

**PERMAINAN *COLORFUL BALLS RUN* BERBASIS *TEACHING GAMES*
FOR UNDERSTANDING UNTUK ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN DI SDLB N 2 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:
Akhmad Khumar Realita Adisasongko
NIM 16604221060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

**PERMAINAN *COLORFUL BALLS RUN* BERBASIS *TEACHING GAMES*
FOR UNDERSTANDING UNTUK ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN DI SDLB N 2 YOGYAKARTA**

Oleh:

Akhmad Khumar Realita Adisasongko
NIM 16604221060

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan *colorful balls run* berbasis *Teaching Games for Understanding* pada anak tunagrahita ringan di SDLB N 2 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan metode yang dikembangkan oleh Sugiyono. Langkah-langkah yang digunakan terdiri atas: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba skala kecil, (7) revisi produk, (8) uji coba skala besar. Subjek uji coba skala kecil sebanyak 2 peserta didik, dan subjek uji coba skala besar sebanyak 6 peserta didik kelas IV-VI di SDLB N 2 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data untuk menggali potensi masalah dengan observasi dan wawancara. Pengembangan produk melalui teknik pengumpulan data angket. Instrumen penelitian menggunakan angket validasi produk oleh ahli materi, dan guru penjasorkes. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase dan dimasukkan kedalam penilaian Sugiyono untuk memperoleh kategori dari produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian dan pengembangan ini diperoleh menghasilkan produk berupa permainan *colorful balls run* berbasis *Teaching Games for Understanding* pada anak tunagrahita ringan di SDLB N 2 Yogyakarta. Persentase penilaian dari permainan *colorful balls run* berbasis *Teaching Games for Understanding* ini dinilai oleh para ahli 1 skor rerata 100% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 94,31% dengan kategori “sangat baik”, ahli 3 skor rerata 100% dengan kategori “sangat baik”, dan jumlah persentase dari ahli 1, ahli 2, dan ahli 3 yaitu 98,1%. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh para ahli menunjukkan bahwa permainan *colorful balls run* berbasis *Teaching Games for Understanding* tersebut layak untuk digunakan mengajar tunagrahita ringan. Penelitian dan pengembangan ini disajikan dalam bentuk buku.

Kata Kunci: Permainan *Colorful Balls Run*, *Teaching Games For Understanding*, Tunagrahita Ringan, SDLB N 2 Yogyakarta

**COLORFUL BALLS RUN GAME BASED ON TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING FOR CHILDREN WITH MILD MENTAL RETARDATION
IN YOGYAKARTA 2 STATE INCLUSIVE ELEMENTARY SCHOOL**

ABSTRACT

This research intends to produce a colorful balls run game model based on Teaching Games for Understanding for children with mild mental retardation at Yogyakarta 2 State Inclusive Elementary School.

This research was a research and development with the method developed by Sugiyono. The steps consisted of: (1) potential problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) small-scale trials, (7) revision products, (8) large-scale trials. The subjects of the small-scale trial were 2 students, and the subjects of the large-scale trial were 6 fourth and fifth grade students of Yogyakarta 2 State Inclusive Elementary School. Data collection techniques were done to explore potential problems by using observation and interviews. Product development was done through questionnaire data collection techniques. The research instrument used a product validation questionnaire by material experts and Physical Education teachers. The data analysis technique used descriptive quantitative analysis in the form of a percentage and was based on Sugiyono's assessment to obtain the category of the product being developed.

The results of this research and development resulted in a product in the form of a colorful balls run based on Teaching Games for Understanding for children with mild mental retardation at Yogyakarta 2 State Inclusive Elementary School. The percentage of the assessment of the colorful balls run game based on Teaching Games for Understanding was assessed by experts. Expert 1 gave the average score at 100% in the "very good" category, expert 2 gave the average score at 94.31% in the "very good" category, expert 3 gave the average score at 100%. in the "very good" category, and the total percentage of experts 1, expert 2, and expert 3 was at 98.1%. Based on the assessment given by experts, it shows that the colorful balls run game based on Teaching Games for Understanding is appropriate for teaching mild mental retardation. This research and development is presented in the form of a book.

Keywords: *Colorful Balls Run Game, Teaching Games for Understanding, Mild Mental Retardation, Yogyakarta 2 State Inclusive Elementary School*

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi

**PERMAINAN *COLORFUL BALLS RUN* BERBASIS *TEACHING GAMES*
FOR UNDERSTANDING UNTUK ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN DI SDLB N 2 YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

Akhmad Khumar Realita Adisasongko
NIM 16604221060

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

Mengetahui,
Koord. Prodi PGSD Penjas



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

Yogyakarta, 14 Oktober 2020
Disetujui,
Dosen Pembimbing



Yuyun Ari Wibowo, M. Or.
NIP. 19830509200812 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

**PERMAINAN COLORFUL BALLS RUN BERBASIS TEACHING GAMES
FOR UNDERSTANDING UNTUK ANAK TUNAGRAHITA
RINGAN DI SDLB N 2 YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

Akhmad Khumar Realita Adisasongko
NIM 16604221060

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
PGSD Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta

Pada tanggal 26 Oktober 2020

Nama/Jabatan	TIM PENGUJI Tanda Tangan	Tanggal
Yuyun Ari Wibowo, M.Or. (Ketua Penguji/Pembimbing)		9/11 2020
Nur Sita Utami, M.Or. (Sekertaris Penguji)		9/11 2020
Dr. Komarudin, S.Pd., M.A (Penguji I)		9/11 2020

Yogyakarta, 9 November 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1.001

SURAT PERNYATAAN

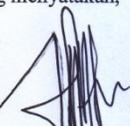
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akhmad Khumar Realita Adisasongko
NIM : 16604221060
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TAS : Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games For Understanding* Untuk Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB N 2 Yogyakarta

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

Yogyakarta, 14 Oktober 2020

Yang menyatakan,


Akhmad Khumar Realita A.

NIM 16604221060

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu pasti ada kemudahan”.

(QS. AL Insyiro: 6)

“Man Jadda Wajada, barang siapa yang bersungguh-sungguh maka pasti mendapatkan hasil”

(Imam Al Ghozy)

“Tetap semangat, jangan mengeluh, dan jangan bermalasan. Bangkitlah, dan berjuang demi orang tuamu. Semangat!!!”

(Akhmad Khumar Realita Adisasongko)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah mempermudah segala urusanku sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini kupersembahkan untuk orang-orang yang sangat berarti dan istimewa dalam hidup saya, diantaranya adalah:

1. Orang tuaku tercinta dan amat saya sayangi, bapak Sumantri S.Pd. MM. dan ibu Subiyati yang selalu memberikan kasih sayang yang tiada tara, membimbing saya, mendidik saya, memberikan motivasi, mendoakan setiap waktu, sabar dan ikhlas membesarkan saya hingga detik ini.
2. Keluarga besar dari kedua orang tuaku terimakasih atas doa dan dukungannya.
3. Para sahabat dan teman-teman PGSD Penjas A '16 terimakasih atas bantuan dan kerjasamanya

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan Judul “Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games For Understanding* Untuk Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB N 2 Yogyakarta . Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas berkat bimbingan, arahan, dorongan, semangat, bantuan dan kerjasama dengan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah berkenan meluangkan waktu, memberikan dorongan, bimbingan, dan arahan selama penyusunan TAS ini.
2. Nur Sita Utami, M.Or.Dr. Komarudin, S.Pd., M.A selaku Sekertaris penguji, dan Penguji I yang telah memberikan koreksi dan perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Bapak Pasca Tri Kaloka, S.Pd., M.Pd., Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd. dan Wisnu Satria Ghautama, S.Pd., Jas., M.Pd. selaku validator instrumen TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga peneliti TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Ketua Jurusan POR dan Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Koord. Program Studi PGSD Pendidikan

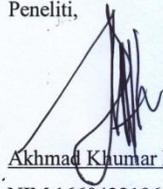
Jasmani beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan dan penyelesaian TAS ini.

5. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan TAS.
6. Ibu Dra. Turzinah, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SLB N 2 Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan TAS ini.
7. Bapak dan Ibu guru serta staff SLB N 2 Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam pelaksanaan TAS ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebut satu-persatu.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih atas segala bantuannya semoga Allah SWT selalu melimpahkan karunia, hidayah, dan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis berharap semoga TAS ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Yogyakarta, 19 Oktober 2020

Peneliti,


Akhmad Khumar Realita A.

NIM 1660422106

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG.....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
1. <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU).....	9
a. Pengertian <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU).....	9

b.	Konsep Pendekatan TGfU	10
c.	Klasifikasi Permainan Pendekatan TGfU	14
2.	Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	17
a.	Hakikat Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	17
b.	Sarana dan Prasarana Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	17
c.	Peraturan Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	21
d.	Tujuan Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	22
3.	Tunagrahita	22
a.	Hakikat Tunagrahita Ringan	22
b.	Karakteristik Tunagrahita Ringan	23
c.	Karakteristik Anak Tunagrahita dalam Gerak	23
B.	Kajian yang Relefan	23
C.	Kerangka Berfikir	25

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Desain Penelitian	27
B.	Prosedur Penelitian & Pengembangan	28
1.	Potensi Masalah	28
2.	Pengumpulan Data	28
3.	Desain Produk	29
4.	Validasi Desain	29
5.	Revisi Desain	30
6.	Uji Coba Produk Skala Kecil	30
7.	Revisi Produk	30
8.	Uji Coba Produk Skala Besar	31
C.	Variabel dan Definisi Oprasional Variabel	31
D.	Sampel Penelitian	32
E.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	32
F.	Teknik Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Hasil Penelitian	36
1.	Pembuatan Produk Awal	36
a.	Hakikat Permainan <i>Colorful Balls Run</i> Berbasis TGfU	37
b.	Metode Permainan <i>Colorful Balls Run</i> Berbasis TGfU	38
c.	Sarana dan Prasarana Permainan <i>Colorful Balls Run</i> Berbasis TGfU	40
d.	Peraturan dan Cara Bermain Permainan <i>Colorful Balls Run</i> Berbasis TGfU	42
2.	Validasi Ahli	44
3.	Revisi Desain	45
4.	Uji Coba Skala Kecil	45
5.	Validasi Ahli	46

6. Revisi Produk	47
7. Uji Coba Skala Besar	47
8. Validasi Ahli	48
9. Revisi Produk	49
B. Pembahasan	49
C. Keterbatasan Penelitian.....	53
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	60

