

PENGEMBANGAN PERMAINAN *COLORFUL FLAGS RUN* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SAMARINDA KOTA

Mohammad Saputro, Muh. Ramli Buhari, Naheria

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan rekreasi

putromohammad1997@gmail.com ramlipjkr24@gmail.com naheria.unmul@gmail.com

Abstrak

Pengembangan permainan *Colorful Flags Run* merupakan pengembangan permainan untuk memberikan pengalaman bagi ABK melakukan gerakan yang bervariasi dalam suatu permainan. Kemampuan gerak siswa berkebutuhan khusus sebagian besar mengalami masalah dalam keseimbangan gerak. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket dan dokumentasi. Permainan ini layak diterapkan disekolah dengan hasil persetujuan ahli, yang terdiri dari 2 ahli permainan dengan tingkat persetujuan : 77%. Dan 3 ahli pembelajaran dengan tingkat persetujuan: 81,33%. Hasil keaktifan dan keefektifan menunjukkan siswa aktif bergerak dan permainan efektif saat diterapkan, dengan tingkat persetujuan guru 93,00% - 96,67%. Hasil penelitian menunjukkan hasil gerak siswa SD Multi Talenta, dengan hasil skor *pretest* 42 dan *posttest* 69, dengan peningkatan skor 27. SLB Pembina Prov. Kal-Tim, dengan hasil skor *pretest* 64,33 dan *posttest* 83,66, dengan peningkatan skor 19,33. SLB Untung Tuah dengan hasil skor *pretest* 70,66 dan *posttest* 87, dengan peningkatan skor 16,34. Jadi permainan ini dapat meningkatkan kemampuan gerak lokomotor bagi siswa tunarungu dan autis. Kedepanya permainan ini dapat dikembangkan lagi supaya lebih sempurna dan lebih bermanfaat luas.

Kata Kunci: *Permainan colorful flags run, Gerak lokomotor, Tunarungu dan Autis.*

1. Pendahuluan

Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran pendidikan jasmani bisa dengan mudah dilakukan oleh siswa normal yang tidak memiliki kelainan fisik, mental dan atau emosional. Bagi mereka yang memiliki keterbatasan dalam fisik, mental dan emosional akan sulit melakukannya, tidak seperti anak normal pada umumnya. Siswa dengan keterbatasan fisik, mental dan emosional bisa disebut dengan anak berkebutuhan khusus atau peserta didik berkebutuhan khusus, sehingga diperlukannya suatu pendidikan jasmani adaptif untuk mereka.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 21 febuari dan 5 maret 2019 di salah satu sekolah luar biasa (SLB) yang ada di Samarnda kota, dalam tinjauan yang peneliti lihat di lapangan dan informasi yang didapat yaitu siswa berkebutuhan khusus penyandang tunarungu dan autis sebagian besar mengalami masalah terhadap gerak.

Masalah dari gerak ini yang umum dijumpai adalah kseimbangan gerakan dan kurangnya kelincahan, sehingga membuat siswa penyandang tunarungu dan autis terlihat kaku dan kurag aktif saat melakukan aktivitas gerak. Dampak dari masalah ini akan berpengaruh terhadap peningkatan gerak dasar pada mereka yang semestinya dapat ditingkatkan sesuai perkembangannya.

Upaya yang perlu dilakukan dalam proses meningkatkan gerak dasar siswa berkebutuhan khusus tersebut, yaitu perlu dilakukan suatu pengembangan permainan

yang dirancang untuk membuat siswa tertarik melakukan suatu gerakan dan disesuaikan terhadap kebutuhan siswa untuk meningkatkan gerak dasar lokomotifnya.

2. Tujuan Penelitian

Ditinjau dari masalah yang telah dituangkan di atas, dapat disebutkan bahwa tujuan dari penelitian pengembangan permainan *Colorful Flags Run* untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotif ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan permainan *Colorful Flags Run* untuk meningkatkan gerak dasar lokomotif siswa berkebutuhan khusus penyandang Tunarungu dan Autis di Samarinda Kota.
2. Untuk mengetahui apakah permainan *Colorful Flags Run* dapat membuat siswa aktif bergerak.
3. Untuk mengetahui apakah permainan *Colorful Flags Run* ini efektif diterapkan di sekolah.

