

**PENGEMBANGAN MODIFIKASI PERMAINAN *GOAL BALL* UNTUK
ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNA NETRA DI SLB
PURWORAHARJO GIRITIRTO PURWOSARI GUNUNGGKIDUL**

SKRIPSI

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



Oleh:
Andika Zean Fanani Khoirudin
NIM: 17604221077

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

**PENGEMBANGAN MODIFIKASI PERMAINAN GOAL
BALL UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNA
NETRA DI SLB PURWORAHARJO GIRITIRTO
PURWOSARI GUNUNGKIDUL**

Oleh

Andika Zean Fanani K

17604221077

ABSTRAK

Penelitian Pengembangan Modifikasi Permainan *Goal Ball* ini bertujuan untuk, menciptakan produk berupa modifikasi permainan *Goal Ball* sebagai penunjang media pembelajaran materi *Goal Ball*, guna mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran *Goal Ball* di SLB Purwoharjo, Giritirto, Gunungkidul, yang mana kondisi lingkungan di SLB Purwoharjo, kurang memungkinkan untuk melaksanakan dengan lapangan sesungguhnya.

Penelitian ini dikembangkan dengan metode penelitian pengembangan (R&D). Pengembangan melewati beberapa tahap yaitu : Potensi dan masalah, *Design*, Validasi, Revisi dan Uji Lapangan sehingga belum melakukan proses produksi masal.

Validasi ahli materi dan validasi ahli media, dengan hasil validasi mendapatkan nilai 88% kategori “Baik” dan 93% kategori “sangat baik”, uji coba skala kecil mendapatkan presentase penilaian dari 1 responden guru dan 6 responden siswa mendapatkan kualifikasi kualitas dari Aspek Kualitas Materi sebesar 83% masuk kategori “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Guru sebesar 90% kategori “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Siswa 80% kategori “Baik”, hasil dari ketiga aspek 84% kategori “Baik” menunjukkan bahwa penilaian guru PJOK di SLB Sekar Handayani alat tersebut “Baik”. Tahap uji coba skala besar dengan responden 1 guru dan 12 siswa mendapatkan kualifikasi kualitas dari Aspek Kualitas Materi 90% kategori “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Guru 90% kategori “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Siswa 80% kategori “Baik”, serta hasil dari ketiga aspek tersebut 88% kategori “Baik” hal ini menunjukkan penilaian guru PJOK di SLB Purwoharjo alat tersebut “Baik”, secara keseluruhan alat modifikasi *Goal Ball* untuk anak berkebutuhan khusus tuna netra ini, valid atau memiliki makna “digunakan”.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Tuna Netra, Modifikasi, *Goal Ball*.

DEVELOPMENT OF GOAL BALL GAME MODIFICATION FOR THE BLIND CHILDREN AT SLB PURWORAHARJO GIRITIRTO PURWOSARI GUNUNGKIDUL

Abstract

This development research for Goal Ball game modification aims to create a product in the form of a Goal Ball game modification as a support for learning media for Goal Ball material, in order to facilitate the teachers and students in implementing Goal Ball learning at SLB Purwoharjo (Purwoharjo Inclusive School), Giritirta, Gunungkidul, seen from the environmental conditions at SLB Purwoharjo., it is quite difficult to implement with the current condition.

This research was developed based on the research development (R&D) methods. The development was conducted in several stages: Potential and problems, Design, Validation, Revision, and Field Test. It can be said that the mass production process could not be done yet.

Material expert validation and media expert validation, with the validation results shows the score at 88% in the "good" category and 93% in the "very good" category, small-scale trials show the percentage of assessment from 1 teacher respondent and 6 student respondents and it gains the quality qualifications from the Material Quality Aspect at 83% and it belongs to the "Good" category, the Benefit Aspects for Teachers is at 90% in the "Good" category, the Benefit for Students is at 80% in the "Good" category, the results of the three aspects are at 84% in the "Good" category indicate that the assessment of Physical Education teachers at SLB Sekar Handayani is in "Good" category. The large-scale trial phase with the respondents consist of 1 teacher and 12 students gains the quality qualifications from the Material Quality Aspects at 90% in the "Good" category, Aspects of Benefit for Teachers at 90% in the "Good" category, Aspects of Benefit for Students at 80% in the "Good" category, and the results of the three aspects at 88% in the category of "Good" and it shows that the assessment of the Physical Education teacher at SLB Purwoharjo is in "Good" category, overall the modified Goal Ball tool for the blind children is valid or in other words "useful".

Keywords: Development, Learning Media, Blind, Modification, Goal Ball

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Andika Zean Fanani Khoirudin

NIM 17604221077

Program Study: PJSD Penjas

Judul TAS : Pengembangan Modifikasi Permainan *Goal Ball* Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirta Gunungkidul.

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

Yogyakarta, 14 Juni 2021

Yang Menyatakan,



Andika Zean Fanani K.

17604221077

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MODIFIKASI PERMAINAN *GOAL BALL* UNTUK
ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNA NETRA DI SLB
PURWORAHARJO GIRITIRTO PURWOSARI GUNUNGGKIDUL**

Disusun Oleh :

Andika Zean Fanani Khoirudin.

17604221077

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

Yogyakarta, 24 Juni 2021

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Hari Yulianto, S. Pd., M.Kes.
NIP. 196707011995121001

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Ermawan Susanto, S. Pd., M.Pd.
NIP. 197807022002121004

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN PERMAINAN *GOAL BALL* UNTUK ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNA NETRA DI SLB PURWORAHARJO
GIRITIRTO PURWOSARI GUNUNGGKIDUL

Disusun Oleh :
Ardika Zean Farani Khoirudin
NIM.17604221077

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Perjas Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal, 24 juli 2021


TIM PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ermiwan Susanto, S.Pd, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		09 Juli 2021
Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. Sekertaris		09 Juli 2021
Drs. Sriawan, M.Kes. Penguji		09 Juli 2021

Yogyakarta, Juli 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dean,



Prof. Dr. Wawan Sunckwan Suherman, M.Ed. 
NIP. 196407071988121001

MOTTO

Tiada Hasil Tanpa Usaha Dan Doa

(Andika Zean Fanani K)

Allah Tidak Membebani Melebihi Kemampuannya

(Q.S Al- Baqarah : 286)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur pada Tuhan yang maha kuasa, karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya ini dengan sebaik-baiknya. Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah saya yang telah tenang dan berbahagia di sisi-Nya almarhum Bapak Suryanto .
2. Ibu saya Sukemi yang tanpa kenal Lelah selalu memberi dukungan serta do'a, cinta dan kasihnya yang sangat luar biasa
3. Adik saya Dinata Meyserley Sasputri, yang telah menjadikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan studi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih-Nya, sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Modifikasi Permainan *Goal Ball* untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirta Gunungkidul” dapat terselesaikan dengan lancar. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, berkat bantuan berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Dr. Erwan Susanto, S. Pd., M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan saran yang membangun kepada peneliti dengan sabar dan penuh semangat hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Dr. Guntur, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik selama ini..
3. Dr. Hari Yulianto, S. Pd., M. Kes., selaku Kaprodi PJSD Penjas, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku
4. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Drs. Sriawan, M.Kes. dan Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd., selaku Penguji dan Sekertaris yang telah memberikan koreksi perbaikan terhadap tugas akhir skripsi ini.
6. Riki Dwi Handaka, M. Or., dan Yuyun Ari Wibowo, S. Pd. Jas., M. Or., selaku Ahli Media dan Ahli Materi yang telah memberikan saran serta masukan perbaikan dari segi kondisi media, sehingga penelitian dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
7. Teman-teman PGSD Penjas C 2017 yang memberikan motivasi dan dukungan demi terselesaikannya skripsi ini.
8. Semua pihak secara tidak langsung maupun langsung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan perhatian selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 14 Juni 2021



Penulis, Andika Zean Fanani K

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
F. Manfaat penelitian.....	6
G. Asumsi dan Pembatas pengembangan	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Pengembangan	9
2. Hakikat Model Pembelajaran	9
3. Hakikat Permainan.....	11
4. Hakikat <i>Goal Ball</i>	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	19
C. Deskripsi Sekolah.....	20

D. Kerangka Berfikir.....	21
E. Pertanyaan Penelitian	22
BAB III.....	23
METODE PENELITIAN	23
A. Metode Penelitian.....	23
B. Perencanaan Dan Prosedur Pengembangan.....	24
C. Desain Oprasional	25
D. Prosedur Penelitian.....	26
1. Identifikasi Potensi dan Masalah	27
2. Pengumpulan Data.....	28
3. Desain Produk	28
4. Validasi Desain.....	28
5. Revisi Produk	29
6. Uji Coba Produk	29
7. Produk Akhir	29
E. Subjek Uji Coba	29
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	30
1. Teknik Analisis Data	33
2. Metode Analisis Data.....	33
G. Evaluasi Produk Pengembangan	34
BAB IV	35
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Pengembangan	35
1. Deskripsi Produk	35
2. Desain Produk	36
B. Hasil Penelitian Produk “Pengembangan Permainan <i>Goal Ball</i> Bagi ABK Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul”	38
C. Hasil Uji Coba Produk.....	43
1. Data Kelompok Kecil	43
2. Data Uji Coba Kelompok Besar	45
D. Pembahasan	47
BAB V.....	51

KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Implikasi	52
C. Keterbatasan Peneliti.....	53
D. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan	23
Gambar 2. Desain Lapangan Yang Telah Dimodifikasi	35
Gambar 3. Desain Bola yang Telah Dimodifikasi	36
Gambar 4. Desain Gawang Yang Telah Dimodifikasi Tampak Kiri	36
Gambar 5. Desain Gawang Yang Telah Dimodifikasi Tampak Kanan ...	37
Gambar 6. Desain Gawang Yang Telah Dimodifikasi Tampak Depan ...	37

DAFTAR TABEL

Table 1. Kisi-Kisi Ahli Materi.....	30
Tabel 2. Kisi-Kisi Ahli Media	30
Tabel 3. Faktor, Indikaitor dan jumlah butir kuisisioner	30
Tabel 4. Skor Jawaban Kuisisioner “Ya” dan “Tidak”	31
Tabel 5. Faktor Indikator dan Jumlah Butir Soal	31
Tabel 6. Klasifikasi Presentase	32
Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap I.....	36
Tabel 8. Komentar dan Saran Umum Ahli Materi	36
Tabel 9. Pengolahan Data Validasi.....	37
Tabel 10. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap I	38
Tabel 11. Pengolahan Data Validasi	39
Tabel 12. Hasil Penelitian Uji Coba Keci dari Guru	40
Tabel 13. Hasil Penelitian Uji Coba Keci dari Siswa	41
Tabel 14. Hasil Penelitian Uji Coba Besar dari Guru.....	42
Tabel 15. Hasil Penelitian Uji Coba Besar dari Siswa.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian SLB Purwoharjo Giritirta.....	58
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian SLB Sekar Handayani	59
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian SLB Purwoharjo Giritirta.....	60
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi	61
Lampiran 5. Surat Keterangan validasi Ahli Media Tahap I	62
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Tahap I	63
Lampiran 7. Lembar Hasil Uji Coba Kecil	64
Lampiran 8. Lembar Hasil Uji Coba Besar	65
Lampiran 9. Hasil Angket Ahli Media Tahap I.....	67
Lampiran 10. Hasil Angket Ahli Materi Tahap I	70
Lampiran 11. Olah Data Ahli Media Tahap I.....	73
Lampiran 12. Olah Data Ahli Materi Tahap I	74
Lampiran 13. Olah Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	75
Lampiran 14. Olah Data Uji Coba Kelompok Besar	78
Lampiran 15. Angket Kuisisioner Untuk Guru.....	82
Lampiran 16. Angket Kuisisioner Untuk Siswa	85
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan kewajiban setiap manusia untuk menjamin keberlangsungan hidupnya agar lebih bermartabat. Karena itu negara memiliki kewajiban untuk memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu kepada setiap warganya tanpa terkecuali termasuk mereka yang memiliki perbedaan dalam kemampuan (*difabel*) seperti yang tertuang pada UUD 1945 pasal 31 ayat 1, yang menyatakan bahwa “Tiap-tiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan”. Hal tersebut lebih diperjelas lagi dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional pada pasal 5 ayat 2, dan pasal 33 ayat 1, menyatakan bahwa “Warga Negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, dan atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral yang tidak bisa dipisahkan dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani ditujukan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Depdikbud, 2013: 4). Syarifuddin, & Muhadi (1992: 4) menerangkan bahwa pendidikan jasmani adaptif adalah suatu proses mendidik melalui aktivitas gerak untuk laju pertumbuhan dan perkembangan baik fisik

maupun psikis dalam rangka pengoptimalkan seluruh potensi: kemampuan, keterampilan jasmani yang disesuaikan dengan kemampuan dan keterbatasan anak, kecerdasan, kesegaran jasmani, sosial, kultural, emosional, dan rasa keindahan demi tercapainya tujuan pendidikan yaitu terbentuknya manusia seutuhnya.