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Proses Pengambilan Keputusan Peserta didik dalam TGfU.....	11
Gambar 2.2 Lapangan Permainan <i>Colorful Balls Run</i>	18
Gambar 2.3 Bendera Warna Warni.....	19
Gambar 2.4 Bola Warna Warni	19
Gambar 2.5 Kardus	20
Gambar 2.6 Lakban.....	20
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	31
Gambar 4.1 Permainan <i>colorful balls run</i> berbasis TGfU	41
Gambar 4.2 Bola warna-warni.....	41
Gambar 4.3 Keranjang.....	42

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Klasifikasi Olahraga Permainan.....	16
Tabel 3.1 Penilaian <i>Rating Scale</i>	34
Tabel 3.2 Tingkat Pencapaian.....	34
Tabel 4.1 Metode Permainan <i>Colorful Balls Run</i> Berbasis TGfU.....	38
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Dari Para Ahli	44
Tabel 4.3 Data Hasil Persentase Validasi Dari Para Ahli	44
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Dari Para Ahli	46
Tabel 4.5 Data Hasil Persentase Validasi Dari Para Ahli	46
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Dari Para Ahli	48
Tabel 4.7 Data Hasil Persentase Validasi Dari Para Ahli	48

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Penelitian	61
Lampiran 2. Surat Pernyataan Peneletian	62
Lampiran 3. Kartu Bimbingan	63
Lampiran 4. Surat Permohonan <i>Expert Judgment</i> /Validasi	64
Lampiran 5. Petunjuk Lembar Penilaian Kelayakan	67
Lampiran 6. Lembar Penilaian Validasi 1	70
Lampiran 7. Lembar Penilaian Validasi 2	79
Lampiran 8. Lembar Penilaian Validasi 3.....	91
Lampiran 9. Kisi-Kisi Lembar Penilaian	103
Lampiran 10. RPP	104
Lampiran 11. Dokumentasi	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan di Indonesia masih memiliki beberapa kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan diantaranya adalah keterbatasan dalam pendidikan, belum ratanya jumlah guru, serta masih kurangnya kualitas guru. Pendidikan yang bermutu dalam praktek proses pembelajaran berpusat pada peserta didik atau dengan kata lain harus dapat memenuhi seluruh kebutuhan peserta didik. Dalam proses pembelajaran peserta didik harus merasa nyaman, senang dan tidak tertekan ketika terlibat dalam kegiatan belajar. Pembelajaran harus memberikan sebuah makna yang mendalam dan selalu diarahkan untuk tumbuh kembangnya peserta didik, menghargai lingkungan sehingga potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan, antara lain kurikulum, kebijakan pendidikan, aplikasi teknologi informasi dan komunikasi serta fasilitas pendidikan dalam dunia pendidikan terutama dalam kegiatan proses belajar mengajar, metode, strategi dan pendekatan pendidikan yang mutakhir dan modern, metode evaluasi pendidikan yang tepat, biaya pendidikan yang memadai, manajemen pendidikan yang dilaksanakan secara profesional, dan sumber daya manusia yang terlatih, berpengetahuan, berpengalaman dan profesional (Hadis dan Nurhayati, 2010:3). Kendala-kendala yang berkaitan dengan pendidikan tersebut

dapat diatasi dengan pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu pembelajaran yang bercirikan *skill*, *learning skill*, dan literasi. *Learning skill* yaitu kegiatan pembelajaran yang di dalamnya ditandai dengan adanya komunikasi, kerja sama, kreatif serta berpikir kritis. Literasi yaitu kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, menghitung, berbicara, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Wagner & *Change Leadership Group* dari Universitas Harvard (2010) mengidentifikasi kompetensi dan keterampilan bertahan hidup yang diperlukan oleh peserta didik dalam menghadapi kehidupan, dunia nyata dan kewarganegaraan di abad ke-21 ditekankan pada tujuh (7) keterampilan berikut: (1) kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, (2) kepemimpinan dan kolaborasi, (3) ketangkasan dan kemampuan beradaptasi, (4) berjiwa *entrepreneur* dan inisiatif, (5) mampu berkomunikasi efektif baik secara oral maupun tulisan, (6) mampu mengakses dan menganalisis situasi, (7) memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi.

Pendidikan jasmani merupakan komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, belum efektif seperti yang diharapkan dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung masih tradisional. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan secara menyenangkan dan menarik, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Semua anak memiliki hak yang sama dalam memperoleh pengajaran

pendidikan jasmani, termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Salah satu bentuk program pendidikan jasmani yang sesuai anak yang dengan kebutuhan khusus adalah program pendidikan jasmani adaptif.

Pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu sistem penyampaian layanan yang bersifat menyeluruh dan dirancang untuk menemukan, mengetahui, dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor (Meimulyani, 2013: 24). Hampir semua jenis (ABK) memiliki masalah dalam ranah psikomotor. Masalah psikomotor sebagai akibat dari keterbatasan kemampuan sensomotorik, keterbatasan dalam kemampuan belajar, dan lain sebagainya. Sebagian (ABK) bermasalah dalam interaksi sosial dan tingkah laku. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa peranan pendidikan jasmani bagi (ABK) sangat besar dan akan mampu mengembangkan serta mengoreksi kelainan dan keterbatasan tersebut.

Salah satu (ABK) adalah anak dengan keterbelakangan mental. Anak dengan keterbelakangan mental disebut juga dengan anak tunagrahita yang mana dalam penelitian ini akan sering disebutkan. “Tunagrahita adalah individu yang memiliki intelegensi yang signifikan berada dibawah rata-rata dan disertai dengan ketidak mampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Pembelajaran pada anak tunagrahita lebih di titik beratkan pada kemampuan bina diri dan sosialisasi. Tunagrahita dikelompokkan menjadi 3 yaitu Tunagrahita Ringan (IQ : 51-70), Tunagrahita Sedang (IQ : 36-51), dan Tunagrahita Berat (IQ dibawah 20)”. (Yani Meimulyani dan Caryoto, 2013: 15).

Anak berkebutuhan khusus salah satunya tunagrahita ini beberapa diantaranya masih sulit untuk melakukan pembelajaran. Permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran tersebut dapat dikarenakan guru olahraga dalam melaksanakan proses pembelajaran masih cenderung monoton, kurang menarik dan membosankan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Upaya dalam proses pembelajaran untuk mengatasi kebosanan peserta didik dengan adanya variasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan (Mulyasa, 2008:78). Menurut (Alma, 2009) variasi adalah suatu hal yang sangat penting dalam perilaku keterampilan mengajar, yang dimaksud dengan variasi dalam hal ini adalah menggunakan sumber bahan pelajaran model pengajaran, variasi dalam bentuk interaksi antara guru dan murid.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2020, dengan melakukan wawancara kepada guru penjasorkes SD di SLB N 2 Yogyakarta yaitu saat pembelajaran penjas guru sudah menyesuaikan peserta didik sesuai kemampuannya seperti memodifikasikannya. Akan tetapi, masih ada peserta didik yang kurang tertarik dengan pembelajaran penjas tersebut. Entah itu dari permainannya atau model pembelajarannya yang membuat peserta didik tersebut kurang tertarik dengan penjas tersebut. Model pembelajaran yang cocok buat anak tunagrahita ringan yaitu *Teaching Games For Understanding* (TGfU).

Menurut Saryono & Ahmad Rithaudin (2011:147) mendiskripsikan “

pendekatan TGfU adalah pendekatan pembelajaran permainan yang berpusat pada permainannya yang akan menjawab pertanyaan pembelajaran mengapa permainan dilaksanakan, sebelum mengerjakan bagaimana cara menggunakan taktik dalam permainan”. Manfaat TGfU ini yaitu meningkatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Klasifikasi olahraga permainan dalam TGfU terdiri dari *Invasion Games*, *Net And Wall Games*, *Sriking/Fielding Games* dan *Target Games*. Tidak hanya model pembelajaran saja yang membuat peserta didik tersebut menjadi aktif, akan tetapi harus diberikan permainan yang menyenangkan, supaya dalam pembelajaran tidak monoton atau membosankan

Seiring perkembangan zaman, jenis permainan yang ada pun semakin beragam. Ternyata permainan *colorful balls run* dengan model pembelajaran TGfU berpengaruh bagi perkembangan motorik anak tersebut. Ini bisa dibuktikan dengan adanya gerakan-gerakan berlari dan melempar dalam permainan *colorful balls run* yang mengarah kepada keterampilan motorik kasar tersebut. Dengan demikian permainan ini bermanfaat bagi penderita tunagrahita ringan. Manfaat permainan ini yaitu melatih pola pikir; mengenal warna-warna; meningkatkan daya konsentrasi; membuat peserta didik senang dan gembira saat pembelajaran; dan meningkatkan ruang gerak peserta didik. Keterampilan motorik sangat diperlukan bagi anak tunagrahita yang sangat membutuhkan pengembangan kemampuan motorik kasar agar dapat berfungsi secara optimal. Permainan *colorful balls run* ini sudah diterapkan di SLB Negeri Semarang, dan masuk dalam kriteria baik seperti peserta didik lebih aktif bergerak, peserta didik lebih tertarik dengan permainan, membuat

peserta didik menjadi bersemangat, senang dan peserta didik merasa tidak bosan dengan permainannya. Akan tetapi, peneliti membuat permainan itu berbeda dengan aslinya dengan cara menyederhanakan permainan *colorful balls run* agar lebih mudah lagi untuk anak tunagrahita ringan dan tidak menghilangkan kemenarikan dalam permainan tersebut. Kemudian permainan *colorful balls run* dikembangkan lagi menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap kelas atas di SDLB N 2 Yogyakarta dengan judul : Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games for Understanding* untuk Anak Tunagrahita Ringan di SDLB N 2 Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kesulitan dalam pembelajaran olahraga pada anak berkebutuhan khusus (tunagrahita ringan).
2. Beberapa peserta didik tunagrahita ringan belum bisa mengikuti pembelajaran olahraga dengan baik.
3. Perlu dikembangkan Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games for Understanding* untuk Anak Tunagrahita Ringan di SDLB N 2 Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis

Teaching Games for Understanding untuk Anak Tunagrahita Ringan SDLB N 2 Yogyakarta.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah Bagaimana Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games for Understanding* pada Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB N 2 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Ditinjau dari rumusan masalah di atas, dapat disebutkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk Mengetahui Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games for Understanding* pada Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB N 2 Yogyakarta.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan informasi kepada guru pendidikan jasmani dan guru tentang tingkat keterlaksanaan pendidikan jasmani adaptif di SDLB N 2 Yogyakarta.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam pendidikan jasmani adaptif kedepannya.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi oleh guru pendidikan jasmani sebagai bahan informasi dan evaluasi dalam mengajar pendidikan jasmani di SDLB N 2 Yogyakarta.
- b. Bagi pembaca, dapat memberikan informasi tentang tingkat keterlaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani adaptif dan dapat dipergunakan sebagai acuan apabila akan dilakukan penelitian yang sejenis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Teaching Games for Understanding (TGfU)*

a. Pengertian *Teaching Games for Understanding (TGfU)*

Menurut (Mummert, 2015:10) *Teaching Games for Understanding (TGfU)* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan keterampilan dan perkembangan kesadaran taktik dalam kegiatan jasmani.