3. Kajian Pustaka dan Pengembangan Hipotesis

Pendidikan Jasmani Adaptif adalah program atau pendidikan yang bersifat individual yang meliputi fisik atau jasmani, kebugaran gerak, pola dan keterampilan gerak dasar, keterampilan-keterampilan dalam aktifitas permainan olahraga baik individu ataupun beregu yang didesain untuk anak berkebutuhan khusus. Pendidikan jasmani dalam konteks pengalaman pendidikan menyeluruh dan berkaitan dengan hal seumur hidup setiap individu (Yani dan Asep Tiswara, 2013:23).

Pendidikan jasmani adaptif adalah suatu aspek dari proses pendidikan keseluruhan yang berkenaan dengan perkembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang sukarela dan berguna serta berhubungan langsung dengan respon mental, emosional, dan sosial (Sudarsini, 2016:24).

Pembelajaran adaptif merupakan modifikasi aktivitas, metode, alat, atau lingkungan pembelajaran yang bertujuan untuk menyediakan peluang kepada anak dengan kebutuhan khusus mengikuti program pembelajaran dengan tepat, efektif serta mencapai kepuasan. Prinsip utama dalam modifikasi aktivitas adalah penyesuaian aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi siswa dalam melakukan aktivitas tersebut (Elly Sari Melinda, 2013:82).

Pembelajaran adaptif merupakan modifikasi aktivitas, metode, alat, atau lingkungan pembelajaran yang bertujuan untuk menyediakan peluang kepada anak dengan kebutuhan khusus mengikuti program pembelajaran dengan tepat, efektif serta mencapai kepuasan. Prinsip utama dalam modifikasi aktivitas adalah penyesuaian aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi siswa dalam melakukan aktivitas tersebut (Elly Sari Melinda, 2013:82).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu bagian dari pendidikan secara menyeluruh yang di rancang untuk menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor yang di gunakan sebagai layanan kepada anak untuk memberikan pengalaman.

4. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pengembangan, Menurut Sugiyono (2016: 297) Metode dan penelitian pengembangan *research and devalopment* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Sehingga jenis penelitian yang peneliti terapkan adalah penelitian Pengembangan (R&D). Pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan suatu permainan dalam upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa berkebutuhan khusus di Samarinda Kota.

b. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di 3 Sekolah. Peneliti melakukan uji coba skala kecil di SD Multi Talenta, setelah itu peneliti kembali melakukan uji coba skala besar di 2 sekolah, SLBN Pembina Prov Kal-Tim dan SLB Untung Tuah.

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan di bulan Oktober - bulan November 2019.

c. Populasi dan sampel

Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel yaitu siswa yang terdiri dari anak tunarungu dan autis, dengan jumlah sampel 8 siswa dari SD Multi Talenta, 10 siswa dari SLBN Pembina dan 10 siswa dari SLB Untung Tuah Samarinda. Sehingga dari ketiga sekolah tersebut keseluruhan siswa berjumlah 28 anak.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Bagian ini merupakan prosedur penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yaitu dengan teknik kuesioner (angket), observasi dan dokumentasi. Untuk mendapatkan data primer yaitu data langsung yang diambil dilapangan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir atau percobaan awal dan akhir.

5. Hasil dan Pembahasan

hasil peningkatan gerak dasar lokomotor melalui permainan *Colorfull Flags Run ini* pada siswa tunarungu dan autis di 3 Sekolah SD Multi Talenta Samarinda, SLB Pembina Prov Kal-Tim dan SLB Untung Tuah, rata rata siswa mengalami peningkatan. Peningkatan skor di SD Multi Talenta dari sebelum dan sesudah diterapkannya permainan ini dengan peningkatan skor sebesar 27. Sedangkan pada siswa di SLB Pembina rata-rata siswa mengalami peningkatan dengan skor 19,33. Dan pada siswa di SLB Untung Tuah rata-rata siswa mengalami peningkatan dengan skor 16,34. Sehingga dari ketiga sekolah tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor pada siswa berkebutuhan khusus tunarungu dan autis.

Hasil penelitian dari ketiga sekolah tersebut, permainan ini hanya dilakukan oleh siswa berkebutuhan khusus penyandang tunarungu dan autis saja. dari ketiga sekolah sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 12 anak Autis dan 16 anak penyandang tunarungu. Namun pada saat diterapkannya permainan ini, rata-rata anak penyandang tunarungu mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan siswa penyandang tunarungu dalam

aktifitas geraknya tidak begitu mengalami kesulitan, akan tetapi adapun beberapa siswa tunarungu yang tidak memiliki keseimbangan dengan baik.

