangkan, sukarela, dan tidak harus ada pemenang yang penting semua melakukannya. Dan juga aturan yang digunakan tidak terlalu baku merupakan peraturan yang sudah disepakati bersama. Pembelajaran penjas dilakukan supaya kondisi peserta didik dalam keadaan sehat dan bugar untuk menunjang pencapaian dalam tujuan pendidikan untuk anak tunagrahita. Dengan olahraga peserta didik dapat belajar dikelas dengan baik karena kondisi fisiknya bagus. Dengan adanya kondisi seperti ini maka pembelajaran penjas adaptif tidak bisa dilaksanakan secara langsung disekolahan dengan dipandu langsung oleh guru PJOK.

Kondisi saat ini COVID-19 tidak bisa diprediksi karena korban yang terkena masih menambah terus menerus disetiap harinya. Sehingga tidak memungkinkan

untuk melakukan pembelajaran secara langsung disekolahan. Sehingga pembelajaran harus dilakukan dengan daring dikarenakan walaupun kondisi seperti ini pembelajaran harus tetap berjalan karena pendidikan merupakan hak bagi peserta didik di Indonesia.

Untuk mengatasi hal tersebut maka dari itu pembelajaran daring harus dilakukan dengan desain yang lebih baik seperti menggunakan model pembelajaran dengan konsep bermain agar pembelajaran daring berkesan tidak membosankan dan juga menyenangkan bagi peserta didik sehingga antusias belajar peserta didik anak tunagrahita lebih baik. Dan manfaat atau tujuan dari pendidikan jasmani untuk anak tunagrahita dapat terlaksana dan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran peserta didik anak tunagrahita.

#### **D. Pertanyaan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan pertanyaan:

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa Covid-19?
2. Apakah model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa Covid-19?



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:407). Penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk (Sukmadinata, 2016: 169).

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan (*educational research and development*) yang bertujuan mengembangkan model pembelajaran penjas adaptif berbasis permainan pada masa pandemi covid 19 di SLB. Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses pengembangan, validasi produk dan uji coba produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa game edukatif sebagai sumber media belajar penjas di SLB.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil dan pertimbangan dari segi nilai.
2. Perencanaan (*planning*) yaitu menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan dalam lingkup terbatas.
3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.
4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba dilapangan pada satu sampai tiga sekolah dengan enam sampai dengan dua belas subjek uji coba (guru). Selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara, observasi dan pengedaran angket.
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Melakukan perbaikan terhadap produk awal yang telah dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini mungkin juga bisa dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil uji coba terbatas, sehingga diperoleh draf produk utama yang siap diuji cobakan lebih luas.

6. Uji coba lapangan (*main field testing*). Biasanya disebut uji coba utama yang melibatkan khlayak lebih luas, yaitu 5 sampai 15 sekolah, dengan jumlah subjek 30 sampai dengan 100 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan kuantitatif, terutama dilakukan teradap sebelum uji coba dan sesudah uji coba. Hasil yang diperoleh dari hasil uji coba ini dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil uji coba (desain model) yang dibandingkan dengan kelompok control. Dengan demikian penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen.
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*). Yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model oprasional yang siap divalidasi.
8. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Langkah uji validasi terhadap model oprasional yang telah dihasilkan. Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subyek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya. Tujuan langkah ini adalah untuk menentukan apakah suau model yang dikembangkan bener-bener siap dipakai sekolhan tanpa harus dilakukan pengarahan atau pendampingan oleh peneliti/pengembang.
9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final)

**10.** Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan kepada khalayak/masyarakat luas, terutama dalam pendidikan. Langkah yang pokok dalam fase ini adalah mengomunikasikan dan mensosialisasikan suatu model, baik dalam bentuk seminar hasil penelitian, publikasi pada jurnal, maupun pemaparan kepada *skakeholders* yang terkait dengan temuan penelitian.

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall tersebut dengan pembatasan. Borg & Gall (dalam Emzir, 2013: 271) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Adapun langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

**1.** Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data, dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di lapangan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, penelitian yang relevan dan studi lapangan yaitu observasi dan wawancara. Kajian studi kasus terhadap pembelajaran penjas khususnya untuk model pembelajaran penjas saat materi lari jarak pendek. Kajian penelitian yang relevan dilakukan terhadap penelitian terkait dengan pengembangan model pembelajaran. Studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara dilakukan di SLB N 1 Gunungkidul. Studi pendahuluan ini dilakukan untuk memperoleh data tentang

model pembelajaran penjas lari jarak pendek dikemas dalam permainan bagi anak tunagrahita ringan dimasa pandemi Covid-19.

## **2. Tahap perencanaan**

Tahap perencanaan dimulai dengan membuat rancangan produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan. Pada tahap ini tim pengembang melakukan langkah-langkah : (1) melakukan pemetaan dengan menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar, (2) Penerapan indikator pencapaian belajar, (3) Penjabaran indikator ke dalam model pembelajaran, (4) Menentukan model pembelajaran lari jarak pendek dikemas dalam permainan bagi anak tunagrahita ringan dimasa pandemi Covid-19 yang akan diterapkan.

## **3. Mengembangkan Produk Awal**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan untuk tunagrahita ringan dimasa pandemi Covid-19. Dalam tahap ini langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a.** Membuat alur pengembangan
- b.** Mengumpulkan bahan pendukung
- c.** Membuat desain
- d.** Membuat instrumen
- e.** Memproduksi awal

## **4. Validasi Ahli**

Validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai kelayakan produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan untuk anak tunagrahita ringan yang akan dikembangkan. Masukan ahli dianalisis untuk menentukan bentuk revisi

yang harus dilakukan pengembang. Pengembangan produk direvisi sesuai dengan masukan ahli. Dalam tahap ini validasi dilakukan dengan ahli pembelajaran dan ahli materi.

#### **5. Uji Coba Skala Kecil**

Setelah model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan untuk anak tunagrahita yang akan dikembangkan valid dan reliable, maka model pembelajaran tersebut dianggap layak untuk diuji cobakan pada pengguna. Uji coba skala kecil kemudian dianalisis untuk mengetahui ketepatan model pembelajaran. Uji coba skala kecil dilakukan di SLB N 1 Gunungkidul pada jumlah subjek yang terbatas yaitu guru berjumlah 1 orang dan peserta didik 6 orang. Penelitian yang dilakukan oleh guru dan peserta didik terhadap model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan dimasa pandemi Covid-19 hasil yang diperoleh lalu dianalisis untuk mengetahui ketepatan model pembelajaran. Peserta didik melakukan pembelajaran dengan lari bolak balik sejauh 10 meter dengan mengambil bola satu persatu yang berjumlah 4 dibagian garis akhir dan ditaruh digaris mulainya lari tadi sebanyak 2 kali. Untuk mengetahui model tersebut sudah tepat maka peneliti menggunakan angket.

#### **6. Uji Coba Skala Besar**

Berdasarkan tahap uji coba skala kecil maka tahap selanjutnya adalah uji coba skala besar. Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk model pembelajaran. Penilaian terhadap guru model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan, kemudian hasil tersebut dianalisis untuk mengetahui ketepatan model pembelajaran. Uji coba skala besar dalam penelitian ini dilakukan

di SLBN 1 Gunungkidul dan SLBN 2 Gunungkidul. Uji coba ini dilakukan pada subjek yang lebih luas yaitu guru berjumlah 12 orang dan peserta didik berjumlah 20 orang. Penelitian oleh guru terhadap produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan dimasa pandemi Covid-19, hasil ujicoba tadi dianalisis untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan. Peserta didik mempraktikkan pembelajaran dengan lari bolak balik sejauh 10 meter dengan mengambil bola satu persatu yang berjumlah 4 dibagian garis ahir dan ditaruh digaris mulainya lari tadi.sebanyak 2 kali pengulangan.

#### **7. Penyusunan Produk Akhir**

Berdasarkan hasil penilaian, revisi, dan saran perbaikan pada validasi yang dilakukan oleh ahli dalam ujicoba digunakan sebagai perbaikan revisi untuk menyusun produk ahir. Produk ahir yang dihasilkan dari penelitian penembangan ini merupakan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan. Setelah dilakukan proses perbaikan tentunya produk model pembelajaran layak digunakan guru sebagai model dalam pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan serta dapat meningkatkan keaktifan dan antusias peserta didik dalam belajar.

### **C. Desain Uji Coba Produk**

#### **1. Desain Uji Coba**

Dalam pengembangan ini dilakukan validasi terhadap ahli materi dan media untuk dinilai dan diberi masukan, sehingga dapat diketahui produk yang





uji coba skala besar dalam penelitian ini berjumlah 20 peserta didik dan 12 guru SLB N 1 Gunungkidul dan SLB N 2 Gunungkidul.

### **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk menjangkau informasi dari subjek penelitian berkenaan dengan hal-hal yang berkaitan dengan desain pengembangan dan implementasi model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan untuk anak tuna grahita, maka penelitian ini akan melakukan pengumpulan data melalui dua teknik yaitu teknik kualitatif berupa FGD (*Forum Grup Diskusi*) dengan guru dan peserta didik serta masukan dari ahli materi dan ahli validasi terhadap produk yang dikembangkan. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan. Dalam tahap pendahuluan teknik yang digunakan observasi dan wawancara. Dalam pengumpulan data menggunakan teknik Aiken. Teknik pengumpulan data saat dilapangan dengan data uji coba skala kecil dan besar.

#### **a. Pengumpulan data studi pendahuluan**

Studi pendahuluan atau analisis kebutuhan menggunakan pedoman wawancara. Moleong (2010: 187) bahwa jenis wawancara terbuka yang dilakukan harus membuat kerangka garis besar. Pokok-pokok yang dirumuskan namun tidak perlu ditanyakan secara beruntun. Dengan dilakukannya wawancara maka peneliti mendapatkan kritik dan masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk tersebut.

Hasil dari wawancara ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan produk.

**b. Instrumen validasi ahli**

Instrumen berupa angket disusun untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Angket berisi daftar pernyataan disertai skala nilai untuk digunakan saat validasi ahli menilai saat ujicoba skala kecil dan skala besar. Skala nilai yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala likert, yaitu: (1) tidak sesuai (2) kurang sesuai (3) cukup sesuai (4) sesuai (5) sangat sesuai.

**3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi**

<b>No.</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Item Nomor</b>
1	Kesesuaian dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	1,9
2	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik SLB	2,4
3	Bentuk gerakan kesesuaian dengan teknik dasar lari jarak pendek	5,7
4	Kesesuaian alat	6
5	Pembelajaran lari jarak pendek mendorong peserta didik aktif bergerak	8
6	Pembelajaran lari jarak pendek mudah bagi peserta didik yang melakukan	3,10

**4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Langkah-langkahnya adalah:

**a. Analisis validasi isi**

Validasi isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional. Data dari hasil validator ahli dan praktisi dari lembar validitas dianalisis untuk mengetahui validitas isi dari model

pembelajaran. Pada penelitian ini, validitas isi model pembelajaran dianalisis menggunakan Aiken.