Pendidikan jasmani adaptif adalah pendidikan jasmani yang diadaptasikan dan atau dimodifikasi untuk memudahkan peserta didik berkebutuhan khusus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Depdikbud, 2013: 7). (Mulyono, 2009: 3) juga menerangkan bahwa pendidikan jasmani adaptif merupakan pendidikan jasmani yang telah dimodifikasi untuk mempertemukan kebutuhan-kebutuhan anak yang menyandang ketunaan. Pendidikan jasmani adaptif memiliki peran dan makna yang sangat berharga bagi anak dengan kebutuhan khusus memulai pola gerak tertentu yang memungkinkan otot-otot tersebut, khususnya yang menunjang persendian tubuh, memungkinkan optimalisasi gerakan tubuh sesuai dengan fungsi setiap anggota tubuh, sehingga perkembangan kognisi dan sosial anak dapat berkembang secara menyeluruh dan seimbang. Dengan adanya pendidikan jasmani adaptif di sekolah-sekolah luar biasa terutama pada anak tuna tunanetra, maka anak dapat berkreasi dan berprestasi dan tujuan dari olahraga nasional dapat tercapai.

Pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan- pendidikan lainnya yaitu hubungan dari perkembangan tubuh fisik dengan pikran dan jiwanya. Salah satu bentuk program pendidikan jasmani yang sesuai dengan anak dengan kebutuhan khusus adalah program pendidikan

jasmani adaptif. Pendidikan jasmani adaptif adalah pendidikan jasmani yang telah dimodifikasi untuk mempertemukan kebutuhan-kebutuhan anak yang menyandang ketunaan (Mulyono, 2009: 145). Dengan adanya pendidikan jasmani adaptif di sekolah – sekolah luar biasa terutama pada anak tunanetra ini, maka anak dapat berkreasi dan berprestasi maupun mengerti manfaat olahraga terutama dalam cabang olahraga yaitu pada olahraga *Goal Ball*.

Olahraga *Goal Ball* adalah modifikasi olahraga yang digunakan untuk orang-orang dengan gangguan visual Permainan ini pertama kali muncul setelah Perang Dunia II di Jerman sebagai bentuk rehabilitasi bagi veteran perang yang memperoleh proporsi tersebut selama bertahun-tahun dan mulai masuk dalam program Parlimpiade game di Toronto, Kanada pada tahun 1976. Pada awalnya olahraga *Goal Ball* adalah untuk hiburan para korban perang dunia ke dua yang menjadi tuna netra cabang olahraga ini belum di kenal luas di Indonesia. Olahraga baru bernama *Goal Ball* ini mulai masuk ke Asia Tenggara khususnya Indonesia pada tahun 2013. Satu tim dianggotakann 3 orang pemain, dengan eyeshades (penutup mata) yang di gelapkan. Mereka bermain di sebuah arena dengan luas 18 x 9 meter, dan gawang sepanjang 9 meter di kedua sisinya dengan tinggi 130 sentimeter. Saat menyerang, tim tidak boleh melebihi batas pelemparan bola. Bola harus di pantulkan terlebih dahulu di daerah sendiri sebelum melewati jarak 9 meter. Saat di seang tim lawan harus menghadang bola dan tidak di perkenankan maju sampai 3 meter. Adapun bola yang digunakan yaitu bola karet kempes sebesar bola basket yang telah di isi lonceng.

Goal Ball melarang pemain dan penonton bersuara jika ada pemain atau penonton mengeluarkan suara, maka wasit tidak akan memulai pertandingan. Dalam pertandingan olahraga *Goal Ball* ini, kata-kata ucapan wasit '*quiet please*' sangat penting sekali, terutama memang dalam aturan yang disebut untuk menyaksikan pertandingan *Goal Ball*. Hal ini untuk menjaga agar orintasi pemain terhadap posisi bola saat bergerak tidak terganggu namun setelah terjadi goal pun atau sebelum wasit mengeluarkan aba-aba '*quiet pleas*' penonton memiliki kesempatan untuk menyoraki dan menyemangati para pemain yang sedang berlahta. Peraturan itu lah yang menyebabkan koordinasi antara pemain dilakukan dengan sandi berupa tepuk tangan ke lapangan agar pemain dapat konsentrasi penuh di lapangan (Scherer,R.L 2012: 1-13).

Berdasarkan observasi pada tanggal 1 Februari 2021 di SLB purworaharjo Ploso, Purwosari, Gunungkidul, kepada Guru penjas bahwa permainan *Goal Ball* belum ada di SLB tersebut bahkan lapangan dan bola untuk melakukan permainan *Goal Ball* juga belum ada. Permainan untuk anak gangguan tuna netra atau gangguan penglihatan di SLB purworaharjo yaitu senam, catur dan jalan santai sehingga anak-anak yang mengalami gangguan penglihatan motorik kasarnya kurang bagus atau masih lemah karena anak gangguan penglihatan di SLB Purworaharjo jarang sekali melakukan permainan atau penjas adaptif yang berkaitan dengan aktifitas fisik sehingga berpengaruh pada motorik anak makah untuk meningkatkan motorik anak tuna netra di SLB Purworaharjo, tujuan melalui modifikasi permainan *Goal Ball* ini di buat agar mempermudah anak-gangguan penglihatan di SLB Purworaharjo bisa melakukan dan mengerti permainan *Goal*

Ball dengan mudah serta permainan ini bisa dilakukan dengan bola dan lapangan sederhana yang sudah dimodifikasi karena dengan melakukan permainan *Goal Ball* ini motorik kasar anak akan diasah melalui indra pendengaran serta juga memberikan kepercayaan diri selain itu dengan permainan *Goal Ball* ini memicu anak lebih aktif serta gembira karena permainan ini bersifat saling serang sehingga anak lebih suka.

Dari latar belakang di atas menjadi alasan penelitian mengambil judul: “Pengembangan modifikasi permainan *Goal Ball* untuk anak berkebutuhan khusus tuna netra di SLB Purworaharjo Giritirto, Purwosari, Gunungkidul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya aktifitas fisik bagi anak dengan gangguan penglihatan atau tuna netra di SLB Purworaharjo.
2. Kurangnya aktifitas bermain bagi anak gangguan penglihatan tuna netra di SLB Purworaharjo
3. Siswa dan Guru di SLB Purworaharjo belum mengetahui atau mengenal permainan *Goal Ball*.
4. Terbatasnya sarana dan prasarana lapangan dan bola untuk melakukan *Goal Ball*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dengan banyak pertimbangan dan kemampuan peneliti maka peneliti hanya akan mengkaji dan membahas satu permasalahan yaitu:

Pengembangan modifikasi permainan goal ball untuk anak berkebutuhan khusus tuna Netra di SLB purworaharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Pengembang dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran *Goal Ball*. Secara umum, tujuan yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah:

1. Produk pengembangan media pembelajaran permainan *Goal Ball* menjadi produk yang bisa di gunakan untuk pembelajaran penjas.
2. Untuk mengatasi kurangnya sarana prasarana penjas di SLB Purworaharjo.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Goal Ball* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Panduan permainan *Goal Ball*
2. Bola *Goal Ball* yang di modivikasi dari bola basket yang didalamnya berisi lonceng.
3. Gawang *Goal Ball* yang terbuat dari pipa air.
4. Lapangan yang diperkecil menggunakan lapangan bulu tangkis.

F. Manfaat penelitian

Manfaat dari pengembangan permainan *Goal Ball* adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Memberi informasi tentang pengembangan motorik kasar melalui permainan *Goal Ball* bagi penyandang tuna netra di SLB Purworaharjo.
2. Bagi guru PJOK
 - a. Memberikann informasi tentang permainan *Goal Ball*.
 - b. Memberikan informasi bahwa melakukan permainan *Goal Ball* dapat dilakukan dengan alat dan bahan sederhana.
3. Bagi Siswa
 - a. Siswa dapat mengerti dan melakukan bermain permainan *Goal Ball*.
 - b. Motorik kasar siswa akan terasah dengan bermain permainan *Goal Ball*.
4. Bagi Orang Tua/Wali Siswa
 - a. Setelah mengetahui hasil Penelitian Orang Tua siswa akan mengetahui perkembangan motorik anak.
5. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai pengalaman dalam menyusun tugas akhir Skripisi FIK UNY.
 - b. Sebagai acuan dan rujukan penelitian selanjutnya.

G. Asumsi dan Pembatas pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan permainan *Goal Ball* adalah sebuah permainan dengan modifikasi yang memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, yang ditinjau dari pemahaman konsep siswa SLB. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi hanya pada beberapa kajian agar lebih terfokus dan tidak terlalu luas.

Adapun batasan-batasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
2. Siswa SLB Purworahrjo belum mengetahui dan belum paham tentang Permainan *Goal Ball*.
3. Pengembangan dilakukan menyesuaikan kondisi waktu dan biaya yang ada, karena pengembangan yang sempurna membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan

Menurut (Sujadi: 2003) penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut undang-undang Republik Indonesia nomor 18 Tahun 2002, pengembangan merupakan kegiatan ilmiah yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan secara tepat fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Sementara itu, menurut Tessmer dan Richey (Sumarmo: 2012) pengembangan tidak hanya berfokus pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu yang didapat pada analisis kontekstual. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan. Menurut ACET pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, didalamnya meliputi teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu.

2. Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman

belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik (Trianto, 2010: 52).

Dalam mengajarkan suatu konsep atau materi tertentu, tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik daripada model pembelajaran lainnya. Berarti untuk setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan, seperti materi pelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai.

Untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan siswa kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Dalam hal ini

sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek proses sudah dapat dipastikan berlangsung baik.

3. Hakikat Permainan

Permainan dalam hal ini terdapat konsep permainan sebagai sebuah aktifitas. Berbeda dengan makna yang dibahas pada tinjauan sebelumnya yang mengacu pada rancangan. Menurut KBBI Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan. Permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut (Desmita, 2005). Menurut Gross permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti. Menurut Hall permainan merupakan sisa-sisa periode perkembangan manusia waktu dulu tetapi yang sekarang perlu sebagai stadium transisi dalam perkembangan individu. Schaller berpendapat bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan. Permainan adalah sebaliknya dari bekerja. Seorang ahli psikologi Ljublinkaja (1961) memandang permainan sebagai pencerminan realitas, sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan (Monks, 1982).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan

kesenangan untuk melepaskan energi yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dan rasa tanggungjawab, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang berfungsi sebagai pengembangan potensi dan kreatifitas anak (*dyanrch*).

4. Hakikat *Goal Ball*

Seperti sebagian besar olahraga Paralimpik, ini juga datang dengan tujuan untuk mengintegrasikan orang-orang dengan penglihatan yang lebih baik, terutama tentara yang telah kembali tanpa penglihatan tentang Perang Dunia XV. Bola gawang dikembangkan di 1946 oleh petenis Austria Hanz Lorenzen dan the German Sep Reindle, di mana permainan tersebut terdiri dari lemparan bola ke tanah dan mencetak gol di tujuan yang berlawanan. Aturan olahraga ini telah berubah sedikit dari waktu ke waktu, hanya dengan sedikit perubahan. Di 1976, penampilannya yang pertama di Paralympic Games, di sini masih seperti pameran olahraga (tanpa medali) dan dari sana secara resmi telah menjadi modalitas paralimpik sampai hari ini.

