

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LEMPAR BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SEKOLAH DASAR LUAR BIASA C

**Arif Hidayat¹, Muslimin², Noviria Sukmawati³, Bayu Hardiyono⁴, Selvi Atesya
Kesumawati⁵, Aprizal Fikri⁶, Aisyah Pertiwi⁷**

Pendidikan Olahraga, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7}
arif.hidayat@binadarma.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu model pembelajaran melalui model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C yang valid dan praktis. Pengembangan model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C dilaksanakan dengan menggunakan tahapan dari penelitian pengembangan menurut Sugiyono yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba skala kecil, revisi uji coba skala kecil, Uji coba skala besar. Kriteria kevalidan aktivitas fisik gerak dasar manipulatif dinilai oleh dua orang ahli yang terdiri dari satu orang ahli media pembelajaran dan satu orang ahli permainan kecil. Berdasarkan hasil *expert review* oleh para ahli menunjukkan bahwa model permainan lempar yang dikembangkan mendapat rata-rata CVR sebesar 0,56 yang masuk dalam kategori valid dan di uji cobakan pada responder penelitian. Hasil tes uji coba permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C uji skala kecil berada dalam kategori “sangat tinggi” dengan nilai rata-rata 12,31. Hasil ini memberikan penguatan terhadap dari pada hasil angket dimana hasil angket memberikan hasil baik/layak dan kategori dari penilaian skala kecil dan skala besar yang didapatkan tinggi hingga sangat tinggi.

Kata kunci: melempar, permainan, tunagrahita

ABSTRACT

This study aims to develop a learning model through a throwing game model for mildly disabled children at Sekolah Dasar Luar Biasa C that is valid and practical. The development of a throwing game model for mildly disabled children at Sekolah Dasar Luar Biasa C was carried out using the stages of development research according to Sugiyono, namely potential problems, data collection, product design, design validation, design revision, small scale trials, revision of small scale trials, large scale trials. The criteria for the validity of manipulative basic physical activity were assessed by two experts consisting of one learning media expert and one small game expert. Based on the results of expert review by experts, it shows that the throwing game model developed gets an average CVR of 0.56 which is included in the valid category and is tested on research responders. The results of the trial test of throwing games for mild tunagrahita children in Sekolah Dasar Luar Biasa C small-scale test were in the "very high" category with an average value of 12.31. These results provide reinforcement for the questionnaire results where the questionnaire results provide good / feasible results and the categories of small-scale and large-scale assessments obtained are high to very high.

Keywords: children with mild intellectual disability, games, throwing

PENDAHULUAN

Pengertian pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Tambun et al., 2020).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas Pasal 10 point a berbunyi “Hak pendidikan untuk Penyandang Disabilitas meliputi hak mendapatkan pendidikan yang bermutu pada satuan pendidikan di semua jenis, jalur, dan jenjang pendidikan secara inklusif dan khusus.” Pendidikan khusus yang dapat digunakan untuk anak reguler dengan anak berkebutuhan khusus yaitu pendidikan inklusi. Pendidikan inklusi merupakan salah satu bentuk sekolah yang didalamnya menggabungkan antara peserta didik reguler dengan peserta didik berkebutuhan khusus. Di dalam sekolah inklusi peserta didik diharapkan dapat membaaur dan belajar bersama dengan teman sebayanya yang reguler atau normal (Paikah, 2019).

Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi anak yang berkebutuhan khusus (ABK). Proses pendidikan ini memerlukan perencanaan secara individual dan prosedur pemantauan pengajarannya dilakukan secara sistematis. Bahan dan peralatannya disesuaikan dengan kebutuhan anak. Bentuk intervensinya dirancang untuk membantu anak yang berkebutuhan khusus mencapai kemajuan yang lebih tinggi dari sebelumnya dan berlangsung secara berkelanjutan. Karakteristik pendidikan khusus yang demikian memerlukan upaya dan sumber daya yang lebih spesifik dibandingkan dengan pendidikan biasa (R. Hidayat & Yusuf, 2023).

Tunagrahita adalah suatu keadaan perkembangan mental yang terhenti atau tidak lengkap yang ditandai oleh kendala ketrampilan selama masa perkembangan sehingga berpengaruh pada semua tingkat intelegensia, antara lain kemampuan kognitif, bahasa, motorik dan sosial. Sebagaimana disebutkan (Oedjoe & Bunga, 2016), bahwa kesulitan dalam belajar bagi anak tunagrahita terjadi karena respon motorik anak tidak berkembang kedalam pola-pola motorik, akibatnya keterampilan motorik anak tunagrahita rendah dan sesekali kurang bervariasi. Setiap anak yang berkebutuhan lebih seperti tunagrahita memiliki kemampuan gerak yang berbeda-beda, tergantung pada kekuatan dan kondisi tubuh, salah satu kekurangan yang dimiliki anak tunagrahita adalah dalam ketrampilan gerak. Dalam kepentingannya untuk meningkatkan keterampilan gerak anak tunagrahita, pastinya anak harus selalu melakukan aktivitas gerak secara rutin agar terbiasa melakukan gerakan tersebut.

Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki hambatan intelektual dengan *Intellectual Quotion (IQ)* di bawah rata-rata anak normal. Perkembangan jasmani dan motorik anak tunagrahita (ATG) tidak secepat perkembangan anak pada umumnya, tingkat kebugaran jasmani ATG yang memiliki Mental Age (MA) 3 sampai 12 tahun ada dalam kategori kurang sekali, sedangkan anak pada umumnya dengan MA yang sama berada dalam kategori kurang, dengan demikian tingkat kebugaran jasmani ATG setingkat lebih rendah dibandingkan dengan anak umumnya pada umur yang sama (Martinus & Kesumawati, 2020).

Anak tunagrahita pada umumnya diklasifikasikan berdasarkan tingkat intelegensinya. Menurut Somantri mengacu pada tes Stanford Binet bahwa klasifikasi anak tunagrahita terdiri dari: tunagrahita ringan (IQ antara 68-52); tunagrahita sedang (IQ antara 51-36); tunagrahita berat (IQ antara 32-20); tunagrahita sangat berat (IQ < 19).

Anak tunagrahita ringan merupakan salah satu kelompok anak yang memiliki kecerdasan paling tinggi dibandingkan anak tunagrahita lainnya. Anak tunagrahita pada kelompok ini umumnya memiliki potensi untuk belajar akademik sederhana dan mampu melakukan pekerjaan yang sifatnya *semiskilled* (Sari et al., 2017)

Salah satu potensi yang dimiliki anak adalah kreativitas. Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain, hal tersebut menunjukkan hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas (Hayati & Putro, 2021). Bermain mengarahkan perkembangan keterampilan pada anak usia dini. Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktekan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga untuk berfungsi pada puncak kemampuan mereka yang berkembang untuk mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, serta memecahkan masalah-masalah yang kompleks (Arif, 2022).

Salah satu karakter yang dimiliki anak dan mungkin tidak akan dimiliki atau paling tidak bersifat dominan seperti pada saat masih usia anak adalah kesenangan terhadap aktifitas bermain. Salah satu karakter anak adalah bahwa anak menyukai aktifitas bermain. Di satu sisi anak sebagai organisme yang hidup, artinya organisme hidup akan mengalami yang namanya proses pertumbuhan dan perkembangan (*growth and development*). Dari dua hal tersebut penulis mencoba menghubungkan kegiatan bermain pada anak kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan anak (Sumiyati, 2018).

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Banyak ahli yang sependapat bahwa bermain merupakan aktivitas yang disenangi oleh manusia dan berpengaruh terhadap kehidupan. Bermain yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan material bukan bermain yang sesungguhnya. Dalam bermain terdapat kebebasan, pengharapan dan juga kesenangan. Selain itu akan melatih diri untuk mengatasi kesukaran-kesukaran sehingga dengan demikian berarti anak dapat mengembangkan kegiatan, baik jasmaniah maupun rohaniyah. Bermain yang dilakukan dengan sungguh-sungguh akan mempengaruhi anak dalam mengembangkan kepribadiannya. Suasana bermain akan lebih terasa bila anak melakukan permainan bersamasama yaitu setiap permainan merasa menjadi bagian dari suatu kelompok yang mempunyai tujuan yang sama (Saripudin, 2019).

Pengembangan media media berbasis permainan perlu dilakukan khususnya anak tunagrahita ringan. Sejalan yang dilakukan tentang pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan pada mata pelajaran pendidikan jasmani anak tunagrahita menghasilkan buku panduan pembelajaran motorik berbasis permainan pada mata pelajaran penjas anak tunagrahita (Riyanto & Kristiyanto, 2017). Dari hasil penelitian didapatkan bahwa permainan penilaian para ahli materi terhadap model permainan yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran motorik berbasis permainan dapat meningkatkan aktivitas fisik dan meningkatkan motivasi dalam melakukan pembelajaran penjas (Abdillah, 2019; Hardiyono et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan informasi dari guru yang mengajar di Sekolah Dasar Luar Biasa C para siswa kurang motivasi dalam belajar, dimana motivasi ini diakibatkan oleh kurangnya pemberian materi permainan pada saat belajar mengajar khususnya dalam permainan di lapangan. Memodifikasi permainan khususnya bagi anak tunagrahita dapat meningkatkan aktivitas belajar dan menjadi penyemangat para siswa dalam pembelajaran yang dilakukan. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi anak tunagrahita di atas, maka peneliti mengembangkan model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C.

KAJIAN TEORI

Pendidikan jasmani di sekolah luar biasa disebut juga pendidikan jasmani adaptif atau pendidikan jasmani yang telah disesuaikan dengan kondisi siswa. Pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu sistem penyampaian layanan yang bersifat menyeluruh (komprehensif) dan dirancang untuk mengetahui, menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor (Lufthansa, 2016). Anak berkebutuhan khusus sama halnya dengan anak-anak normal yang memerlukan penjagaan atau pemeliharaan, pembinaan, asuhan, dan didikan yang sempurna sehingga Anak berkebutuhan khusus dapat menjadi manusia yang berdiri sendiri tanpa menyandarkan diri pada pertolongan orang lain. Pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus membutuhkan suatu pola layanan tersendiri dengan perkembangan fungsional (*children with advancement impedance*), diharapkan perkembangan mengacu kepada suatu kondisi tertentu dengan adanya intelegensi dan fungsi adaptif (Sukriadi, 2021).