Pada pembuktian validitas isi (Azwar, 2012, p. 113), peneliti dapat menentukan banyak kategori reteng yang dikehendaki. Banyaknya kategori reteng yang dirumuskan Aiken adalah 2 terbanyak adalah 7. Untuk penelitian ini menggunakan 5 jategori reteng dan 2 rater. Berdasarkan standar yang telah ditentukan V aiken adalah 1.00 dengan probabilitas 0,040. Koefisien validitas Aiken didapatkan perhitungan dengan skor mentah dari ahli yang berjumlah n. Nilai koefisien V Aiken memiliki rentang antara -1 sampai dengan 1 (supahar, 2015, p.66) validitas isi dengan menggunakan koefisien V Aiken diperoleh dengan formula :

$$V = \frac{\sum(r_i - l_o)}{[n(c-1)]} \quad (3)$$

Keterangan:

- $r$  = angka yang diberikan oleh penilai
- $l_o$  = angka penilaian validitas terendah
- $c$  = angka penilaian validitas yang tertinggi
- $n$  = banyaknya ahli& praktisi yang melakukan penilaian
- $i$  = bilangan bulan dari 1,2,3 sampai ke n
- $n$  = banyaknya penilai

Gambar 3.3 Teknik Aiken

No. of Items (m) or Raters (n)	Number of Rating Categories (c)											
	2		3		4		5		6		7	
	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p
2							1.00	.040	1.00	.028	1.00	.020
3							1.00	.008	1.00	.005	1.00	.003
3			1.00	.037	1.00	.016	.92	.032	.87	.046	.89	.029
4					1.00	.004	.94	.008	.95	.004	.92	.006
4			1.00	.012	.92	.020	.88	.024	.85	.027	.83	.029
5			1.00	.004	.93	.006	.90	.007	.88	.007	.87	.007
5	1.00	.031	.90	.025	.87	.021	.80	.040	.80	.032	.77	.047
6			.92	.010	.89	.007	.88	.005	.83	.010	.83	.008
6	1.00	.016	.83	.038	.78	.050	.79	.029	.77	.036	.75	.041
7			.93	.004	.86	.007	.82	.010	.83	.006	.81	.008
7	1.00	.008	.86	.016	.76	.045	.75	.041	.74	.038	.74	.036

Gambar 3.4 Tabel *Number Of Rating*

Analisis validitas isi dengan menggunakan Aiken V digunakan untuk menguji validitas instrumen lembar pengamatan, sedangkan validitas isi yang diperkenalkan Lawshe digunakan untuk menguji validitas isi instrumen tes.

#### b. Analisis reliabilitas

Suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data yang baik karena instrument tersebut sudah baik menurut suharsimi arikuntoro (2006: 142). Dalam penelitian ini menggunakan teknik alfa cronbach untuk menguji reliabilitasnya, adapun rumusnya yaitu:

$$r_i = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_j^2}{S_x^2} \right)$$

Keterangan:

K : Banyaknya belahan tes  
 $S_j^2$  : Varians belahan j : j = 1,2, ..., k  
 $S_x^2$  : varians skor tes

Gambar 3.4 Teknik *Alfa Cronbach*

Menurut Suhartini Arikunto (2006: 167) untuk menyatakan reliabilitas digunakan interpretasi terhadap koefisien korelasi sebagai berikut

Antara 0,800 – 1,00 : Sangat tinggi

Antara 0,600 – 0,799 : tinggi

Antara 0,400 – 0,599 : cukup

Antara 0,200 – 0,399 : rendah

<0,200 : sangat rendah

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel, karena hasil dari analisis alpha conbrach adalah 0,998 atau lebih dari 0,60, yang berarti reliabel.

### c. Analisis kelayakan produk

Produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan dianggap layak apabila guru telah memberikan penilaian terhadap produk. Data yang didapatkan kemudian dihitung, persentase yang didapatkan dikonversikan ke dalam tabel konversi yang dipaparkan oleh sugiono (2015: 93) pada taele sebagai berikut:

**Tabel 3.3. Tabel Konversi**

No	Persentase	Nilai	Kategori
1	81% – 100%	A	Sangat Baik/Sangat Layak
2	61% - 80%	B	Baik/Layak
3	41% - 60%	C	Cukup Baik/Cukup Layak
4	21% - 40%	D	Kurang /Kurang Layak
5	0% - 20%	E	Sangat Kurang/Sangat Kurang Layak

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

##### **1. Data Analisis Kebutuhan**

Permasalahan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam materi lari jarak pendek yang terjadi pada masa pandemi Covid-19 ini dan pengembangan model pembelajaran yang diterapkan pada saat pandemi maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Dengan hal ini menganalisis proses pembelajaran yang terjadi di lapangan dilakukan dengan cara melakukan observasi dan melakukan studi pustaka/kajian literature. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lapangan dalam proses pembelajaran lari jarak pendek pada masa pandemi ini, ternyata masih membutuhkan model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran. Agar tujuan dari proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak tunagrahita ringan dapat tercapai dengan maksimal.

##### **2. Deskripsi Draf Produk Awal**

Setelah peneliti menemukan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian. Tahap selanjutnya yaitu menyusun produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: a) menganalisis tujuan dan karakteristik model pembelajaran lari jarak pendek dan permainan; b) mengaji cara mengembangkan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan; c) menetapkan prinsip-prinsip untuk mengembangkan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan; d) menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran; e) menyusun produk awal model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan.

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkanlah produk awal model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan. Berikut adalah draf produk awal materi pengembangan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan menggunakan permainan latol, labo, laring dan validasi oleh ahli materi, draf model pembelajaran bisa di lihat pada lampiran 1.

## **B. Hasil Uji Coba Produk**

Penelitian ini menghasilkan 2 (dua) data yaitu data validasi ahli dan data uji coba subjek. Data hasil validasi yaitu dari hasil validasi oleh ahli materi dan data hasil uji coba subjek yang terdiri dari dua macam, yaitu data hasil uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Validasi ahli materi memfokuskan pada evaluasi produk pada aspek materi dan penerapan. Data yang didapatkan dari ahli materi digunakan sebagai dasar merevisi produk awal yang telah dibuat sebelum uji coba dilakukan. Proses menganalisis dan memperbaiki produk model yang telah dibuat ini merupakan evaluasi tahap pertama.

Hasil dari evaluasi tahap pertama kemudian diuji cobakan pada skala kecil. Hasil yang didapat dari uji coba skala kecil ini menghasilkan data untuk memperbaiki produk yang telah dibuat sebelum diuji cobakan ke tahap skala besar. Proses menganalisis data uji coba skala kecil dan perbaikannya disebut dengan evaluasi tahap kedua.

Setelah evaluasi tahap kedua selesai dilakukan, maka diuji cobakan pada skala besar. Seperti uji coba sebelumnya, uji coba ini tetap diberikan kuesioner untuk mengetahui lebih dalam kekurangan produk yang telah dikembangkan. Masukan, saran, dan kritik membangun yang diberikan dianalisis untuk merevisi produk. Pada proses ini merupakan proses menganalisa dan memperbaiki produk yang telah dikembangkan atau disebut dengan tahap ketiga. Setelah dilakukan evaluasi tahap ketiga maka telah dihasilkan produk akhir dari penelitian pengembangan yang dilakukan ini.

#### **1. Data Validasi Draf Produk Awal**

Data pada evaluasi tahap pertama ini diperoleh dari validasi ahli materi. Dibawah ini merupakan penjelasan data yang diperoleh dari ahli materi sebagai berikut:

##### **a. Data Ahli Materi**

Produk awal pengembangan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19 menggunakan permainan lari botol (latol), lari bola (labo), dan lari halang rintang (halring). Sebelum dilakukan ujicoba skala kecil perlu dilakukan validasi oleh ahli materi. Untuk validasi produk yang dikembangkan, peneliti melibatkan dua orang ahli, yaitu bapak Dr. Komarudin S.Pd., M.A dan Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas. M.Or.

Validasi dengan cara memberikan draf produk awal pengembangan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19, beserta lembar evaluasi untuk



ahli materi. Lembar validasi yang diberikan berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model dan saran berupa komentar dari ahli terhadap model yang telah dikembangkan. Evaluasi berupa nilai untuk menilai kualitas draf produk yang dikembangkan dengan menggunakan skala nilai. Skala nilai yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala likert, yaitu: (1) tidak sesuai (2) kurang sesuai (3) cukup sesuai (4) sesuai (5) sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan produk draf awal ini mendapatkan hasil V adalah 1.00 sedangkan nilai validitas yang sempurna adalah 1.00 jadi sesuai tabel dengan 2 rater dan 10 pilihan itu nilai V : 1.00 dan P : 0.040 sedangkan nilai P 0.05%. Nilai P adalah nilai error instrument, sehingga data yang diperoleh dari analisis validitas menyatakan valid atau sangat valid, dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.1. Hasil Penghitungan Indeks Aiken

<b>BUTIR</b>	<b>Rater 1</b>	<b>Rater 2</b>	<b>S1</b>	<b>S2</b>	<b><math>\Sigma S1+S2</math></b>	<b>V</b>
<b>1</b>	5	5	4	4	8	1,00
<b>2</b>	5	5	4	4	8	1,00
<b>3</b>	5	5	4	4	8	1,00
<b>4</b>	5	5	4	4	8	1,00
<b>5</b>	5	5	4	4	8	1,00
<b>6</b>	5	5	4	4	8	1,00
<b>7</b>	5	5	4	4	8	1,00
<b>8</b>	5	5	4	4	8	1,00
<b>9</b>	5	5	4	4	8	1,00
<b>10</b>	5	5	4	4	8	1,00

b. Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang telah diperoleh dari pengisian kuesioner oleh ahli merupakan dasar untuk menyatakan kelayakan produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada

masa pandemi Covid-19. Produk tersebut dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan skala besar.

## 2. Data Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan kepada peserta didik SLB N 1 Gunungkidul berjumlah 6 orang. Pelaksanaan ujicoba skala kecil didokumentasikan dan diobservasi oleh observer. Guru pendidikan jasmani dilibatkan untuk ujicoba skala kecil sebagai observer. Data yang diperoleh berupa: (1) data hasil observasi berupa angket, (2) saran perbaikan dari observer, (3) dokumentasi praktik.

Skala nilai data hasil observasi pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemic Covid-19 menggunakan skala likert yaitu 1-5. Angket berisi pertanyaan adalah 10 butir pertanyaan dengan diberikan masukan, saran, dan kritikan dari ahli validasi pada draf awal. Maka model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan efektif dan layak untuk digunakan.