*a. Permainan *Goal Ball**

Permainan *Goal Ball* dibagi menjadi bagian 2, masing-masing dengan panjang 10, mengambil selang waktu 3 di antaranya. Siapa pun yang mencetak gol paling banyak pada akhir waktu itu menang. Jika mereka sudah terikat itu diputar perpanjangan 6 menit dibagi dalam 3 menit setiap bagian, mengalahkan siapa yang akan mencetak gol terlebih dahulu. Jika masih permainan belum diputuskan

maka masuk ke keputusan di lemparan bebas.

Terdapat beberapa ketentuan dalam permainan *Goal Ball* :

- 1) **lapangan gawang** harus mengukur panjang 18 panjang lebar 9, ini terbagi menjadi zona 3 yang berbeda: **Zona serangan, Zona netral, Zona pertahanan**, Zona ini digunakan untuk menunjukkan di mana melakukan apa. Semua dari mereka memiliki beberapa tanda sentimeter 5 lebar bagi pemain untuk mendapatkan bantalan mereka dengan lebih baik. Di bawah garis dan tanda ini ada kabel yang memberi kelegaan pada garis ini. **zona pertahanan** dan **zona serangan** Ukuran 9 meter lebar sejauh 3 meter **zona netral** memiliki panjang 6.
- 2) **Bola** Yang satu ini memiliki dimensi yang mirip dengan bola basket, tapi lebih berat, memiliki sekitar 1,250 kg, tidak memiliki ruang udara yang berarti bola tidak melonjak. Fitur uniknya adalah lonceng kecil di bagian dalam untuk membuat Anda mendengar gerakan bola dan memiliki lubang kecil 8 yang membuat suara terdengar lebih baik dengan menabrak tanah atau menggulung bola.
- 3) **Penjualan** Meski buta, tidak semua orang memiliki kebutaan total. Untuk memberi keadilan lebih pada olahraga dan untuk bisa bermain bersama, penjualan digunakan agar setiap orang memiliki pijakan yang setara.
- 4) **Substitusi dan Permintaan untuk Waktu** Saat ini substitusi 4 bisa dilakukan saat pertandingan berlangsung, dan salah satunya harus dilakukan di babak pertama. Jika ini tidak terjadi maka akan berkurang

menjadi 3. Sedangkan untuk permintaan waktu, masing-masing tim berhak 3 per pertandingan, memiliki durasi detik 45. Jika permainan untuk perpanjangan waktu, 1 berhak untuk jangka waktu yang sama.

5) **Wasit dan Staf** Ada banyak wasit dan pendukung lainnya dalam permainan golbol, karena: **2 wasit**, siapa yang bertanggung jawab atas semua keputusan tentang permainan dan mengendalikan kemajuan permainan. **Pencatat waktu 2**, bertanggung jawab untuk mengendalikan waktu bermain dan interval, sementara yang kedua adalah yang mengendalikan waktu untuk serangan setiap tim (10 seconds) dan juga permintaan waktu yang diminta oleh pelatih. **2 annotator**, yang memiliki fungsi yang berbeda. Yang pertama mencatat jumlah gol yang dicetak dan menarik menit pertandingan dan yang lainnya mengendalikan jumlah lemparan yang dilakukan oleh masing-masing tim.

6) **Hakim 4 Line**, yang masing-masing berada di salah satu ujung beacon dan dimaksudkan untuk segera memberi sinyal saat bola meninggalkan lapangan dan juga saat gol dicetak

b. Aturan dan Pelanggaran

Sama halnya dengan berbagai macam permainan yang ada dan diperlombakan dalam olympic maupun paralimpyc, dalam permainan *Goal Ball* uterdapat beberapa pelanggaran serta aturan yang diterapkan, yaitu:

- 1) Jika pitcher melempar bola sebelum bola diperbolehkan, bola masuk ke dalam kepemilikan lawan.

- 2) Jika, saat mencoba meloloskan bola ke rekan satu timnya, dia akhirnya meninggalkan garis samping, bola mengarah ke lawa.
- 3) Jika bola melewati garis tengah saat pemain mempertahankan bola atau memukul tiang, maka bola akan menuju lawan.

5. Pendidikan Jasmani (PENJAS) Adaptif

a. Pendidikan Jasmani

Menurut Syarifudin (1997: 3) pendidikan jasmani merupakan pendidikan keseluruhan. Melalui berbagai aktivitas jasmani yang bertujuan mengembangkan individu secara organis, neuromuscular, intelektual dan emosional. Aktivitas jasmani dalam pendidikan jasmani telah mendapatkan sentuhan didaktik-metodik sehingga dapat diarahkan pada usaha pencapaian tujuan pembelajaran, mengembangkan organis, neuromuskular, intelektual, dan emosional. Dalam pelaksanaannya, aktivitas jasmani tampak dalam aktivitas gerak siswa pada saat mereka melakukan tugas-tugas gerak dalam proses pembelajaran. Dari penjelasan ini dapat dilihat bahwa pendidikan jasmani lebih banyak menggunakan gerakan-gerakan fisik, baik yang dilakukan oleh guru maupun siswa.

Samsudin (2008: 2) pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi.

Menurut Komari (2016: 72) Pendidikan jasmani merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitif* dan *aspek afektif*. Dalam hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani sangat penting dikarenakan pendidikan jasmani mampu mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotor selain itu pendidikan jasmani juga bermanfaat untuk melatih kombinasi gerak tubuh untuk melakukan gerakan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Dari kesimpulan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah aktivitas atau kegiatan yang melibatkan keterampilan gerak, keterampilan sosial, tindakan moral, tindakan berfikir kritis, stabilitas emosional, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani untuk mencapai pendidikan nasional.

b. Penjas Adaptif

Pendidikan jasmani adaptif adalah sebuah program yang bersifat individual yang meliputi fisik/jasmani, kebugaran gerak, pola dan keterampilan gerak dasar, keterampilan dalam aktivitas air, menari permainan olahraga baik individu maupun beregu yang didesain bagi penyandang cacat. Sedangkan olahraga adaptif adalah olahraga yang

dirancang secara khusus untuk individu yang memiliki kemampuan terbatas dengan menggunakan peralatan yang dimodifikasi.

Pendidikan jasmani adaptif dipandang sebagai bagian dari disiplin ilmu pendidikan jasmani yang diharapkan dapat member rasa aman, dapat memupuk kepribadian dan memberi pengalaman penuh kepada siswa yang memiliki kemampuan khusus, (Hendrayana, 2007: 7-9).

Abdoellah (1996: 4-5) juga menyatakan bahwa mayoritas peserta didik yang berkebutuhan khusus memiliki kapasitas mobilisasi yang rendah, dan performa fisik kurang, oleh karenanya peserta didik yang berkebutuhan khusus memiliki kebutuhan yang lebih besar akan gerak, sudah sewajarnya bila pendidikan jasmani harus menjadi program utama dari program pendidikan bagi peserta didik yang berkebutuhan khusus secara keseluruhan, karena menjadi dasar bagi peningkatan fungsi tubuh yang sangat diperlukan.

Pendidikan jasmani adaptif merupakan salah satu bentuk pelayanan dalam bidang pendidikan yang dimodifikasi meliputi fisik/jasmani dengan menggunakan peralatan modifikasi yang dirancang khusus untuk individu yang berkebutuhan khusus, sehingga potensi orang cacat dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Tarigan, 2000: 1). Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penjas adaptif adalah pendidikan jasmani untuk anak penyandang ketunaan atau mengalami cacat yang telah dimodifikasi sedemikian rupa menyesuaikan ketunaan yang di alami oleh orang tersebut untuk

memudahkan individu tersebut, pendidikan jasmani adaptif diperlukan oleh anak penyandang ketunaan karena untuk mengembangkan mobilitas yang rendah dan performa fisik yang kurang bagus keugaran tubuh tetap terjaga.

c. Tujuan pendidikan jasmani adaptif

Widati & Murtadlo (2007: 192-193) menerangkan bahwa tujuan pendidikan jasmani di SLB secara umum adalah membantu untuk keselarasan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap membiasakan hidup sehat serta terapi dan rehabilitasi melalui gerak/olahraga. Syarifuddin (1993: 5) menerangkan tujuan dari pendidikan jasmani adaptif bagi anak berkebutuhan khusus adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu perkembangan dan aktivitas: peredaran darah, pencernaan, pernafasan, dan persyarafan.
- 2) Membantu pertumbuhan jasmani seperti pertumbuhan tinggi badan dan berat badan. Memberikan keterampilan dalam kegiatan jasmani dan sikap positif terhadap kegiatan jasmani.
- 3) Meningkatkan kualitas kebugaran jasmani.
- 4) Memberikan pemahaman tentang pendidikan jasmani. Menanamkan kegemaran melakukan aktivitas jasmani. Menanamkan nilai-nilai

disiplin, kerjasama, sportivitas, dan tenggang rasa.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adaptif sangat membantu meningkatkan banyak sekali seperti dari aspek kognitif, kognitif dan psikomotor selain itu untuk meningkatkan koordinasi kekuatan ketangkasan dan pengembangan motorik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hery Sputra yang berjudul “Efektifitas Pelaksanaan Olahraga *Goal Ball* Terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tuna Netra SLB Negeri Semarang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mengetahui tingkat keefektifitasan pelaksanaan penjas adaptif melalui olahraga *Goal Ball* terhadap peningkatan ketrampilan motorik kasar pada anak tunanetra SLB Negeri Semarang.
2. Penelitian yang relevan telah dilakukan oleh Aditya Galih Kusuma Putra yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Sepak bola Melalui Permainan Soker Ball Bounce Pada Siswa Kelas VIII SMP N 13 MAGELANG”. Hasil penelitian ini bahwa model permainan “*soccer ball bounce*” ini dapat diterapkan untuk siswa kelas VIII SMP N 13 Magelang. Dapat disarankan bagi guru penjasorkes SMP N 13 Magelang agar model permainan ini dapat menjadi alternatif penyampaian pembelajaran dengan adanya model permainan ini diharapkan pembelajaran akan lebih menarik dan variatif.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu dapat disimpulkan bahwa modifikasi itu berpengaruh dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam melakukan suatu pembelajaran dan juga bermanfaat untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa selain itu memberi manfaat juga bagi pelatih maupun guru bahwa sarana dan prasarana yang masih kurang memadai dapat ditanggulangi dengan modifikasi alat pembelajaran.

C. Deskripsi Sekolah

SLB Purworaharjo terletak di Jl Parangtritis-Panggung Ploso, Giritirto, Purwosari, Gunungkidul SLB Purworaharjo sekolah ini didirikan pada tanggal 1 Agustus 2008 memiliki siswa laki-laki berjumlah 32 dan siswa perempuan 27 dan 13 Guru. Kepala Sekolah SLB Purworaharjo yaitu bapak Rujiyanta S, Pd Sekolah Luar Biasa memiliki ruang kelas yaitu 15 ruangan kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang guru, 1 ruang music, 1 tempat menginap, dan 1 tempat ibadah siswa di sekolah SLB Purworaharjo siswa di sekolah ini menampung berbagai kekurangan yang dialami siswa mulai dari Tuna Netra, Tuna laras, Tuna Rungu, Tuna Darksa dll .

SLB purworaharjo menampung murid dari SD hingga SMA Pembelajaran Penjas atau aktifitas jasmani di SLB purworaharjo mulai dari senam, jalan sehat, catur, music, dan berbagai aktivitas lain untuk kelebihan siswa yang menonjol di SLB Purworaharjo yaitu di bidang music dikarenakan grup music SLB Purworaharjo sering pentas di acara-acara tertentu seperti hari jadi Gunungkidul, 17 agustus dan acara-acara yang lain.

D. Kerangka Berfikir

Pengembangan permainan *Goal Ball* bagi anak dengan keterbatasan penglihatan adalah sebuah modifikasi, dimana anak tunanetra adalah orang yang mengalami gangguan pada indra penglihatannya sehingga dia tidak mampu bekerja secara maksimal. Akan tetapi bukan berarti semua indra tidak bekerja karena indra yang lain masih dapat bekerja sebagaimana mestinya. Anak tunanetra memiliki indra pendengaran yang lebih tajam dari pada orang pada umumnya, maka oleh karena itu dalam beraktivitas sehari-hari biasanya dia banyak menggunakan indra tersebut dalam membantu kegiatannya.

