

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan model pembelajaran yang terjadi di lapangan yang berkaitan dengan teknik dasar lari di SMPLB, dan pemecahan dari permasalahan tersebut, perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses pembelajaran yang terjadi sesungguhnya di lapangan dan melakukan observasi pembelajaran teknik dasar lari dan melakukan studi pustaka. Data uji coba merupakan data yang dihasilkan dari penilaian para ahli dan praktisi yang terkait dengan materi terhadap produk yang dihasilkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk mengembangkan model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB dan didapatkan rancangan produk awal yang terdiri atas enam permainan lari. Pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari ini adalah kumpulan atau gabungan enam jenis permainan lari, yang disampaikan sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Untuk penyajian materi dalam permainan ini adalah sebagai berikut: (1) pendahuluan yang meliputi pengkondisian peserta didik, pemanasan, dan penjelasan serta pemberian contoh pelaksanaan pembelajaran, (2) pelaksanaan permainan lari (3) penutup yang meliputi pendinginan, evaluasi pembelajaran, dan menutup pembelajaran. Daftar nama permainan lari dalam pembelajaran *kolangs* ini meliputi: (1) Penanda daerah, (2) Mengambil Bola liar, (3) happy game, (4) lari zigzag, (5) estafet run (6) fun run.

Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan kelak dapat: (1) memaksimalkan kemampuan serta potensi untuk mempelajari teknik dasar lari sehingga dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, (2) menjadi acuan guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran teknik dasar lari sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan, (3) membantu guru dalam membuat rencana pembelajaran yang terfokus pada teknik dasar lari, dan (4) mengembangkan model pembelajaran *kolangs* meningkatkan keterampilan lari untuk anak tunagrahita di SMPLB yang cukup sesuai dengan karakteristiknya. Produk awal model pembelajaran *kolangs* selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 17 .

B. Hasil Uji Coba Produk

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah menyusun produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) menganalisis tujuan dan karakteristik model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB, (2) menganalisis karakteristik anak SMPLB, (3) mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara membuat/ mengembangkan model pembelajaran untuk lari di SMPLB, (4) menetapkan prinsip-prinsip model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB, (5) menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran, (6) mengembangkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran, dan (7) menyusun

produk awal bentuk model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB.

Produk awal model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB sebelum diujicobakan dalam uji coba kelompok kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang akan dihasilkan, peneliti melibatkan dua orang ahli yang berasal dari dosen, yaitu Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd., dan Prof. Dr. Wawan S. Suherman serta guru penjasorkes sebagai praktisi, yaitu Muhammad Basyarudin, S.Pd., (SMPLB Negeri Sukoharjo).

Validasi dilakukan dengan menyampaikan draf produk awal model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB, dengan disertai lembar penilaian dengan skala nilai yang di dalamnya terdapat masukan, saran, serta revisi dari para ahli dan praktisi. Lembar penilaian berupa kuesioner yang berisi aspek teknik dasar fundamental yang terdiri atas tiga aspek, yaitu *start*, *lari*, dan *finish*. Hasil penilaian berupa skala nilai untuk model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5.

1. Hasil Validasi Ahli dan Praktisi terhadap Draft Produk Awal

Data yang diperoleh dari hasil penilaian draf produk awal oleh para ahli dan praktisi merupakan pedoman untuk menentukan apakah model yang telah disusun layak dan disetujui untuk diujicobakan di lapangan dalam skala kecil dan skala besar. Skor hasil penilaian oleh para pakar dan praktisi terhadap model

pembelajaran *Kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB yang sudah dibuat ditunjukkan oleh Tabel 9.

Tabel 9. Rekapitulasi Data Nilai Draf Produk Awal dari Para Ahli dan Praktisi

No.	Nama Kegiatan	A1	A2	G	Rata-Rata	%
1	Penanda daerah	86	87	89	87,33	72,78
2	Happy game	85	90	90	88,33	73,61
3	lari zigzag	96	95	96	95,67	79,72
4	Mengambil Bola liar	85	88	90	87,67	73,06
5	estafet run	90	90	91	90,33	75,28
6	fun run	85	90	90	88,33	73,61
	Jumlah Skor	527,00	540,00	546,00	537,67	
	Rata-Rata	87,83	90,00	91,00	89,61	
	Persentase	73,19	75,00	75,83	74,68	

Keterangan:

A1 : Prof . Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.

A2 : Prof. Dr. Wawan S. Suherman

G : Muhammad Basyarudin, S.Pd

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata skor yang didapatkan dari pengamatan para ahli dan praktisi terhadap model pembelajaran *kolangs* adalah 89,61 yaitu pada kategori efektif dan seluruh model dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam skala kecil. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata seluruh ahli dan praktisi berada pada batas atas skor kesesuaian dan diterimanya sebuah model pembelajaran. Meskipun demikian, para ahli dan praktisi menyampaikan beberapa masukan, saran, dan revisi perbaikan sebelum model ini diujicobakan dalam skala kecil.