Menurut Saryono & Ahmad Rithaudin (2011:147) mendiskripsikan “pendekatan TGfU adalah pendekatan pembelajaran permainan yang berpusat pada permainannya yang akan menjawab pertanyaan pembelajaran mengapa permainan dilaksanakan, sebelum mengerjakan bagaimana cara menggunakan taktik dalam permainan”. Asal mula dari pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah sebagai berikut:

“*Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah suatu pendekatan yang awalnya dikembangkan di Universitas Loughborough, Inggris untuk merencanakan anak bermain. Pada tahun 1982, Bunker dan Thrope mengembangkan gagasan *TGfU* karena melihat anak-anak banyak meninggalkan pelajaran pendidikan jasmani dikarenakan oleh kurangnya keberhasilan dalam penampilan gerak, kurangnya pengetahuan tentang bermain, hanya memperhatikan teknik semata, dan kurangnya pengetahuan dari para penonton dan penyelenggara pertandingan untuk mengerti apa yang dilakukan dalam permainan” (Saryono & Soni Nopembri, 2009: 6).

Metzler (2000: 12) mengungkapkan bahwa model dirancang untuk digunakan dalam keseluruhan unit pembelajaran termasuk semua fungsi

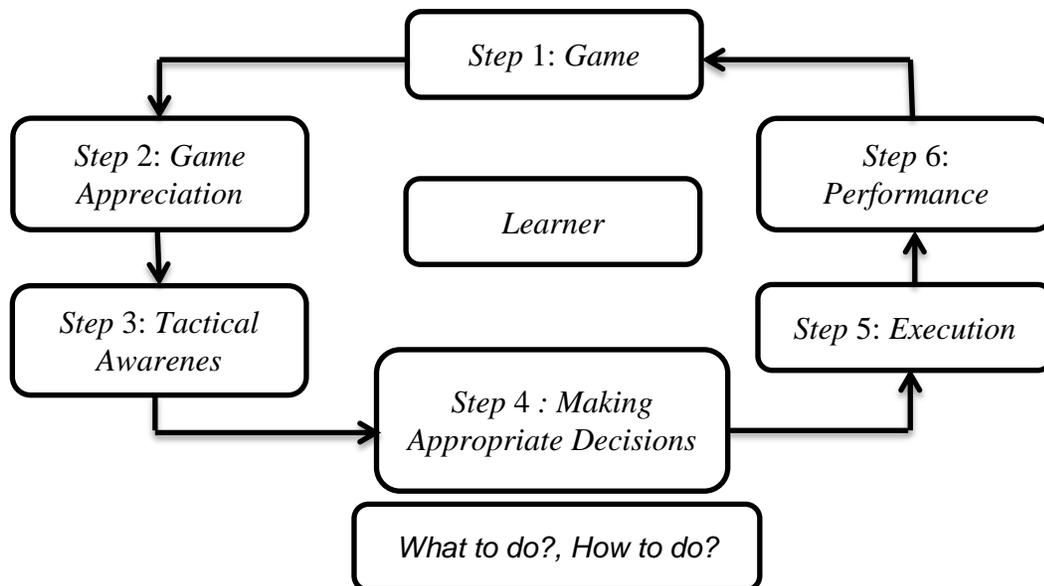
perencanaan, rancangan, implementasi, dan penilaian untuk unit itu. Lebih dari satu macam metode pembelajaran, gaya mengajar, maupun strategi pembelajaran dapat digunakan dalam satu model pembelajaran.

Griffin (2005: 1) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan peserta didik untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif. Para ahli seperti Griffin, Mitchell, dan Osilin (2006: 4) berpendapat bahwa suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik dalam pembelajaran akan membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menyelesaikan masalah dalam permainan.

Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* yaitu model pembelajaran yang meningkatkan taktik permainan dan juga terdapat ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotor (ketrampilan) dan juga taktik permainan.

b. Konsep Pendekatan TGfU

(Griffin, Linda, 2005:3) konsep pendekatan pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih menekankan pada keaktifan peserta didik. Peserta didik tidak hanya mampu mengembangkan sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitif juga berkembang dengan baik, proses pengambilan keputusan yang dilakukan peserta didik dalam TGfU dilakukan melalui beberapa proses yang dapat yang dilihat pada gambar:



Gambar 2.1. Proses Pengambilan Keputusan Peserta didik dalam TGfU Sumber: (Griffin, Linda, 2005:3)

Komponen model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* yang dikembangkan oleh Bunker dan Thrope dalam buku *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang ditulis oleh Griffin (2005: 2).

1) *Game* (Permainan)

Menurut (Griffin, Linda, 2005:2) peraturan dan bentuk olahraga yang sesungguhnya menjadi acuan dalam tahap ini. Guru perlu memperkenalkan kepada peserta didik tentang berbagai macam bentuk olahraga permainan yang sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. Maka dari itu, sangat penting bagi guru untuk berfikir secara serius tentang lapangan, jumlah pemain dan peralatan yang digunakan agar peserta didik mengenal berbagai masalah yang muncul dalam permainan untuk menciptakan ruang penyerangan dengan sebuah target yang tepat.

2) *Game Appreciation* (Apresiasi Permainan)

Menurut (Griffin, Linda, 2005:2) sejak awal peserta didik harus memahami peraturan permainan yang akan dimainkan, walaupun peraturan sederhana sekalipun. Penting untuk diketahui bahwa peraturan memberi bentuk pada permainan. Modifikasi peraturan permainan akan berimplikasi pada taktik apa yang akan digunakan dalam permainan.

3) *Tactical Awareness* (Kesadaran Taktik)

Menurut (Griffin, Linda, 2005:2) jika para peserta didik sudah diberi informasi dan pemahaman tentang peraturan permainan, maka saatnya untuk mempertimbangkan taktik yang akan dipakai dalam permainan. Prinsip-prinsip bermain, berlaku untuk semua olahraga permainan, membentuk dasar bagi pendekatan taktis pada permainan tersebut, misalnya melakukan tekanan ke daerah lawan lebih banyak sebagai hasil belajar taktis tentang bagaimana melakukan serangan balik. Tentu saja berbagai rencana dalam permainan tidak selalu berjalan mulus dan taktik mesti diubah sesuai kebutuhan saat itu. Perlu ditambahkan bahwa kesadaran taktis harus menjadi pemahaman awal dari kelemahan lawan.

4) *Decision Making* (Pengambilan Keputusan)

Menurut (Griffin, Linda, 2005:2) para pemain handal hanya perlu beberapa detik untuk mengambil keputusan dan mereka tidak lagi membedakan antara “apa?” dan “bagaimana?”. Dalam pendekatan ini terdapat perbedaan antara keputusan berdasarkan “apa yang dilakukan?” dan “bagaimana melakukannya?” sehingga

memungkinkan peserta didik maupun guru untuk mengenali dan menghubungkan kekurangan-kekurangan dalam pengambilan keputusan. “apa yang dilakukan?” (*what to do?*), sebagaimana kita semua mengerti bahwa kesadaran taktik sangat diperlukan saat pengambilan keputusan, situasi yang terus menerus berubah adalah hal yang sangat alamiah dalam permainan. Dalam memutuskan apa yang harus dilakukan di setiap situasi harus dinilai dan selanjutnya kemampuan untuk memahami isyarat (termasuk proses perhatian yang selektif, pengulangan isyarat, persepsi dan sebagainya) serta kemampuan memprediksi hasil-hasil yang mungkin (termasuk antisipasi dari berbagai macam hal) menjadi begitu penting.

5) *Skill Execution* (Eksekusi Keterampilan)

Menurut (Griffin, Linda, 2005:2) *skill Execution* dipakai untuk mendeskripsikan hasil nyata gerakan yang diperlukan sebagaimana telah digambarkan oleh guru dan sebagaimana terlihat dalam konteks peserta didik itu sendiri serta menyadari keterbatasan peserta didik. Hal itu harus dipandang terpisah dari “*performance*” dan melibatkan aspek-aspek kualitatif baik dari efisiensi mekanika gerakan maupun relevansinya dalam situasi permainan tertentu. Oleh karena itu *skill execution* selalu dipandang dalam konteks peserta didik dan permainan.

6) *Performance* (Penampilan)

Menurut (Griffin, Linda, 2005:2) tahap ini adalah hasil pengamatan dari proses-proses sebelumnya yang diukur berdasar kriteria yang bersifat individual dari peserta didik. Itulah cara mengklasifikasikan bagus tidanya peserta didik berdasar

pada ukuran ketepatan respon dan juga ukuran efisiensi teknik.

Berdasarkan konsep TGfU dapat disimpulkan bahwa konsep TGfU dibagi menjadi enam langkah yang pertama yaitu *Game, Games Apresiasi, Tactical Awareness, Decision Making, Skill Execution, and Performance*. Dengan adanya langkah pendekatan TGfU dapat membuat pendidik dan peserta didik mampu memahami alur.

Sedangkan urutan pembelajaran model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menurut Soni Nopembri (2010: 1) adalah sebagai berikut:

- a. *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan
- b. *Question*, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.
- c. *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
- d. *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

c. Klasifikasi Permainan Pendekatan TGfU

(Griffin, Linda, 2005:2) mengklasifikasikan olahraga permainan dalam *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menjadi 4 kelompok, yaitu:

1) *Invasion Games* (Permainan Serangan)

Menurut (Griffin, Linda, 2005:44) permainan tersebut merupakan permainan

tim dimana tujuannya adalah untuk menyerang wilayah lawan dengan tujuan untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya dalam batas waktu tertentu sambil berusaha untuk menjaga nilai musuh terbatas. Berbagai permainan yang bisa dilakukan oleh tim seperti menembak bola ke target, dipukul dengan tongkat, memasukan ke dalam gawang atau keranjang.

2) *Net and Wall Games* (Permainan Net)

Menurut (Griffin, Linda, 2005:44) tujuan dari permainan net bagi pemain/tim untuk mengirim objek ke daerah lawan sehingga tidak bisa dimainkan atau dikembalikan dalam batas daerahnya. Contoh permainan net adalah tenis dan voli.

3) *Striking/Fielding Games* (Permainan Pukul-Tangkap-Lari)

Menurut (Griffin, Linda, 2005:44) permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola, kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman dan waktu yang telah ditentukan. Contohnya adalah baseball, softball, cricket.

