

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK BERBASIS
PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
ANAK TUNARUNGU DI SEKOLAH DASAR LUAR BIASA**

**Oleh : Didik Apriyanto, Herpratiwi, Sudirman Husin
FKIP Unila Jl. Prof. Sumantri Brodjonegoro no. 1 Bandarlampung
E-mail : Dikachruth@yahoo.com
HP : 08574339196**

Abstrack : Development of Motor Learning Model Based on Deaf Children's Games Outstanding Physical Education Primary School. The purpose of this study is to (1) describe the potential and conditions for the development of model-based motor-driven game in elementary school of deaf children, (2) model-based motor learning produces children's games, (3) to test the effectiveness of the use of motor learning model based deaf children games, (4) test the level of efficiency of the use of motor learning model-based deaf children's games, and (5) test the level of attractiveness of the use of motor learning Model based on deaf children's games. This research is research development. The research in the school is remarkable Bone Country onion and Outstanding School Dharma Bhakti Pertiwi Dharma Bandar Lampung. The Data collected using the assessment scale model-based motor learning games and analyzed by kuantitative descriptive. The results showed that (1) the game-based learning, potentially increasing the ability of deaf children in SDLB motor, (2) model based motor learning games for deaf children in validated kontent, desain, and media, (3) effective products used as motor learning model based games by the average score of 98% (very effective), (4) product use efficiency levels indicated on the efficiencies of 1.5 is greater than 1, and (5) this product has an attraction with an average score of 3.34 (very interesting).

Keywords : deaf children, game's, motor learning

Abstrak : Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Anak Tunarungu Di Sekolah Dasar Luar Biasa. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan potensi dan kondisi pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan anak tunarungu di sekolah dasar luar biasa, (2) menghasilkan model pembelajaran motorik berbasis permainan anak tunarungu, (3) menguji tingkat efektivitas penggunaan model pembelajaran motorik berbasis permainan anak tunarungu, (4) menguji tingkat efisiensi penggunaan model pembelajaran motorik berbasis permainan anak tunarungu, dan (5) menguji tingkat daya tarik penggunaan Model pembelajaran motorik berbasis permainan anak tunarungu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Tempat penelitian di Sekolah Luar Biasa Negeri Tulang Bawang dan Sekolah Luar Biasa Dharma Bhakti Dharma Pertiwi Bandar Lampung. Data dikumpulkan menggunakan skala penilaian model pembelajaran motorik berbasis permainan dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) SDLB berpotensi untuk dikembangkan model pembelajaran motorik berbasis permainan untuk anak tunarungu, (2) model pembelajaran motorik berbasis permainan untuk anak

tunarungu divalidasi oleh ahli konten, desain, dan media, (3) produk efektif digunakan sebagai model pembelajaran motorik berbasis permainan dengan rata-rata skor yaitu 98% (sangat efektif), (4) produk efisiensi digunakan ditunjukkan pada tingkat efisiensi sebesar 1,5 lebih besar dari 1, dan (5) produk ini memiliki daya tarik dengan skor rata-rata 3,34 (sangat menarik).

Kata kunci: anak tunarungu, pembelajaran motorik, permainan

PENDAHULUAN

Bahasa bagi manusia memiliki peranan penting dalam menempuh kehidupannya, antara lain untuk berusaha mengembangkan diri, menyesuaikan diri, dan kontak sosial dalam memenuhi kehidupan serta proses belajarnya. Anak berkebutuhan khusus tunarungu mengalami hambatan dalam proses bicara dan bahasanya yang disebabkan oleh kelainan pendengarannya. Sebagai akibat dari terhambatnya perkembangan bicara dan bahasanya, anak tunarungu akan mengalami kelambatan dan kesulitan dalam hal-hal yang berhubungan dengan komunikasi. Hambatan utama dari tunarungu dalam proses komunikasi adalah karena miskin kosa kata dan tidak lancar dalam proses bicara (Haenudin, 2013: 2). Hal ini disebabkan oleh alat-alat yang penting untuk memahami bahasa, yaitu indra pendengarannya tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan 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, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani. Standar kompetensi dan kompetensi dasar bagi Tunarungu disesuaikan dengan kondisi anak yang berkebutuhan khusus.