2. Hasil Validasi Ahli dan Praktisi terhadap Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil ini didokumentasikan dalam bentuk DVD, sehingga para pakar dapat mengobservasi kegiatan pembelajaran lari yang sesuai dengan draf buku panduan yang telah dibuat. Panduan observasi yang digunakan oleh pakar

adalah menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti. Hal tersebut diberikan dengan tujuan para pakar dapat melakukan penilaian terhadap uji coba skala kecil model pembelajaran. Adapun hasil observasi yang didapatkan dari para pakar dan guru disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Data Hasil Observasi Uji Coba Skala Kecil

No.	Nama Kegiatan	A1	A2	G	Rata-Rata	%
1	Penanda daerah	89	90	95	91.33	76.11
2	Happy game	97	96	96	96.33	80.28
3	lari zigzag	95	96	97	96.00	80.00
4	Mengambil Bola liar	92	90	95	92.33	76.94
5	estafet run	90	95	98	94.33	78.61
6	fun run	96	98	98	97.33	81.11
	Jumlah Skor	559.00	565.00	579.00	567.67	
	Rata-Rata	93.17	94.17	96.50	94.61	
	Persentase	77.64	78.47	80.42	78.84	

Keterangan:

A1 : Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.

A2 : Prof. Dr. Wawan S. Suherman

G : Muhammad Basyarudin, S.Pd

3. Hasil Validasi Ahli dan Praktisi terhadap Uji Coba Skala Besar

Setelah produk model pembelajaran *kolangs* untuk permainan lari di SMPLB diujicobakan dalam uji coba skala kecil dan direvisi, selanjutnya adalah melakukan uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada peserta didik SMPLB B-C YPAALB Langenharjo Sukoharjo yang berjumlah 10 peserta didik dan SMPLB B-C HAMONG PUTRO Sukoharjo yang berjumlah 10 peserta didik.

Uji coba skala besar ini dilakukan oleh guru penjasorkes menggunakan draf panduan model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB sebagai acuan untuk mengajar. Para ahli mengobservasi uji coba skala besar melalui dokumentasi dengan bentuk DVD, sehingga para ahli bisa

mengamati model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB. Adapun hasil observasi uji coba skala besar disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Data Hasil Observasi Uji Coba Skala Besar

No.	Nama Kegiatan	A1	A2	G1	G2	Rata-Rata	%
1	Penanda daerah	109.00	108.00	110.00	108.00	108.75	90.63
2	Happy game	113.00	114.00	112.00	113.00	113.00	94.17
3	lari zigzag	101.00	104.00	103.00	103.00	102.75	85.63
4	Mengambil Bola liar	112.00	117.00	114.00	112.00	113.75	94.79
5	estafet run	96.00	97.00	96.00	94.00	95.75	79.79
6	fun run	104.00	107.00	100.00	103.00	103.50	86.25
	Jumlah Skor	635.00	647.00	635.00	633.00	637.50	
	Rata-Rata	105.83	107.83	105.83	105.50	106.25	
	Persentase	88.19	89.86	88.19	87.92	88.54	

Keterangan:

A1 : Porf. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.

A2 : Prof. Dr. Wawan S. Suherman

G1 : Muhammad Basyarudin, S.Pd

G2 : Yudi Istanto, S.Pd.

Hasil penilaian observasi dalam uji coba skala besar dapat diketahui bahwa model yang telah direvisi dari hasil uji coba skala kecil semakin menunjukkan kesesuaian dengan harapan, yaitu kesepakatan antar pakar dan guru penjasorkes serta ketetapan dan ketepatan hasil observasi terhadap model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB yang sangat sesuai. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor penilaian observasi dan persentase kesesuaian model permainan.

C. Revisi Produk

Produk model pembelajaran *kolangs* yang sudah divalidasi memiliki banyak kekurangan, sehingga ahli materi dan praktisi memberikan revisi terhadap produk

model pembelajaran *kolangs*. Saran dan masukan untuk revisi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Revisi Ahli terhadap Draf Produk Awal

Hasil revisi ahli materi terhadap model pembelajaran *kolangs* dijabarkan sebagai berikut:

- a. Pemanasan dibuat berkelompok.
- b. Permainan disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- c. Perhatikan tingkat kesulitan setiap permainan sesuaikan dengan kemampuan peserta didik.
- d. Kelompok dalam permainan diperjelas agar peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama.
- e. Nama model permainan dan tujuan permainan lebih diperjelas agar sesuai.
- f. Masukan konsep dasar lari dalam setiap permainan.
- g. Prasarana pembelajaran harus diperhatikan karena tiap-tiap sekolah memiliki lapangan yang berbeda.
- h. Perhatikan jumlah permainan sesuaikan dengan alokasi waktu yang ada.
- i. Setiap permainan diberi nilai untuk peserta didik yang bisa melaksanakan permainan dengan baik.
- j. Kelompok peserta didik yang kalah diberi hukuman ringan.