Tabel 4.2. Data Hasil Observasi Terhadap Permainan Dalam Uji Coba dengan Skala Kecil

Kode Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian dari Skala Nilai										
MP	A1	3	3	4	4	5	4	4	4	5	5	41
	A2	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	44
Rata – Rata		3,5	3,5	4,5	4	5	4,5	4,5	4,5	5	5	44

Keterangan

MP : model pembelajaran ( lari botol, lari bola, dan lari haling ringtang)

A1 : guru 1

A2 : guru 2

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil terhadap setiap item pertanyaan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3. Hasil Kelayakan Uji Coba Skala Kecil

No	Persentase	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81% – 100%	Sangat Baik/Sangat Layak	7	70
2	61% - 80%	Baik/Layak	3	30
3	41% - 60%	Cukup Baik/Cukup Layak	0	0
4	21% - 40%	Kurang /Kurang Layak	0	0
5	0% - 20%	Sangat Kurang/Sangat Kurang Layak	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>	<b>100</b>

Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase item pertanyaan yang sangat baik sebesar 70% atau 7 soal dan item soal yang baik/layak sebesar 30% atau 3 soal.

### 3. Analisa Data Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan kategori pertanyaan dengan hasil penelitian pada uji coba skala kecil diperoleh aspek penilaian dari dua responden dan 10 butir pertanyaan hasil menunjukan 70% (7 pertanyaan) sangat layak , dan sebanyak 30% (3 pertanyaan) layak. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19 sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

### **C. Revisi Produk**

#### **1. Revisi Draf Sebelum Uji Coba Dengan Skala Besar**

Hasil revisi draf model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19 sebelum diuji coba skala besar bisa di lihat pada lampiran 2. Produk model pembelajaran yang telah diuji cobakan dalam skala kecil dapat segera dilakukan revisi. Proses revisi berdasarkan saran dari para ahli adalah:

- a. Jarak lari yang ditempuh kurang jauh karena jika terlalu pendek tingkat ketercapaian dalam lari cepat kurang bagus. Revisi yang dilakukan merubah jarak menjadi lebih jauh dari 10 meter menjadi 15 meter (menyesuaikan tempat dirumah masing-masing atau sekolah)
- b. Ada kesalahan ketik dalam penulisan. Revisi yang dilakukan yaitu membenarkan kata-kata kalimat yang salah.
- c. Gambar contoh melakukan permainannya kurang sesuai. Revisi yang dilakukan menyesuaikan gambar dengan contoh atau permainannya.

### **D. Data Uji Coba Skala Besar**

Setelah produk model pembelajaran sudah diuji cobakan dalam skala kecil dan telah mengalami proses revisi, maka tahap berikutnya adalah melakukan ujicoba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan di SLB N 1 Gunungkidul dan SLB N 2 Gunungkidul. Peserta didik yang menjadi sampel berjumlah 20 orang dan sebagai observer yang dilibatkan berjumlah 12 orang.

Observer yang dilibatkan dalam uji coba skala besar guru penjas dan guru pendamping peserta didik atau yang sering menangani peserta didik yaitu dari SLB N 1 Gunungkidul 1 orang guru olahraga dan 5 orang guru yang sering menangani peserta didik. Sedangkan dari SLB N 2 Gunungkidul 1 orang guru olahraga dan 5 orang guru pendamping peserta didik atau yang sering menangani peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam uji coba skala besar merupakan instrumen yang sama dengan uji coba skala kecil. Adapun hasil penelitian permainan dalam uji coba skala besar disajikan dalam lampiran dibawah ini:

Tabel 4.4. Data Hasil Observasi Terhadap Permainan Dalam Uji Coba dengan Skala Besar

Kode Permainan	Kode Ahli	Nomor Pernyataan										Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		Hasil Penilaian dari Skala Nilai										
MP	A1	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	42
	A2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41
	A3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	47
	A4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
	A5	3	3	4	4	5	4	4	4	5	5	41
	A6	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	47
	A7	5	5	4	5	5	3	4	5	5	4	45
	A8	4	4	5	5	5	5	4	3	4	5	44
	A9	3	5	5	4	5	3	2	2	3	5	37
	A10	5	5	5	5	4	5	5	3	3	4	44
	A11	5	5	4	5	3	5	4	3	5	5	44
	A12	4	5	5	4	5	4	5	4	3	4	43

Keterangan

MP : model pembelajaran ( lari botol, lari bola, dan lari haling ringtang)

A : Guru

Berdasarkan hasil uji coba skala besar terhadap setiap item pertanyaan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5. Hasil Kelayakan Uji Coba Item Pertanyaan pada Skala Besar

No	Persentase	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81% – 100%	Sangat Baik/Sangat Layak	7	70
2	61% - 80%	Baik/Layak	3	30
3	40% - 60%	Cukup Baik/Cukup Layak	0	0
4	21% - 40%	Kurang /Kurang Layak	0	0
5	0% - 20%	Sangat Kurang/Sangat Kurang Layak	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>	<b>100</b>

Hasil analisis menunjukkan bahwa item soal 70% memiliki kategori baik/sangat layak. Selanjutnya dilakukan analisis kelayakan pengembangan model pembelajaran. Analisis dilakukan pada hasil kuesioner yang telah diisi oleh guru SLB N 1 Gunungkidul dan SLB N 2 Gunungkidul sebagai observer. Adapun hasil analisis adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6. Hasil Kelayakan Uji Coba Skala Besar

No	Persentase	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81% – 100%	Sangat Baik/Sangat Layak	10	83,3
2	61% - 80%	Baik/Layak	2	16,7
3	40% - 60%	Cukup Baik/Cukup Layak	0	0
4	21% - 40%	Kurang /Kurang Layak	0	0
5	0% - 20%	Sangat Kurang/Sangat Kurang Layak	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>100</b>

Analisis kelayakan permodelan menunjukkan bahwa 83,3% guru menyatakan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa lari jarak pendek berbasis permainan sangat baik/sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, sedangkan 16,7% guru menyatakan model tersebut baik/layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

#### **E. Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Besar**

Revisi produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19 telah melalui beberapa tahapan. Revisi telah dilakukan sebelum uji coba skala besar, sesudah selesainya uji coba skala besar dan uji coba dalam lapangan. Produk yang telah diuji cobakan dalam lapangan, perlu dilakukan revisi yang terakhir untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah hasil akhir produk model pembelajaran model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19 dapat dilihat pada lampiran 3.

#### **F. Tahap Revisi Produk**

Tahap revisi produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19 sangat diperlukan sebelum didapatkan produk akhir. Untuk tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian ini adalah: 1) penyusunan draf awal, 2) revisi

tahap I, 3) revisi tahap II (akhir). Berikut tabel bagian-bagian yang direvisi dalam proses pengembangannya.

Tabel 4.7. Tabel Revisi Produk

<b>Draf Produk Awal</b>	<b>Revisi Tahap I</b>	<b>Revisi Tahap II</b>
Draf model awal yang dibuat tidak hanya sekedar seperti RPP <b>Revisi:</b> Menyusun draf awal menjadi modul/buku saku	Jarak lari yang ditempuh pada permainannya kurang jauh <b>Revisi:</b> Jarak diperpanjang dari 10 m menjadi 15 m	Alat yang digunakan supaya diberi warna agar lebih menarik <b>Revisi:</b> Alat yang digunakan diberi warna yang berbeda-beda supaya lebih menarik
Sumber refrensinya supaya dicantumkan <b>Revisi:</b> Mencantumkan sumber refrensinya	Penulisan pada penjelasan permainannya ada yang salah tulis dan kurang jelas <b>Revisi:</b> Penulisan diperbaiki dan diperjelas	
Diberi gambar contoh permainannya <b>Revisi:</b> Diberi gambar contoh melakukan kegiatan pada draf model	Gambar contoh permainannya supaya diperjelas <b>Revisi:</b> Gambar diperjelas dan diperbaiki	

## G. Kajian Produk Akhir

Uji coba produk model pembelajaran melalui beberapa tahapan evaluasi dan revisi. Proses revisi produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19 4 tahap revisi, yaitu (1) sebelum validasi, (2) sebelum uji coba produk skala kecil, (3) setelah uji coba skala kecil, dan (4) setelah uji coba dengan skala besar. Tahap revisi yang keempat merupakan tahap revisi yang terakhir produk model pembelajaran melalui beberapa tahapan evaluasi dan revisi. Proses revisi produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak



tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam produk yang dihasilkan dalam bentuk modul /buku kecil pedoman pelaksanaan permainan lari jarak pendek.

Draf produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan berisi model permainan lari jarak pendek dengan modifikasi permainan dengan menggunakan botol bekas, baskom, bola modifikasi, dan kardus bekas dengan dilengkapi dengan nama permainan, tujuan, alat dan fasilitas, waktu, prosedur pelaksanaan, modifikasi dan gambar. Pelaksanaan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan dialokasikan memerlukan waktu kurang lebih 5-10 menit.

Hasil pengembangan dalam penelitian ini merupakan produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19 memiliki beberapa kelebihan: (1) model pembelajaran ini sangat menarik perhatian peserta didik, (2) peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, (3) model permainan mudah dilakukan bagi peserta didik tunagrahita ringan, (4) memudahkan guru untuk mengajar menjadi lebih menarik, (5) alat-alat yang digunakan sederhana karena merupakan alat modifikasi.

Produk model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19, selain memiliki kelebihan juga terdapat beberapa kekurangan, adapun kekurangan yang terdapat dalam pembelajaran model pembelajaran ini adalah: (1) penerapan model pembelajaran ini memerlukan waktu untuk menyiapkan alat-alat modifikasi seperti

membuat atau mencari alatnya, (2) tempat yang digunakan harus datar dan aman untuk digunakan dalam pembelajaran.

#### **H. Keterbatasan penelitian**

Dalam penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan. Adapun beberapa keterbatasan dalam penelitian ini adalah: 1). Peneliti tidak bisa memantau atau mengontrol aktivitas peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti proses kegiatan permainan lari jarak pendek, 2). Responden yang digunakan adalah peserta didik berkebutuhan khusus lebih tepatnya anak tunagrahita ringan, 3). Instrumen untuk mengungkap keefektifan/kelayakan model pembelajaran berupa kuesioner, sehingga dimungkinkan dalam mengisi kusioner tidak bersungguh-sungguh sehingga tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan Tentang Produk**

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan pada model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Model pembelajaran yang dikembangkan sangat layak/ sangat baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik SLB khususnya untuk Tunagrahita ringan karena hasil persentasenya menunjukkan 70% sangat layak dan 30% layak, 2) Dihasilkan produk akhir model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19, 3) Produk yang dihasilkan berupa master file yang tersimpan dalam CD (*compact disc*) dan juga buku pedoman berupa modul atau buku kecil, 4) Model pembelajarannya ini merupakan permainan yang dibuat dengan disesuaikan kondisi peserta didik dan situasi saat ini dengan adanya wabah virus Covid-19 melalui modifikasi pada: alat, fasilitas, peraturan, waktu pelaksanaan, peserta yang terlibat, dan model permainannya.