Pengembangan modifikasi permainan *Goal Ball* bagi anak dengan keterbatasan penglihatan tunanetra adalah model permainan dengan alat yang sudah di modifikasi untuk mempermudah melakukan permainan *Goal Ball* bagi Sekolah Luar Biasa yang belum menerapkan permainan *Goal Ball* dan terbatasnya sarana dan prasarana untuk melakukan permainan *Goal Ball*, sehingga diharapkan akan memberikan daya tarik bagi siswa dalam mengikutinya sehingga siswa menjadi semangat saat melakukan permainan tersebut. Selain itu, permainan *Goal Ball* ini belum begitu banyak diterapkan di Sekolah Luar biasa, kebanyakan Sekolah-sekolah Luar Biasa dalam memberikan pembelajaran penjas kepada anak yang mengalami gangguan pada indra mata atau tunanetra, biasanya hanya memberikan pemanasan jalan, senam, atau lari-lari kecil mengelilingi lapangan dengan memegang pundak teman didepanya dengan bantuan dan panduan guru, padahal anak tuna netra memiliki anggota tubuh seperti layaknya orang biasa namun hanya memiliki keterbatasan penglihatan, dan juga seharusnya agar

memiliki kebugara jasmani yang sama dengan anak yang normal sehingga permainan ini bisa meningkatkan motorik kasar bagi anak dengan gangguan penglihatan, makah dari itu penulis berusaha memberikan solusi dengan dengan menggunakan pengembangan permainan goal bal dengan modifikasi.

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan kerangka pikir yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk pengembangan modifikasi permainan *Goal Ball*?
2. Bagaimana tingkat kelayakan modifikasi alat permainan *Goal Ball* bagi anak dengan gangguan penglihatan atau anak tuna netra yang digunakan dalam pemanasan penjas adaptif berdasarkan:
 - a. Penilaian ahli media.
 - b. Penilaian ahli materi.
 - c. Penilaian praktisi kelompok kecil.
 - d. Penilaian uji coba kelompok besar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

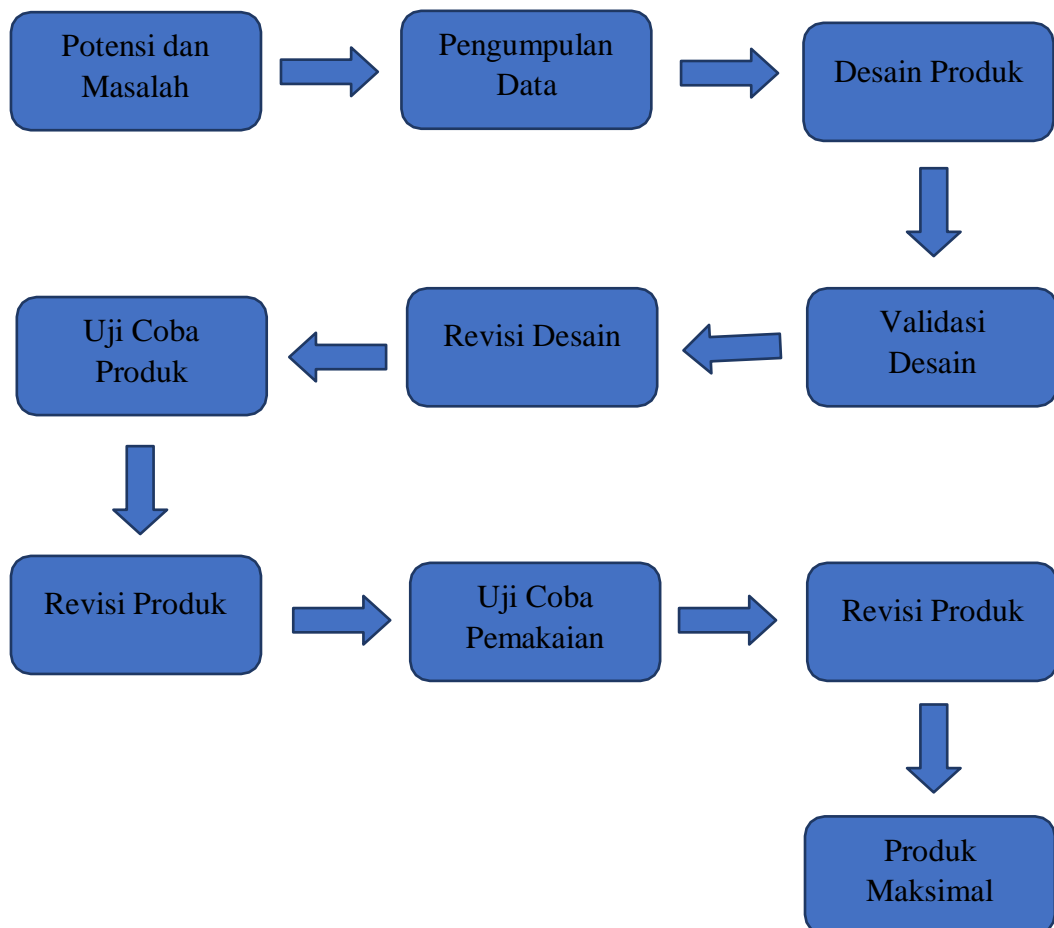
Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development). Disebut pengembangan berbasis penelitian (research-based development). Menurut Sugiyono (2013: 407), metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Lain halnya, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sukamdi (2013: 77), tujuan dari penelitian pengembangan yaitu, untuk menyelidiki pola dan urutan pertumbuhan serta perubahan sebagai fungsi waktu. Berdasarkan uraian diatas metode penelitian pengembangan ini adalah salah satu wadah yang menghasilkan sebuah produk baru, kemudian produk tersebut diuji untuk mengetahui kelayakannya oleh para ahli, sehingga menghasilkan produk yang diharapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk berupa modifikasi bola dan lapangan *Goal Ball* di SLB Purworaharjo. Dimana pengembangan bola dan lapangan *Goal Ball* ini akan mempermudah peserta didik mengerti tentang permainan dan melaksanakan *Goal Ball* walau pun dengan alat yang sederhana dan dihrapkan untuk mengembangkan motorik kasar bagi penyandang tuna netra.

B. Perencanaan Dan Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model penelitian Sugiyono. Sugiyono (2017: 298) menyatakan bahwa, langkah-langkah penelitian pengembangan dapat dijelaskan melalui bagan berikut : Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan (Sugiyono, 2017: 298)



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan (Sugiyono, 2017: 298)

Penelitian pengembangan ini secara prosedur melewati beberapa tahap, seperti yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2017: 298). Pada penelitian ini tahapan pengembangan hanya sampai tahap ke enam, yaitu: potensi dan masalah,

design, validation, revisi dan uji lapangan sehingga belum melakukan proses produksi masal.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan sebuah alat sederhana pengganti bola, gawang dan lapangan yang berfungsi untuk melakukan permainan *Goal Ball* menggunakan alat yang sederhana. Berdasarkan uraian diatas, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses secara sistematis yang digunakan untuk mempermudah serta mengefisiensinya waktu manajemen pengolahan hasil Potensi dan Masalah Pengumpulan Data Desain Produk Validasi Desain Revisi Desain Uji Coba Produk Revisi Produk Uji Coba Pemakaian Revisi Produk Produksi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah media sederhana berbentuk sebuah alat yang sederhana untuk melakukan permainan *Goal Ball* yang bertujuan untuk mempermudah Guru atau Pelatih mengajarkan permainan *Goal Ball* dengan menggunakan alat dan lapangan yang didesain sederhana sehingga permainan *Goal Ball* dapat dilakukan dengan mudah.

C. Desain Operasional

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini merupakan modifikasi atau pengembangan bola lapangan dan gawang dalam permainan *Goal Ball*. Dalam hal ini tersajikan dengan disain gawang yang terbuat dari pipa paralon, lapangan menggunakan lapangan bulutangkis, dan bola yang terbuat dari bola basket yang didalamnya diisi dengan lonceng.

Produk yang di hasilkan dari pengembangan ini merupakan modifikasi lapangan gawang, dan bola. Produk ini di desain guna membantu guru dan pelatih

memudahkan mengenalkan dan mempraktikkan permainan *Goal Ball*. Produk dari pengembangan ini dapat di gunakan sebagai alat penunjang untuk mengenalkan dan mencoba permainan *Goal Ball* yang cukup mudah, praktis, serta efisien serta bahan-bahan yang mudah di dapat. Kelebihan yang dihaepkan dalam produk ini adalah:

- 1) Produk mempermudah guru maupun pelatih mengenalkan dan mempraktikkan permainan *Goal Ball* sederhana,
- 2) Menghemat biaya yang dikeluarkan untuk membeli alat-alat yang sesungguhnya,
- 3) Memicu peserta didik untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan motorik kasar terutama untuk anak penyandang Tuna Netra,
- 4) Meningkatkan kepekaan Pendengaran penyandang Tuna Netra
- 5) Sebagai bahan masukan atau informasi bagi para guru pendidikan jasmani berkaitan dengan penggunaan media belajar yang di modifikasi juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dari kelebihan tersebut diharapkan modifikasi ini dapat dinyatakan layak dengan melalui beberapa tahap validasi dari para ahli serta uji coba responden.

D. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang telah dijelaskan diatas bukan merupakan langkah baku yang harus diikuti. Oleh karena itu dalam pengembangan ini peneliti hanya melakukan beberapa langkah dengan memperhatikan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Berdasarkan observasi dan analisis yang telah dilakukan,

peneliti dapat membuat rancangan dan desain produk yang berupa modifikasi permainan *Goal Ball* dengan lapangan dan bola sederhana. Sebelum di uji cobakan, produk terlebih dahulu harus di lihat dan di validasi oleh para ahli. Setelah produk dinyatakan layak untuk di ujicobakan menurut para ahli, produk melangkah pada tahap uji coba, yang mana uji coba dilakukan sebanyak 2 kali dengan skala yang berbeda, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R & D) oleh Sugiyono (2012: 409). prosedur penelitian pengembangan ini diringkas sebagai berikut:

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap awal peneliti melakukan observasi untuk menentukan tujuan, serta mengidentifikasikan antara rancangan dengan kondisi kebutuhan yang diharapkan. Melakukan analisis serta berdiskusi dengan dosen pembimbing guna memperoleh informasi awal melakukan pengembangan. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi dan keadaan anak penyandang tuna netra terutama di kondisi fisik dan motorik anak penyandang Tuna netra di SLB Purworaharjo dan melihat apakah permainan *Goal Ball* sudah di terapkan di sana. Tujuan dari tahap ini merupakan langkah untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan peneliti mengenai materi yang dibahas, serta mengetahui potensi masalah yang terjadi.

2. Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data melalui tahap identifikasi dan potensi masalah. Informasi yang telah didapat dari tahap itu, kemudian dilakukan analisis oleh peneliti dan hasilnya akan digunakan untuk merencanakan pengembangan selanjutnya.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada beberapa tahap sebelumnya, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah merancang desain produk yang sesuai dengan masalah yang ada. Pengembangan modifikasi permainan *Goal Ball* dengan modifikasi lapangan dan bola ini bertujuan untuk mengenalkan permainan *Goal Ball* serta mengurangi biaya operasional bagi guru jika ingin mengenalkan permainan *Goal Ball* dan juga sebagai mengembangkan motorik kasar bagi anak penyandang tuna netra untuk disain yaitu menggunakan lapangan seadanya seperti lapangan dengan bentuk persegi panjang, gawang menggunakan pipa paralon yang sudah di bentuk menyerupai gawang dan bola menggunakan bola basket yang didalamnya diisi lonceng.

4. Validasi Desain

Tahap selanjutnya adalah validasi desain, pada tahap ini validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Produk berupa modifikasi permainan *Goal Ball* yang akan dikembangkan, harus dilakukan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli, yaitu:

- a. Ahli Materi Ahli materi yaitu Nur Sita Utami S.Pd., M.Or. menilai aspek

yang berupa kelayakan modifikasi permainan *Goal Ball*, apakah sudah layak ataupun pantas modifikasi alat tersebut untuk diterapkan.

b. Ahli Media

Ahli media yaitu Riki Dwi Handoko, M.Or menilai beberapa dari segi aspek tampilan, aspek Desain modifikasi permainan *Goal Ball*.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli media dan ahli materi pada produk awal. Pada tahap ini peneliti memperbaiki dan menyempurnakan produk sesuai desain.

6. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah produk dinyatakan layak diujicobakan di lapangan oleh para ahli. Pada tahap ini peneliti menggunakan dua kali uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

7. Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan setelah melalui tahap revisi, validasi, uji coba, maka dapat dihasilkan produk akhir berupa modifikasi permainan *Goal Ball*

E. Subjek Uji Coba

Penelitian pengembangan ini memiliki dua subjek uji coba yaitu: “Subjek uji coba kelompok kecil dan kelompok besar”. Subyek uji coba kelompok

kecil dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa dan guru SLB Sekar Handayani, Panggang, Gunungkidul dan subyek Uji Coba Kelompok Besar adalah siswa dan guru di SLB Purworaharjo, Giritirto, Purwosai, Gunung kidul Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan uji coba untuk mencoba kenyamanan alat, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dengan metode purposive sampling. Menurut Suharsimi (2004: 84) purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria yang telah ditentukan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen untuk mengumpulkan data adalah berbentuk observasi, lembar evaluasi dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pelaksanaan permainan *Goal Ball* di SLB Purworaharjo. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari ahli penjas dan ahli pembelajaran. Koesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih koesioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak, sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktuyang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Koesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan koesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk. Yaitu dalam permainan *Goal Ball* (modifikasi lapangan dan bola).

Koesioner yang digunakan untuk ahli berupa angket terbuka dan angket tertutup berisi sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang

digunakan dalam koesioner berupa kualitas permainan *Goal Ball*. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentang evaluasi dimulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Nilai rentang evaluasi tersebut dikodekan menggunakan rentang 1 hingga 5 seperti berikut:

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup baik
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

Berikut ini adalah kisi-kisi, faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada koesioner ahli dan responden :

Tabel 1. Kisi-Kisi Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Aspek Kualitas Materi	6
2	Aspek Kebermanfaatan bagi Guru	2
3	Aspek Kebermanfaatan Bagi Siswa	2
Jumlah		10

Tabel 2. Kisi-Kisi Ahli Media

NO	Aspek Yang dinilai	Jumlah Butir
1	Aspek Fisik	3
2	Aspek Desain	3
3	Aspek Penggunaan	4
Jumlah		10

Table 3. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
----	--------	-----------	--------

1	Kualitas model	Kualitas produk terhadap standart kompetensi, keaktifan , dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SLB untuk tuna netra	10
---	----------------	---	----

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “**ya**” dan “**tidak**”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut :

Table 4. Skor jawaban kuesioner “ya” dan “tidak”

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa:

Table 5. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktikkan permainan <i>Goal Ball</i> yang di modifikasi.	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami dan pengetahuan tentang permainan <i>goal bal yang sudah dimodifikasil</i> .	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain modivikasi permainan <i>Goal Ball</i> , serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.	10

1. Teknik Analisis Data

Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data berupa saran dan kritik dari ahli/pakar dan siswa dianalisis dengan pendekatan kualitatif, sedangkan data kelayakan model pembelajaran dan pendapat mengenai ketepatan model pembelajaran diolah dengan pendekatan deskriptif kuantitatif.

2. Metode Analisis Data

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

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari (Sukirman.dkk, 2003: 879), yaitu:

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = angka persentase.

f = frekuensi (skor yang diperoleh).

N = banyak individu x butir soal

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada table 4 akan ditampilkan klasifikasi persentase.

Table 6. Klasifikasi Persentase

Pesentase	Kategori	Makna
0 – 20 %	Tidak baik	Dibuang
20,1 – 40 %	Kurang baik	Diperbaiki
40,1 – 70 %	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 – 90 %	Baik	Digunakan
90,1 – 100 %	Sangat baik	Digunakan

Sumber: Guilford (Dalam Faqih, 1996: 57)

G. Evaluasi Produk Pengembangan

Evaluasi media pembelajaran permainan *Goal Ball* dilakukan dengan bantuan instruktur dan siswa. Setelah pelaksanaan uji coba produk, evaluasi produk dilakukan untuk perbaikan pembelajaran. Seluruh tahap evaluasi harus memastikan apakah masalah yang relevan dengan penelitian diselesaikan dan apakah tujuan yang diinginkan terpenuhi.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Deskripsi Produk

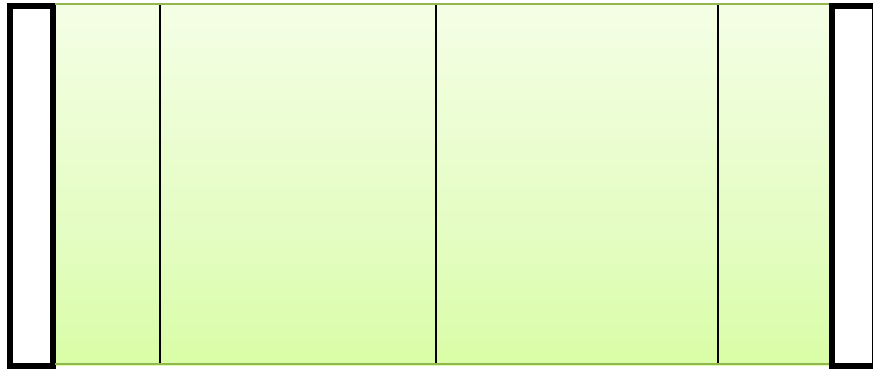
Data dalam penelitian ini mengenai alat yang digunakan dalam permainan *goal ball* disabilitas tuna netra. Alat ini didesain serta dibuat menggunakan bahan pipa dan bola basket pengembangan ini membutuhkan beberapa tahap, mulai dari pembuatan gawang, tahap yang kami lakukan adalah pemotongan pipa yang berukuran 2 inci, dipotong dengan 2 ukuran yaitu 1 meter dan 3 meter, untuk mengantisipasi terjadinya lengkungan pada pipa karena terlalu Panjang dan berat jika gawang ukuran 6 meter yang mana pada pipa tersebut diberi pasir sebagai pemberat, seta mengantisipasi kekhawatiran akan patahnya pipa gawang tersebut. Tahap pembuatan selanjutnya adalah pembuatan bola lonceng yang mana bola basket berukuran 7 dan di sobek lalu diberi dua buah lonceng serta dilakukan penjahitan ulang guna menutup agar lonceng tidak terjatuh atau keluar dari dalam bola.

Produk Pengembangan modifikasi permainan *goal ball* ini, dikembangkan sebagai modifikasi permainan sebagai media penunjang yang digunakan para guru SLB atau pelatih atlet berkebutuhan khusus terutama tuna netra pada bidang *Goal Ball*, sebagai media permainan pengganti dalam pembelajaran, maupun sebelum terjun secara langsung pada perandingan, serta mengatasi hambatan pelaksanaan pembelajaran di SLB terutama pada

materi *goal ball* yang mana tidak semua SLB memiliki lahan yang cukup luas guna membangun lapangan *Goal Ball* yang sesungguhnya.

2. Desain Produk

a. Desain lapangan



Desain lapangan *Goal Ball* yang di modifikasi yaitu memiliki ukuran dengan panjang 13 meter dan memiliki lebar 6 meter seperti lapangan bulutangkis dengan menggunakan pipa plastic ukuran 2 inc.

Gambar 2. Desain Lapangan yang telah dimodifikasi (dok. Pribadi)

b. Desain Bola

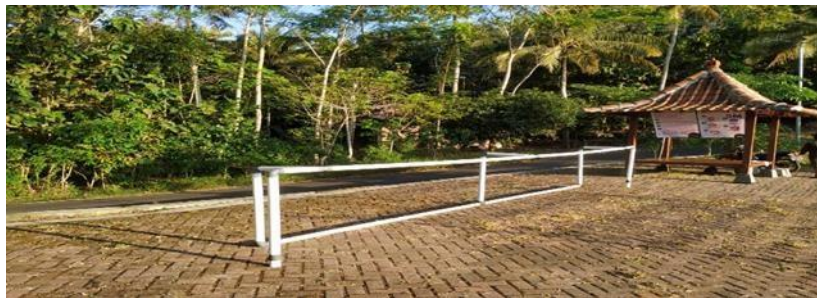
Desain bola untuk modifikasi permainan *Goal Ball* menggunakan bola basket dengan ukuran 7 dan di beri 2 lonceng agar mengeluarkan suara lebih keras sehingga mempermudah di dengar oleh pemain.



Gambar 3. Desain bola yang telah dimodifikasi (Dok. Pribadi)

c. Desai Gawang

Desain gawang terbuat dari pipa air dengan ukuran 2 inci dan tiang dan pipa bawah di isi pasir sebagai pemberat.



Gambar 4. Desain Gawang yang telah dimodifikasi tampak kiri (Dok. Pribadi)



Gambar 5. Desain Gawang yang telah dimodifikasi Tampak Kanan
(Dok. Pribadi)



Gambar 6. Desain Gawang yang telah dimodifikasi Tampak Depan
(Dok. Pribadi)

B. Hasil Penelitian Produk “Pengembangan Permainan *Goal Ball* Bagi ABK Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul”

1. Validasi Ahli

Pengembangan permainan *Goal Ball* di SLB Purwoharjp Giritirto Purwosari Gunungkidul, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media olahraga pendidikan yang ahli dalam materi dan media pembelajaran adaptif. Dari tinjauan para ahli menghasilkan revisi sebagai berikut :

a. Validasi Ahli Materi

Dalam penelitian pengembangan ini, ahli materi yang menjadi validator adalah Bapak Yuyun Ari Wibowo, S. Pd. Jas. M. Or, Beliau merupakan salah satu dosen pembelajaran adaptif Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensi beliau dalam bidang keahlian adaptif sangat memadai. Pengambilan data ahli materi tahap I dilakukan pada tanggal 24 Mei 2021, diperoleh dengan cara memberikan video produk awal serta petunjuk teknis “Petunjuk penggunaan modifikasi permainan goal ball ”, beserta lembar penilaian berupa angket.

Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi “Pengembangan Permainan *Goal Ball* Bagi ABK Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul”

No.	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
	Aspek Kualitas Materi					
1	Ketepatan materi dengan tujuan untuk melakukan permainan <i>Goal Ball</i> dengan alat sederhana atau modifikasi.				v	
2	Materi yang ditampilkan “Pengembangan Permainan <i>Goal Ball</i> di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul” mudah dipahami oleh pengguna				v	
3	Kesesuaian materi dengan modifikasi permainan <i>Goal Ball</i> .					v
4	Desain alat yang praktis dan portable				v	
5	Modifikasi Permainan <i>Goal Ball</i> mudah digunakan dalam pengoperasian,					v
6	Kesesuaian alat dengan kompetensi dasar.					v
	Aspek Kebermanfaatan Bagi Guru					
7	Membantu proses pembelajaran					v
8	Membangkitkan minat dan perhatian siswa				v	
	Aspek Kebermanfaatan Bagi Siswa					
9	Memberikan kesenangan				v	

10	Meningkatkan motoric kasar untuk anak dengan gangguan penglihatan.				v	
----	--	--	--	--	---	--

Tabel 8. Komentar dan Saran Umum Ahli Materi

No	Saran Perbaikan
1	Suara dari lonceng yang di bola supaya tambah keras, bias menambah lonceng
2	Sebaiknya bola lebih berat sedikit atau sama, supaya kecepatan bola tidak berubah.

Tabel 9. Pengolahan Data “Pengembangan Permainan *Goal Ball* Bagi ABK Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul”

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh(f)	Skor Maksimal(N)	Presentase	Kategori
1	Aspek Kualitas Materi	27	30	90%	Baik
2	Aspek Kemanfaatan Bagi Guru	9	10	90%	Baik
3	Aspek Kemanfaatan Bagi Siswa	8	10	80%	Baik
TOTAL		44	50	88%	Baik

Presentase diatas diperoleh dengan rumus hitung di bawah ini :

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Atau *Presentase Tingkat Penilaian* = $\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$, dengan demikian

sesuai dengan table klasifikasi presentase masuk pada klasifikasi “Baik”.

b. Validasi Ahli Media Tahap I

Dalam penelitian pengembangan ini, ahli media yang menjadi validator adalah Bapak Riky Dwi Handaka, M. Or Beliau merupakan salah satu dosen yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi dan media pembelajaran, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensi beliau dalam bidang keahlian adaptif sangat memadai. Pengambilan data ahli media tahap I dilakukan pada tanggal 24 Mei 2021, diperoleh dengan

cara memberikan video produk awal dan membawa produk sesungguhnya dari alat “Pengembangan Permainan *Goal Ball* di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul” beserta lembar penilaian berupa angket.