Dari hasil validasi ahli, peneliti melakukan revisi atas draf produk awal. Hasil revisi atas produk awal disajikan pada Tabel 12.

Tabel 12. Revisi Draf Produk Awal

Model	Revisi
Permainan 1 Penanda Daerah	Memperjelas pelaksanaan pembelajaran.
Permainan 2 <i>Happy Game</i>	Menambahkan teknis pelaksanaan pembelajaran dan penempatan peserta didik.
Permainan 3 Lari Zigzag	Memperjelas petunjuk pembelajaran.
Permainan 4 Mengambil bola liar	Memperjelas petunjuk pembelajaran dan aturan permainan.
Permainan 5 <i>Estafet Run</i>	Memperjelas petunjuk pembelajaran.
Permainan 6 <i>Fun Run</i>	Memperjelas jarak antar <i>cone</i> yang disesuaikan dengan kebutuhan.

2. Revisi Ahli dan Praktisi terhadap Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil merupakan tindak lanjut dari studi pendahuluan. Uji coba skala kecil berfungsi untuk mengetahui keefektifan dan kesesuaian model yang disusun, dan dapat digunakan oleh pelaksanaan pendidikan di SMPLB. Untuk uji coba skala kecil melibatkan 6 peserta didik SMPLB N Sukoharjo.

Berdasarkan uji coba skala kecil terdapat revisi yang sangat berarti. Revisi tersebut meliputi:

1. Memperjelas kalimat pada petunjuk pelaksanaan dan peralatan yang digunakan untuk model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB.
2. Tidak terpaku pada peralatan.
3. Memberikan penilaian pada setiap permainan bagi peserta didik yang bisa melaksanakan dengan baik.

4. Memberikan penilaian kepada peserta didik yang mampu bekerja sama dalam kelompoknya.

Guru mempunyai tanggung jawab yang besar dalam pelaksanaan pembelajaran teknik dasar lari yang dilakukan, karena teknik dasar pada peserta didik harus dilakukan dengan benar dan dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangannya. Di sisi lain sangat penting untuk diperhatikan keselamatan dan kenyamanan peserta didik dalam pembelajaran teknik dasar lari.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran *kolangs* tersebut guru melakukan kegiatan sesuai dengan draf buku panduan model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB yang dilakukan di lapangan lari di sekolah. Hasil validasi ahli dan revisi atas uji coba skala kecil disajikan pada Tabel 13.

Tabel 13. Revisi Uji Coba Skala Kecil

Model	Revisi
Permainan 1 Penanda Daerah	Permainan dibuat lebih kompetitif agar lebih menarik.
Permainan 2 <i>Happy Game</i>	Memperjelas tujuan pembelajaran dan aturan permainan.
Permainan 3 Lari Zigzag	Guru bergerak lebih aktif dan mempraktikkan secara langsung.
Permainan 4 Mengambil bola liar	Memperjelas tujuan dan aturan permainan agar lebih dinamis .
Permainan 5 <i>Estafet Run</i>	Memperjelas jarak antarpelari dan <i>passing</i> yang digunakan.
Permainan 6 <i>Fun Run</i>	Memperjelas tujuan pembelajaran dan aturan permainan.

Oleh sebab itu, segala yang berkaitan dengan aktivitas peserta didik dapat disiapkan dengan sebaik mungkin. Contohnya adalah persiapan mengajar, persiapan alat, dan inti pembelajaran dengan bentuk permainan yang

menyenangkan sehingga peserta didik tidak mengalami kebosanan serta mudah untuk memahami pelajaran, dan informasi yang lugas mengenai kegiatan yang akan berlangsung kepada peserta didik. Pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan dengan persiapan yang matang dengan mempersiapkan alat dan fasilitas yang sesuai dengan pembelajaran.

3. Revisi Ahli dan Praktisi terhadap Uji Coba Skala Besar

Hasil uji coba skala besar diperoleh model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB yang dapat diuji coba pada skala besar yang menunjukkan kesesuaian yaitu kesepakatan antarpakar dan guru penjasorkes serta ketetapan dan ketepatan hasil observasi terhadap model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB yang sangat sesuai. Setelah dilakukan uji coba skala besar, revisi diberikan pada tatanan atau teknis pelaksanaan pembelajaran *kolangs* yaitu disesuaikan dengan waktu pembelajaran, jumlah peserta didik yang berbeda-beda di tiap sekolah, dan sarana yang tersedia sampai akhirnya dihasilkan produk model pembelajaran *kolangs*. Produk model pembelajaran *kolangs* dapat dilihat pada Lampiran 18.