Pembelajaran anak Tunarungu di SLB khususnya pembelajaran pendidikan jasmani, siswa terlihat kurang

bersemangat. Dalam pembelajaran itu guru hanya monoton, sehingga siswa kurang aktif. Sehingga dengan adanya model pembelajaran motorik berbasis permainan maka diharapkan siswa akan aktif, sehingga model pembelajaran itu sangat diperlukan siswa SLB khususnya anak Tunarungu.

Pada anak normal perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh bertambahnya usia anak. Motorik itu sendiri terdiri dari motorik kasar dan halus, motorik kasar adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot besar yang merupakan area terbesar pada masa perkembangan, diawali dengan kemampuan berjalan, kemudian lari, lompat dan lempar. Motorik halus adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis.

Keterampilan gerak sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini berkaitan dengan kemampuan setiap individu dalam bergerak sehari-hari. Keterampilan gerak diperoleh melalui

proses belajar, yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang yang disertai dengan kesadaran fikir akan benar atau tidaknya gerak yang telah dilakukan. Untuk mencapai tingkat keterampilan tertentu, lamanya waktu yang di peroleh oleh setiap individu berbeda-beda. Ada yang hanya memerlukan waktu yang singkat, dan ada yang memerlukan waktu yang cukup lama walaupun prosedur dan intensitas belajarnya sama. Hal ini disebabkan karena faktor bakat. Setiap individu memiliki bakat yang berbeda-beda.

Menyadari arti penting aktivitas gerak untuk anak Tunarungu peneliti melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran penjas di SLB Negeri Tulang Bawang dan melakukan kajian terhadap muatan kurikulum, observasi dilakukan pada hari senin Januari 2014, hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana muatan-muatan kurikulum tahun 2006 yang terdapat di dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar sudah sesuai atau belum dengan keadaan sebenarnya pada proses pembelajaran penjas di lapangan. Observasi dilakukan pada anak SDLB tunarungu kelas atas, karena

kemampuan kognitifnya sudah sedikit berkembang.

Berdasarkan kajian awal terhadap muatan kurikulum SLB dalam standar kompetensi yaitu melakukan gerak dasar dalam permainan sederhana, meliputi: (1) melakukan gerak dasar jalan, lari, dan melompat dalam permainan sederhana; (2) melakukan gerak dasar memutar, mengayun dan menekuk dalam permainan sederhana; (3) melakukan gerak dasar melempar dan menangkap; (4) melakukan sikap tubuh posisi berdiri; (5) melakukan sikap tubuh pada posisi berjalan; (6) melakukan gerak dasar keseimbangan statis tanpa alat; dan (7) mempraktekan gerak berirama dengan musik. Diketahui bahwa dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran penjas di lapangan, guru penjas di SLB Negeri Tulang Bawang kurang melakukan variasi-variasi model pembelajaran didalam pelaksanaan pembelajaran penjas dan pembelajarannya klasikal. Dari proses analisis terhadap hasil observasi, untuk meningkatkan prestasi belajar dan untuk meningkatkan keterampilan anak tunarungu maka dibutuhkan suatu model pembelajaran berbasis permainan yang dapat menjadi