Dalam proses pembelajaran peserta didik dapat melakukan materi yang di ajarkan sesuai dengan kondisi peserta didik. Layanan pendidikan memenuhi kebutuhan kondisi fisik, kecerdasan mental, emosional, dan sosial (Puspitaningsari et al., 2022). Keterampilan gerak fungsional memberikan keterampilan dasar yang diperlukan untuk rekreasi sosial, kehidupan sehari-hari dan tugas pekerjaan. Keterampilan gerak dasar sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup anak dengan gangguan perkembangan. Anak-anak normal dapat mempelajari keterampilan dasar secara naluriah melalui permainan, sedangkan anak-anak dengan kelainan perkembangan memerlukan pelatihan khusus, termasuk penggunaan metode khusus untuk kecacatan mereka. Permainan atau olah raga yang cocok untuk anak berkebutuhan khusus adalah permainan yang menitikberatkan pada kemampuan motorik dasar, sehingga permainan yang bersifat aktif sebaiknya dipilih. Itu bisa dilakukan di dalam ruangan atau di luar ruangan. Jika memilih ruangan indoor, usahakan ruangnya luas (tidak penuh furnitur) agar anak dengan gangguan tumbuh kembang lebih leluasa bergerak sesuka hatinya. Bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial terpenting di masa kanak-kanak (Lufthansa, 2016; Wijaya et al., 2021).

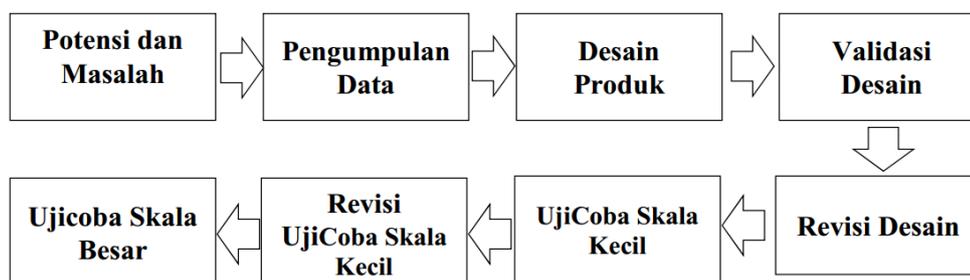
Permainan bagi anak merupakan suatu bentuk aktivitas menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk kesenangan dari aktivitas itu sendiri dan bukan karena keinginan untuk memperoleh sesuatu dari aktivitas tersebut. Salahsatu permainan yang banyak melibatkan keterampilan motorik adalah permainan olahraga. Dalam permainan olah raga, anak mengembangkan keterampilan kinestetik dan motivasi untuk menunjukkan keunggulannya, memberdayakan dirinya dan belajar mengembangkan diri sepanjang waktu (A. Hidayat et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural adalah model bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkahlangkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan

dikembangkan serta keterkaitan antar komponen. Pengembangan model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan, dilakukan melalui beberapa tahap.

Tahap-tahap prosedur model Permainan disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Prosedur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Produk dalam penelitian ini berupa model permainan lempar pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C. Model permainan lempar pada anak tunagrahita dengan jumlah 4 permainan lempar. Permainan ini menggunakan alat dan bahan seperti bola karet, lingkaran sasaran, keranjang, rintangan berwarna, rintangan balok, tembok sasaran, dan botol plastik. Produk pengembangan model permainan lempar pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C disusun mencangkuppermainan yang dikembangkan yaitu: melempar bola ke keranjang melalui lingkaran balon; memasukkan bola di keranjang dengan memantulkan; lempar bola multi sasaran; menggelindingkan bola ke dalam botol sasaran.

Produk pengembangan ini disusun agar dapat menjadi model permainan lempar pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C khususnya untuk anak tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa C Karya Ibu Palembang dan Pembina Palembang. Produk pengembangan model permainan lempar pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C diharapkan mampu digunakan sebagai acuan sumber belajar dan dapat dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung guna memberikan motivasi terhadap anak tunagrahita.

Validasi Disain

Pengembangan produk yang dikembangkan berupa model permainan lempar. Produk ini diberi nama "Model Lempar Bagi Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C". Produk dikembangkan untuk memberikan suasana baru dalam pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C dan memberikan semangat serta motivasi pada anak tunagrahita dalam pembelajaran. Dari data hasil pembelajaran bagi anak tunagrahita peneliti mengembangkan model permainan lempar bagi anak tunagrahita dengan tujuan untuk meningkatkan memotivasi dan memberikan suasana baru pada pembelajaran lempar bagi anak tunagrahita di sekolah.