4) *Target Games* (Permainan Target)

Menurut (Griffin, Linda, 2005:44) tujuan dari permainan target untuk menempatkan proyektil dekat, atau target untuk memiliki skor yang terbaik. Pemain target dapat dikelompokkan sebagai dilawan atau menantang. Dalam permainan ini pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan yang menuju sasaran semakin baik.

Tabel 2.1. Klasifikasi Olahraga Permainan

<i>Target Games</i>	<i>Striking/Fielding</i>	<i>Net/Wall</i>	<i>Invansion/Teritorial</i>
Panahan	Baseball	Net:	Bola basket
Billiard	Criket	Pickleball	Football
Croquet	Danish longball	Tenis	Handball (tim)
Poll	Kickball	Tenis meja	Hoki: lapangan, lantai es
Snooker	Rounders	Badminton	Lacrosse
	Softball	Wall:	Netball
		Bola tangan (court)	Rugby
		Paddleball	Sepak bola
		Recquetball	Speedball
		Squash	Ultimate fresbee
			Polo air

(Sumber: Mandigo, Bulter, dan Hopper, 2007: 18)

Berdasarkan klasifikasi pendekatan TGfU dapat disimpulkan bahwa klasifikasi pendekatan TGfU dibagi menjadi 4 yaitu *Target Games*, *Striking/Fielding*, *Net/Wall*, and *Invansion/Teritorial* , dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Target Games* karena pembelajaran *Colorful Balls Run* termasuk dalam kriteria *Target Games* atau permainan target misalnya melempar.

2. Permainan *Colorful Balls Run*

a. Hakikat Permainan *Colorful Balls Run*

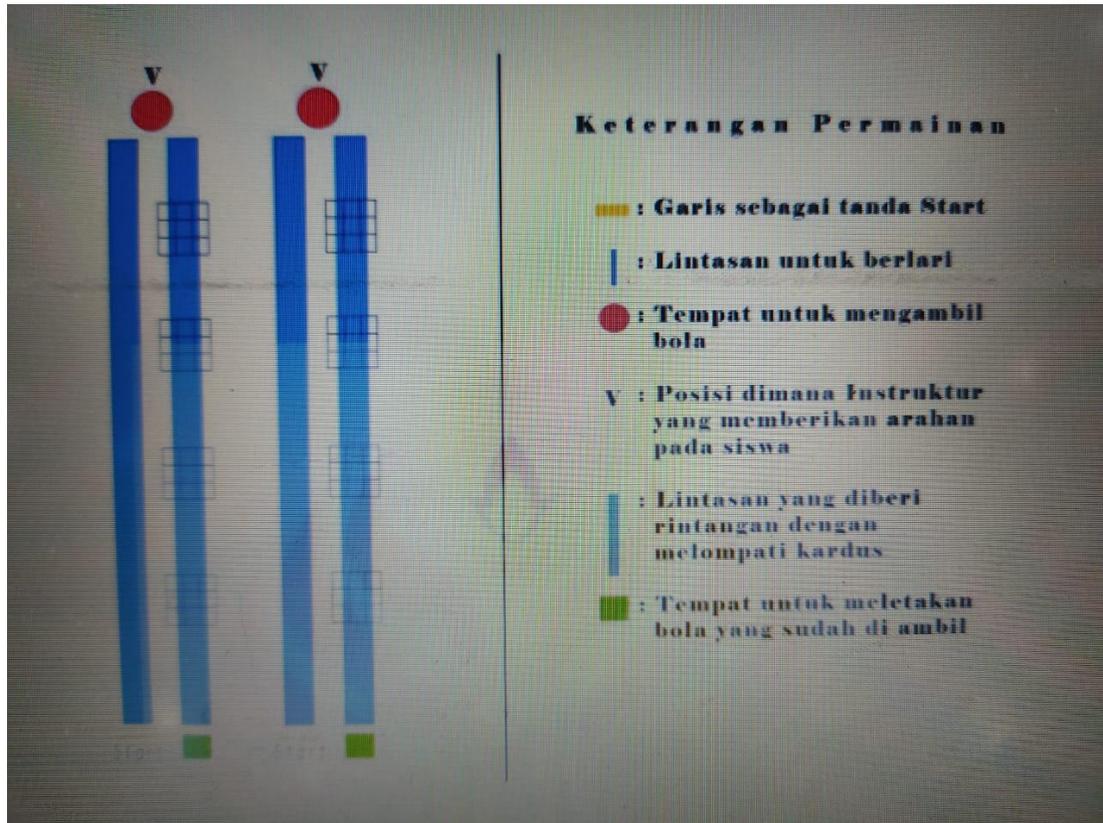
Hakikat Permainan *Colorful Balls Run* adalah permainan bola kecil yang disederhanakan dari segi lapangan dan cara bermain (*rule*). Yang bertujuan untuk mempermudah anak dalam berkonsentrasi terhadap instruksi, sehingga dalam permainan *colorful balls run* menjadi sebuah permainan baru.

Aturan dalam permainan ini dibuat untuk mempermudah anak tuna grahita agar lebih aktif bergerak dan lebih berkonsentrasi pada permainan. Permainan *colorful balls run* ini didasari oleh berlari dan lompat. Yang membuat anak harus berkonsentrasi adalah instruksi dari instruktur yang memberikan tanda dengan mengangkat bendera warna-warni. Permainan *colorful balls run* ini sendiri adalah permainan individu. Pemain yang dinyatakan menjadi pemenang adalah pemain yang berhasil mengumpulkan bola warna-warni lebih cepat.

b. Sarana dan Prasarana Permainan *Colorful Balls Run*

1) Lapangan Permainan

Lapangan permainan *colorful balls run* berbentuk lintasan persegi panjang, dengan ukuran panjang lintasan 8m dan lebar 4m. . Ukuran lapangan bersifat fleksibel dan bisa disesuaikan dengan kondisi lapangan yang ada. Hal ini bertujuan agar permainan *colorful balls run* lebih aplikatif dan bisa dimainkan diberbagai ukuran lapangan.



Gambar 2.2 Lapangan Permainan *Colorful Balls Run*

2) Peralatan

a) Bendera Warna Warni

Bendera warna-warni yang digunakan adalah bendera yang dibuat dengan kain atau kertas yang berukuran 20-30cm.



Gambar 2.3 Bendera Warna Warni

b) Bola Warna Warni

Dalam permainan *colorful balls run* bola warna-warni yang digunakan berupa bola plastik yang berukuran kecil.



Gambar 2.4 Bola Warna Warni

c) Kardus

Permainan *colorful balls run* menggunakan kardus sebagai rintangan yang harus dilewati pemain dengan cara melompatinya.



Gambar 2.5 Kardus

d) Lakban

Dalam permainan ini menggunakan lakban berwarna hitam untuk memberi tanda antara garis start, lintasan lari dan lintasan rintangan.



Gambar 2.6 Lakban

- c. Peraturan Permainan *Colorful Balls Run*
 - 1) Perlengkapan Permainan
 - a) Memakai baju olahraga
 - b) Memakai celana olahraga
 - c) Memakai kaos kaki dan sepatu
 - 2) Memulai Permainan
 - a) Untuk memulai permainan *colorful balls run*, setiap pemain dipilih secara acak (putra dengan putra/putri dengan putri).
 - b) Setelah dipilih secara acak, pemain bersiap di garis start yang sudah di siapkan.
 - c) Pemain harus berkonsentrasi pada instruksi yang akan di berikan oleh instruktur, jika pemain sudah siap maka instruktur akan memberikan instruksi yang diawali dengan bunyi peluit dan mengangkat bendera yang dipilih secara acak oleh instruktur.
 - d) Instruksi yang diberikan pada setiap pemain adalah dengan menggunakan bendera warna-warni yang sudah disiapkan. Jika instruktur mengangkat 1 bendera berwarna kuning, maka pemain harus mengambil bola warna kuning, jika dengan 2 bendera maka pemain harus mengambil 2 bola juga.
 - e) Setiap pemain harus berlari sesuai pada lintasan yang sudah di beri tanda. Setelah itu pemain harus mengambil bola sesuai dengan bendera yang telah diinstruksikan oleh instruktur.
 - f) Setelah pemain mengambil bola, pemain harus kembali dan meletakkan bola di tempat yang sudah di sediakan. Kemudian pemain harus melewati rintangan

yang diberikan, rintangan ini berupa kardus yang harus dilompati.

g) Permainan ini dilakukan 2 kali dengan 1 bendera dan 1 kali dengan 2 bendera.

Jadi setiap pemain melakukan 3 kali putaran.

h) Pemain yang dinyatakan menang adalah pemain yang mengambil bola dengan benar dan menyelesaikan terlebih dahulu.

d. Tujuan Permainan *Colorful Balls Run*

Permainan *colorful balls run* merupakan permainan individu yang membutuhkan kecepatan, reaksi gerak dan kelincahan gerak. Tujuan dari permainan *colorful balls run* sebagai berikut:

- 1) Membuat peserta didik senang dan gembira saat mengikuti pembelajaran
- 2) Meningkatkan reaksi gerak peserta didik
- 3) Membuat peserta didik tertarik dengan permainannya

3. Tunagrahita

a. Hakikat Tunagrahita Ringan

Menurut Yani Meimulyani dan Caryoto (2013:15) anak Tunagrahita Ringan (IQ : 51-70) yaitu Anak yang tergolong dalam tunagrahita ringan memiliki banyak kelebihan dan kemampuan. Mereka mampu dididik dan dilatih. Misalnya, membaca, menulis, berhitung, menjahit, memasak, bahkan berjualan. Tunagrahita ringan lebih mudah diajak berkomunikasi. Selain itu kondisi fisik mereka tidak begitu mencolok. Mereka mampu berlindung dari bahaya apapun. Karena itu anak tunagrahita ringan tidak memerlukan pengawasan ekstra.

b. Karakteristik Tunagrahita Ringan

Anak tunagrahita ringan masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Kecerdasannya berkembang dengan kecepatan antara setengah dan tiga perempat kecepatan anak normal dan berhenti pada usia muda. Mereka dapat bergaul dan mempelajari pekerjaan yang hanya memerlukan *semi skilled*. Pada usia dewasa kecerdasannya mencapai tingkat usia anak normal 9 dan 12 tahun.

c. Karakteristik Anak Tunagrahita dalam Gerak

Menurut Karakteristik Keterampilan gerak dasar seperti lari, lempar dan tangkap dibawah kemampuan orang normal sebayanya. Tidak mampu menampilkan gerak secara baik dan efisien. Pergerakkan terlihat kaku dan tidak terkoordinasi. Tidak mampu melakukan rangkaian gerak dengan benar sehingga seringkali gagal dalam menampilkan keterampilan yang diharapkan. Tidak mampu mengontrol gerak dengan benar. Lamban untuk memperoleh keterampilan dan sulit untuk menghafalkan gerakan. Sulit untuk menyelesaikan tugas dalam waktu yang sudah ditentukan (Yudi Hendrayana, 2007: 29).