jalan keluar permasalahan-permasalahan yang ada. Mengingat pentingnya aktivitas motorik untuk melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus anak Tunarungu. Pendapat dari sebagian besar guru SLB di Lampung memang memerlukan suatu strategi pembelajaran motorik berbasis permainan, sebagian dari mereka mendukung dilakukannya pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan. Model ini dibuat karena melatih keterampilan motorik anak tunarungu baik motorik kasar dan motorik halus yang disesuaikan dan dalam porsi yang seimbang. Untuk meningkatkan prestasi belajar yang belum maksimal untuk anak tunarungu maka perlu dibantu dengan menggunakan model ini. Pada model ini pembelajaran motorik disertakan dengan permainan agar anak tunarungu tertarik dan menyenangkan dalam proses belajar dan tercapailah tujuan belajar. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan model-model pembelajaran motorik berbasis permainan pada mata pelajaran pendidikan jasmani anak Tunarungu, yang dapat digunakan guru SLB sebagai salah satu bentuk

pembelajaran. Selain itu, model permainan juga berisi materi pelajaran yang terdapat dalam kurikulum, yaitu: (1) materi kognitif, (2) materi afektif (sosial, emosional, dan kemandirian), dan (3) materi psikomotorik (fisik/motorik).

Tunarungu adalah suatu kondisi dimana anak atau orang dewasa tidak dapat memfungsikan fungsi dengarnya untuk mempersepsi bunyi dan menggunakannya dalam berkomunikasi, hal ini diakibatkan karena adanya gangguan dalam fungsi dengar baik dalam kondisi ringan, sedang, berat dan berat sekali. Terdapat tiga batasan untuk istilah Tunarungu berdasarkan seberapa jauh seseorang dapat memanfaatkan sisa pendengaran dengan atau tanpa bantuan amplifikasi oleh alat bantu mendengar sebagai berikut :

- a) Kurang dengar, namun masih bisa menggunakannya sebagai sarana/modalitas utama untuk menyimak suara cakapan seseorang dan mengembangkan kemampuan bicara.
- b) Tuli (*Deaf*) adalah mereka yang pendengarannya sudah tidak dapat digunakan sebagai sarana utama guna mengembangkan

kemampuan bicara, namun masih dapat difungsikan sebagai suplemen pada penglihatan dan perabaan.

- c) Tuli total (*Totally Deaf*) adalah mereka yang sudah sama sekali tidak memiliki pendengaran sehingga tidak dapat digunakan untuk menyimak atau mempersepsi dan mengembangkan bicara.

Menurut Astuti dalam Mumpuniarti (2000: 118), permainan sebagai usaha untuk membantu anak Tunarungu agar berkembang aspek fisik intelektual, emosi dan sosialnya secara optimal.

Pendidikan Jasmani untuk anak Tunarungu harus lebih menekankan kepada aspek permainan dari pada aspek cabang olahraganya, karena bermain adalah kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap manusia pada umumnya dan siswa Tunarungu khususnya. Bermain merupakan aktivitas yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan kebugaran jasmani, membentuk kepribadian dan penemuan diri bagi siswa. Penekanan metode pembelajaran motorik berbasis permainan akan menjadikan mata pelajaran Pendidikan Jasmani sesuatu

yang sangat menyenangkan dan sangat menarik bagi siswa. Permainan juga akan membuat siswa lebih aktif bergerak tanpa paksaan sehingga siswa akan melakukan aktivitas gerak dengan sungguh-sungguh.

Menurut Hurlock dalam Metzler (2000:78) kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain bermain aktif dan bermain pasif, secara umum bermain aktif banyak dimainkan pada masa awal anak-anak (prasekolah) sedangkan bermain pasif dilakukan diakhir usia anak-anak (menjelang remaja). Kedua kegiatan tersebut akan selalu dimainkan anak, terutama pada anak Tunarungu. Bermain bagi setiap individu merupakan suatu kebutuhan, bermain dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan dalam dirinya. Melalui bermain anak Tunarungu memperoleh kesempatan menyalurkan perasaan yang tertekan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang ada dalam dirinya.

Menurut Asep Deni Gustiana (2005: 192), kemampuan motorik terbagi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non

lokomotor, dan manipulative, sedangkan yang dimaksud dengan motorik halus adalah kemampuan anak prasekolah beraktivitas menggunakan otot-otot halus (otot kecil) seperti menulis dan menggambar.