Penilaian Produk dari Ahli

Data hasil penilaian yang dilakukan oleh dua orang ahli kemudian dianalisis menggunakan persamaan CVR, untuk menentukan nilai *Content Validity Ratio (CVR)*. Adapun hasil validasi isi instrumen penilaian alternatif berpikir kritis dalam pembelajaran materi aktivitas ritmik ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1.
Data Hasil Penilaian Produk Ahli

No	Pertanyaan	Ahli		Ne	N	N/2	Ne- N/2)	CVR	Ket.
		1	2						
1	Apakah model yang di kembangkan sudah memenuhi kompetensi di Sekolah Dasar Luar Biasa C	5	5	2	2	1	1	1	Valid
2	Apakah pengembangan model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan, sesuai dengan kurikulum di Sekolah Dasar Luar Biasa C	4	4	0	2	1	-1	-1	Valid
3.	Apakah pengembangan model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan sudah sesuai dengan pembelajaran di Sekolah Dasar Luar Biasa C	4	4	0	2	1	-1	-1	Valid
4.	Apakah tata bahasa yang di gunakan mudah untuk di pahami	5	5	2	2	1	1	1	Valid
5.	Apakah petunjuk permainan cukup jelas	5	5	2	2	1	1	1	Valid
6.	Apakah bahasa yang di gunakan sudah sesuai dengan kaidah EYD	5	5	2	2	1	1	1	Valid
7.	Apakah Bahasa yang di gunakan dalam model yang di kembangkan komunikatif	5	5	2	2	1	1	1	Valid
8.	Apakah gambar dalam gerak yang di kembangkan mudah di pahami	5	5	2	2	1	1	1	Valid
9.	Apakah gerak yang di kembangkan sudah sesuai dengan karakteristik anak luar biasa	5	4	1	2	1	0	0	Valid
10.	Apakah gerak yang di kembangkan sesuai dengan tumbuh kembang anak luar biasa	5	4	1	2	1	0	0	Valid

11.	Apakah peralatan yang digunakan dalam permainan lempar yang di kembangkan sudah sesuai dengan karakteristik anak luar biasa	5	4	1	2	1	0	0	Valid
12	Apakah permainan lempar yang di kembangkan mampu mendorong aspek kognitif,afektif dan psikomotorik anak luar biasa	5	5	2	2	1	1	1	Valid
13	Apakah anak luar biasa mampu mempraktikan gerakan sesuai dengan gerak yang di kembangkan	5	4	1	2	1	0	0	Valid
14	Apakah permainan lempar yang di kembangkan dapat di gunakan olehseluruh Anak Luar Biasa tanpa memandang status jenis kelamin	5	5	2	2	1	1	1	Valid
15	Apakah model yang di kembangkan dapat memacu keaktifan anak luar biasa	5	5	2	2	1	1	1	Valid
16	Apakah desain gerak yang di kembangkan menarik	5	5	2	2	1	1	1	Valid
17	Apakah jenis model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C, dalam permainan lempar yang di kembangkan sudah tepat	5	5	2	2	1	1	1	Valid
18	Apakah permainan lempar yang di kembangkan layak di gunakan pada anak luar biasa	5	5	2	2	1	1	1	Valid
	Jumlah	88	84	Jumlah				10	Valid
	Rata-Rata	4.9	4.7	Rata-Rata				0.56	
	Mean	4,8							

Hasil pengembangan produk awal mengenai penilaian ahli terhadap model permainan lempar pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C menunjukkan bahwa model permainan lempar yang dikembangkan mendapat rata-rata

CVR sebesar 0,56 yang masuk dalam kategori valid, maka dapat diartikan bahwa model lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C dapat diuji cobakan ke tahap berikutnya.

Penilaian Produk dari Guru

Data hasil penilaian yang dilakukan oleh dua orang guru kemudian dianalisis menggunakan persamaan CVR, untuk menentukan nilai *Content Validity Ratio (CVR)*. Adapun hasil validasi isi instrumen penilaian alternatif berpikir kritis dalam pembelajaran materi aktivitas ritmik ditunjukkan pada table berikut:

Tabel 2.
Data Hasil Penilaian yang Dilakukan Oleh Guru

No	Pertanyaan	Ahli		ne	N	N/2	Ne-N/2)	CVR	Ket.
		1	2						
1	Model yang dikembangkan sesuai dengan materi sesuai pembelajarankriteria anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa Kelas C	4	4	2	2	1	1	1	Valid
2	Model yang dikembangkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran di Sekolah Dasar Luar Biasa Kelas C.	3	4	1	2	1	0	0	Valid
3	Model yang dikembangkan sudah memenuhi kompetensi yaitu menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.	4	4	2	2	1	1	1	Valid
4	Tata bahasa yang digunakan mudah untuk di pahami.	4	3	2	2	1	1	1	Valid
5	Petunjuk permainan cukup jelas.	3	4	1	2	1	0	0	Valid
6	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah EYD.	3	4	1	2	1	0	0	Valid
7	Bahasa yang digunakan dalam model yang di kembangkan komunikatif.	3	4	1	2	1	0	0	Valid
8	Gambar dalam model yang dikembangkan mudah di pahami.	4	3	1	2	1	0	0	Valid
9	Model yang di kembangkan sudah sesuai dengan karakteristik anak	4	4	2	2	1	1	1	Valid

	tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa Kelas C.								
10	Model yang dikembangkan sesuai dengan tumbuh kembang anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa Kelas C.	3	4	1	2	1	0	0	Valid
11	Peralatan yang digunakan dalam model yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa Kelas C.	4	3	1	2	1	0	0	Valid
12	Model yang dikembangkan mampu mendorong aspek kognitif,afektif dan psikomotorik peserta didik anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa Kelas C.	4	4	2	2	1	1	1	Valid
13	Anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa Kelas C mampu mempraktikan gerakan sesuai denganmodel yang di kembangkan.	3	3	0	2	1	-1	-1	Valid
14	Model yang dikembangkan dapat di gunakan oleh seluruh anak tunagrahitaringan di Sekolah Dasar Luar Biasa Kelas C tanpa memandang status jenis kelamin.	4	4	2	2	1	1	1	Valid
15	Model yang dikembangkan dapat memacu keakifan siswa.	4	4	2	2	1	1	1	Valid
16	Model yang dikembangkan layak di gunakan pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa Kelas C.	4	4	2	2	1	1	1	Valid
	Jumlah	58	60	Jumlah				7	
	Rata-Rata	3.6	3.8	Rata-Rata				0.44	
	Mean	4,7							

Hasil pengembangan produk awal mengenai penilaian ahli terhadap model permainan lempar pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C menunjukkan bahwa model permainan lempar yang dikembangkan mendapat rata-rata CVR sebesar 0,44 yang masuk dalam kategori valid, maka dapat diartikan bahwa model

lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C dapat diuji cobakan ke tahap berikutnya.

Hasil Uji Coba Skala Kecil

Pada uji coba skala kecil ini melibatkan 6 anak tunagrahita. Peanak tunagrahita diberikan instruksi menggunakan model permainan lempar yang dikembangkan dan jalannya uji coba anak tunagrahita melakukan permainan lempar selanjutnya dinilai. Setelah uji coba skala kecil dilakukan peneliti kembali bimbingan dengan pembimbing untuk menilai apakah produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai materi latihan dan dilanjutkan ke uji coba skala besar.

Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba skala kecil dilakukan kepada 6 anak tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa C Karya Ibu Palembang di Jl. Sosial No.510, Ario Kemuning, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30151. Kondisi selama uji coba skala kecil secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Kondisi pada saat penjelasan materi anak tunagrahita memperhatikan dengan baik dan mudah memahami baik pelaksanaan permainan lempar maupun teknik melempar yang dilakukan.
- Kondisi pada saat pelaksanaan uji coba anak tunagrahita terlihat serius menjalankan latihan

Hasil Tes Permainan Lempar Uji Skala kecil

Uji coba terbatas merupakan langkah prosedur dalam penelitian pengembangan dengan subjek penelitian 6 anak tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa C Karya Ibu Palembang. Berikut adalah hasil uji coba skala kecil.

Tabel 3.
Hasil Tes Permainan Lempar Uji Skala kecil

Permainan Lempar						
No	Nama siswa	Melempar Bola ke Keranjang Melalui Lingkaran Balon	Memasukkan bola Di Keranjang Dengan Memantulkan	Lempar Bola Multi Sasaran	Menggelindingkan Bola Ke Dalam Botol Sasaran	Σ
1	DE	3	3	4	3	13
2	BD	2	2	3	2	9
3	ST	2	2	4	3	11
4	DA	2	2	4	4	12
5	UT	4	3	3	3	13
6	RA	2	2	4	3	11
Jumlah						69
Rata-rata						11.50
Nilai Minimum						9
Nilai Maksimum						13
Standar Deviasi						1.38

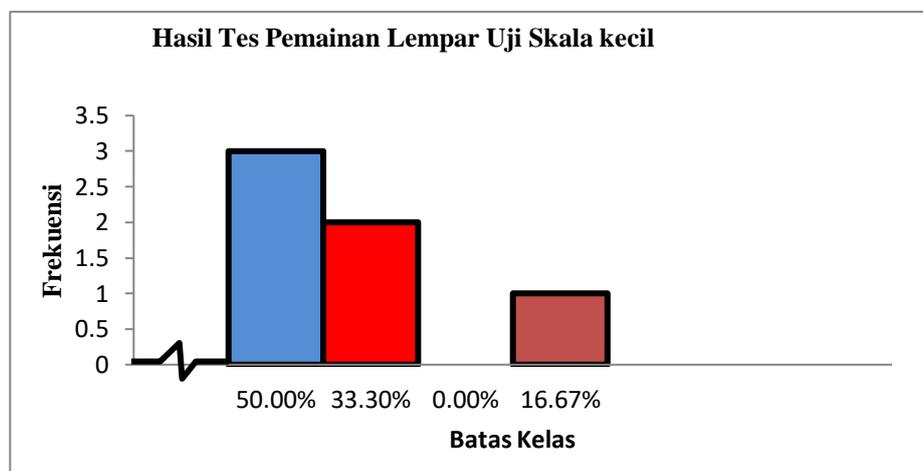
Hasil tes permainan lempar pada uji skala kecil diukur dengan menjumlahkan

hasil yang didapat pada setiap permainan. Data yang diperoleh dari tes permainan lempar pada uji skala kecil didapat skor terendah (minimum) 9, skor tertinggi (maksimum) 13, rerata (mean) 11,50 dan standar deviasi (SD) 1,38. Data yang telah didapat kemudian dikonversikan kedalam empat kategori, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.
Konversi Data