B. Kajian yang Relevan

Tujuan dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Rahadian Yodha Bhakti (2015) dengan judul "*Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Colorful Balls Run untuk Reaksi Gerak pada Anak Tuna Grahita Slb Negeri Semarang Tahun 2015*". Metode yang digunakan

adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini dirancang untuk peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran penjasorkes. Hasil pembelajaran permainan *colorful balls run* untuk reaksi gerak pada anak tunagrahita SLB Negeri Semarang Tahun 2015 berhasil masuk dalam kriteria baik, peserta didik menjadi lebih aktif, mampu mempraktekan dengan teknik yang benar, peserta didik lebih tertarik dengan permainan dan alatnya, peserta didik menjadi bersemangat untuk menjadi pemenang, dan juga peserta didik menjadi senang dan gembira dengan permainannya.

2. Muhammad Nasihul Waffak (2018), dengan judul "*Pengembangan RPP Materi Passing Bawah pada Permainan Bola Voli dengan Pendekatan TGfU untuk Peserta Didik Kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul*". Metode yang dilakukan yaitu adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian ini menghasilkan pengembangan RPP menggunakan pendekatan TGfU pada pembelajaran passing bawah dalam permainan Bola Voli kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul berhasil masuk dalam kriteria sangat baik, peserta didik menjadi lebih aktif, mampu mempraktekan dengan teknik yang benar, dan juga peserta didik menjadi senang dan gembira dengan permainannya.

C. Kerangka Berpikir

Permainan *colorful balls run* tepat untuk anak tunagrahita ringan. Ini bisa dibuktikan dengan adanya aktivitas berlari dan melempar dalam permainan *colorful balls run* yang mengarah kepada keterampilan motorik kasar tersebut. Dengan demikian permainan ini bermanfaat bagi penderita tunagrahita ringan. Manfaat permainan ini yaitu melatih pola pikir; mengenal warna-warna; meningkatkan daya konsentrasi; membuat peserta didik senang dan gembira saat pembelajaran; dan meningkatkan ruang gerak peserta didik. Keterampilan motorik sangat diperlukan bagi anak tunagrahita yang sangat membutuhkan pengembangan kemampuan motorik kasar agar dapat berfungsi secara optimal. Tidak hanya permainan saja, model pembelajaran juga harus dipikirkan. Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) juga tepat untuk anak tunagrahita ringan. Karena dalam model pembelajaran TGfU ini terdapat manfaat yaitu meningkatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Karakteristik anak tunagrahita ringan masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Kecerdasannya berkembang dengan kecepatan antara setengah dan tiga perempat kecepatan anak normal dan berhenti pada usia muda. Mereka dapat bergaul dan mempelajari pekerjaan yang hanya memerlukan *semi skilled*. Pada usia dewasa kecerdasannya mencapai tingkat usia anak normal 9 dan 12 tahun.

Permainan *Colorful Balls Run* bertujuan untuk mempermudah anak dalam berkonsentrasi terhadap instruksi. Permainan ini peserta didik melakukan lari

kemudian melempar bola ke keranjang sesuai dengan warna tersebut. Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dan perkembangan kesadaran taktik dalam kegiatan jasmani peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas variasi permainan *Colorful Balls Run* dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada anak tunagrahita ringan, dinilai dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan tidak membuat peserta didik tidak lagi jenuh untuk mengikuti pembelajaran olahraga. Penelitian ini dilakukan terhadap kelas atas SD di SLB N 2 Yogyakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, sesuai dengan Borg and Gall (1983 : 772) bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut Sugiyono (2011: 297), metode penelitian *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata (2008: 164) mendefinisikan penelitian *R&D* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian *R&D* dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk. Produk tersebut bisa berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak. Perangkat keras misalnya buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium. Perangkat lunak meliputi program komputerpengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, model-modek pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah

menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan langsung oleh para pengguna.

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Ada beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012: 409). Pada penelitian pengembangan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan disesuaikan dengan alur kerja pada metode *Research and Development* (Sugiyono, 2010: 205). Penelitian pada jenjang S1 dibatasi sampai 8 langkah. Tahapan pengembangan dan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Potensi Masalah

Potensi dan masalah pada penelitian pengembangan ini didasarkan atas hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di SDLB N 2 Yogyakarta. Langkah awal yang dilakukan adalah observasi dan wawancara melalui observasi awal. Permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran, yang berdampak peserta didik kurang menyukai proses pembelajaran materi olahraga. Hal ini dapat diatasi dengan permainan *colorfull balls run* berbasis TGfU untuk anak tunagrahita ringan di SDLB N 2 Yogyakarta.

2. Pengumpulan Data

Setelah memperoleh hasil identifikasi potensi masalah langkah selanjutnya mengumpulkan data yang berkaitan dengan model pembelajaran. Hasil pada tahap pengumpulan data ini menjadi dasar untuk menentukan tahap desain produk.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan. Produk yang dihasilkan berupa permainan *colorful balls run* berbasis TGfU. Desain model yang dikembangkan peneliti dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu :

- a. Melakukan wawancara dengan guru olahraga SDLB N 2 Yogyakarta untuk menganalisis kebutuhan sehingga dapat menentukan produk yang dikembangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- b. Menentukan jenis permainan *colorful balls run* berbasis TGfU di SDLB N 2 Yogyakarta. Hal ini dilakukan agar pesan dan materi yang terdapat dalam media tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.
- c. Pembuatan model permainan yang sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Pembuatan model permainan ini ditujukan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang ada dalam media tersebut.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan permainan *colorful balls run* berbasis TGfU akan lebih efektif. Langkah-langkah dalam memvalidasi desain model adalah berkomunikasi dengan 2 dosen dan 1 guru olahraga SDLB N 2 Yogyakarta sebagai pelaksana pembelajaran. Peneliti meminta kepada tenaga ahli sebagai validator untuk menilai dan memberikan masukan-masukan baik dari segi kelebihan maupun kelemahan produk pengembangan. Hasil

dari penilaian yang diberikan oleh tenaga ahli akan digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan pengembangan bahan ajar agar sesuai dengan produk yang diharapkan oleh peneliti.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli. Semua masukan, kritik, saran dan rekomendasi dari 2 dosen dan 1 guru berpengalaman dicatat dan dijadikan dasar untuk memperbaiki desain permainan *colorful balls run* berbasis TGfU yang dikembangkan. Produk yang mendapat validasi dari validator akan dapat diketahui kelemahannya, kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Uji Coba Skala Kecil

Tahap uji coba dilakukan setelah revisi dan perbaikan oleh validator, maka langkah selanjutnya yaitu uji coba produk skala kecil. Uji coba ini bertujuan untuk melihat keefektivitasan dan keefesien permainan *colorful balls run* berbasis TGfU. Implementasi produk dilakukan pada 2 peserta didik di SDLB N 2 Yogyakarta.

7. Revisi Uji Skala Kecil

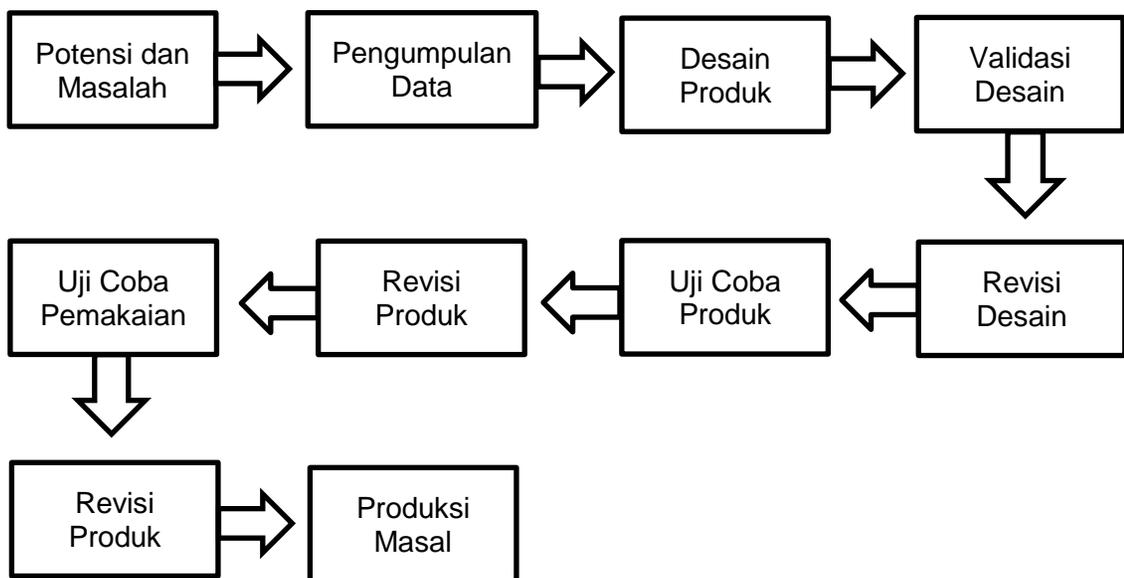
Revisi yang dimaksud agar permainan *colorful balls run* berbasis TGfU yang dikembangkan layak diuji coba. Saran dan kritik yang diberikan ahli ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk, selain itu saran dari guru juga akan dipertimbangkan guna mengembangkan produk.

8. Uji Coba Skala Besar

Setelah produk di revisi dan diperbaiki oleh validator maka permainan *colorful balls run* berbasis TGfU tersebut siap untuk uji cobakan pada skala besar. Implementasi produk dilakukan pada 6 peserta didik kelas IV-VI di SDLB N 2 Yogyakarta. Berdasarkan ujicoba skala besar apabila penelitian menjumpai masalah maka akan dikonsultasikan kembali kepada ahli dan jika tidak maka produk

9. Revisi Uji Coba Skala Besar

Revisi yang dilakukan pada uji coba skala besar dilakukan agar tahap pembuatan produk final dapat dilakukan. Revisi ditahap ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi selama proses uji coba skala besar. Selain itu saran dari guru juga akan dipertimbangkan guna mengembangkan produk.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan (Sugiyono, 2012: 409)

C. Variabel dan Definisi Oprasional Variabel

Menurut Sugiyono (2011) variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu permainan *colorful balls run* berbasis *Teaching Games For Understanding* untuk anak tunagrahita ringan.

Definisi Oprasional Variabel ini penyusunan permainan *colorful balls run* didasarkan pada langka-langkah 4 prinsip pembelajaran *Teaching Games For Understanding* yang disesuaikan untuk anak tunagrahita ringan di SDLB N 2 Yogyakarta.