Tabel 10. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap I “Pengembangan Permainan *Goal Ball* Bagi ABK Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul”

No.	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
	Aspek Fisiik					
1	Kesesuaian bola dengan ukuran 7				v	
2	Kesesuaian gawang dengan pipa ukuran 2.					v
3	Kesesuaian lonceng bulat dengan 3 cm					v
	Aspek Desain					
4	Kesesuaian bentuk bola dalam permainan <i>Goal Ball</i> .					v
5	Kesesuaian gawang dengan permainan <i>Goal Ball</i> .					v
6	Kesesuaian warna dengan alat modifikasi permainan <i>Goal Ball</i> .				v	
	Aspek Penggunaan					
7	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa.					v
8	Alat aman untuk dipakai dalam pembelajaran.					v
9	Kesesuaian bentuk atau model permainan dengan karakteristik siswa.					v
10	Alat dapat dimainkan oleh siswa yang terampil maupun tidak terampil.					v
11	Kemampuan media dalam mengembangkan motoric kasar siswa dengan gangguan penglihatan.					v

Tabel 11. Pengolahan Data “Pengembangan Permainan *Goal Ball* Bagi ABK Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul” Tahap I

NO	Aspek	Yang	Skor	Yang	Skor	Presentase	Kategori
----	-------	------	------	------	------	------------	----------

	Dinilai	Diperoleh(f)	Maksimal(N)		
1	Aspek Fisik	14	15	93%	Sangat Baik
2	Aspek Desain	14	15	93%	Sangat Baik
3	Aspek Penggunaan	25	25	100%	Sangat Baik
TOTAL		53	55	96%	Sangat Baik

Presentase diatas diperoleh dengan rumus hitung di bawah ini :

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Atau *Presentase Tingkat Penilaian* = $\frac{53}{55} \times 100\% = 96\%$, dengan demikian

sesuai dengan table klasifikasi presentase masuk pada klasifikasi “Sangat Baik”.

2. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah modifikasi permainan *Goal Ball* ini mendapatkan nilai, saran serta masukan dari validator, pada tahap validasi alat terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh validator yaitu pada lonceng yang terdapat didalam bola, yang mana menurut beliau masih kurang terdengar jelas suaranya.

C. Hasil Uji Coba Produk

1. Data Kelompok Kecil

Data uji coba kelompok kecil didapatkan dari 6 orang siswa dan 1 guru di SLB Sekar Handayani pada tanggal 8 juni 2021. Uji coba dilakukan

dimaksudkan untuk mengetahui kualitas produk dalam kelompok kecil, uji coba dilakukan di Gedung serbaguna Purwosari, uji coba dilakukan secara offline dan online, untuk seluruh siswa yang mencoba alat tersebut dilakukan secara offline mereka saya jemput menggunakan kendaraan, proses uji coba dilakukan dengan cara melakukan permainan *Goal Ball* dan mengisi angket, yang mana angket tersebut dibacakan kepada setiap anak untuk mendapatkan jawaban dari para siswa.

Pada uji coba kelompok kecil diperoleh dua hasil, hal ini bertujuan untuk mengetahui kualitas alat serta manfaat alat tersebut. Berikut adalah table hasil penilaian kualitas dari guru.

Tabel 12. Hasil Penelitian Uji Coba Kecil “Pengembangan Permainan *Goal Ball* Bagi ABK Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul” dari Guru PJOK SLB Sekar Handayani

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Aspek Kualitas Materi	25	30	83%	Baik
2	Aspek Kemanfaatan Bagi Guru	9	10	90%	Baik
3	Aspek Kemanfaatan Bagi Siswa	8	10	80%	Baik
TOTAL		42	50	84%	Baik

Presentase diatas diperoleh dengan rumus hitung di bawah ini :

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Atau $Presentase\ Tingkat\ Penilaian = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$, dengan demikian

sesuai dengan table klasifikasi presentase masuk pada klasifikasi “Baik”.

Tabel 13. Hasil Penelitian Uji Coba Kecil “Pengembangan Permainan *Goal Ball* Bagi ABK Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul” dari Siswa SLB Sekar Handayani

NO	Aspek yang dinilai	F	N	Presentase	Kategori
1	Aspek Psikomotor	53	60	88%	baik
2	Aspek Kognitif	58	60	97%	sangat baik
3	Aspek Afektif	56	60	93%	sangat baik
TOTAL		167	180	93%	sangat baik

Presentase diatas diperoleh dengan rumus hitung di bawah ini :

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Atau $Presentase\ Tingkat\ Penilaian = \frac{167}{180} \times 100\% = 93\%$, dengan demikian

sesuai dengan table klasifikasi presentase masuk pada klasifikasi “Sangat Baik”.

2. Data Uji Coba Kelompok Besar

Data uji coba kelompok kecil didapatkan dari 12 orang siswa dan 1 guru di SLB Purwoharjo pada tanggal 9 juni 2021. Uji coba dilakukan

dimaksudkan untuk mengetahui kualitas produk dalam kelompok besar, uji coba dilakukan di Gedung serbaguna Purwosari, uji coba dilakukan secara offline dan online, untuk seluruh siswa yang mencoba alat tersebut dilakukan secara offline mereka saya jemput menggunakan kendaraan, proses uji coba dilakukan dengan cara melakukan permainan *Goal Ball* dan mengisi angket, yang mana angket tersebut dibacakan kepada setiap anak untuk mendapatkan jawaban dari para siswa.

Pada uji coba kelompok kecil diperoleh dua hasil, hal ini bertujuan untuk mengetahui kualitas alat serta manfaat alat tersebut apakah alat tersebut cocok digunakan untuk modifikasi permainan yang akan digunakan nantinya. Berikut adalah table hasil penilaian kualitas dari guru.

Table 14. Tabel Hasil Penelitian Uji Coba Kecil “Pengembangan Permainan *Goal Ball* Bagi ABK Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul” dari Guru PJOK SLB Purwosari

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Aspek Kualitas Materi	27	30	90%	Baik
2	Aspek Kemanfaatan Bagi Guru	9	10	90%	Baik
3	Aspek Kemanfaatan Bagi Siswa	8	10	80%	Baik
TOTAL		44	50	88%	Baik

Presentase diatas diperoleh dengan rumus hitung di bawah ini :

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Atau *Presentase Tingkat Penilaian* = $\frac{45}{50} \times 100\% = 88\%$, dengan demikian

sesuai dengan table klasifikasi presentase masuk pada klasifikasi “ Baik”.

Tabeln 15. Hasil Penelitian Uji Coba Kecil “Pengembangan Permainan *Goal Ball* Bagi ABK Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Purwosari Gunungkidul” dari Siswa SLB Purwosari

NO	ASPEK YANG DINILAI	<i>f</i>	N	Presentase	Kategori
1	Aspek Psikomotor	100	120	83%	baik
2	Aspek Kognitif	110	120	92%	sangat baik
3	Aspek Afektif	100	120	83%	baik
TOTAL		310	360	86%	baik

Presentase diatas diperoleh dengan rumus hitung di bawah ini :

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Atau *Presentase Tingkat Penilaian* = $\frac{310}{360} \times 100\% = 86\%$, dengan demikian

sesuai dengan table klasifikasi presentase masuk pada klasifikasi “Baik”.

D. Pembahasan

Pada awal “Pengembangan Modifikasi Permainan *Goal Ball* Bagi ABK Tuna Netra SLB Purwoharjo Giritirta Gunungkidul” di desain dan dibuat menjadi sebuah produk awal berupa modifikasi permainan sebagai media penunjang pembelajaran di SLB Purwoharjo yang mana SLB tersebut belum memiliki lahan yang cukup untuk menggunakan lapangan *Goal Ball* sesungguhnya, produk ini

dibuat dengan bantuan beberapa orang pada tahap pemotongan pipa dengan ukuran 2 inci, serta penanaman 2 buah lonceng pada bola basket berukuran 7.

Proses selanjutnya ketika alat sudah terealisasi, alat tersebut lalu di validasi kepada ahli materi dan media, proses validasi dilakukan sebanyak satu tahap karena menurut para validator menyatakan bahwa alat ini layak untuk di uji cobakan, uji coba pada penelitian ini memiliki dua tahap yaitu uji coba skala besar dan uji coba skala kecil.

Dalam proses uji coba dilakukan dengan cara 2 proses yang berbeda dan responden yang berbeda, diakibatkan karena keterbatasan dalam penglihatan responden utama, untuk itu responden utama yaitu para siswa yang menyandang kebutuhan khusus tuna netra mencoba alatnya dan melakukan permainan *Goal Ball* serta yang bertugas menilai kelayakan alat dari segi fisik adalah guru PJOK. Yang mana pada penelitian ini diperoleh hasil “Baik” atau bermakna “Digunakan”, hal ini dibuktikan dari hasil penilaian para ahli dari segi materi maupun media, serta dalam penilaian uji coba kelompok kecil yang dilakukan di SLB Sekar Handayani Panggang dan kelompok besar yang dilakukan di SLB Purwoharjo Giritirto, selama proses berjalan, para siswa tampak sangat antusias dalam melakukan permainan, terlebih mereka juga bias bertemu dengan teman-teman yang sudah lama tidak berjumpa dikarenakan pembelajaran daring.

1. Pengujian kepada ahli materi

Hasil uji angket kepada ahli materi, menunjukkan tingkat validasi sebesar 88%, yang berarti bahwa materi yang ada pada penelitian

“Pengembangan Modifikasi Permainan *Goal Ball* Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Gunungkidul”, valid serta efektif untuk di uji coba ke tahap selanjutnya.

2. Pengujian Kepada Ahli Media

Hasil uji angket kepada ahli materi, menunjukkan tingkat validasi sebesar 93%, yang berarti bahwa media yang ada pada penelitian “Pengembangan Modifikasi Permainan *Goal Ball* Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Netra di SLB Purwoharjo Giritirto Gunungkidul”, “Sangat Baik”, valid serta efektif untuk di uji coba ke tahap selanjutnya.

3. Pengujian Uji Coba

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil angket dari responden uji kecil yaitu guru dan siswa penilaian dari guru mendapatkan kualifikasi kualitas dari Aspek Kualitas Materi sebesar 83% masuk pada kategori “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Guru sebesar 90% masuk pada kaetogi “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Siswa Sebesar 80% masuk pada kategori “Baik”, serta hasil dari ketiga aspek tersebut sebesar 84% masuk pada kategori “Baik” hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian guru PJOK di SLB Sekar Handayani modifikasi permainan terseut “Baik” atau bermakna “digunakan”.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Hasil angket dari responden uji besar yaitu guru dan siswa penilaian dari guru mendapatkan kualifikasi kualitas dari Aspek Kualitas Materi sebesar 90% masuk pada kategori “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Guru sebesar 90% masuk pada kaetogi “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Siswa Sebesar 80% masuk pada kategori “Baik”, serta hasil dari ketiga aspek tersebut sebesar 88% masuk pada kategori “Baik” hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian guru PJOK di SLB Purwoharjo modifikasi permainan tersebut “Baik” atau bermakna “digunakan”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian yang saya lakukan ini, mampu mengembangkan sebuah modifikasi permainan *Goal Ball* anak berkebutuhan khusus tuna netra. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) yang mana ada beberapa tahapan yang harus dilewati yakni potensi dan masalah, desain, validasi, revisi dan uji lapangan, pada penelitian ini peneliti belum sampai pada tahap proses pembuatan masal.