#### **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19 merupakan produk yang telah dihasilkan. Produk ini dapat digunakan untuk

alternative penyampaian materi pendidikan jasmani dalam pembelajaran lari jarak pendek. Beberapa saran yang dapat diperhatikan dalam keperluan pemanfaatan produk adalah:

1. Bagi tenaga pendidik khususnya bagi guru pendidikan jasmani dapat mencoba model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan disekolahan.
2. Untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Untuk mengatasi keterbatasan situasi, sarana dan prasarana yang dimiliki, maka dalam permainannya dapat dimodifikasi peraturan, cara bermain, dan juga alat-alatnya dengan memanfaatkan barang-barang bekas.

#### **C. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi anak tunagrahita ringan di SLB N 1 Gunungkidul pada masa pandemi Covid-19 dapat didesiminasikan dalam pembelajaran lari jarak pendek di beberapa sekolah SLB yang setara, seperti diterapkan oleh guru pendidikan jasmani di SLB swasta maupun negeri baik satu daerah maupun daerah yang lain.
2. Pengembangan produk lebih lanjut
  - a. Perlu dikembangkan model pembelajaran permainan lari jarak pendek ke dalam media video agar dapat diakses menggunakan internet di media sosial.
  - b. Pengembangan model pembelajaran lari jarak pendek berbasis permainan bagi SLB ini lebih banyak model-model permainan yang disesuaikan dengan keadaan peserta didik SLB.

## DAFTAR PUSTAKA


- A Ardianto, P sukoco. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan*. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta, jurnal UNY
- A Susantoda, SV Andriyami. (2012) *Kemampuan Guru Pendidikan Jasmani Aadaptif Dalam Melaksanakan Program Pembelajaran Di Slb Bagian A Kota Bandung*. Bandung
- Abduljabar, A. ( 2016). *Pengertian pendidikan jasmani*.
- Amin, M. (2015). *Ortopedagogik anak tunagrahita*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Apriyanto, N. (2012). *Seluk beluk tunagrahita & strategi pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.
- Asep A. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan*. Yogyakarta: prosiding seminar nasional.
- B.Abduljabar, Dr, (2017) *Pengertian Pendidikan Jasmani*. Di ambil pada tanggal 29 November 2020 di [http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR.\\_PEND.\\_OLAHRAGA](http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA)
- Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M.Hum. (2008) *Teori dan Konsep Bermain*. Paud 1.8
- Harsono (1988). *Coaching dan Aspek-aspek Psikologis dalam Coaching*. Bandung: CV. Tambak Kusuma.
- Keaumawati. (2020). *Pelaksanaan Permainan Gerak Dasar Manipulatif Pada Anak Tunagrahita Di Sdlb C Kota Palembang*. Kinestetik: jurnal ilmiah pendidikan jasmani.
- Muhammad, Sambira, Zyjra Z. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Penjas Adaptif Di Sekolah Luar Biasa*. Stand: jurnal sorts tesching and development
- Mujianto, (2015), *Pengembangan Model Pembelajaran Penjas Adaptif Melalui Media Permainan Rainbow Flag Pada Siswa Tunarungu SmpIb Negeri Semarang*, jurnal unes, vol 2, no 3
- Rahmadian A. 2019. *Aplikasi Analisis Biomekanika (Kinovea Software) Untuk Mengembangkan Kemampuan Lari Jarak Pendek (100 M) Mahasiswa PJKR*. Jurnal of sport

- Ramadan P, ND Oktafiranda, R Antoni. (2020). *Pemahaman Pelaksanaan Pendidikan Jasmani Adaptif di Sekolah Luar Biasa Ditujukan Untuk Team Pengajar*. Jakarta: Jurnal perduli.
- Ramadian YB. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Colorful Balls Run Untuk Reaksi Gerak Pada Anak Tuna Grahita Slb Negeri Semarang*. Semarang: unnes repository
- Rannen, Julia. (2004). *Memadu Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Reid. A (2013). *Physical Education, Cognition and Agency*. Journal Educational Philosophy and Theory, 45 (9):921-933.
- Sagala. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alpha Beta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanti, K kushartanti, R L Ambardhini. (2010). *Pengembangan Model Pembelajaran Jasmani Adaptif Untuk Optimalisasi Otak Anak Tunagrahita*. Yogyakarta: Jurnal pendidikan
- Syarifudin, A & Muhadi (1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Kemdikbud.
- Yoga. (2020). *Pengembangan Model Permainan Olahraga Freeball pada Pembelajaran Penjas Adaptif Anak Tunagrahita di SLB Se-Kabupaten Kendal*. Semarang: Journal of Sport Coaching and Physical Education

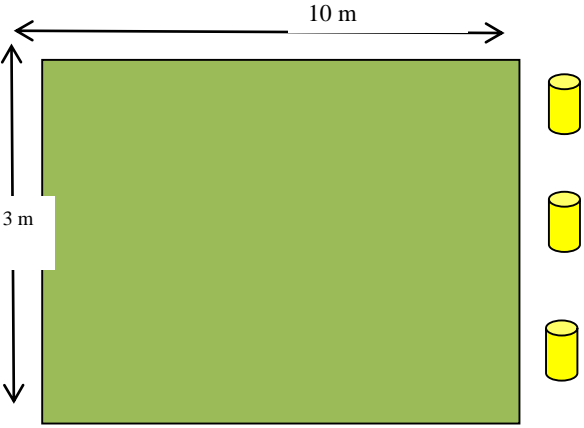
# LAMPIRAN

Lampiran 1. Draf awal model pembelajaran

a. Permainan latol


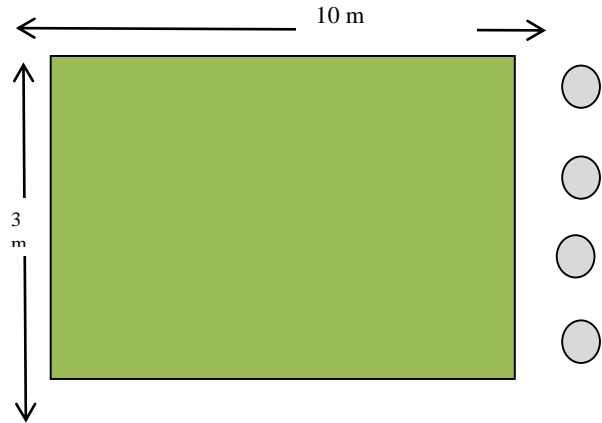
NO	KRITERIA	KETERANGAN
1	Nama permainan	Lari jarak pendek dengan memindahkan botol ( <b>latol</b> )
2	Tujuan permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik.</li> <li>b. Meningkatkan kesenangan peserta didik dan mengurangi kebosanan</li> <li>c. Meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik</li> </ul>
3	Ukuran lapangan dan alat	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Panjang : 10 meter atau menyesuaikan halaman rumah</li> <li>b. Lebar : 1 – 2 meter</li> <li>c. Alat : botol bekas berjumlah 4</li> </ul>
4	Peraturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ketika mengambil botol harus satu persatu tidak boleh langsung 2 atau lebih.</li> <li>b. Tidak boleh dengan jalan harus dengan lari.</li> </ul>
5	Cara bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik lari dari garis <i>start</i>.</li> <li>b. Saat sampai digaris <i>finis</i> peserta didik mengambil botol satu.</li> <li>c. Lalu kembali lari ke gari <i>start</i> dengan menaruh botol yang diambil digaris <i>start</i>.</li> <li>d. Seperti itu dilakukan sampai botolnya dipindahkan ke garis <i>start</i> semuanya.</li> <li>e. Permainan ini dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan.</li> </ul>
6	Gambar Permainan	



7	Gambar Lapangan	
---	-----------------	--

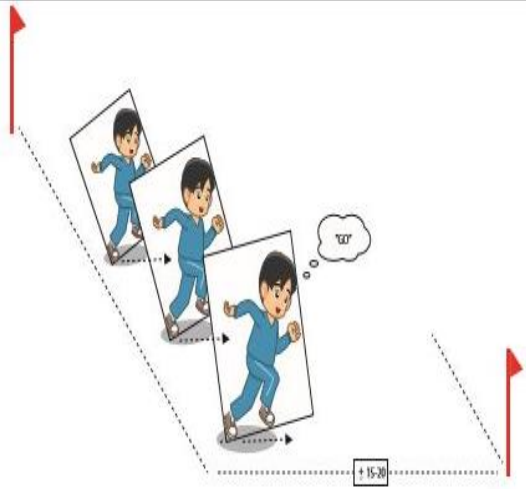
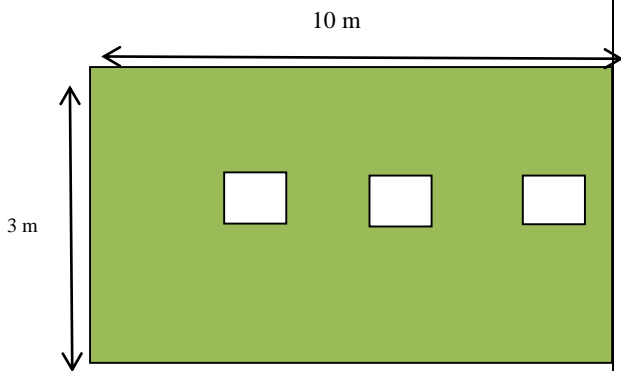
**b. Permainan labo**

NO	KRITERIA	KETERANGAN
1	Nama permainan	Lari jarak pendek dengan bola ( <b>labo</b> )
2	Tujuan permainan	a. Meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik. b. Meningkatkan kesenangan peserta didik dan mengurangi kebosanan c. Meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik
3	Ukuran lapangan	a. Panjang : 10 meter atau menyesuaikan halaman rumah b. Lebar : 1 – 2 meter c. Alat : bola yang terbuat dari kertas atau juga plastik berjumlah 6 , dan 2 baskom
4	Peraturan permainan	a. Ketika mengambil bola satu persatu tidak boleh langsung 2 atau lebih b. Tidak boleh dengan jalan harus dengan lari
5	Cara bermain	a. Satu baskom ditaruh dibagian <i>start</i> , baskom satunya ditaruh dibagian <i>finis</i> dan diberi bola b. Peserta didik lari ke tempat baskom berisi bola dan mengambil bola tersebut lalu lari kembali dan menaruh bola yang telah diambil ke baskom yang kosong c. Seperti itu dilakukan sampai bolanya habis d. Kegiatan ini dilakukan 2 kali pengulangan