D. Sampel Penelitian

Sampel yang akan digunakan pada permainan *colorful balls run* berbasis TGfU memiliki ketentuan, peserta didik SDLB-C Tunagrahita Ringan kelas IV-VI angkatan 2020. Sampel pada uji coba skala kecil sebanyak 2 orang, sedangkan uji coba skala besar sebanyak 6 orang.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang baik, maka harus ada alat ukur yang baik pula. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Data penelitian sangat tergantung pada jenis instrumen pengumpulan datanya, sehingga perlu diperhatikan dalam menentukan jenis instrumen penelitian. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan permainan *colorful balls run* berbasis TGfU di SLB N 2 Yogyakarta adalah: Angket atau Kuesioner.

Angket validasi ahli merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket validasi ditujukan kepada para validator, yaitu ahli materi, dan ahli pembelajaran tematik sekolah dasar. Angket ini digunakan peneliti untuk mengetahui informasi mengenai penilaian metode pembelajaran yang dikembangkan melalui kritik, saran, tanggapan, masukan dari para ahli.

F. Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul selanjutnya adalah menganalisis data. Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui angket validasi dari para ahli yaitu ahli materi, dan ahli pelaksana pembelajaran. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif.

Data hasil penilaian terhadap media yang dilakukan para ahli dan peserta didik akan diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket validasi dan angket respon peserta didik yang berisi pertanyaan mengenai model pembelajaran yang dikembangkan. Data yang disajikan berupa angka/numerik yang diperoleh dari angket validasi para ahli, akan diukur menggunakan *Rating Scale*. *Rating Scale* digunakan untuk mendapatkan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Data angket validitas ahli akan dianalisis menggunakan *Rating Scale*.

Tabel 3.1 Penilaian *Rating Scale*

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat baik	4
2.	Cukup baik	3
3.	Kurang baik	2
4.	Sangat tidak baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2016:98)

Perhitungan persentase dari data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

ΣR : Jumlah jawaban yang diberi validator

N : Jumlah skor maksimal

Tabel 3.2 Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Keterangan
76-100 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
51-75 %	Cukup baik, dengan revisi sesuai saran dari ahli
26-50 %	Kurang baik, perlu revisi
<25 %	Sangat tidak baik, harus revisi

(Sumber: Sugiyono, 2016:99)

Jika hasil validasi persentase lebih dari 75%, maka produk tersebut dinyatakan mendapat respon sangat baik dari peserta didik dan para ahli. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan Sangat baik untuk digunakan sebagai media dalam mendukung proses pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa permainan *Colorful Balls Run* berbasis *Teaching Games for Understanding* pada anak tunagrahita ringan bagi peserta didik kelas IV-VI SDLB N 1 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode yang dikembangkan oleh Sugiyono (2010: 205). Prosedur langkah-langkah tersebut yaitu: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba skala kecil, (7) revisi produk, (8) uji coba skala besar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan *colorful balls run* berbasis *Teaching Games for Understanding* yang berkualitas dan membuat peserta didik tertarik dengan model pembelajaran yang dibuat. Adapun deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan yaitu:

1. Pembuatan Produk Awal

Pada tahap pengembangan awal produk yang dihasilkan adalah produk permainan *colorful balls run* dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding*. Kemudian produk awal itu di *expertjudgment* baik dengan ahli maupun dengan guru. Setelah di *expertjudgment* permainan berbasis TGfU tersebut dinyatakan layak untuk uji coba skala kecil. Berikut produk awal yang akan dikembangkan sebagai berikut:

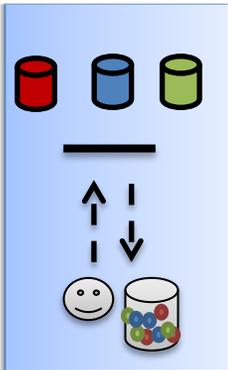
a. Hakikat Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis TGfU

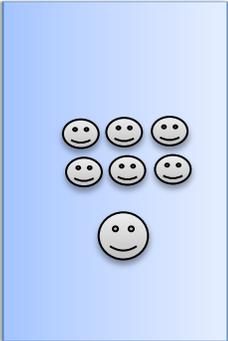
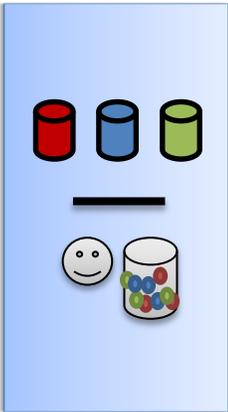
Permainan m *Colorful Balls Run* merupakan permainan target menggunakan bola kecil, yang berfokuskan pada ketepatan lemparan dengan menggunakan metode *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Tujuannya yaitu mempermudah anak dalam berkonsentrasi terhadap instruksi, dapat membedakan warna-warna, membuat peserta didik senang, mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada peserta didik.

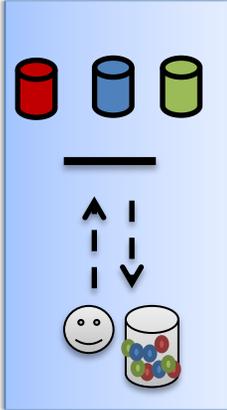
Alat yang digunakan dalam permainan ini yaitu bola yang berukuran kecil sebanyak 9 dengan 3 warna yang berbeda yaitu merah, biru dan hijau, alat target yang dituju yaitu menggunakan keranjang tempat sampah sebanyak 3 dengan warna yang berbeda yaitu merah, biru dan hijau. Aturan dalam permainan ini dibuat untuk mempermudah anak tunagrahita ringanagar lebih aktif bergerak dan lebih berkonsentrasi pada permainan. Permainan ini didasari oleh berlari dengan jarak 6 meter dan melempar dengan jarak 1-2 meter ke target yang sudah ditentukan. Yang membuat anak harus berkonsentrasi adalah ketepatan lemparan bola ke keranjang sesuai warna yang sama.

b. Metode Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis TGfU

Tabel 4.1 Metode Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis TGfU

No.	Metode	Gambar Permainan	Cara Permainan
1.	<i>Games or game form</i>		<p>Permainan diawali dengan mengambil bola yang sudah disediakan di keranjang, kemudian lari menuju tempat untuk melempar dengan jarak 5 meter, lempar bola ke keranjang dengan jarak 1 meter sesuai warna bola, setelah itu kembali lagi lakukan hal yang sama. Durasi waktu 8 menit.</p> <p>Ket:</p> <p> = Keranjang yang dituju</p> <p> = Bola kecil</p> <p> = Garis lempar</p> <p> = Lari</p>
2.	<i>Question</i>		<p>Mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara</p>

			<p>memecahkan dari masalah tersebut.</p> <p>Pertanyaan untuk anak tunagrahita dengan <i>question</i> yang mudah.</p> <p>Durasi waktu 5 menit.</p> <p>Q: Bagaimana cara melempar supaya masuk ke dalam keranjang?</p> <p>A: Melempar dari bawah dengan tangan lurus dan harus fokus</p> <p>Q: Mengapa arah bola harus dilempar dari bawah?</p> <p>A: Agar mudah memasukan bola ke dalam keranjang</p>
3.	<i>Practice</i>		<p>Peserta didik melakukan lemparan 9 bola sesuai warna keranjang yaitu warna merah, hijau, dan biru dengan jarak 1 meter. Lakukan sebanyak 2 kali, tanpa berlari.</p> <p>Durasi waktu 5 menit.</p> <p>Ket:</p> <p> = Keranjang yang dituju</p> <p> = Bola kecil</p>

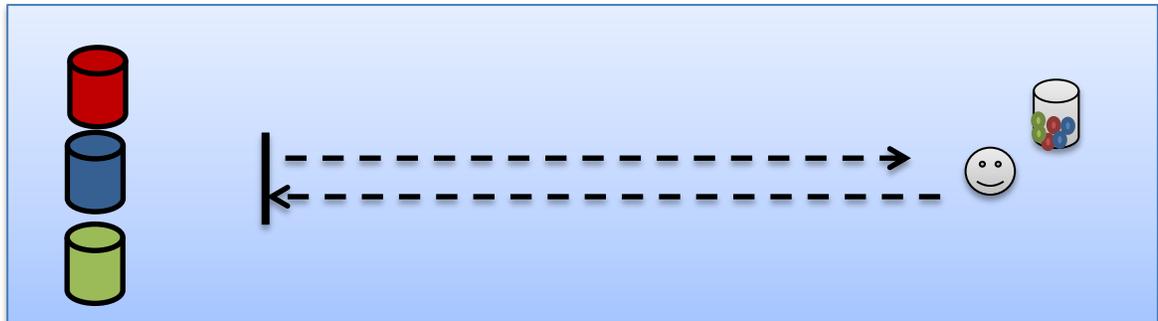
			<p>———— = Garis lempar</p> <p>.....➤ = Lari</p>
4.	Game		<p>Permainannya sama seperti game pertama yang diawali dengan mengambil bola yang sudah disediakan di keranjang, kemudian lari menuju tempat untuk melempar dengan jarak 5 meter, lempar bola ke keranjang dengan jarak 1 meter sesuai warna bola, setelah itu kembali lagi lakukan hal yang sama. Durasi waktu 7 menit.</p> <p>Ket:</p> <p> = Keranjang yang dituju</p> <p> = Bola kecil</p> <p>———— = Garis lempar</p> <p>.....➤ = Lari</p>

c. Sarana dan Prasarana Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis TGfU

1) Lapangan Permainan

Ukuran lapangan bersifat fleksibel dan bisa disesuaikan dengan kondisi lapangan yang ada. Hal ini bertujuan agar permainan *colorful balls run* berbasis

TGfU lebih aplikatif dan bisa dimainkan diberbagai ukuran lapangan.



Ket:

- = Keranjang yang dituju
- = Bola kecil
- = Garis lempar
- = Lari

Gambar 4.1 Permainan *colorful balls run* berbasis TGfU

2) Peralatan

a) Bola warna-warni

Bola warna-warni yang digunakan adalah bola yang dibuat dengan plastik yang berukuran kecil. Bola warna-warni ini sebanyak 9 buah terdiri 3 warna yang berbeda yaitu ungu, biru dan hijau.



Gambar 4.2 Bola warna-warni

b) Keranjang warna-warni

Dalam permainan *colorful balls run* berbasis TGfU menggunakan keranjang warna-warni berupa tempat sampah. Sebanyak 4 buah keranjang dengan 3 warna yang berbeda yaitu merah, biru, dan hijau.