Secara keseluruhan alat ini, dinyatakan dapat “digunakan” dalam melaksanakan pembelajaran maupun latihan atau simulasi pertandingan *Goal Ball*. Setelah melalui tahap yang Panjang, mulai dari tahap validasi ahli materi dan validasi ahli media, yang mana hasil validasi tersebut mendapatkan nilai rerata sebesar 88% yang masuk pada kategori “Baik” dan 93% masuk pada kategori “sangat baik”, selanjutnya adalah uji coba skala kecil yang mendapatkan presentase rerata penilaian dari 1 responden guru dan 6 responden siswa mendapatkan kualifikasi kualitas dari Aspek Kualitas Materi sebesar 83% masuk pada kategori “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Guru sebesar 90% masuk pada kaetogi “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Siswa Sebesar 80% masuk pada kategori “Baik”, serta hasil dari ketiga aspek tersebut sebesar 84% masuk pada kategori “Baik” hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian guru PJOK di SLB Sekar Handayani alat terseut “Baik”. Tahap uji coba skala besar yang dilakukan

dengan responden sebanyak 1 guru dan 12 siswa mendapatkan kualifikasi kualitas dari Aspek Kualitas Materi sebesar 90% masuk pada kategori “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Guru sebesar 90% masuk pada kategori “Baik”, Aspek Kebermanfaatan Bagi Siswa Sebesar 80% masuk pada kategori “Baik”, serta hasil dari ketiga aspek tersebut sebesar 88% masuk pada kategori “Baik” hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian guru PJOK di SLB Purwoharjo alat tersebut “Baik”, secara keseluruhan alat modifikasi *Goal Ball* untuk anak berkebutuhan khusus tuna netra ini, valid atau memiliki makna “digunakan”, dalam media pembelajaran di SLB Purwoharjo Giritirta serta digunakan sebagai alat simulasi pertandingan *Goal Ball*, bagi siswa yang mengikuti ajang paralimpic.

B. Implikasi

Pada penelitian “Pengembangan modifikasi permainan *Goal Ball* untuk anak berkebutuhan khusus tuna netra di SLB Purwoharjo Giritirta Gunungkidul”, memiliki beberapa implikasi dengan kenyataan yang ada, diantaranya adalah:

1. Sebagai media penunjang dalam media pembelajaran materi *Goal Ball* di SLB Purwoharjo Giritirta Gunungkidul.
2. Dapat meminimalisir hambatan pembelajaran *Goal Ball*, dikarenakan minimnya lahan luas di lingkungan sekolah.
3. Alat portable yang praktis serta tidak memakan tempat ketika disimpan di gudang.

4. Sebagai media latihan siswa yang memiliki keterampilan dalam bidang *Goal Ball* untuk terus dikembangkan.

C. Keterbatasan Peneliti

Dalam penelitian “Pengembangan modifikasi permainan *Goal Ball* untuk anak berkebutuhan khusus tuna netra di SLB Purwoharjo Giritirta Gunungkidul”, memiliki keterbatasan dalam proses jalannya penelitian, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan pada saat berlangsungnya PSBB akibat adanya pandemi Covid-19, akibatnya uji coba besar yang seharusnya dilaksanakan di masing-masing sekolah, terpaksa dilakukan diluar sekolah/instansi.
2. Sampel uji coba masih terbatas pada dua tempat, dikarenakan keterbatasan waktu, serta biaya penelitian.
3. Tampilan media yang masih terkesan sederhana.
4. Menggunakan tempat penelitian yang seadanya karena keterbatasan ruangan.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Pengembangan modifikasi permainan *Goal Ball* untuk anak berkebutuhan khusus tuna netra di SLB Purwoharjo Giritirta Gunungkidul” menyatakan bahwa alat ini sudah “baik” bermakna “digunakan” atau “valid” oleh ahli materi dan ahli media, serta responden di SLB Sekar

Handayani dan SLB Purwoharjo yang telah mencoba serta mengamati alat ini, dan mendapatkan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi pelatih serta agar dapat mengetahui serta mampu menggunakan serta merangkai alat modifikasi ini, agar alat berfungsi penuh sesuai tujuan yaitu modifikasi permainan sebagai media pembelajaran *Goal Ball* serta simulasi pertandingan gall ball.
2. Bagi Siswa, agar memanfaatkan alat modifikasi permainan *Goal Ball* ini, guna meningkatkan keterampilan, dan emosi ketika sedang jenuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdoellah, A. (1996). Pendidikan Jasmani Adaptif. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan Tarigan, Beltasar. 1999/2000. Penjaskes Adaptif. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D III.
- Aditya, G. (2021). Pengembangan Model Pemelajaran Permainan Sepakbola Melalui Permainan Soccer Ball Bounce Pada Siswa Kelas VII. Skripsi. PJKR Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negri Semarang .
- Agus S. S. (2001). Teknologi pembelajaran Pendidikan Jasmani. Yogyakarta: FIK UNY.
- Depdikbud. (2013). *Pedoman Penyelenggaraan Program Pendidikan Jasmani Adaptif bagi Pesertadidik Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, Vol. 37, No. 1, hlm: 11-26. Jakarta: Direktorat Ketenagaan.
- Hendrayana, Y. (2007). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif (Adapted Physical Education and Sport)*. *Visiting Foreign Research Fellow Indonesia University Education: University of Tsubuka*.
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 12, Nomor 2, November 2016*.

- Mardianto, T. (2019). *Pengebangan Scoring Hasil Lomba Kids Atletik Berbasis Android*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyono. (2009). *Manajemen Administrasi & Organisasi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Refika Aditama.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama
- Sportregards. (2021). Diakses pada tanggal 14 maret 2021 [https://sportsregras.com/id/Goal Ball-sejarah-aturan/](https://sportsregras.com/id/Goal%20Ball-sejarah-aturan/).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujadi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukirman. (2003). *Matematika*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sumandi, S. (2013). *Metodelogi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Syarifuddin. (1993). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Syarifuddin. (1997). *Pokok-Pokok Pengembangan Program Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdikbud. Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama.

- Syarifudin, A. & Muhadi. (1992) . *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta : Depdikbud.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Widati, S. & Murtdlo. (2007). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*.
- Prameisela, Devi (2021). *Pengembangan Aplikasi Multievent Athletics Scoring Berbasis Smartphone*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Diunduh Pada 01 Juni 2021.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian SLB Purwoharjo Giritirta Gunungkidul



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 624/UN34.16/PT.01.04/2021

9 Juni 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

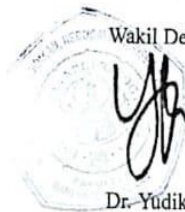
Yth. KEPALA SLB PURWORAHARJO PURWOSARI, GUNUNGKIDUL

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Andika Zean Fanani Khoirudin
NIM : 17604221077
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN PERMAINAN GOAL BALL BAGI ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNA NETRA DI SLB
PURWORAHARJO PURWOSARI, GUNUNGKIDUL
Waktu Penelitian : Selasa - Kamis, 8 - 10 Juni 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Iizin Penelitian SLB Sekar Handayani



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 625/UN34.16/PT.01.04/2021

9 Juni 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . KEPALA SLB SEKAR HANDAYANI GIRISEKAR, PANGGANG, GUNUNGKIDUL

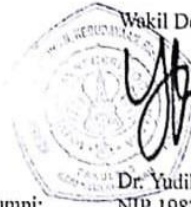
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Andika Zean Fanani Khoirudin
NIM : 17604221077
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN PERMAINAN GOAL BALL BAGI ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS ATAU TUNA NETRA
Waktu Penelitian : Selasa - Kamis, 8 - 10 Juni 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. Surat Balasan SLB Purwoharjo Giritirta

PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
DIKPORA PURWOSARI

Sekretariat : Jln. Parangtritis Panggang Purwosarti-Gunungkidul Kode Pos
55873

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SLB Purwoharjo Kecamatan Purwosari, Kabupaten Gunungkidul, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Andika Zean Fanani Khoirudin
NIM : 17604221077
Prodi : PGSD Penjas
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan dan melaksanakan uji coba pendidikan untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Modifikasi Permainan *Goal Ball* Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Netra Di SLB Purwoharjo Giritirta Purwosari Gunung kidul" Kecamatan Purwosari yang berlangsung pada bulan Juni 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan bagi yang Bekepentingan.

Purwosari, 10 Juni 2021

Kepala Sekolah



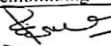
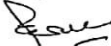
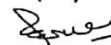
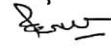
RUJIYANTA S.Pd

NIP.19680606 200801 1010

Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Andea Zuan Fanani Khorudin
NIM : 17604221077
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : PDR
Pembimbing : Dr. Ermawan Gusanto, M.Pd

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	20 - April - 2021	Revisi BAB I, II, III	
2.	26 - April - 2021	Revisi Judul	
3.	14 - Juni - 2021	Revisi BAB IV, V	
4.	15 - Juni - 2021	Revisi Abstrak dan Sistematika Penulisan Skripsi	

Mengetahui
Koord. Prodi PGSD-Penjas



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Instrumen Ahli Media

SURAT PERNYATAAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian :

Pengembangan Permainan Goal Ball Di SLB Purworaharjo Giritirto purvosari
Gunungkidul


Nama : Andika Zean Fanani Khoirudin

NIM : 17604221077

Prodi/Jurusan : PGSD PENJAS/POR

Yogyakarta, 24 Mei 2021

Ahli Media



Riky Dwi Handaka, M.Or.

NIP.198211292015041001

Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Instrumen Ahli Materi

SURAT PERNYATAAN AHLI MATERI

Judul Penelitian :

Pengembangan Permainan Goal Ball Di SLB Purworaharjo Giritirto purwosari Gunungkidul

Nama : Andika Zean Fanani Khoirudin

NIM : 17604221077

Prodi/Jurusan : PGSD PENJAS/POR

Yogyakarta, 24 Mei 2021

Ahli Materi



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

NIP.198305092008121002

Lampiran 7. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Psikomotor

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fatan jayan mahesa	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
Yanuar ibam	B	A	B	A	A	A	B	B	B	B
Yova biyan armisti	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
Gaiza elyasa	B	A	B	A	A	B	B	B	A	B
Ifan nafisa	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
Bibit waluyo jati	B	B	B	A	A	A	B	B	A	B

Aspek Kogmitif

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fathan Jaihan Mahesa	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Yanuar Ibam Abriansyah	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Yova biyan armisti	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Gaiza Elyasa	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Ifan nafisa	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Bibit waluyo Jati	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A

Aspek Afektif

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fathan Jaihan Mahesa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Yanuar Ibam Abriansyah	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Yova biyan armisti	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Gaiza Elyasa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Ifan nafisa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Bibit waluyo Jati	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Lampiran 8. Hasil Angket uji Coba Kelompok Besar

Aspek Pesikomotor

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fatan jayan mahesa	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
Yanuar ibam	B	A	B	A	A	A	B	B	B	B
Yova biyan armisi	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
Gaiza elyasa	B	A	B	A	A	B	B	B	A	B
Ifan nafisa	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
Bibit waluyo jati	B	B	B	A	A	A	B	B	A	B
Dwi anugrah ramadan	B	A	B	A	B	B	B	B	B	A
Dewanda ramadan	A	A	B	A	A	A	A	B	A	A
Lutfi saputra	B	A	B	A	A	A	B	A	A	A
Panji raihan nanada	A	A	B	A	A	B	B	B	A	A
Muhammad deandi rafli	B	A	B	A	A	B	B	B	B	B
Yulvan ardiyansyah	B	B	B	A	A	B	B	B	A	B

Aspek Kognitif

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fathan Jaihan Mahesa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Yanuar Ibam Abriansyah	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Yova biytan armisti	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Gaiza Elyasa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Ifan nafisa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Bibit waluyo Jati	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Dwi Anugrah Ramadan	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Muhamad Dewanda	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Lutfi saputra	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Panji Raihan Nanada	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A
Muhammad Deandi Rafli	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
Yulvan ardiyansah	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Aspek Afektif

SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fathan Jaihan Mahesa	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Yanuar Ibam Abriansyah	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Yova biytan armisti	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Gaiza Elyasa	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Ifan nafisa	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Bibit waluyo Jati	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Dwi Anugrah Ramadan	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Muhamad Dewanda	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Lutfi saputra	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Panji Raihan Nanada	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Muhammad Deandi Rafli	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Yulvan ardiyansyah	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A

Lampiran 9. Hasil Angket Validasi Ahli Media Tahap I

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN PERMAINAN GOAL BALL DI SLB PURWORAHARJO

Program Study: PGSD PENJAS

Sasaran : kelayakan umum (Guru dan Pelatih)

Evaluator : Riky Dwi Handaka, M.Or.