No	Rentangan	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$12 < X \leq 13$	Sangat Tinggi	3	50
2	$11 < X \leq 12$	Tinggi	2	33.33
3	$10 < X \leq 11$	Rendah	0	0.00
4	$9 < X \leq 10$	Sangat Rendah	1	16.67
Jumlah			6	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa tes permainan lempar uji skala kecil berada pada kategori “sangat tinggi” sebesar 50% (3 anak tunagrahita), “tinggi” sebesar 33,33% (2 anak tunagrahita), “rendah” sebesar 0% (0 anak tunagrahita), dan “sangat rendah” sebesar 16,67% (1 anak tunagrahita). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 11,50, tes permainan lempar uji skala kecil berada dalam kategori “**sangat tinggi**”. Berikut disajikan dalam bentuk histogram untuk memudahkan memahami tabel



Gambar 2. Hasil Tes Permainan Lempar Uji Skala Kecil

Hasil Uji Coba Skala Besar

Setelah menjalankan uji coba skala kecil model lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C yang dikembangkan ini layak untuk diuji cobakan skala besar. Uji coba skala besar melibatkan 13 tunagrahita yaitu Sekolah Dasar Luar Biasa C Karya Ibu Palembang dan Sekolah Dasar Luar Biasa C Pembina Palembang. Anak tunagrahita diberikan instruksi permainan lempar yang dikembangkan. Uji coba bertujuan untuk mendapatkan masukan mengenai produk yang telah dikembangkan dan untuk mendapatkan data yang diinginkan. Dari hasil uji coba akan digunakan sebagai bahan pertimbangan peneliti untuk melakukan perbaikan produk.

Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba skala besar dilakukan pada 13 anak tunagrahita yaitu Sekolah Dasar Luar Biasa C Karya Ibu Palembang dan Sekolah Dasar Luar Biasa C Pembina Palembang. Kondisi uji coba skala besar secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Kondisi pada saat penjelasan materi anak tunagrahita memperhatikan dengan baik dan mudah memahami baik pelaksanaan permainan lempar maupun teknik melempar yang dilakukan.
- 2) Kondisi pada saat pelaksanaan uji coba anak tunagrahita terlihat serius menjalankan permainan.

Hasil Tes Permainan Lempar Uji Skala Besar

Pada uji coba skala besar penelitian ini menggunakan 13 anak tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa C Karya Ibu Palembang. Berikut adalah hasil uji coba skala besar.

Tabel 5.
Hasil Tes Permainan Lempar Uji Skala Besar

No	Nama Siswa	Permainan Lempar				Σ
		Melempar Bola Ke Keranjang Melalui Lingkaran Balon	Memasukkan Bola Di Keranjang Dengan Mematulkan	Lempar Bola Multi Sasaran	Mengelindingkan Bola Ke Dalam Botol Sasaran	
1	DE	3	3	4	3	13
2	BD	2	2	3	2	9
3	ST	2	2	4	3	11
4	DA	2	2	4	4	12
5	UT	4	3	3	3	13
6	RA	2	2	4	3	11
7	OT	3	3	4	4	14
8	PE	4	2	4	4	14
9	FE	2	3	3	2	10
10	MR	4	2	4	4	14
11	BE	3	2	4	3	12
12	FA	3	4	4	4	15
13	FR	2	2	4	4	12
Jumlah						160
Rata-rata						12.31
Nilai Minimum						9
Nilai Maksimum						15
Standar Deviasi						1.68

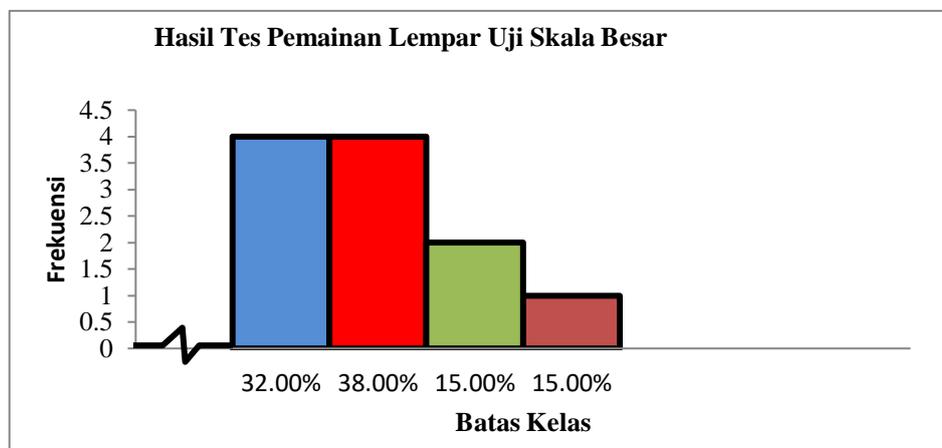
Hasil tes permainan lempar pada uji skala besar diukur dengan menjumlahkan hasil yang didapat pada setiap permainan. Data yang diperoleh dari tes permainan lempar pada uji skala besar didapat skor terendah (minimum) 9, skor tertinggi (maksimum) 15, rerata (mean) 12,31 dan standar deviasi (SD) 1,69. Data yang telah didapat kemudian

dikonversikan kedalam empat kategori, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 6.
Konversi Data

No	Rentangan	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$13,5 < X \leq 15$	Sangat Tinggi	4	32%
2	$12 < X \leq 13,5$	Tinggi	5	38 %
3	$10,5 < X \leq 12$	Rendah	2	15 %
4	$9 < X \leq 10,5$	Sangat Rendah	2	15 %
Jumlah			13	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa tes permainan lempar uji skala besar berada pada kategori “sangat tinggi” sebesar 32% (4 anak tunagrahita), “tinggi” sebesar 38% (5 anak tunagrahita), “rendah” sebesar 15 % (2 anak tunagrahita), dan “sangat rendah”sebesar 15% (2 anak tunagrahita). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 12,31, tes permainan lempar uji skala kecil berada dalam kategori “**tinggi**”. Berikut disajikan dalam bentuk histogram untuk memudahkan memahami tabel:



Gambar 3. Hasil Tes Permainan Lempar Uji Skala Besar

Kajian Produk Akhir Produk Akhir

Setelah produk awal di validasi ahli dan dilakukan perubahan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli produk dinyatakan layak untuk diuji cobakan, uji coba skala kecil dilaksanakan pada anak tunagrahita di Sekolah Dasar Luar Biasa C Karya Ibu Palembang kemudian produk kembali dinilai oleh ahli dan dilakukan perubahan dari masukan dan saran para ahli. Dan tahap selanjutnya produk diuji cobakan skala besar yang dilaksanakan pada anak tunagrahita Sekolah Dasar Luar Biasa C Karya Ibu Palembang dan Sekolah Dasar Luar Biasa C Pembina Palembang. Model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C dinyatakan layak digunakan sebagai pembelajaran lempar dan sebagai produk akhir peneliti membuat modul pelaksanaan model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C dalam bentuk buku sebagai pedoman pelaksanaan latihan bagi guru.

Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan telah dilakukan analisis data, maka dapat dihasilkan beberapa hal sebagai berikut:

Uji Coba Permainan Lempar

Setelah melalui validasi dan melakukan beberapa perbaikan maka pengembangan model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C ini layak untuk diuji cobakan. Pada uji coba skala kecil ini melibatkan 10 peserta didik di Sekolah Dasar Luar Biasa C Karya Ibu Palembang. Selanjutnya Uji coba skala besar melibatkan 13 anak tunagrahita Sekolah Dasar Luar Biasa C Karya Ibu Palembang dan Sekolah Dasar Luar Biasa C Pembina Palembang tanpa adanya revisi.

Hasil Uji Coba Permainan Lempar

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil dan skala besar, maka dihasilkan data yang menunjukkan uji coba masuk dalam kategori baik/layak. Terlihat dari hasil penilaian ahli dengan hasil Content Validity Ratio (CVR) sebesar 0,56 valid dan uji coba skala besar dengan hasil Content Validity Ratio (CVR) sebesar 0,44 valid. Pada uji coba skala kecil mendapatkan nilai rata-rata yaitu 11,50, tes permainan lempar uji coba skala kecil berada dalam kategori “sangat tinggi” dan uji skala besar mendapatkan nilai rata-rata yaitu 12,31, tes permainan lempar uji skala kecil berada dalam kategori “tinggi”. Maka dengan adanya hasil ini maka dapat dikatakan pengembangan model permainan lempar bagi anak tunagrahita layak untuk digunakan sebagai sebagai pembelajaran lempar di sekolah luar biasa C.

PEMBAHASAN

Pada awal dimulainya pengembangan produk ini dibuat menjadi sebuah produk awal berupa model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C. Pengembangan Model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan ini dapat dijadikan sebagai referensi ataupun pembelajaran tambahan guna memberikan motivasi agar anak tidak mudah bosan dalam belajar. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian dan pengembangan, beberapa perencanaan, perancangan dan evaluasi. Setelah produk awal dihasilkan maka perlu dievaluasi kepada para ahli melalui validasi dan perlu diuji cobakan kepada atlet. Tahap evaluasi dilakukan pada ahli pembelajaran bola voli, ahli pelatih, dan atlet. Sedangkan tahap penelitian dilakukan dengan uji coba skala kecil. Setelah produk dinyatakan layak kemudian produk dibuat dalam bentuk modul pembelajaran permainan lempar bagi anak tunagrahita.

Anak tunagrahita pada dasarnya memerlukan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena perubahan tingkah laku anak tunagrahita sering berubah-ubah. Pengembangan permainan sangat berarti bagi anak tunagrahita, dimana permainan ini dapat meningkatkan motivasi para anak tunagrahita untuk bersemangat dalam melakukan pembelajaran, disamping itu juga dapat memberikan stimulus pada gerak anak tunagrahita tersebut untuk melakukan gerakan dalam kehidupan sehari-hari (Abdillah, 2019). Setelah melalui uji coba produk skala kecil maka dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan pengembangan model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C. Kelebihan dan kekurangan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Kelebihan produk

- a. Pengembangan Model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C mengedepankan kegiatan permainan lempar tidak monoton.
- b. Memberikan suasana permainan yang menarik bagi anak tunagrahita untuk bermain
 1. Kekurangan produk
 - a. Model permainan lempar bagi anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C hanya dikhususkan untuk permainan lempar.
 - b. Perlu adanya penambahan jenis permainan agar permainan lebih bervariasi.