D. Kajian Produk Akhir

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB yang berisikan enam permainan lari. Model ini dikemas dalam sebuah DVD yang dilengkapi buku panduan permainan lari. Tujuan dibuatnya buku panduan ini adalah menjelaskan secara spesifik model pembelajaran *kolangs* untuk

meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB yang berisikan enam permainan lari, sehingga guru sebagai praktisi di lapangan dan para pembeca akan memahami tujuan permainan, alat-alat yang diperlukan, penyusunan alat, dan cara melaksanakan permainan.

Produk akhir permainan lari dalam pembelajaran *kolangs* ini meliputi: (1) Penanda daerah, (2) Mengambil Bola liar, (3) happy game, (4) lari zigzag, (5) estafet run (6) fun run. Keenam permainan ini di tujukan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar teknik dasar lari jarak pendek anak tunagrahita sedang. Dengan melakukan permainan-permainan ini ternyata kemampuan dan hasil belajar teknik dasar lari jarak pendek anak tunagrahita sedang terlatih dan meningkat dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Achroni (2012: 16) bahwa bermain memberikan banyak manfaat untuk anak antara lain sebagai berikut: (1) mendapatkan kegembiraan dan hiburan; (2) mengembangkan kemampuan motorik halus; (3) mengembangkan kemampuan motorik kasar; (4) meningkatkan kemampuan untuk berkonsentrasi; (5) meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah; (6) mengembangkan kemampuan sosial; (7) sebagai media untuk mengungkapkan pikiran; (8) untuk kesehatan.

Pengembangan model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB dideskripsikan dari pembuatan model yang dilakukan. Uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui instrumen yang digunakan valid dan reliabel. Model pembelajaran *kolangs* dinyatakan valid karena nilai r hitung yaitu 0.881, 0.898, 0.881, dan 0.879 lebih dari r tabel yaitu 0.801. lebih lanjut lagi, model pembelajaran *kolangs* dinyatakan

reliabel karena nilai r hitung yaitu $0.988 >$ dari 0.6 . penjelasan lebih lanjut dapat dilihat pada Lampiran 14. Secara keseluruhan model yang dibuat dalam kategori sangat baik berjumlah 5 (lima) dan kategori baik berjumlah 1 (satu).

E. Uji Keefektifan

Setelah dihasilkan model pembelajaran *kolangs* yang terdiri atas enam permainan lari selanjutnya dilaksanakan uji keefektifan dengan *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). Tes tersebut meliputi *start*, *lari*, *finish* dan mencetak skor dalam permainan. Pada uji keefektifan produk, subjek penelitian menggunakan siswa SMPLB Polokarto yang berjumlah 6. Uji keefektifan ini dilaksanakan empat kali pertemuan dengan *pretest*, perlakuan selanjutnya *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* uji keefektifan produk seperti ditunjukkan pada tabel *pretest* dan *posttest* dengan bantuan SPSS. Penilaian yang diambil yaitu penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Hasil penilaian uji keefektifan *pretest* dan *posttest* dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 14. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Penanda Daerah Pre-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	9	64.29
2	APS	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	9	64.29
3	ANA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	9	64.29
4	NDA	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	8	57.14
5	SNT	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	5	35.71
6	RAR	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	8	57.14
Rata-rata																	57.14

Hasil uji keefektifan produk *pretest* dijabarkan pada table 14. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai pretest sebesar 57,14%.

Tabel 15. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Happy Game Pre-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	78.57
2	APS	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	10	71.43
3	ANA	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	8	57.14
4	NDA	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	7	50.00
5	SNT	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	7	50.00
6	RAR	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	8	57.14
Rata-rata																60.71	

Hasil uji keefektifan produk *pretest* yang dijabarkan pada table 15. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai pretest sebesar 60,71%.

Tabel 16. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Lari Zigzag Pre-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	64.29
2	APS	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	9	64.29
3	ANA	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	9	64.29
4	NDA	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	6	42.86
5	SNT	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	8	57.14
6	RAR	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	9	64.29
Rata-rata																59,94	

Hasil uji keefektifan produk *pretest* dijabarkan pada table 16. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai pretest sebesar 59,94%.

Tabel 17. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Mengambil Bola Liar Pre-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	7	50.00
2	APS	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	78.57
3	ANA	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	9	64.29

4	NDA	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	6	42.86
5	SNT	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	8	57.14
6	RAR	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	8	57.14
Rata-rata																58.33	

Hasil uji keefektifan produk *pretest* yang dijabarkan pada table 17. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,33%.