Menurut Mumpuniarti (2007: 106), pendekatan pembelajaran untuk anak Tunarungu memerlukan pendekatan yang spesifik karena karakteristik anak Tunarungu yang lambat dalam kemajuan perkembangan dan mengalami gangguan perilaku. Pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk anak Tunarungu dengan pendekatan modifikasi tingkah laku.

Menurut Trianto (2011: 23) model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut :

1. Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar.
3. Tingkah laku pengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.

4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Menurut Khabibah dalam Trianto (2011: 25) bahwa untuk melihat tingkat kelayakan suatu model pembelajaran untuk aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan untuk aspek kepraktisan dan efektivitas diperlukan suatu perangkat pembelajaran untuk melaksanakan model pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga apabila ingin melihat kedua aspek tersebut perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran untuk suatu topik tertentu yang sesuai dengan model pembelajaran yang dikembangkan.

Menurut Elly Sari Melinda (2013, 26) model layanan pendidikan bagi tunarungu dapat berbentuk:

1. Segregasi yaitu terpisah secara khusus dalam bentuk sekolah luar biasa.
2. Inklusif, yaitu anak tunarungu belajar bersama dengan siswa biasa di sekolah reguler, dengan menggunakan pendekatan layanan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sampai dengan saat ini anak tunarungu banyak yang sudah bersekolah di sekolah umum yang menyelenggarakan pendidikan inklusif dan juga disekolah luar biasa secara segregasi. Pada masing-masing penyelenggaraan mereka memiliki struktur kurikulum yang berbeda, namun demikian pola layanan yang diberikan harus sama dimana pengembangan bahasa, komunikasi dan mengembangkan fungsi dengar terhadap bunyi dan irama harus menjadi kegiatan kompensatoris yang prioritas bagi tunarungu, karena dengan prioritas bagi tunarungu, karena dengan hambatan yang paling utama pada anak tunarungu adalah komunikasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Menurut Sugiyono (2008 : 297), penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi : (1) potensi dan masalah, pengumpulan data, (2) desain produk, (3) validasi desain, (4) revisi desain, (5) uji coba produk, (6) revisi produk, (7) uji coba pemakaian dan (8) produk akhir.

Tempat penelitian pengembangan ini dilakukan di dua tempat yaitu di SLB Negeri Tulang Bawang dan SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi Kemiling. Penelitian dilaksanakan pada semester genap, dilakukan pada bulan 20 Februari sampai dengan 8 Maret 2014.

Dalam penelitian ini dilakukan uji coba model di lapangan, yaitu uji coba model skala kecil dan skala besar. Untuk uji coba produk skala kecil melibatkan 5 anak Tunarungu tipe ringan dan uji coba model skala besar melibatkan 12 anak Tunarungu tipe ringan.

Dalam uji lapangan terdapat dua tahap yaitu uji lapangan skala kecil dan uji lapangan skala besar. Uji lapangan skala kecil dilakukan oleh siswa di SLB Negeri Tulang Bawang dan didokumentasikan dalam bentuk *Video Compact Disc (VCD)*, *Video Compact*

Disc (VCD) ini berisikan pelaksanaan pembelajaran motorik berbasis permainan pada mata pelajaran penjas anak Tunarungu yang kemudian di observasi oleh para pakar dalam bidang terkait, yaitu: (1) pakar desain pengembangan model, dan (2) pakar olahraga adapted (media dan *content*). Pada proses ini dengan panduan observasi yang disusun oleh peneliti. Masukan yang diterima dari para pakar ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk.

Karena hasil uji normalitas dan homogenitas data terpenuhi, maka analisis data menggunakan statistik parametrik. Selanjutnya dilakukan pengkategorian pada hasil persentase skor skala penilaian efektivitas. Kemudian skor penilaian dikonversi menjadi beberapa tingkat kriteria efektivitas yaitu : sangat efektif, efektif, kurang efektif dan tidak efektif.