6	Gambar Permainan	
7	Gambar Lapangan	


**c. Permainan halring**

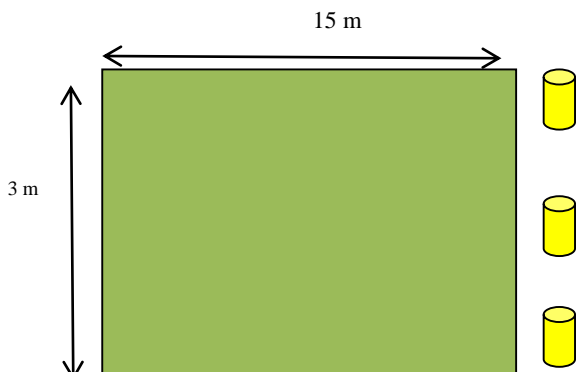
NO	KRITERIA	KETERANGAN
1	Nama permainan	Lari jarak pendek dengan halang rintang ( <b>halring</b> )
2	Tujuan permainan	a. Meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik. b. Meningkatkan kesenangan peserta didik dan mengurangi kebosanan c. Meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik
3	Ukuran lapangan dan alat	a. Panjang : 10 meter atau menyesuaikan halaman rumah

		b. Lebar : 1 – 2 meter c. Alat : kardus bekas sejumlah 5
4	Peraturan permainan	a. Peserta didik harus lari melewati rintangan yang disediakan. b. Tidak boleh dengan jalan harus dengan lari.
5	Cara bermain	a. Peserta didik lari dari garis <i>start</i> dengan melewati kardus sebagai haling rintangnya dengan cara melompat. b. Saat sampai digaris <i>finis</i> peserta didik lari kembali melewati haling rintang dengan lari zig-zag. c. Permainan ini dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan.
6	Gambar Permainan	
7	Gambar Lapangan	

Lampiran 2. Draf produk ujicoba skala besar


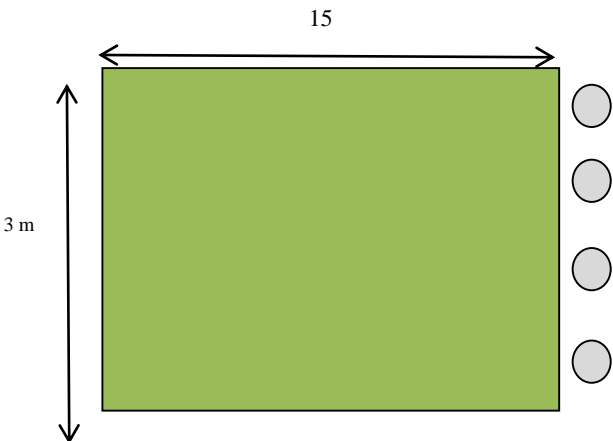
**a. Permainan latol**

NO	KRITERIA	KETERANGAN
1	Nama permainan	Lari jarak pendek dengan memindahkan botol ( <b>latol</b> )
2	Tujuan permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik.</li> <li>b. Meningkatkan kesenangan peserta didik dan mengurangi kebosanan</li> <li>c. Meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik</li> </ul>
3	Ukuran lapangan dan alat	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Panjang : 15 meter atau menyesuaikan halaman rumah</li> <li>b. Lebar : 1 – 2 meter</li> <li>c. Alat : botol bekas berjumlah 4</li> </ul>
4	Peraturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ketika mengambil botol harus satu persatu tidak boleh langsung 2 atau lebih.</li> <li>b. Tidak boleh dengan jalan harus dengan lari.</li> </ul>
5	Cara bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik lari dari garis <i>start</i>.</li> <li>b. Saat sampai digaris <i>finis</i> peserta didik mengambil botol satu.</li> <li>c. Lalu kembali lari ke gari <i>start</i> dengan menaruh botol yang di ambil di garis <i>start</i>.</li> <li>d. Seperti itu dilakukan sampai botolnya dipindahkan ke garis <i>start</i> semuanya.</li> <li>e. Permainan ini dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan.</li> </ul>
6	Gambar Permainan	

7	Gambar Lapangan	
---	-----------------	--


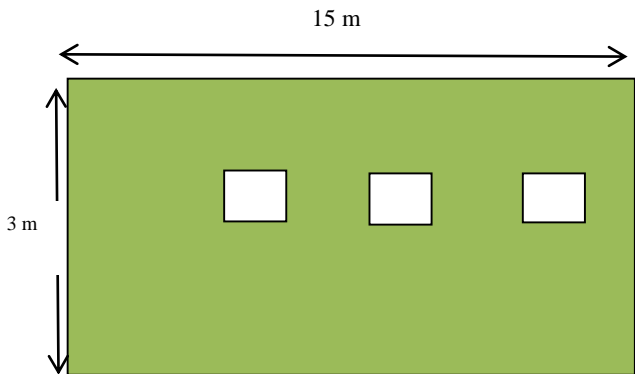
**b. Permainan labo**

NO	KRITERIA	KETERANGAN
1	Nama permainan	Lari jarak pendek dengan bola ( <b>labo</b> )
2	Tujuan permainan	a. Meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik. b. Meningkatkan kesenangan peserta didik dan mengurangi kebosanan c. Meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik
3	Ukuran lapangan	a. Panjang : 15 meter atau menyesuaikan halaman rumah b. Lebar : 1 – 2 meter c. Alat : bola yang terbuat dari kertas atau juga plastik berjumlah 6 , dan 2 baskom
4	Peraturan permainan	b. Ketika mengambil boal satu persatu tidak boleh langsung 2 atau lebih c. Tidak boleh dengan jalan harus dengan lari
5	Cara bermain	a. Satu baskom ditaruh dibagian <i>start</i> , baskom satunya di taruh di bagian <i>finis</i> dan diberi bola b. Peserta didik lari ke tempat baskom terisi bola dan mengambil bola tersebut lalu lari kembali dan menaruh bola yang telah diambil ke baskom yang kosong c. Seperti itu di lakukan sambai bolanya habis d. Kegiatan ini dilakukan 2 kali pengulangan

6	Gambar Permainan	
7	Gambar Lapangan	


**c. Permainan halring**

NO	KRITERIA	KETERANGAN
1	Nama permainan	Lari jarak pendek dengan halang rintang ( <b>halring</b> )
2	Tujuan permainan	a. Meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik. b. Meningkatkan kesenangan peserta didik dan mengurangi kebosanan c. Meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik
3	Ukuran lapangan dan alat	a. Panjang : 15 meter atau menyesuaikan halaman rumah b. Lebar : 1 – 2 meter c. Alat : kardus bekas sejumlah 5
4	Peraturan permainan	a. Peserta didik harus lari melewati rintangan yang disediakan.

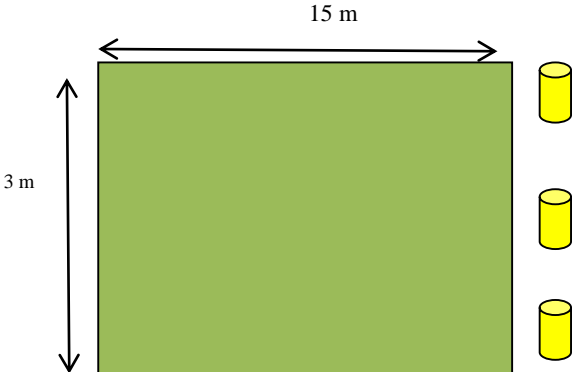
		b. Tidak boleh dengan jalan harus dengan lari.
5	Cara bermain	<p>a. Peserta didik lari dari garis <i>start</i> dengan melewati kardus sebagai haling rintangnya dengan cara melompat.</p> <p>b. Saat sampai digaris <i>finis</i> peserta didik lari kembali melewati haling rintang dengan lari zig-zag.</p> <p>c. Permainan ini dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan.</p>
6	Gambar Permainan	
7	Gambar Lapangan	

Lampiran 3. Draf produk setelah ujicoba skala besar

**a. Permainan latol**


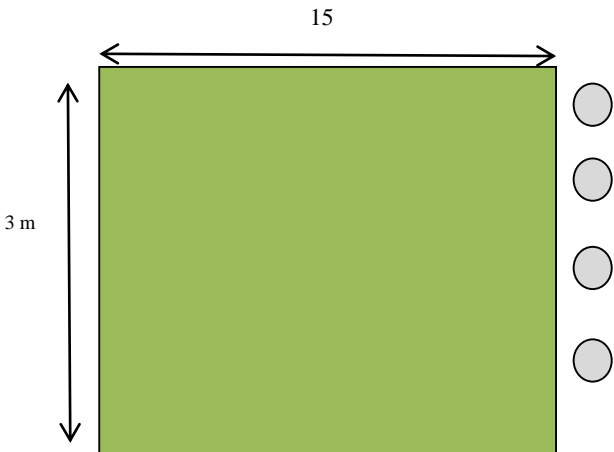
NO	KRITERIA	KETERANGAN
1	Nama permainan	Lari jarak pendek dengan memindahkan botol ( <b>latol</b> )
2	Tujuan permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik.</li> <li>b. Meningkatkan kesenangan peserta didik dan mengurangi kebosanan</li> <li>c. Meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik</li> </ul>
3	Ukuran lapangan dan alat	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Panjang : 15 meter atau menyesuaikan halaman rumah</li> <li>b. Lebar : 1 – 2 meter</li> <li>c. Alat : botol bekas berjumlah 4</li> </ul>
4	Peraturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ketika mengambil botol harus satu persatu tidak boleh langsung 2 atau lebih.</li> <li>b. Tidak boleh dengan jalan harus dengan lari.</li> </ul>
5	Cara bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik lari dari garis <i>start</i>.</li> <li>b. Saat sampai digaris <i>finis</i> peserta didik mengambil botol satu.</li> <li>c. Lalu kembali lari ke gari <i>start</i> dengan menaruh botol yang diambil digaris <i>start</i>.</li> <li>d. Seperti itu dilakukan sampai botolnya dipindahkan ke garis <i>start</i> semuanya.</li> <li>e. Permainan ini dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan.</li> </ul>
6	Gambar Permainan	