Tabel 18. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Estafet Run Pre-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	7	50.00
2	APS	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	10	71.43
3	ANA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11	78.57
4	NDA	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	9	64.29
5	SNT	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	10	71.43
6	RAR	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	10	71.43
Rata-rata																67.86	

Hasil uji keefektifan produk *pretest* dijabarkan pada table 18. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai *pretest* sebesar 67,86%.

Tabel 19. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Fun Run Pre-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	9	64.29
2	APS	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	9	64.29
3	ANA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	9	64.29
4	NDA	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	8	57.14
5	SNT	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	5	35.71
6	RAR	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	8	57.14

Rata-rata	57.14
------------------	--------------

Hasil uji keefektifan produk *prettes* dijabarkan pada table 19. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai *pretest* sebesar 57,14%.

Tabel 20. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Penanda Daerah Post-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	12	85.71
2	APS	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12	85.71
3	ANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	92.86
4	NDA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12	85.71
5	SNT	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	85.71
6	RAR	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	92.86
Rata-rata																	88.10

Hasil uji keefektifan produk *posttest* dijabarkan pada table 20. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai *posttest* sebesar 88,10%.

Tabel 21. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Happy Game Post-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	92.86
2	APS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	85.71
3	ANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	85.71
4	NDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	100.00
5	SNT	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	92.86
6	RAR	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12	85.71

Rata-rata	90.48
------------------	--------------

Hasil uji keefektifan produk *posttest* dijabarkan pada table 21. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai *posttest* sebesar 90,48%.

Tabel 22. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Lari Zigzag Post-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	85.71
2	APS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12	85.71
3	ANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	92.86
4	NDA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	85.71
5	SNT	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	92.86
6	RAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	85.71
Rata-rata																88.10	

Hasil uji keefektifan produk *posttest* dijabarkan pada table 22. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai *posttest* sebesar 88,10%.

Tabel 23. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Mengambil Bola Liar Post-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	12	85.71
2	APS	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	85.71
3	ANA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12	85.71
4	NDA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	92.86
5	SNT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	92.86
6	RAR	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	85.71
Rata-rata																88.10	

Hasil uji keefektifan produk *posttest* dijabarkan pada table 23. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai *posttest* sebesar 88,10%.

Tabel 24. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Estafet Run Post-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	85.71
2	APS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	92.86
3	ANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	85.71
4	NDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	92.86
5	SNT	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	92.86
6	RAR	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	85.71
Rata-rata																89.29	

Hasil uji keefektifan produk *posttest* dijabarkan pada table 24. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai *posttest* sebesar 89,29%.

Tabel 25. Data Hasil Uji Keefektifan Permainan Fun Run Post-Test

No	Nama	Indikator														Total	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	ABR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12	85.71
2	APS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	92.86
3	ANA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	85.71
4	NDA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	12	85.71
5	SNT	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	92.86
6	RAR	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	85.71
Rata-rata																88.10	

Hasil uji keefektifan produk *posttest* dijabarkan pada table 25. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen

penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata nilai *posttest* sebesar 88,10%.

Hasil penilaian uji keefektifan *pretest* dan *posttest* yang dijabarkan pada table *pretest* dan *posttest* diatas. Hasil penilaian dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Dapat dilihat bahwa presentase rata-rata *pretes* ke *posttest* mengalami peningkatan di semua permainan yaitu: (1) Permainan Penanda Daerah , (2) *Happy Game*, (3) Lari Zigzag, (4) Mengambil Bola Liar, (5) *Estafet Run*, (6) *Fun Run*, mengalami peningkatan dan masuk dalam kategori sangat efektif.

1. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Permainan Penanda Daerah

Rangkuman hasil analisis uji t *pretest* dan *posttest* permainan Penanda Daerah disajikan pada tabel 26.

Tabel 26 . Uji-t Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Permainan Penanda Daerah

<i>Permainan Penanda Daerah</i>	Kelompok	Min	Max	Mean	Std. Deviation	t-test for Equality of means			
						t _{ht}	Sig.	Selisih	%
	<i>Posttest</i>	12	13	12.33	0.516	7.050	0.001	4.33	35.12%
	<i>Pretest</i>	5	9	8.00	1.549				

Dari tabel. 26 di atas, dapat dilihat bahwa permainan Penanda Daerah memiliki nilai signifikansi p sebesar 0,001. Oleh karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Persentase peningkatan permainan Penanda Daerah sebesar 35.12%. Jadi dapat disimpulkan

bahwa modifikasi permainan Penanda Daerah yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pembelajaran lari pada anak tunagrahita di SMPLB.

2. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Permainan Happy Game

Rangkuman hasil analisis uji *t pretest* dan *posttest* permainan *Happy Game* disajikan pada tabel 27.