Pengukuran efisiensi yaitu membandingkan rasio waktu yang disediakan (waktu yang diperlukan berdasarkan perencanaan pembelajaran) dengan waktu yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran siswa.

Kualitas daya tarik dapat dilihat dari aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan yang ditetapkan berdasarkan indikator dengan rentang data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum proses pengembangan produk, terlebih dahulu peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara terhadap siswa dan guru penjaskes dimasing-masing sekolah tempat penelitian. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru BK membutuhkan perencanaan pengembangan model berbasis permainan untuk mengembangkan keterampilan motorik anak tunarungu.

Perencanaan pengembangan model motorik berbasis permainan disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan. Tahapan perencanaan meliputi penentuan tujuan dan kompetensi yang hendak dicapai, menentukan materi pokok yang selanjutnya dijabarkan dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran serta penyusunan sintak model-model

pembelajaran motorik berbasis permainan.

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

Model pembelajaran motorik berbasis permainan disusun berdasarkan beberapa prinsip dan teori belajar antara lain : 1) behavioristik, karena pembelajaran pendidikan jasmani didominasi domain psikomotor, model pembelajaran motorik berbasis permainan dapat menguatkan tanggapan/respon siswa terhadap pembelajaran; 2) konstruktivistik, karena dalam model pembelajaran motorik berbasis permainan,

pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi dalam membangun pengetahuan sendiri, dan dibangun melalui pengalaman, pengamatan latihan dan pemahaman.

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

Setelah produk awal selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji ahli, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba terbatas kelas.

Draft awal model pembelajaran motorik berbasis permainan diajukan ke ahli materi dan dari proses tersebut peneliti menerima masukan-masukan. Masukan-masukan terhadap model pembelajaran motorik berbasis permainan dijabarkan sebagai berikut: (1) untuk model pembelajaran motorik berbasis permainan terdapat pada model nomor 2, 4 sebaiknya alat

peraga (simpai dan gawang) dihias agar kelihatan lebih menarik, selanjutnya pada lurusan gawang diberikan garis lurus agar saat menendang bola siswa bisa lurus mengikuti garis, dan (2) berdasarkan penilaian para ahli materi terhadap skala nilai, terlihat bahwa total nilai draf awal model pembelajaran motorik berbasis permainan telah memenuhi persyaratan kelayakan untuk diujicobakan dilapangan. Para ahli materi juga telah memberikan validasi terhadap draf awal model pembelajaran motorik berbasis permainan untuk diujicobakan di lapangan.

Setelah dilakukan revisi produk sesuai dengan saran dan komentar pada hasil uji coba, selanjutnya dilakukan uji lapangan dilakukan untuk mengetahui efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan model pembelajaran yang telah dikembangkan.

Untuk melihat efektivitas produk yang digunakan, produk diujicobakan kepada guru Pendidikan Jasmani yang ada di 2 sekolah luar biasa yaitu : Sekolah Luar Biasa Negeri Tulang Bawang dan Sekolah Luar Biasa Dharma Bhakti Dharma Pertiwi Bandar Lampung. Uji coba ini dilakukan untuk

mengetahui efektivitas penggunaan pembelajaran motorik berbasis permainan sebagai pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani. hasil uji lapangan terhadap pembelajaran motorik berbasis permainan memperoleh rata-rata 98 %. Berdasarkan kriteria tingkat efektivitas, hasil rata-rata penggunaan pembelajaran motorik berbasis permainan sangat efektif digunakan sebagai pembelajaran Pendidikan jasmani untuk anak tunarungu.

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

Waktu yang seharusnya digunakan sesuai dengan silabus adalah 90 menit, sedangkan waktu yang digunakan pada saat pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran motorik berbasis permainan adalah 60 menit. Hal ini berarti memiliki nilai rasio 1,5

(90/60). Nilai rasio ini lebih besar dari 1, artinya pembelajaran motorik berbasis permainan adalah efisien.