7	Gambar Lapangan	
---	-----------------	--


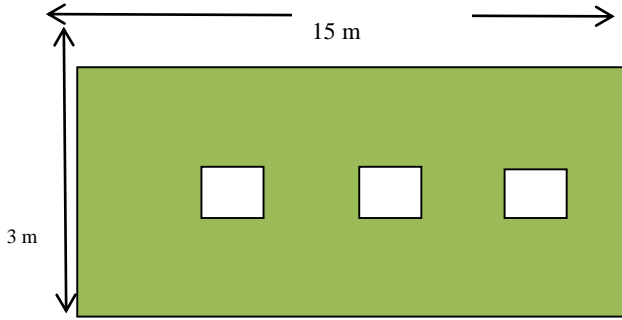
**b. Permainan labo**

NO	KRITERIA	KETERANGAN
1	Nama permainan	Lari jarak pendek dengan bola ( <b>labo</b> )
2	Tujuan permainan	a. Meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik. b. Meningkatkan kesenangan peserta didik dan mengurangi kebosanan c. Meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik
3	Ukuran lapangan	a. Panjang : 15 meter atau menyesuaikan halaman rumah b. Lebar : 1 – 2 meter c. Alat : bola yang terbuat dari kertas atau juga plastik berjumlah 6 , dan 2 baskom
4	Peraturan permainan	a. Ketika mengambil boal satu persatu tidak boleh langsung 2 atau lebih b. Tidak boleh dengan jalan harus dengan lari
5	Cara bermain	a. Satu baskom ditaruh dibagian <i>start</i> , baskom satunya ditaruh dibagian <i>finis</i> dan diberi bola b. Peserta didik lari ke tempat baskom terisi bola dan mengambil bola tersebut lalu lari kembali dan menaruh bola yang telah diambil ke baskom yang kosong c. Seperti itu dilakukan sambai bolanya habis d. Kegiatan ini dilakukan 2 kali pengulangan





6	Gambar Permainan	
7	Gambar Lapangan	

**c. Permainan halring**

NO	KRITERIA	KETERANGAN
1	Nama permainan	Lari jarak pendek dengan halang rintang ( <b>halring</b> )
2	Tujuan permainan	a. Meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan gerak motorik kasar peserta didik. b. Meningkatkan kesenangan peserta didik dan mengurangi kebosanan c. Meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik
3	Ukuran lapangan dan alat	a. Panjang : 15 meter atau menyesuaikan halaman rumah b. Lebar : 1 – 2 meter

		c. Alat : kardus bekas sejumlah 5
4	Peraturan permainan	<p>Peserta didik harus lari melewati rintangan yang disediakan.</p> <p>c. Tidak boleh dengan jalan harus dengan lari.</p>
5	Cara bermain	<p>a. Peserta didik lari dari garis <i>start</i> dengan melewati kardus sebagai haling rintangnya dengan cara melompat.</p> <p>b. Saat sampai digaris <i>finis</i> peserta didik lari kembali melewati haling rintang dengan lari zig-zag.</p> <p>c. Permainan ini dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan.</p>
6	Gambar Permainan	
7	Gambar Lapangan	

Lampiran 4. Surat Persetujuan Skripsi

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341</p>
<hr/>	
Nomor : 3.b/POR/1/2021 Lamp. : 1 bendel Hal : Pembimbing Proposal TAS	5 Januari 2021
<p>Yth. Yuyun Ari Wibowo, M.Or. Jurusan POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta</p>	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :</p>	
Nama :	FATAHUDIN NASRULLAH
NIM :	17601241021
Judul Skripsi :	PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAPTIF BERBASIS PERMAINAN DI MASA PANDEMI COVID-19 DI SLB N 1 WONOSARI
<p>Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.</p>	
<p>Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.</p>	
<p>Ketua Jurusan POR,</p> <p> Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. NIP. 19610731 199001 1 001</p>	
<hr/>	
 	

## Lampiran 5. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

### KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fatahudin Darsullah  
 NIM : 17601241021  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Pembimbing : Mujun Ari Wibowo, S.Pd.Jas. M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1.	6 Januari 2021	Persiapan Proposal	ft.
2.	18 Januari 2021	BAB I	ft.
3.	1. Februari 2021	Revisi BAB I	ft.
4.	15 Februari 2021	BAB II - BAB III	ft.
5.	1 Maret 2021	Revisi BAB II - BAB III	ft.
6.	15 Maret 2021	Pengusunan Prodek & validasi ahli	ft.
7.	29 Maret 2021	Instrumen Penelitian	ft.
8.	29 Maret 2021	BAB I - V	ft.
9.	5 Januari 2021	Revisi BAB I - V	ft.
10.	12/9/2021	acc. ujian	ft.

Ketua Jurusan POR,

Dr. Jaka Sunardi, M.kes.  
 NIP. 19610731 199001 1 001



## Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi

Hal : Permohonan yth,  
Bapak/Ibu  
di Fakultas Ilmu Keolahragaan

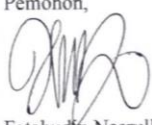
Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Fatahudin Nasrullah  
Nim : 17601241021  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TA : Pengembangan Model Pembelajaran Lari Jarak Pendek Berbasis Permainan Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB N 1 Gunungkidul Pada Masa Covid-19


Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap produk penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA dan (2) lembar validasi produk yang dikembangkan.


Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 23 Maret 2021

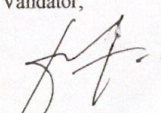
Pemohon,  
  
Fatahudin Nasrullah  
NIM. 17601241021

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
  
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.  
NIP. 196107311990011001

Dosen pembimbing  
  
Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas. M.Or  
NIP. 198305092008121002

## Lampiran 7. Surat Pertanyaan Validasi

<b>SURAT PERNYATAAN VALIDASI</b> <b>INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AHIR</b>	
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:	
Nama	: Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas. M.Or
NIP	: 198305092008121002
Menyatakan bahwa produk penelitian TA atas nama mahasiswa:	
Nama	: Fatahudin Narullah
NIM	: 17601241021
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi	
Judul TA : Pengembangan Model Pembelajaran Lari Jarak Pendek Berbasis Permainan Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB N 1 Gunungkidul Pada Masa Covid-19	
Setelah dilakukan kajian atas produk penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:	
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan untuk penelitian
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan perbaikan
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan
Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.	
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya	
Yogyakarta, 23 Mei 2021	
Validator,	
	
Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas. M.Or	
NIP. 198305092008121002	
Catatan:	
<input type="checkbox"/>	Beri tanda centang



## Lampiran 8. Penilaian Draf Model Awal Oleh Ahli

### ANGKET PENELITIAN UNTUK MENELITI DRAF MODEL AWAL OLEH AHLI MATERI (DOSEN)

#### JUDUL PENELITIAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK BERBASIS  
PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB N 1 GUNUNGKIDUL  
PADA MASA COVID-19

#### Identitas responden

- a. Nama : Dr. Komarudin S.Pd., M.A  
b. Asal lembaga : Dosen FIK UNY

#### Petunjuk pengisian

- a. Bacalah pertanyaan dalam angket dengan teliti  
b. Berilah tanda centang pada kolom yang tersedia

#### Keterangan

1. Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Cukup sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan materi pembelajaran di SLB (tunagrahita ringan)					✓
2	Model pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik anak SLB (tunagrahita ringan)					✓
3	Model pembelajaran aman di terapkan terhadap peserta didik SLB (tunagrahita ringan)					✓
4	Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran dapat dipahami dengan jelas					✓



Lanjutan lampiran 8

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
5	Model pembelajaran dapat mendorong peserta didik aktif bergerak					✓
6	Alat dan fasilitas yang digunakan sesuai dengan model yang dikembangkan					✓
7	Model pembelajaran mendorong peserta didik untuk mentaati peraturan					✓
8	Model pembelajaran dapat meningkatkan peserta didik untuk belajar lari jarak pendek					✓
9	Model pembelajaran dapat meningkatkan aspek pengetahuan tentang lari jarak pendek					✓
10	Model pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar olahraga (lari jarak pendek)					✓

Saran - saran


## Lanjutan lampiran 8

Keterangan peneliti

1. Model ini layak untuk digunakan pembelajaran tanpa revisi
2. Model ini layak digunakan untuk pembelajaran dengan revisi
3. Model ini tidak layak digunakan untuk pembelajaran

Yogyakarta, 23 Maret 2021

Validator



Dr. Komarudin S.Pd., M.A

NIP. 197409282003121002

## Lampiran 9. Penilaian Draf Model Awal Oleh Ahli

### ANGKET PENELITIAN UNTUK MENELITI DRAF MODEL AWAL OLEH AHLI MATERI (DOSEN)

#### JUDUL PENELITIAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK BERBASIS  
PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB N 1 GUNUNGKIDUL  
PADA MASA COVID-19

#### Identitas responden

- a. Nama : Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas. M.Or  
b. Asal lembaga : Dosen FIK UNY

#### Petunjuk pengisian

- a. Bacalah pertanyaan dalam angket dengan teliti  
b. Berilah tanda centang pada kolom yang tersedia

#### Keterangan

1. Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Cukup sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan materi pembelajaran di SLB (tunagrahita ringan)					✓
2	Model pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik anak SLB (tunagrahita ringan)					✓
3	Model pembelajaran aman di terapkan terhadap peserta didik SLB (tunagrahita ringan)					✓
4	Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran dapat dipahami dengan jelas					✓

Lanjutan lampiran 9

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
5	Model pembelajaran dapat mendorong peserta didik aktif bergerak					✓
6	Alat dan fasilitas yang digunakan sesuai dengan model yang dikembangkan					✓
7	Model pembelajaran mendorong peserta didik untuk mentaati peraturan					✓
8	Model pembelajaran dapat meningkatkan peserta didik untuk belajar lari jarak pendek					✓
9	Model pembelajaran dapat meningkatkan aspek pengetahuan tentang lari jarak pendek					✓
10	Model pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar olahraga (lari jarak pendek)					✓

Saran - saran




## Lanjutan lampiran 9

Keterangan peneliti

1. Model ini layak untuk digunakan pembelajaran tanpa revisi
2. Model ini layak digunakan untuk pembelajaran dengan revisi
3. Model ini tidak layak digunakan untuk pembelajaran

Yogyakarta, 23 Maret 2021

Validator



Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas. M.Or  
NIP. 198305092008121002

## Lampiran 10. Angket Uji Coba Skala Kecil Guru 1

### ANGKET PENELITIAN UNTUK MENELITI DRAF MODEL PEMBELAJARAN OLEH GURU/AHLI PENJAS PADA UJI COBA SKALA KECIL

#### JUDUL PENELITIAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK BERBASIS  
PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB N 1 GUNUNGKIDUL  
PADA MASA COVID-19

#### Identitas responden

- a. Nama : Agus Irwani, S.Pd  
b. Asal lembaga : SLB N 1 Gunungkidul

#### Petunjuk pengisian

- a. Bacalah pertanyaan dalam angket dengan teliti  
b. Berilah tanda centang pada kolom yang tersedia

#### Keterangan

1. Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Cukup sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan materi pembelajaran di SLB (tunagrahita ringan)			✓		
2	Model pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik anak SLB (tunagrahita ringan)			✓		
3	Model pembelajaran aman di terapkan terhadap peserta didik SLB (tunagrahita ringan)				✓	
4	Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran dapat dipahami dengan jelas				✓	