Tabel 27 . Uji-t Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Permainan *Happy Game*

Permainan <i>Happy Game</i>	Kelompok	Min	Max	Mean	Std. Deviation	t-test for Equality of means			
						t _{ht}	Sig.	Selisih	%
	<i>Posttest</i>	12	14	12.67	0.816	5.000	0.004	4,17	32,91%
	<i>Pretest</i>	7	11	8.50	1.643				

Dari tabel. 27 di atas , dapat dilihat bahwa permainan *Happy Game* memiliki nilai signifikansi p sebesar 0,004. Oleh karena nilai signifikansi $0,004 < 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Persentase peningkatan permainan *Happy Game* sebesar 32.91%. Jadi dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan *Happy Game* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pembelajaran lari pada anak tunagrahita di SMPLB.

3. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Permainan Lari Zigzag

Rangkuman hasil analisis uji *t pretest* dan *posttest* permainan Lari Zigzag disajikan pada tabel 28

Tabel 28 . Uji-t Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Permainan Lari Zigzag

	Kelompok	Min	Max	Mean	Std. Deviation	t-test for Equality of means			
						t _{ht}	Sig.	Selisih	%

Permainan Lari Zigzag	Posttest	12	13	12.33	12.33	7.746	0.001	4.33	35.12%
	Pretest	6	9	8.00	8.33				

Dari tabel. 28 di atas , dapat dilihat bahwa permainan Lari Zigzag memiliki nilai signifikansi p sebesar 0,001. Oleh karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Persentase peningkatan permainan Lari Zigzag sebesar 35.12%. Jadi dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan Lari Zigzag yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pembelajaran lari pada anak tunagrahita di SMPLB.

4. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Permainan Mengambil Bola Liar

Rangkuman hasil analisis uji t *pretest* dan *posttest* permainan Mengambil Bola Liar disajikan pada tabel 29.

Tabel 29 . Uji-t Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Permainan Mengambil Bola Liar

Permainan Mengambil Bola Liar	Kelompok	Min	Max	Mean	Std. Deviation	t-test for Equality of means			
						t _{ht}	Sig.	Selisih	%
	Posttest	12	13	12.33	0.516	5.000	0.004	4.16	37.78%
	Pretest	6	11	8.17	1.549				

Dari tabel. 29 di atas , dapat dilihat bahwa permainan Mengambil Bola Liar memiliki nilai signifikansi p sebesar 0,004. Oleh karena nilai signifikansi $0,004 < 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Persentase peningkatan permainan Mengambil Bola Liar sebesar 37,78%. Jadi dapat

disimpulkan bahwa modifikasi permainan Mengambil Bola Liar yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pembelajaran lari pada anak tunagrahita di SMPLB.

5. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Permainan Estafet Run

Rangkuman hasil analisis uji t *pretest* dan *posttest* permainan *Estafet Run* disajikan pada tabel 30.

Tabel 30 . Uji-t Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Permainan *Estafet Run*

<i>Permainan</i>	Kelompok	Min	Max	Mean	Std. Deviation	t-test for Equality of means			
						t _{ht}	Sig.	Selisih	%
<i>Estafet Run</i>	<i>Posttest</i>	12	13	12.50	0.548	5.196	0.003	4.33	26.93%
	<i>Pretest</i>	7	11	9.50	1.378				

Dari tabel. 30 di atas , dapat dilihat bahwa permainan *Estafet Run* memiliki nilai signifikansi p sebesar 0,003. Oleh karena nilai signifikansi $0,003 < 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Persentase peningkatan permainan *Estafet Run* sebesar 26,93%. Jadi dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan *Estafet Run* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pembelajaran lari pada anak tunagrahita di SMPLB.

6. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Permainan *Fun Run*

Rangkuman hasil analisis uji t *pretest* dan *posttest* permainan *Fun Run* disajikan pada tabel 31.

Tabel 31 . Uji-t Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Permainan *Fun Run*

Permainan Penanda Daerah	Kelompok	Min	Max	Mean	Std. Deviation	t-test for Equality of means			
						t _{ht}	Sig.	Selisih	%
	Posttest	12	13	12.33	0.516	5.701	0.002	4.33	35.12%
Pretest	5	9	8.00	1.549					

Dari tabel. 31 di atas , dapat dilihat bahwa permainan *Fun Run* memiliki nilai signifikansi p sebesar 0,002. Oleh karena nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Persentase peningkatan permainan *Fun Run* sebesar 35.12%. Jadi dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan *Fun Run* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pembelajaran lari pada anak tunagrahita di SMPLB.