Lembar evaluasi ini di maksud mengatahui Bapak/ Ibu, sebagai ahli media terhadap pengembangan permainan goal ball terhadap *pengembangan permainan goal ball di SLB Purworaharjo* yang kami kembangkan pendapat kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu, bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubung dengan hal tersebut, mengharapakan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Evaluasi mencakup aspek tampilan dan desain, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan sangat kurang dengan memberi tanda centang (v) pada kolom yang tersedia

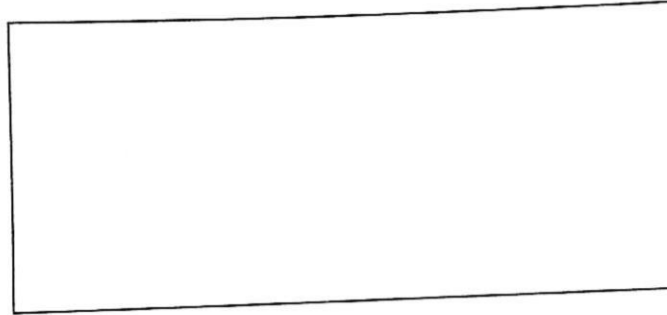
Keterangan:

1. Sangat kurang baik/kurang tepat/ Sangat kurang jelas
 2. Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 3. Cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 4. Baik/tepat/jelas
 5. Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Atas kesrdiaan Bapak/Ibu untuk mengisi angkat ini, saya ucapkan terimakasih

Tabel Penilaian Ahli Media

No.	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Fisik						
1.	Kesesuaian bola dengan ukuran 7				✓	
2.	Kesesuaian gawang dengan pipa ukuran 2 inchi					✓
3.	Kesesuaian lonceng bulat dengan ukuran 3 cm					✓
B. Aspek Desain		1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian bentuk bola dalam permainan goal ball					✓
5.	Kesesuaian gawang dengan permainan goal ball					✓
6.	Kesesuaian warna dengan alat modifikasi permainan goal ball				✓	
C. Aspek Penggunaan		1	2	3	4	5
7.	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa					✓
8.	Alat aman untuk dipakai pembelajaran					✓
9.	Kesesuaian bentuk atau model permainan dengan karakteristik siswa					✓
10.	Alat dapat dimainkan oleh siswa yang terampil maupun tidak terampil					✓
11.	Kemampuan media dalam mengembangkan motorik kasar siswa dengan gangguan penglihatan					✓
Jumlah						

D. komentar dan Saran Umum



E. Kesimpulan

- ① Layal diproduksi tanpa revisi .
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diproduksi

Yogyakarta, 24 Mei 2021

Ahli Media



Riky Dwi Handaka, M.Or.

Lampiran 10. Hasil Angket Ahli Materi Tahap I

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI MATERI PENGEMBANGAN PERMAINAN GOAL BALL DI SLB PURWORAHARJO

Program Study: PGSD PENJAS

Sasaran : kelayakan umum (Guru dan Pelatih)

Evaluator : Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas. M.Or.

Lembar evaluasi ini di maksud mengetahui Bapak/ Ibu, sebagai ahli Materi terhadap pengembangan permainan goal ball terhadap *pengembangan permainan goal ball di SLB Purworaharjo* yang kami kembangkan pendapat kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu, bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubung dengan hal tersebut, mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Evaluasi mencakup aspek materi dan isi, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan sangat kurang dengan memberi tanda centang (v) pada kolom yang tersedia

Keterangan:

1. Sangat kurang baik/kurang tepat/ Sangat kurang jelas
 2. Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 3. Cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 4. Baik/tepat/jelas
 5. Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Atas kesrdiaan Bapak/Ibu untuk mengisi angkat ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kualitas Materi		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan materi dengan tujuan untuk melakukan permainan goal ball dengan alat sederhana atau modifikasi				✓	
2.	Materi yang ditampilkan "Pengembangan modifikasi permainan goal ball" mudah dipahami oleh pengguna.				✓	
3.	Kesesuaian permainan goal ball					✓
4.	Desain alat yang praktis, dan portabel.				✓	
5.	Modifikasi permainan goal ball mudah digunakan atau operasionalkan.					✓
6.	Kesesuaian alat dengan kompetensi dasar.					✓
B. Aspek Kemanfaatan Bagi Guru		1	2	3	4	5
7.	Membantu proses pembelajaran					✓
8.	Membangkitkan minat dan perhatian siswa				✓	
C. Aspek Kemanfaatan Bagi Siswa		1	2	3	4	5
9.	Memberi Kesenangan				✓	
10.	Meningkatkan motoric kasar untuk anak dengan gangguan penglihatan				✓	
Jumlah						

D. komentar dan Saran Umum

1. Suara dari lonceng yg dibola supaya tambah keras, bisa nambah lonceng.
2. Sebaiknya bola lebih berat sedikit agar sama, supaya kecepatan bola tidak ~~lebih~~ berubah.

E. Kesimpulan

1. Layak diproduksi tanpa revisi.
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diproduksi

Yogyakarta,.....

Ahli Materi



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

Lampiran 11. Olah Data Instrumen Ahli Media Tahap I

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Aspek Fisik	14	15	93%	Sangat Baik
2	Aspek Desain	14	15	93%	Sangat Baik
3	Aspek Penggunaan	25	25	100%	Sangat Baik
TOTAL		53	55	96%	Sangat Baik

Lampiran 12. Olah Data Instrumen Validasi Ahli Materi Tahap I

N O	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Aspek Kualitas Materi	27	30	90%	Baik
2	Aspek Kemanfaatan Bagi Guru	9	10	90%	Baik
3	Aspek Kemanfaatan Bagi Siswa	8	10	80%	Baik
TOTAL		44	50	88%	Baik

Lampiran 13. Olah Data Uji Coba Kelompok Kecil

Dari Siswa

Aspek Psikomotor

NO	SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Fatan jayan mahesa	1	1	1		1	1	1	1	1	1	10
2	Yanuar ibam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
3	Yova biyan armisi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
4	Gaiza elyasa	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
5	Ivan nafisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Bibit waluyo jati	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
JUMLAH		6	6	6	5	6	5	6	6	3	4	53
PRESENTASE		60	60	60	50	60	50	60	60	30	40	530,0

Presentase Rerata

PRESENTASI UJI COBA KECIL ASPEK PSIKOMOTOR			
NO	JENIS SOAL	N	PRESENTASE
1	POSITIF	53	88%
2	NEGATIF	7	12%
	TOTAL	60	100%

Aspek Kognitif

NO	SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Fatan jayan mahesa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Yanuar ibam	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
3	Yova biyan armisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	Gaiza elyasa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7
5	Ivan nafisa	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
6	Bibit waluyo jati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
JUMLAH		6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	58
PRESENTASE		60	60	60	60	60	60	60	40	60	60	580

Rerata Presentase

PRESENTASE UJI COBA KECIL ASPEK KOGNITIF			
NO	JENIS SOAL	N	PRESENTASE
1	POSITIF	58	97%
2	NEGATIF	2	3%
TOTAL		60	100%

Aspek Afektif

NO	SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Fatan jayan mahesa	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
2	Yanuar ibam	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
3	Yova biyan armisti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Gaiza elyasa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Ivan nafisa	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
6	Bibit waluyo	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9

	jati											
JUMLAH	6	6	6	6	6	6	6	4	4	6	6	56
PRESENTASE	60	60	60	60	60	60	60	40	40	60	60	560

Rerata Presentase

PRESENTASE UJI COBA KECIL ASPEK AFEKTIF			
NO	JENIS SOAL	N	PRESENTASE
1	POSITIF	56	93%
2	NEGATIF	4	7%
TOTAL		60	100%

Rerata Keseluruhan

NO	Aspek yang dinilai	F	N	Presentase	Kategori
1	Aspek Psikomotor	53	60	88%	baik
2	Aspek Kognitif	58	60	97%	sangat baik
3	Aspek Afektif	56	60	93%	sangat baik
TOTAL		167	180	93%	sangat baik

Dari Guru PJOK

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Aspek Kualitas Materi	25	30	83%	Baik
2	Aspek Kemanfaatan Bagi Guru	9	10	90%	Baik
3	Aspek Kemanfaatan Bagi Siswa	8	10	80%	Baik
TOTAL		42	50	84%	Baik

Lembar 14. Olah Data Uji Coba Kelompok Besar

Dari Siswa

Aspek Afektif

NO	SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Fatan jayan mahesa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Yanuar ibam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
3	Yova biyan armisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
4	Gaiza elyasa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7
5	Ivan nafisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Bibit waluyo jati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
7	Dwi anugrah ramadan	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
8	Dewanda	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	8
9	Lutfi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
10	Panji raihan nanada	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
11	Muhammad deandi rafli	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
12	yulvan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
JUMLAH		12	12	11	12	11	7	11	11	5	8	100	
Presentase		1,2	1,2	1,1	1,2	1,2	0,7	1,1	1,1	0,5	0,8	10,10	

Rerata Presentase

Presentase Uji Coba Besar Aspek Psikomotor			
NO	Jenis Soal	N	Presentase
1	Positif	100	83%
2	Negatif	20	17%
Total		120	100%

Aspek Kognitif

NO	SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Fatan jayan mahesa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Yanuar ibam	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
3	Yova biyan armisi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	Gaiza elyasa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7
5	Ivan nafisa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
6	Bibit waluyo jati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	Dwi anugrah ramadan	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7
8	Dewanda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
9	Lutfi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	7
10	Panji raihan nanada	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
11	Muhammad deandi rafli	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
12	yulvan	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
JUMLAH		12	10	9	12	12	12	12	7	12	12	12	110
PRESENTASE		1,2	1,0	0,9	1,2	1,2	1,2	1,2	0,7	1,2	1,2	1,2	11,00

Rerata Presentase

Presentase Uji Coba Besar Aspek Kognitif			
NO	Jenis Soal	N	Presentase
1	Positif	110	92%
2	Negatif	10	8%
	TOTAL	120	100%

Aspek Afektif

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Fatan jayan mahesa	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Yanuar ibam	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
Yova	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Gaiza elyasa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ivan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
Bibit waluyo jati	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Dwi anugrah ramadan	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	9
Dewanda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Lutfi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
Panji raihan nanada	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
Muhammad deandi rafli	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	7
yulvan	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
JUMLAH	12	10	9	12	12	12	10	7	11	10	100
PRESENTASE	1,2	1	0,9	1,2	1,2	1,2	1	0,7	1,1	1	9,50

Rerata Presentase

Presentase Uji Coba Besar Aspek Afektif			
NO	Jenis Soal	N	Presentase
1.	Positif	100	83%
2.	Negatif	20	17%
	TOTAL	120	100%

Presentase Keseluruhan

NO	ASPEK YANG DINILAI	f	N	Presentase	Kategori
1	Aspek Psikomotor	100	120	83%	baik
2	Aspek Kognitif	110	120	92%	sangat baik
3	Aspek Afektif	100	120	83%	baik
TOTAL		310	360	86%	baik

Dari Guru

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Aspek Kualitas Materi	27	30	90%	Baik
2	Aspek Kemanfaatan Bagi Guru	9	10	90%	Baik
3	Aspek Kemanfaatan Bagi Siswa	8	10	80%	Baik
TOTAL		44	50	88%	Baik

KUESIONER UNTUK GURU

**PENGEMBANGAN PERMAINAN GOAL BALL BAGI ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNA NETRA DI SLB PURWORAHARJO
PLOSO, GIRITIRTO, PURWOSARI, GUNUNGKIDUL**

PETUNJUK PENGISIAN KUISISIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar –
benarnya dan sejujur –jujurnya
2. Jawablah secara runtut dan jelas
3. Berilah tanda silang (x) pada huruf A atau B sesuai dengan pilihanmu
4. Selamat mengerjakan dan terima kasih

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah :

Nama :

Umur :

Alamat (RT/RW) :

Lampiran 16. Angket Kuisisioner Untuk Siswa

KUESIONER UNTUK SISWA
MODIVIKASI PERMAINAN GOAL BALL DI SLB PURWORAHARJO PLOSO,
GIRITIRTO, PURWOSARI, GUNUNGKIDUL

PETUNJUK PENGISIAN KUISISIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar – benarnya dan sejujur –jujurnya
2. Jawablah secara runtut dan jelas
3. Berilah tanda silang (x) pada huruf A atau B sesuai dengan pilihanmu
4. Selamat mengerjakan dan terima kasih

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah Dasar :

Nama Siswa :

Umur :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Nama Orang Tua :

a. Ayah :

b. Ibu :

Alamat (RT/RW) :

Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian