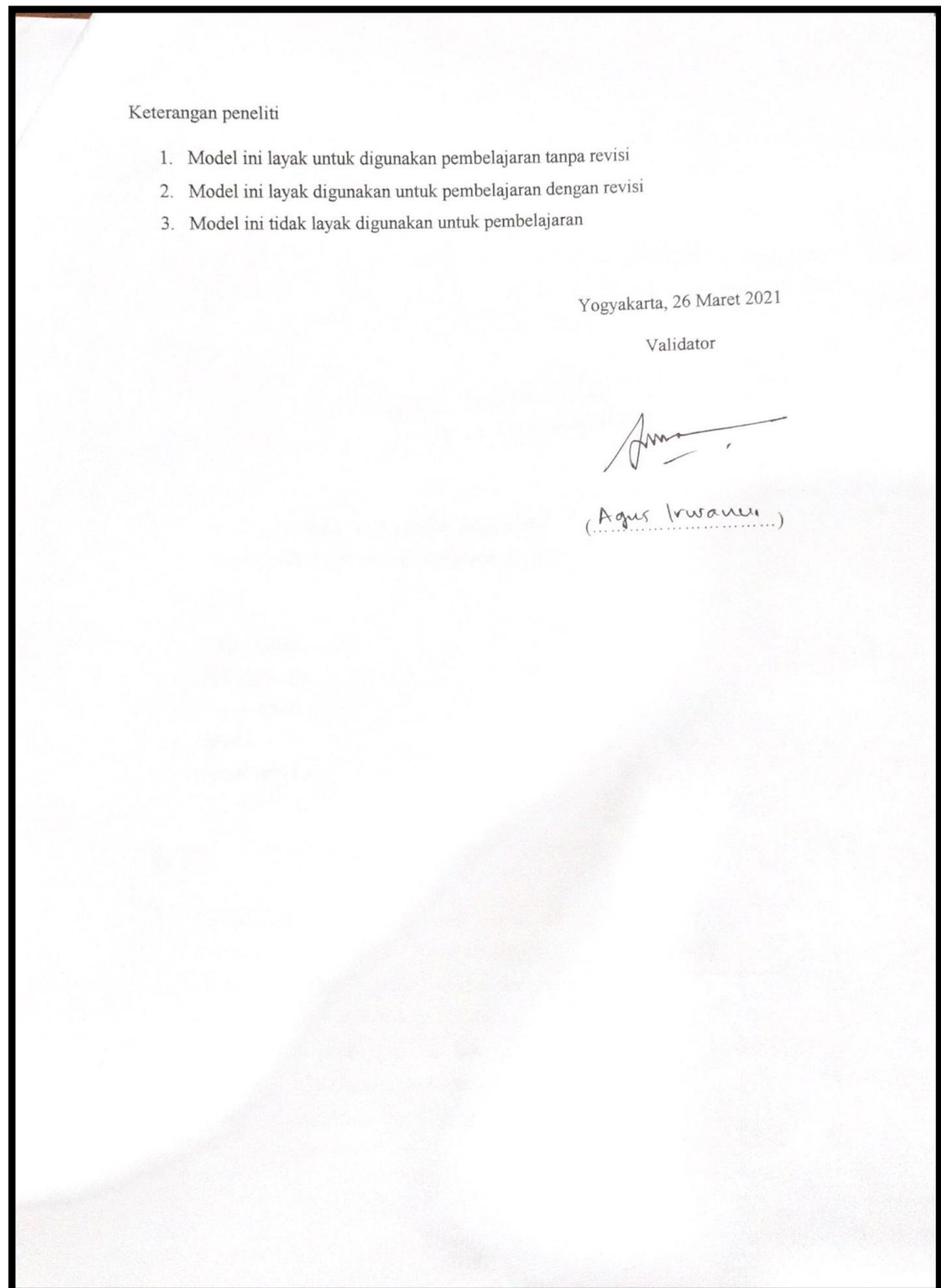
Lanjutan lampiran 10

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
5	Model pembelajaran dapat mendorong peserta didik aktif bergerak					✓
6	Alat dan fasilitas yang digunakan sesuai dengan model yang dikembangkan				✓	
7	Model pembelajaran mendorong peserta didik untuk mentaati peraturan				✓	
8	Model pembelajaran dapat meningkatkan peserta didik untuk belajar lari jarak pendek				✓	
9	Model pembelajaran dapat meningkatkan aspek pengetahuan tentang lari jarak pendek					✓
10	Model pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar olahraga (lari jarak pendek)					✓

Saran - saran

Mungkin perlu diperhitungkan jarak laktannya. karena kecepatan maksimal lari belum tercapai jika terlalu pendek.

## Lanjutan lampiran 10





## Lampiran 11. Angket Uji Coba Skala Kecil Guru 2

B<sub>1</sub>

**ANGKET PENELITIAN UNTUK MENELITI DRAF MODEL PEMBELAJARAN  
OLEH GURU/AHLI PENJAS PADA UJI COBA SKALA BESAR**

**JUDUL PENELITIAN**

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK BERBASIS  
PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB N 1 GUNUNGKIDUL  
PADA MASA COVID-19

Identitas responden

a. Nama : Suparjo

b. Asal lembaga : SLB N 1 Gunungkidul

Petunjuk pengisian

a. Bacalah pertanyaan dalam angket dengan teliti

b. Berilah tanda centang pada kolom yang tersedia

Keterangan

1. Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Cukup sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan materi pembelajaran di SLB (tunagrahita ringan)				✓	
2	Model pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik anak SLB (tunagrahita ringan)				✓	
3	Model pembelajaran aman di terapkan terhadap peserta didik SLB (tunagrahita ringan)				✓	
4	Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran dapat dipahami dengan jelas					✓

Lanjutal lampiran 11

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
5	Model pembelajaran dapat mendorong peserta didik aktif bergerak				✓	
6	Alat dan fasilitas yang digunakan sesuai dengan model yang dikembangkan				✓	
7	Model pembelajaran mendorong peserta didik untuk mentaati peraturan				✓	
8	Model pembelajaran dapat meningkatkan peserta didik untuk belajar lari jarak pendek				✓	
9	Model pembelajaran dapat meningkatkan aspek pengetahuan tentang lari jarak pendek				✓	
10	Model pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar olahraga (lari jarak pendek)					✓

Saran - saran

## Lanjutan lampiran 11

### Keterangan peneliti

1. Model ini layak untuk digunakan pembelajaran tanpa revisi
2. Model ini layak digunakan untuk pembelajaran dengan revisi
3. Model ini tidak layak digunakan untuk pembelajaran

Yogyakarta, 6 April 2021

Validator



(.....)

## Lampiran 12. Angket Uji Coba Skala Besar Guru 1

**ANGKET PENELITIAN UNTUK MENELITI DRAF MODEL PEMBELAJARAN  
OLEH GURU/AHLI PENJAS PADA UJI COBA SKALA KECIL**

**JUDUL PENELITIAN**

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK BERBASIS  
PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB N 1 GUNUNGKIDUL  
PADA MASA COVID-19

Identitas responden

a. Nama : Febri Murnala Dwi

b. Asal lembaga : SLB N 1 Gunungkidul

Petunjuk pengisian

a. Bacalah pertanyaan dalam angket dengan teliti

b. Berilah tanda centang pada kolom yang tersedia

Keterangan

1. Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Cukup sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

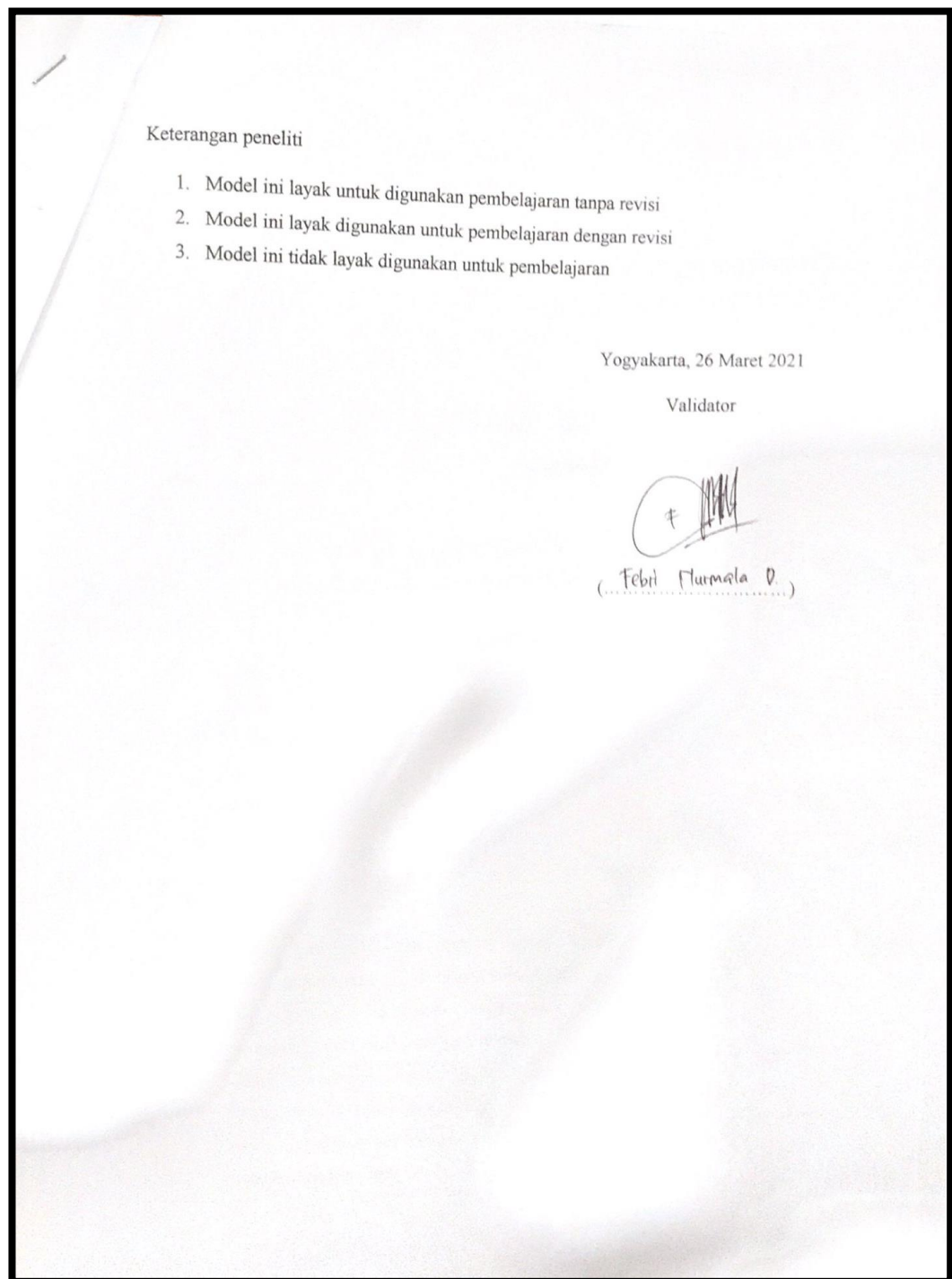
No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan materi pembelajaran di SLB (tunagrahita ringan)				✓	
2	Model pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik anak SLB (tunagrahita ringan)				✓	
3	Model pembelajaran aman di terapkan terhadap peserta didik SLB (tunagrahita ringan)					✓
4	Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran dapat dipahami dengan jelas				✓	

Lanjutan lampiran 12

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
5	Model pembelajaran dapat mendorong peserta didik aktif bergerak					✓
6	Alat dan fasilitas yang digunakan sesuai dengan model yang dikembangkan					✓
7	Model pembelajaran mendorong peserta didik untuk mentaati peraturan					✓
8	Model pembelajaran dapat meningkatkan peserta didik untuk belajar lari jarak pendek					✓
9	Model pembelajaran dapat meningkatkan aspek pengetahuan tentang lari jarak pendek					✓
10	Model pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar olahraga (lari jarak pendek)					✓

Saran - saran

## Lanjutan lampiran 12





### Lampiran 13. Angket Uji Coba Skala Besar Guru 2

Dz

**ANGKET PENELITIAN UNTUK MENELITI DRAF MODEL PEMBELAJARAN  
OLEH GURU/AHLI PENJAS PADA UJI COBA SKALA BESAR**

**JUDUL PENELITIAN**

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK BERBASIS  
PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB N 1 GUNUNGKIDUL  
PADA MASA COVID-19

Identitas responden

a. Nama : Agus Irawan, S.Pd

b. Asal lembaga : SLB N 1 Gunungkidul

Petunjuk pengisian

a. Bacalah pertanyaan dalam angket dengan teliti

b. Berilah tanda centang pada kolom yang tersedia

Keterangan

1. Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Cukup sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan materi pembelajaran di SLB (tunagrahita ringan)				✓	
2	Model pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik anak SLB (tunagrahita ringan)				✓	
3	Model pembelajaran aman di terapkan terhadap peserta didik SLB (tunagrahita ringan)				✓	
4	Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran dapat dipahami dengan jelas				✓	

Lanjutan lampiran 13

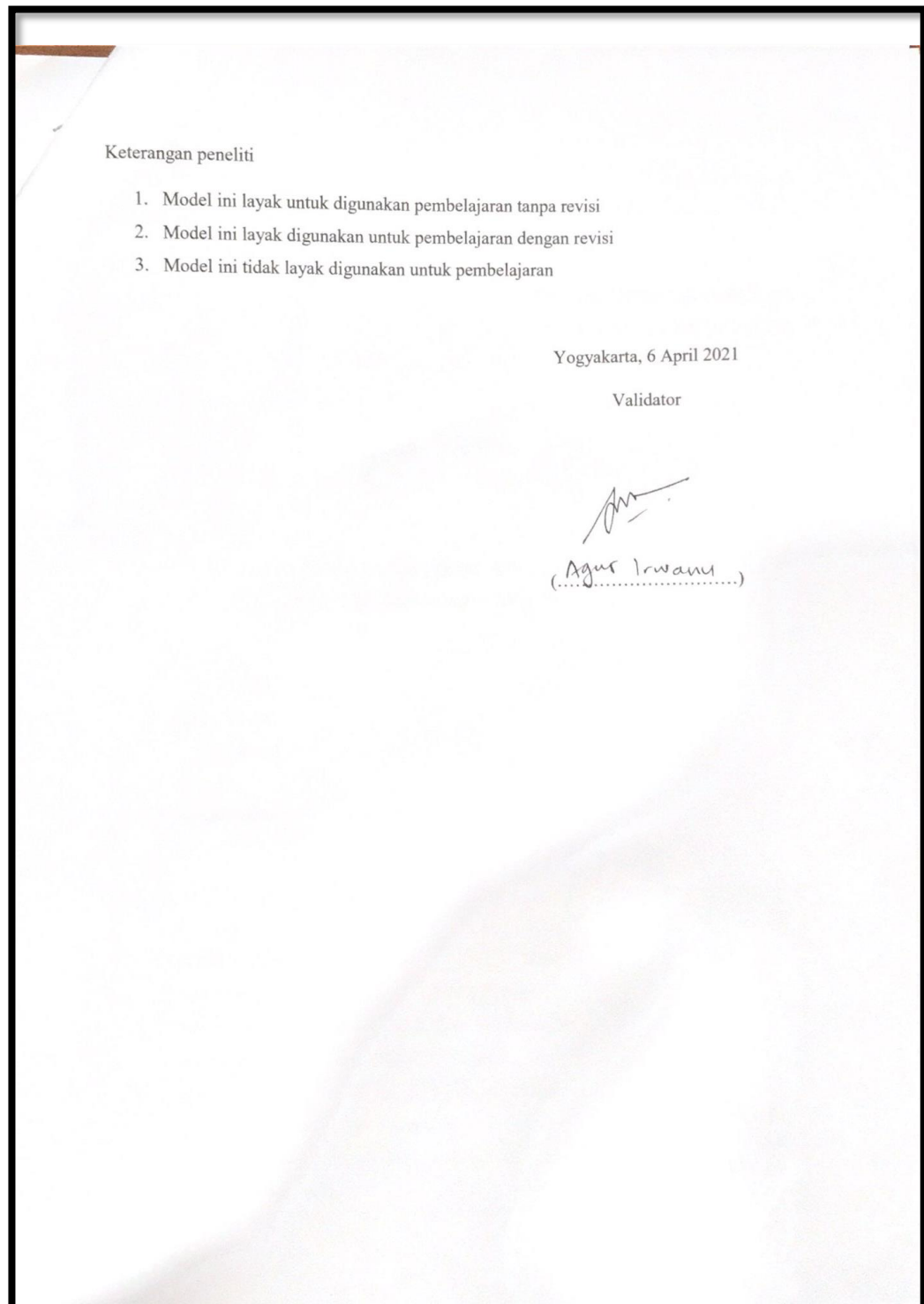
No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
5	Model pembelajaran dapat mendorong peserta didik aktif bergerak					✓
6	Alat dan fasilitas yang digunakan sesuai dengan model yang dikembangkan				✓	
7	Model pembelajaran mendorong peserta didik untuk mentaati peraturan				✓	
8	Model pembelajaran dapat meningkatkan peserta didik untuk belajar lari jarak pendek				✓	
9	Model pembelajaran dapat meningkatkan aspek pengetahuan tentang lari jarak pendek				✓	
10	Model pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar olahraga (lari jarak pendek)				✓	

Saran - saran

- Alat - alat yang digunakan bisa dicat warna - warni agar lebih menarik perhatian siswa.



### Lanjutan lampiran 13



## Lampiran 14. Angket Uji Coba Skala Besar Guru 3

43

**ANGKET PENELITIAN UNTUK MENELITI DRAF MODEL PEMBELAJARAN  
OLEH GURU/AHLI PENJAS PADA UJI COBA SKALA BESAR**

**JUDUL PENELITIAN**

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK BERBASIS  
PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB N 1 GUNUNGKIDUL  
PADA MASA COVID-19

Identitas responden

a. Nama : Febri Nurmala Dewi

b. Asal lembaga : SLB N 1 Gunungkidul

Petunjuk pengisian

a. Bacalah pertanyaan dalam angket dengan teliti

b. Berilah tanda centang pada kolom yang tersedia

Keterangan

1. Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Cukup sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan materi pembelajaran di SLB (tunagrahita ringan)					✓
2	Model pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik anak SLB (tunagrahita ringan)					✓
3	Model pembelajaran aman di terapkan terhadap peserta didik SLB (tunagrahita ringan)					✓
4	Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran dapat dipahami dengan jelas					✓

Lanjutan lampiran 14

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
5	Model pembelajaran dapat mendorong peserta didik aktif bergerak					✓
6	Alat dan fasilitas yang digunakan sesuai dengan model yang dikembangkan					✓
7	Model pembelajaran mendorong peserta didik untuk mentaati peraturan				✓	
8	Model pembelajaran dapat meningkatkan peserta didik untuk belajar lari jarak pendek				✓	
9	Model pembelajaran dapat meningkatkan aspek pengetahuan tentang lari jarak pendek				✓	
10	Model pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar olahraga (lari jarak pendek)					✓

Saran - saran


## Lsnjutsn Ismpiran 14

Keterangan peneliti

1. Model ini layak untuk digunakan pembelajaran tanpa revisi
2. Model ini layak digunakan untuk pembelajaran dengan revisi
3. Model ini tidak layak digunakan untuk pembelajaran

Yogyakarta, 6 April 2021

Validator



(Febri Nurmala Dewi)

## Lampiran 15. Angket Uji Coba Skala Besar Guru 4

pu

**ANGKET PENELITIAN UNTUK MENELITI DRAF MODEL PEMBELAJARAN  
OLEH GURU/AHLI PENJAS PADA UJI COBA SKALA BESAR**

**JUDUL PENELITIAN**

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK BERBASIS  
PERMAINAN BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB N 1 GUNUNGKIDUL  
PADA MASA COVID-19

Identitas responden

a. Nama : IMAM YANUAR

b. Asal lembaga : SLB N 1 Gunungkidul

Petunjuk pengisian

a. Bacalah pertanyaan dalam angket dengan teliti

b. Berilah tanda centang pada kolom yang tersedia

Keterangan

1. Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Cukup sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan materi pembelajaran di SLB (tunagrahita ringan)				✓	
2	Model pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik anak SLB (tunagrahita ringan)				✓	
3	Model pembelajaran aman di terapkan terhadap peserta didik SLB (tunagrahita ringan)				✓	
4	Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran dapat dipahami dengan jelas				✓	

Lanjutan lampiran 15

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
5	Model pembelajaran dapat mendorong peserta didik aktif bergerak				✓	
6	Alat dan fasilitas yang digunakan sesuai dengan model yang dikembangkan				✓	
7	Model pembelajaran mendorong peserta didik untuk mentaati peraturan				✓	
8	Model pembelajaran dapat meningkatkan peserta didik untuk belajar lari jarak pendek				✓	
9	Model pembelajaran dapat meningkatkan aspek pengetahuan tentang lari jarak pendek				✓	
10	Model pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar olahraga (lari jarak pendek)				✓	

Saran - saran



## Lanjutan lampiran 15

### Keterangan peneliti

1. Model ini layak untuk digunakan pembelajaran tanpa revisi
2. Model ini layak digunakan untuk pembelajaran dengan revisi
3. Model ini tidak layak digunakan untuk pembelajaran

Yogyakarta, 6 April 2021

Validator



(.....)

## Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan

### a. Ujicoba skala kecil

Kegiatan pemanasan





Memberikan contoh



Pelaksanaan praktik model pembelajaran







Pendinginan dan do'a penutup



**b. Uji coba skala besar**

Persiapan proses pembelajaran



Pembukaan dan penjelasan permainan yang akan dilakukan





Proses kegiatan dalam pembelajaran dengan permainan