F. Pembahasan

Pembahasan tiap-tiap model permainan, sebagai berikut:

1. Permainan Penanda Daerah

Model permainan penanda untuk permainan lari menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 108,75 dan persentase 90,63 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan penanda dalam kategori sangat baik akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Permainan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mencari sendiri posisi kaki yang benar pada teknik dasar lari secara berkelompok dan peserta didik diharuskan berpikir dan bekerja sama pada saat melakukan permainan penanda.
- b. Peserta didik terlihat senang dan aktif ketika melakukan permainan penanda.

- c. Permainan penanda membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan melakukan gerakan teknik dasar permainan lari tanpa bola dan permainan penanda menggembarakan peserta didik.
- d. Permainan penanda daerah berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar gerakan teknik dasar *start*, *lari*, dan *finish* yang benar.
- e. Permainan penanda daerah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan memotivasi peserta didik untuk berinteraksi dengan peserta didik lain.
- f. Permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

2. Permainan *Happy Game*

Permainan *Happy game* untuk permainan lari menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 113,00 dan persentase 94,17 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan *Happy Game* dalam kategori sangat baik akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam tumpuan dan langkah lari yang tepat saat melakukan permainan *Happy Game* peserta didik diharuskan berpikir.
- b. Peserta didik terlihat senang dan aktif ketika melakukan permainan *Happy Game*.

- c. Permainan *Happy Game* membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan kaki untuk melangkah dan menumpu pada saat *Happy Game* dan menggembirakan peserta didik.
- d. Permainan *Happy Game* berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar teknik dasar *start, lari dan finish* lari jarak pendek.
- e. Permainan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama untuk berlari dan memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan peserta didik yang lain.
- f. Permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

3. Permainan Lari Zigzag

Model permainan mengikuti bayangan untuk permainan lari menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 102,75 dan persentase 85,63 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan Lari Zigzag dalam kategori sangat baik akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan teknik dasar lari yang benar di dalam tempat yang disediakan dan pada saat melakukan permainan Lari Zigzag peserta didik diharuskan berpikir.
- b. Peserta didik terlihat senang dan aktif ketika melakukan permainan Lari Zigzag.
- c. Permainan Lari Zigzag membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan melakukan gerakan teknik dasar permainan lari jarak pendek dan menggembirakan peserta didik.

- d. Permainan Lari Zigzag berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar gerakan teknik dasar *start, lari dan finish* lari jarak pendek.yang benar.
- e. Permainan Lari Zigzag mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan peserta didik lain.
- f. Permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

4. Permainan Mengambil Bola Liar

Model permainan Mengambil Bola Liar untuk permainan lari menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 113,75 dan persentase 94,79 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan Mengambil Bola Liar dalam kategori sangat baik akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berlari dan mengambil bola serta pada saat melakukan permainan Mengambil Bola Liar peserta didik diharuskan berpikir.
- b. Peserta didik terlihat senang dan aktif ketika melakukan permainan Mengambil Bola Liar.
- c. Permainan Mengambil Bola Liar membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan berlari dan mengambil bola pada saat bermain lari serta sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- d. Permainan Mengambil Bola Liar berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar teknik dasar *start, dan saat berlari* jarak pendek.

- e. Permainan Mengambil Bola Liar mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan peserta didik yang lain.
- f. Permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

5. Permainan *Estafet Run*

Model permainan *Estafet Run* untuk pembelajaran teknik dasar lari menunjukkan kategori baik dengan rata-rata 95,75 dan persentase 79,79 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan *Estafet Run* dalam kategori baik akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengoper sampai dan pada saat melakukan permainan *Estafet Run* peserta didik diharuskan berpikir.
- b. Peserta didik terlihat senang dan aktif ketika melakukan permainan *Estafet Run*.
- c. Permainan *Estafet Run* membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan lari dan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- d. Permainan *Estafet Run* berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar teknik dasar *start, lari dan finish* lari jarak pendek.
- e. Permainan *Estafet Run* mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan peserta didik yang lain.
- f. Permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

6. Permainan *Fun Run*

Model permainan *Fun Run* untuk permainan lari menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 103,50 dan persentase 86,25 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan *Fun Run* dalam kategori baik akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berlari dan pada saat melakukan permainan *Fun Run* peserta didik diharuskan berpikir.
- b. Permainan *Fun Run* membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan lari dengan teratur pada saat bermain lari dan menggembirakan peserta didik.
- c. Permainan *Fun Run* berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar teknik dasar *start, lari dan finish* lari jarak pendek.
- d. Permainan *Fun Run* mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

Setelah mendapat penilaian dan masukan baik dari para pakar maupun guru penjasorkes sebagai penguji coba model, dilakukan proses-proses revisi terhadap draf model pembelajaran *kolangs* sehingga akhirnya dihasilkan model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita di SMPLB. Model pembelajaran tersebut termuat dalam satu buku panduan praktis model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari dan layak digunakan. Buku panduan praktis model pembelajaran *kolangs* untuk permainan lari ini terdiri atas enam permainan, yaitu: (1) Permainan Penanda Daerah, (2)

Happy Game, (3) Lari Zigzag, (4) Mengambil Bola Liar, (5) *Estafet Run*, (6) *Fun Run*.