Pada hasil tes permainan lempar uji skala kecil berada dalam kategori “sangat tinggi” dengan nilai rata-rata 11,50 dan hasil tes permainan lempar uji skala besar berada dalam kategori “tinggi” dengan nilai rata-rata 12,31. Hasil ini memberikan penguatan terhadap dari pada hasil angket dimana hasil angket memberikan hasil baik/layak dan kategori dari penilaian skala kecil dan skala besar yang didapatkan tinggi hingga sangat tinggi

SIMPULAN

Dari hasil model permainan lempar pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C didapatkan kesimpulan, Model permainan lempar pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C yang dikembangkan sudah layak dan sesuai untuk anak tunagrahita. Hal ini berdasarkan penilaian dan revisi dari ahli media pembelajaran permainan kecil dan ahli pmedia pembelajaran. Secara keseluruhan kelayakan model permainan lempar pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C secara umum dikategorikan baik/layak.

Hasil produk model permainan lempar pada anak tunagrahita ringan di Sekolah Dasar Luar Biasa C dinyatakan layak dengan dilakukan penilaian ahli menunjukkan bahwa model permainan lempar yang dikembangkan mendapat rata-rata CVR sebesar 0,56 yang masuk dalam kategori valid, dan penilaian guru di sekolah mendapat rata-rata CVR sebesar 0,44 yang masuk dalam kategori valid dan hasil tes permainan lempar uji skala kecil berada dalam kategori “sangat tinggi” dengan nilai rata-rata 11,50 dan hasil tes permainan lempar uji skala besar berada dalam kategori “tinggi” dengan nilai rata-rata 12,31. Hasil ini memberikan penguatan terhadap dari pada hasil angket dimana hasil angket memberikan hasil baik/layak dan kategori dari penilaian skala kecil dan skala besar yang didapatkan tinggi hingga sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>
- Arif, H. (2022). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 21. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>
- Hardiyono, B., Pratama, R., Hidayat, A., & Hartati, H. (2021). Physical Education Teachers' Understanding of the 2013 Curriculum. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(5), 841–846. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090502>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.

- <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Hidayat, A., Pratama, R., & Hardiono, B. (2020). Peningkatan kemampuan gerak dasar atletik dengan menggunakan metode sirkuit pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 92–100. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.30792>
- Hidayat, R., & Yusuf, R. (2023). Transformasi karakter semangat nasionalisme pada siswa di SMA kabupaten simeulue melalui gerakan literasi sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 138–145. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/63105>
- Lufthansa, L. (2016). Model Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Lembing Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2), 59–66. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/17103>
- Martinus, M., & Kesumawati, S. A. (2020). Pelaksanaan Permainan Gerak Dasar Manipulatif Pada Anak Tunagrahita Di SDLB C Kota Palembang. *Kinestetik*, 4(1), 117–121. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10574>
- Oedjoe, M. R., & Bunga, B. N. (2016). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional “Sikodoka” bagi Anak Usia Dini Berlatar Belakang Tuna Grahita. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 11(2), 73–80. <https://doi.org/10.21009/JIV.1102.2>
- Paikah, N. (2019). Implementasi Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas Dalam Perlindungan Dan Pemenuhan Hak Penyandang Disabilitas Di Kabupaten Bone. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 16(1), 335. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v16i1.91>
- Puspitaningsari, M., Nawil Satriyawan, L., & Nur Synthiawati, N. (2022). Pengaruh Modifikasi Bermain Bola Bocce Terhadap Kemampuan Melempar Pada Siswa Tunagrahita Sedang. *Jurnal Porkes*, 5(1), 231–244. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5721>
- Riyanto, I. A., & Kristiyanto, A. K. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun. *Tegar: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(1), 94. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i1.8679>
- Sari, S. F. M., Binahayati, B., & Taftazani, B. M. (2017). Pendidikan Bagi Anak Tuna Grahita (Studi Kasus Tunagrahita Sedang Di Slb N Purwakarta). *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14273>
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>
- Sukriadi, S. (2021). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Berbasis Permainan Untuk Anak Tunagrahita Ringan Game-Based Adaptive Physical Education Learning Model For Children with Mild Visual Impairment. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 5(1). https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al_Athfal/article/view/46
- Sumiyati, S. (2018). Mengenal Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 0-12 Bulan). *Al Athfal : Jurnal Perkembangan Anak Dan Manajemen Usia Dini*, 1(1), 18–36. https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al_Athfal/article/view/46/15
- Tambun, S., Sirait, G., & Simamora, J. (2020). Analisis Yuridis Hak Dan Kewajiban

Warga Negara Atas Pendidikan Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Visi Sosial Humaniora*, 1(1), 84–92. <https://doi.org/10.51622/vsh.v1i1.27>

Wijaya, H., Aulia, D., & Alauddin, S. M. (2021). *Efektivitas Modifikasi Gerak Dasar Bola Basket Terhadap Peningkatan Gerak Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB C Tunas Harapan Karawang*. JSPEED.