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

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan semua data dan proses penelitian yang dilakukan dari awal hingga uji lapangan, peneliti menyimpulkan beberapa hal :

1. Pembelajaran motorik berbasis permainan adalah suatu produk yang dihasilkan dari pengamatan dan observasi terhadap anak Tunarungu pada Sekolah dasar luar biasa. Produk yang dihasilkan dapat

diaplikasikan secara lokal. Produk ini dapat digunakan pada sekolah luar biasa tipe B dengan pembelajaran yang umum digunakan di sekolah maupun pembelajaran yang dimiliki oleh guru Pendidikan Jasmani di Sekolah dasar luar biasa.

2. Pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan pada mata pelajaran penjas anak tunarungu, dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan dari Sugiyono. Model ini disesuaikan dengan anak tunarungu karena menggunakan media yang menarik dan dikombinasikan dengan permainan.
3. Produk pembelajaran motorik berbasis permainan yang dihasilkan dapat digunakan dengan mudah oleh guru Pendidikan Jasmani dan sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai pembelajaran yang menyenangkan. Produk yang dikembangkan sudah disesuaikan dengan siswa di sekolah. Model-model yang dikembangkan dalam bentuk draf dan CD pembelajaran yang berguna untuk panduan guru.
4. Pembelajaran motorik berbasis permainan efektif digunakan untuk

membantu guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran motorik. Hal ini terlihat pada rata-rata skor yang diperoleh setelah menggunakan produk rata-rata skor yang diperoleh yaitu 98% dengan kriteria sangat efektif.

5. Pembelajaran motorik berbasis permainan sebagai pembelajaran lebih efisien dibandingkan menggunakan pembelajaran motorik tanpa permainan. Hal ini ditunjukkan pada perhitungan tingkat nilai efisiensi sebesar 1,5 lebih besar dari 1. Dengan kata lain pembelajaran motorik berbasis permainan lebih efisien digunakan sebagai pembelajaran motorik oleh guru pendidikan jasmani.
6. Pembelajaran motorik berbasis permainan sebagai pembelajaran memiliki daya tarik dibandingkan menggunakan pembelajaran motorik tanpa permainan. Hal ini ditunjukkan pada perhitungan tingkat nilai 3,34 (sangat menarik).

Saran dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru pendidikan jasmani di sekolah hendaknya dapat menggunakan model permainan motorik ini di sekolah, sebagai

- materi pembelajaran agar lebih bervariasi.
2. Bagi guru pendidikan jasmani di sekolah hendaknya juga dapat mengembangkan model ini sesuai dengan kreativitas masing-masing yang tentunya berdasar pada karakteristik anak Tunarungu serta lingkungan masyarakat pendukungnya.
 3. Bagi siswa, dengan adanya model pembelajaran ini maka akan lebih aktif dalam bergerak dan tanpa paksaan sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran dan kebugaran jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Deni Gustiana. 2005. *Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Kependidikan. Agustus no. 2 hal. 192. Bandung: UPI.
- Carpenter, Eric J. 2010. *The Tactical Games Model Sport Experience: an Examination of Student Motivation And Game Performance During An Ultimate Frisbee unit*. Dissertation. University of Massachusetts-Amherst.
- Elly Sari Melinda. 2013. *Bina Komunikasi Persepsi Bunyi Dan Irama*. Jakarta: Luxima metro media.
- Haenudin. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Jakarta: Luxima metro media.
- Metzler, M. 2000. *Instructional Model for Physical Education*. Boston: Allyn & Bacon.
- Mumpuniarti. 2000. *Penanganan Anak Tunagrahita (Kajian Dari Segi Pendidikan, Sosial-Psikologis Dan Tindak Lanjut Usia Dewasa)*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Mumpuniarti. 2007. *Pembelajaran Akademik Bagi Tunagrahita*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.