Berdasarkan uji efektivitas di SLB Polokarto sukoharjo selama empat kali pertemuan terjadi peningkatan hasil belajar lari jarak pendek dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor dengan melakukan permainan lari dalam pembelajaran *kolangs* yang terdiri atas: (1) Permainan Penanda Daerah , (2) *Happy Game*, (3) Lari Zigzag, (4) Mengambil Bola Liar, (5) *Estafet Run*, (6) *Fun Run*. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang relevan dari: (1) Fitri Dwi Andriyani (2011) menunjukkan bahwa permainan aktivitas jasmani yang terintegrasi bagi siswa taman kanak-kanak berisikan tujuh model, secara baik dan efektif dalam mentransfer tujuan ranah afektif, kognitif, perseptual motor dan psikomotor yang ingin dicapai tiap permainan, dan model permainan yang layak digunakan. (2) Andini Dwi Intani (2012) menunjukkan bahwa pengembangan model permainan yang disusun sangat baik dan efektif sebagai bentuk pembelajaran yang bervariasi serta menyenangkan. (3) Yahya Jecson palinata (2015) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan metode Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran lari dapat meningkatkan hasil belajar lari dengan baik.

Peningkatan keterampilan dan hasil belajar peserta didik terjadi dikarenakan adanya pengetahuan baru yang didapatkan peserta didik pada pertemuan sebelumnya dan dilakukan secara berulang-ulang akan semakin meningkat. Hal ini sesuai dengan teori belajar Thondrike (Rahayubi, 2012: 164) yang menyatakan bahwa “prinsip hukum latihan menunjukkan bahwa prinsip utama dalam belajar adalah pengulangan, semakin sering diulang materi pelajaran akan semakin

disukai”. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Hands & Martin (2003:9) menemukan bahwa program aktivitas jasmani (gerak fundamental) yang diintegrasikan dengan pembelajaran di sekolah secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik.

Namun demikian pembelajaran jasmani dapat meningkatkan kesenangan atau kegembiraan peserta didik bila didalam pembelajaran terdapat permainan-permainan. Hal ini sesuai dengan Dandashi et al (2015:1-11) mengemukakan :

“The results proved that the system had very positive effects on the children, in terms of cognition and motivational levels, especially as the children became more physically active in the classrooms. Instructors also expressed willingness to incorporate the edutainment system into the classroom on a daily basis, as a complementary tool to conventional learning”.

Aktivitas jasmani juga sangat bermanfaat untuk anak atau peserta didik terhadap perkembangan afektif, kognitif, psikomotorik, dan sosial. Menurut Strong (2005: 1) *“physical activity is important for all children because of the associated benefit to physical, sociao, and psychological health”.* Pembelajaran penjasorkes juga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif seperti hasil penelitian Fedewa & Ahn (2011:9) *“The present study showed that physical activity has a significaly positive impact on children’s cognitive outcomes and academic acheivment”.* Aktivitas jasmani memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan kognitif dan peningkatan pencapaian akademik. Berkaitan dengan hasil penelitian ini yaitu bahwa model pembelajaran *kolangs* untuk meningkatkan keterampilan lari anak tunagrahita jika dilakukan secara berulang-ulang akan meningkatkan kemampuan gerak teknik dasar lari (psikomotorik), keaktifan meningkat (afektif) dan kemampuan kognitif.

G. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan mempunyai keterbatasan, antara lain:

1. Peneliti tidak boleh mengajarkan teknik dalam permainan lari pada anak secara langsung atau ikut campur dalam pengajaran di kelas. Hal ini dikarenakan guru sebagai penguji coba model harus tampil penuh dalam melakukan pengelolaan kelas.
2. Uji coba hanya dilakukan pada satu sekolah. Agar mendapatkan variasi hasil yang lebih maksimal perlu dilakukan uji coba pada lebih banyak sekolah dan jumlah subjek coba yang lebih banyak. Hal ini dikarenakan ketersediaan waktu yang diberikan oleh sekolah bersamaan dengan ujian-ujian sekolah.
3. Prasarana tempat yang berbeda di masing-masing sekolah bervariasi. Sehingga sarana alat yang digunakan dalam permainan perlu disesuaikan dengan tempat yang ada.
4. Penelitian hanya ditujukan untuk anak SMPLB Kelas VII, pada penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan permainan untuk pembelajaran permainan lari yang disesuaikan pada usia anak serta tingkat kesulitan dan kemahiran dasar untuk berlari.