Untuk penyandang Autis rata-rata mengalami peningkatan walaupun ada beberapa siswa yang tidak mengalami peningkatan sama sekali. Hal ini dikarenakan siswa tersebut mengalami gangguan perkembangan yang kompleks sehingga mempengaruhi prilakunya dan sulit menerima arahan yang diberikan oleh peneliti, atau tidak dapat menjalankan tugasnya sesuai dengan intruksi.

Hasil penelitian dari ketiga sekolah tersebut, untuk mengetahui keefektifan permainan ini dan keaktifan dari permainan ini, dan tingkat kelayakan permainan menurut ahli sebagai berikut sebagai berikut Permainan ini layak diterapkan disekolah dengan hasil persetujuan ahli, yang terdiri dari 2 ahli permainan dengan tingkat persetujuan : 77%. Dan 3 ahli pembelajaran dengan tingkat persetujuan: 81,33%. Hasil keaktifan dan keefektifan menunjukkan siswa aktif bergerak dan permainan efektif saat diterapkan, dengan tingkat persetujuan guru 93,00% - 96,67%.

6. Kesimpulan dan Keterbatasan

Permainan ini layak diterapkan disekolah dengan hasil persetujuan ahli, yang terdiri dari 2 ahli permainan dengan tingkat persetujuan : 77%. Dan 3 ahli pembelajaran dengan tingkat persetujuan: 81,33%. Hasil keaktifan dan keefektifan menunjukkan siswa aktif bergerak dan permainan efektif saat diterapkan, dengan tingkat persetujuan guru 93,00% - 96,67%. Hasil penelitian menunjukkan hasil gerak siswa SD Multi Talenta, dengan hasil skor *pretest* 42 dan *posttest* 69, dengan peningkatan skor 27. SLB Pembina Prov. Kal-

Tim, dengan hasil skor *pretest* 64,33 dan *posttest* 83,66, dengan peningkatan skor 19,33. SLB Untung Tuah dengan hasil skor *pretest* 70,66 dan *posttest* 87, dengan peningkatan skor 16,34. Berdasarkan hal tersebut maka permainan ini dinyatakan dapat meningkatkan kemampuan gerak lokomotor bagi siswa tunarungu dan autis. Kedepannya permainan ini dapat dikembangkan lagi supaya lebih sempurna dan lebih bermanfaat luas.

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis berkenaan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru hendaknya menggunakan permainan yang berkaitan dengan gerak lokomotor dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif metode untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa.

2. Bagi peneliti

- a. Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi, tentang pengembangan permainan yang berkaitan dengan gerak lokomotor dalam meningkatkan kemampuan gerak anak berkebutuhan khusus.
- b. Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah sekolah yang lebih banyak lagi dengan harapan dapat menyelesaikan masalah gerak dengan baik.

Referensi

- (1) Atmaja, Jati Rinakri. 2017, *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan khusus*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

- (2) Bakhtiar, Syahrial. 2015, *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press.
- (3) Haenudin. 2013, *pendidikan anak berkebutuhan khusus tunarungu*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- (4) Meimulyani, Yani dan Asep Tiswara. 2013, *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta Timur: PT.Luxima Metro Media.
- (5) Meimulyani, Yani dan Caryoto. 2013, *Media Pembelajaran Adaptif*. Jakarta Timur. PT. Luxima Metro Media.
- (6) Melinda, Elly Sari. 2013, *Pembelajaran Adaptif*. Jakarta Timur: PT.Luxima Metro Media.
- (7) Mubarak, Roykhan. 2016. “Efektifitas latihan gerak Lokomotor untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Tunagrahita sedang kelas 3 SD di SLB Wiyata Dharma 3 Seleman” **Skripsi** Serata Satu Bidang Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta.
- (8) Nurhasan. 2000, *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*.
- (9) Nur, Lutfi. Dkk. 2017. “Permainan Bola kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di TK PERTIWI DWP Kota Tasikmalaya” *Jurnal PAUD Agopedia*. Vol 1. No 1. Juni 2017. Page 53-65.
- (10) Rachman, Bayu. Dkk. 2015. “Analisis Pengaruh Desain Produk dan Promosi Terhadap Kemantapan Keputusan Pembelian yang di Mediasi Oleh Cipta Merek” *DIPONEGORO JURNAL OF MANAGEMENT*. Vol 4. No 1. Tahun 2015. Hal 1-15.
- (11) Saputra, Iwan. 2015. “Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar” *Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED*. Vol 14. No 2. Juli-Desember 2015. Hal 35-41.
- (12) Sudarsini. 2016, *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Malang: Gunung Samudra.
- (13) Sugiyono. 2016, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- (14) Widiastuti. 2015, *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta: PT Rajagrafindo.