Gambar 4.3 Keranjang

d. Peraturan dan Cara Bermain Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis TGfU

Pemmainan *colorful balls run* berbasis TGfU merupakan permainan bola kecil yang telah di modifikasi. Permainan ini adalah permainan secara individu. Inti permainannya adalah peserta didik berlari dengan jarak 6 meter dan melempar ke keranjang sesuai warna bola. Keranjang itu terdiri 3 warna yaitu warna merah, biru, dan hijau. Dan modifikasi bola menggunakan bola plastik yang digunakan untuk anak kecil supaya aman terdiri dari 9 bola dengan warna sama seperti warna keranjang yaitu merah, biru, dan hijau.

Peraturan permainan *colorful balls run* berbasis TGfU adalah sebagai berikut:

- 1) Perlengkapan Permainan:
 - a) Memakai baju olahraga
 - b) Memakai celana olahraga
 - c) Memakai kaos kaki dan sepatu
- 2) Memulai Permainan:
 - a) Peserta didik terdapat 9 buah bola dengan 3 warna yaitu merah, biru, dan hijau.
 - b) Target terdiri dari 3 buah keranjang yang mempunyai 3 warna yaitu merah, biru, dan hijau.
 - c) Jarak pelempar ke target yaitu 1-2 meter.
 - d) Jika pemain sudah siap maka instruktur akan memberikan instruksi yang diawali dengan bunyi peluit.
 - e) Peserta didik mengambil bola yang sudah disediakan.
 - f) Kemudian berlari ke arah target dan lakukan lemparan sesuai warna bola yang diambil.
 - g) Setelah melakukan lemparan peserta didik tersebut kembali berlari dan lakukan seperti sebelumnya.
 - h) Peserta didik yang dinyatakan menang adalah peserta didik yang memasukan bola paling banyak dan sesuai warna.

2. Validasi Ahli

Berikut adalah tabel data hasil validasi dari para ahli.

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Dari Para Ahli

Ahli	No Item																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Ahli 1	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
Ahli 2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	2	2	2
Ahli 3	4	1	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3

Tabel 4.3 Data Hasil Persentase Validasi Dari Para Ahli

Ahli	Total	Persentase
Ahli 1	73	82,95%
Ahli 2	69	78,40%
Ahli 3	78	88,63%
Jumlah	223	84,46%

Penilaian dari keseluruhan kelayakan permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU ini dinilai oleh para ahli 1 skor rerata 82,95% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 78,40% dengan kategori “sangat baik”, ahli 3 skor rerata 88,63% dengan kategori “sangat baik”, dan jumlah persentase dari ahli 1, ahli 2, dan ahli 3 yaitu 84,46. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh para ahli menunjukkan bahwa

permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU tersebut layak untuk dilakukan uji coba skala kecil.

3. Revisi Desain

Pada pembuatan permainan berbasis TGfU ini ada beberapa masukan dari ahli materi memberikan saran perbaikan yaitu diperbaiki lagi susunan katanya, menjabarkan cara melakukan pada games 1 dan ke 2, mencantumkan penilaian. Ada juga yang memberikan saran perbaikan yaitu KD yang dicantumkan 1 saja sesuai materi, dan mencantumkan mapel PJOK.

4. Uji Coba Skala Kecil

Setelah mendapatkan persetujuan para ahli dilanjutkan uji coba skala kecil. Pada uji coba skala kecil ini peneliti mengambil 2 peserta didik di kelas VI untuk dijadikan sebagai penelitian. Pada uji skala kecil ini cara mengajarnya sama dengan guru pada umumnya hanya saja sedikit berbeda pada pendekatan yang digunakan. Peneliti menggunakan pendekatan TGfU, maka dari itu materi yang diajarkan lebih fokus pada konsep dasar bermain dengan taktik. Dalam uji coba skala kecil peneliti tidak mengalami kesulitan dan selama pengambilan data berjalan dengan baik.

Setelah uji coba skala kecil selesai peneliti langsung melaporkan hasil tersebut pada ahli kurikulum dan ahli materi. Berdasarkan koreksi hasil laporan uji skala kecil tersebut dari para ahli menyatakan bahwa permainan berbasis TGfU tersebut layak dilakukan untuk uji coba skala besar.

5. Validasi Ahli

Berikut adalah tabel data hasil validasi dari para ahli.

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Dari Para Ahli

Ahli	No Item																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Ahli 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Ahli 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Ahli 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Tabel 4.5 Data Hasil Persentase Validasi Dari Para Ahli

Ahli	Total	Persentase
Ahli 1	88	100%
Ahli 2	88	100%
Ahli 3	88	100%
Jumlah	223	100%

Penilaian dari keseluruhan kelayakan permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU ini dinilai oleh para ahli 1 skor rerata 100% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 100% dengan kategori “sangat baik”, ahli 3 skor rerata 100% dengan kategori “sangat baik”, dan jumlah persentase dari ahli 1, ahli 2, dan ahli 3 yaitu 100%. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh para ahli menunjukkan bahwa

permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU tersebut layak untuk dilakukan uji coba skala besar.

6. Revisi Uji Coba Skala Kecil

Setelah mengajukan video saat penelitian skala kecil kepada para ahli, tidak ada masukan ataupun memberikan saran perbaikan dari ahli materi. Maka dari itu, peneliti melanjutkan uji coba ke skala besar.

7. Uji Coba Skala Besar

Peneliti kemudian melakukan ujicoba skala besar setelah mendapat ijin dari para ahli. Pada uji coba skala besar ini peneliti mengambil sebanyak 6 peserta didik tunagrahita ringan kelas IV-VI di SDLB N 2 Yogyakarta untuk diambil datanya. Pengambilan nilainya sama seperti uji skala kecil hanya saja pada uji skala besar ini melingkupi kelas besar atau keseluruhan kelas IV-VI. Tujuan dilakukan uji skala kecil untuk mengetahui dan mengidentifikasi kualitas pengembangan metode yang diteliti dalam skala besar.

Setelah uji coba skala besar selesai peneliti langsung melaporkan hasil tersebut pada para ahli. Uji coba skala kecil dan uji coba skala besar sudah dilakukan. Berdasarkan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar permainan *colorful balls run* berbasis TGfU layak digunakan.

8. Validasi Ahli

Berikut adalah tabel data hasil validasi dari para ahli.

Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Dari Para Ahli

Ahli	No Item																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Ahli 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Ahli 2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3
Ahli 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Tabel 4.7 Data Hasil Persentase Validasi Dari Para Ahli

Ahli	Total	Persentase
Ahli 1	88	100%
Ahli 2	83	94,31%
Ahli 3	88	100%
Jumlah	223	100%

Penilaian dari keseluruhan kelayakan permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU ini dinilai oleh para ahli 1 skor rerata 100% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 94,31% dengan kategori “sangat baik”, ahli 3 skor rerata 100% dengan kategori “sangat baik”, dan jumlah persentase dari ahli 1, ahli 2, dan ahli 3 yaitu 100%. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh para ahli menunjukkan bahwa

permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU tersebut layak untuk digunakan penelitian.

9. Revisi Uji Coba Skala Besar

Setelah mengajukan video saat penelitian skala besar kepada para ahli, tidak ada masukan ataupun memberikan saran perbaikan dari ahli materi. Maka dari itu, penelitian ini layak untuk digunakan.

B. Pembahasan

Hasil penelitian terkait dengan mengembangkan model aktivitas jasmani melalui permainan *colorful balls run* berbasis *teaching game for understanding* pada anak tunagrahita ringan di SDLB N 2 Yogyakarta dengan 4 urutan pembelajaran TGfU menurut Soni Nopembri (2010:1) yaitu *game or game form, question, practice, dan game*. Permainan ini dibuat sederhana dari permainan sebelumnya dengan menggunakan aspek lari dan melempar. Pengembangan permainan ini untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor dan manipulatif merupakan upaya dalam memenuhi Kompetensi Dasar 4.3 yang berisi mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional. Model permainan ini dibuat sesuai karakteristik peserta didik anak tunagrahita ringan yaitu dalam bentuk permainan menggunakan alat yang berwarna-warni sehingga peserta didik tidak merasa jenuh/bosan.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan disesuaikan dengan alur kerja pada metode *Research and Development* (Sugiyono, 2010: 205). Penelitian pada jenjang S1 dibatasi atau disederhanakan 8 langkah pengembangan dari 10 langkah menurut Sugiyono yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba skala kecil, revisi produk, dan uji coba skala besar (Sugiyono, 2010:205).

Langkah pertama, yaitu mengidentifikasi potensi dan masalah. Identifikasi potensi dan masalah dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Potensi yang ditemukan di SDLB N 2 Yogyakarta yaitu guru olahraga sudah mengaplikasikan alat dan permainnya dengan cara memodifikasikannya sesuai kemampuan peserta didik supaya peserta didik tersebut dapat melakukan olahraga dengan mudah. Akan tetapi masih ada beberapa peserta didik yang sulit untuk melakukan olahraga tersebut.

Langkah kedua, yaitu mengumpulkan informasi/data terkait produk yang akan dikembangkan. Pengumpulan informasi dengan cara *studi literature* dengan melihat video di internet, membaca jurnal, bertanya, survei lapangan dilakukan di tempat olahraga SDLB N 2 Yogyakarta. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang terkait dengan permainan *colorful balls run* dan juga *teaching games for understanding*. Peneliti membaca permainan asli dan juga TGfU tersebut yang nantinya akan dimodifikasi supaya lebih mudah tetap menarik.

Langkah ketiga, yaitu memvalidasi produk kepada 3 yaitu ahli kurikulum, ahli materi, dan guru olahraga SDLB. Tujuan untuk memvalidasi tersebut adalah untuk menilai kelebihan dan kekurangan dari produk yang dibuat. Penilaian dari

keseluruhan kelayakan permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU ini dinilai oleh para ahli 1 skor rerata 82,95% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 81,81% dengan kategori “sangat baik”, ahli 3 skor rerata 88,63% dengan kategori “sangat baik”, dan jumlah persentase dari ahli 1, ahli 2, dan ahli 3 yaitu 84,46%. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh para ahli menunjukkan bahwa permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU tersebut layak untuk dilakukan uji coba skala kecil. Berdasarkan hasil validasi, produk ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan revisian sesuai yang disarankan.

Langkah keempat, yaitu revisian sesuai saran yang diberikan oleh para ahli. Yang harus direvisi peneliti yaitu diperbaiki lagi susunan katanya, menjabarkan cara melakukan pada games 1 dan ke 2, mencantumkan penilaian. Ada juga dari para ahli materi yang memberikan saran perbaikan yaitu KD yang dicantumkan 1 saja sesuai materi, dan mencantumkan mapel PJOK. Berikut adalah tabel data hasil validasi dari para ahli.

Langkah kelima, yaitu uji coba skala kecil yang dilaksanakan di SDLB N 2 Yogyakarta pada tanggal 15 Agustus 2020 pukul 16.00-17.30 dengan subjek penelitian 2 orang yang dipilih oleh wali kelas. Uji coba skala kecil ini dilakukan satu kali pertemuan dengan cara *Video Call*. Setelah uji coba skala kecil selesai peneliti langsung melaporkan hasil tersebut pada ahli kurikulum dan ahli materi. Berdasarkan koreksi hasil laporan uji skala kecil tersebut dari para ahli menyatakan bahwa permainan berbasis TGfU tersebut layak dilakukan untuk uji coba skala besar.

Langkah keenam, setelah melakukan uji coba skala kecil kemudian di validasi lagi ke para ahli yang nantinya akan menuju ketahap uji coba skala besar. Penilaian dari keseluruhan kelayakan permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU telah dinilai oleh para ahli 1 skor persentase 100% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor persentase 100% dengan kategori “sangat baik”, ahli 3 skor persentase 100% dengan kategori “sangat baik”, dan jumlah persentase dari ahli 1, ahli 2, dan ahli 3 yaitu 100%. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh para ahli menunjukkan bahwa permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU tersebut layak untuk dilakukan uji coba skala besar tanpa revisian.

Langkah ketujuh, yaitu uji coba skala besar yang dilaksanakan di SDLB N 2 Yogyakarta pada tanggal 22 Agustus 2020 pukul 16.00-17.30 dengan subjek penelitian 6 orang yang dipilih oleh wali kelas berjalan dengan lancar. Uji coba skala kecil ini dilakukan satu kali pertemuan dengan cara *Video Call*. Setelah uji coba skala kecil selesai peneliti langsung melaporkan hasil tersebut pada ahli kurikulum dan ahli materi. Berdasarkan koreksi hasil laporan uji skala kecil tersebut dari para ahli menyatakan bahwa permainan berbasis TGfU tersebut layak dilakukan

Langkah kedelapan, setelah melakukan uji coba skala besar kemudian di validasi lagi ke para ahli. Penilaian dari keseluruhan kelayakan permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU telah dinilai oleh para ahli 1 skor persentase 100% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor persentase 94,31% dengan kategori “sangat baik”, ahli 3 skor persentase 100% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan penilaian

yang diberikan oleh para ahli menunjukkan bahwa permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU tersebut layak untuk dilakukan penelitian.

Permainan *colorful balls run* ini membuat peserta didik tertarik dengan permainannya, membuat peserta didik senang dan gembira saat mengikuti pembelajaran, dan meningkatkan reaksi gerak peserta didik. Dengan adanya tujuan dari permainan itu ditambah dengan tujuan dari model TGfU yang mempunyai manfaat dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor membuat peserta didik lebih tertarik dan tidak bosan dengan model pembelajaran seperti pada umumnya. Ketiga aspek ini sangat berperan besar pada pendidikan anak, karena digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran terhadap anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis telah berusaha dengan mengerahkan kemampuan yang dimiliki, supaya hasil penelitian ini maksimal dan berhasil dengan baik. Akan tetapi penulis tentunya tidak luput dari kesalahan dan khilaf karena banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil penelitian salah satunya keterbatasan diri kemampuan dari penulis.

Peneliti telah berhasil membuat permainan *Colorful Balls Run* berbasis *Teaching Games for Understanding* pada Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB N 2 Yogyakarta, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan. Kelemahan yang dapat dikemukakan yaitu koneksi internet peserta didik beberapa masih kurang bagus, sehingga saat penelitian sedikit terganggu.

BAB V

KESIMPULAN

Uraian dalam bab ini berupa kesimpulan, keterbatasan penelitian, dan saran.

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan bola kecil melalui *colorful balls run* yang disederhanakan dan menggunakan metode pembelajaran *teaching games for understanding* untuk anak tunagrahita ringan. Kualitas media *colorful balls run* dengan menggunakan metode *teaching games for understanding* sangat baik, karena dalam permainan tersebut dapat menarik minat peserta didik dengan adanya alat yang berwarna warni, dan juga dapat memiliki manfaat dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kualitas tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil validasi dari para ahli.

Penilaian dari keseluruhan kelayakan permainan *Colorful Balls Run* berbasis TGfU telah dinilai oleh para ahli 1 skor persentase 100% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor persentase 94,31% dengan kategori “sangat baik”, ahli 3 skor persentase 100% dengan kategori “sangat baik”.

Berdasarkan data validasi dari para ahli, bahwa permainan *colorful balls run* berbasis TGfU layak digunakan untuk pembelajaran penjasorkes bagi peserta didik kelas IV-VI SDLB N 2 Yogyakarta layak digunakan. Melalui permainan *colorful balls run* berbasis TGfU, peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran penjasorkes, sebagian besar peserta didik kelas IV-VI mampu mempraktekkan

dengan teknik yang benar, dalam permainan *colorful balls run* berbasis TGfU ini siswa lebih aktif bergerak, siswa lebih tertarik dalam pembelajaran model permainan bola kecil melalui *colorful balls run* berbasis TGfU, persaingan dalam permainan *colorful balls run* berbasis TGfU membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut, siswa merasa senang dan gembira dengan peraturan dan alat yang sederhana dalam permainan tersebut, siswa tidak merasa bosan dan ingin memainkannya lagi.

B. Saran

Beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk proses pelaksanaan pembelajaran lebih lanjut dari penelitian pengembangan permainan bola kecil melalui *colorful balls run* yaitu:

1. Bagi Guru Penjasorkes

Permainan *colorful balls run* berbasis TGfU sebagai produk model pengembangan yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes melalui kegiatan pembelajaran permainan *colorful balls run* berbasis TGfU peserta didik kelas IV-VI Sekolah Luar Biasa, penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran permainan *colorful balls run* berbasis TGfU agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

3. Bagi Mahasiswa

Bila mana akan melakukan penelitian dengan masalah yang sama diharapkan produk ini sebagai kajian awal untuk merancang pengembangan berikutnya.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

Dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan bola kecil melalui *colorful balls run* lebih lanjut.

Daftar Pustaka

- Adang, Suherman. (2004). *Dasar-Dasar Penjas*. Jakarta : Depdiknas
- Alma, H. B. (2009). *Guru Profesional*. Bandung: Alfabet.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*, Jakarta: Depdiknas.
- Agus, Mahendra (2006:9). *Pendekatan taktik teaching games for understanding*. International Journal of Physical Education, 29, 151.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris Fajar Pambudi. (2010). *Target Games, Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (volume 7, Nomor 2, Tahun 2010). Hlm 34-40.
- Barry, M. (2012). *What skills will you need to succeed in the future? Phoenix forward* (online). Tempe, AZ, University of Phoenix.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Edication Research: An Introduction Fourth Edition*. New York: Lo`ngman inc.
- Delors, J. (1996). *Learning: The treasure within: report to UNESCO of the International Commision on Education for the Twenty-First Century*. Paris, UNESCO.
- Griffin, Linda L. (2005). *Teaching games for understanding*. United States of America: Human Kinetics
- Husdarta H.J.S. (2009). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- Irianto.D.P.(2004). *Pedoman Praktis Berolahraga Untuk Kebugaran dan Kesehatan*. Yogyakarta:PT Andi Offset
- Mandigo, Bulter, dan Hopper. (2007). *What is Teaching Games for Understanding? A Canadian Perspective [Versi elektronik]*. *Physical and Health Education*.
- Meimulyani & Yani, (2013). *Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima Metro Media.

- Metzler, Michael W. (2000). *Instructional Models for Physical Education*. United States of America: Allyn and Bacon.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nunung Apriyanto. (2014). *Seluk-Beluk Tunagrahita&Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera
- Prakarso, D. T. B. & Syam, A. R. (2015). *Penerapan permainan tradisional terhadap keseimbangan pada anak tunarungu kelas bawah SDLB Tunas Mulya Sememi Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 03(02), 554-559. Retrieved from <http://jurnalmahapeserta.didik.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikanjasmani/article/viewFile/13830/12646>
- Prawoto. M. (2007). *Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani, Tingkat Pendidikan Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas IV dan V MIN Wonosari*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY
- Punaji Setyosari. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media .
- Rusli Lutan. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Saryono dan Soni Nopembri. (2009). “*Gagasan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGfU)*”.
- Subagiyo,dkk. (2008). *Perencanaan dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain Penjaskes*, Jakarta: Depdiknas Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Tarigan Beltasar. (2000). *Penjaskes Adaptif*. Departemen Pendidikan Nasional.

- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wagner, T. 2010. *Overcoming The Global Achievement Gap* (online). Cambridge, Mass., Harvard University.
- Wahjoedi. (2001). *Landasan Evaluasi Pendidikan Jasmani*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yudy Hendrayana. (2007). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Bandung: Criced
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. (2000). *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 : 355/UN34.16/PT.01.04/2020

4 September 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth. **SLB N 2 YOGYAKARTA
JL. PANEMBAHAN SENOPATI NO. 46, PRAWIRODIRJAN, KEC. GANDOMANAN,
KOTA YOGYAKARTA, DIY**

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

Nama : Akhmad Khumar Realita Adisasongko
NIM : 16604221060
Program Studi : Pgsd Penjas - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (IAS)
Judul Tugas Akhir : PERMAINAN COLORFUL BALLS RUN BERBASIS TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN
Waktu Penelitian : 14 - 23 Agustus 2020

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,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni; NIP 19820815 200501 1 002
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

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

Nama Mahasiswa : Ahmad Khumar Realita A.
NIM : 16609221060
Program Studi : PGSD Penjas A 2016
Jurusan : POR
Pembimbing : Yuyun Ari Wibowo, M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	30/01/2020	Permasalahan Bab I	
2.	26/02/2020	Pembahasan Bab II	
3.	15/07/2020	— II — Bab III	
4.	29/07/2020	— II — Bab I - III	
5.	8/09/2020	— II — Revisi Bab I - III	
6.	7/10/2020	— II — Bab I - V	
7.	8/10/2020	— II — Revisi Bab I - V	
8.	14/10/2020	— II — Bab IV - V	
9.	20/10/2020	acc. yuyan	

Mengetahui
Koord.Prodi PGSD-Penjas



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

Lampiran 4. Surat Permohonan *Expert Judgment*/Validasi

Hal : Surat Permohonan Menjadi Expert Judgment

Lamp. : Lembar Penilaian Produk

Kepada,

Yth. Pasca Tri Kaloka, S.Pd., M.Pd.

Di Tempat

Dengan Hormat

Sehubung dengan penilaian yang akan saya lakukan dengan judul "Pengembangan Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games for Understanding* Pada Anak Tunagrahita Ringan, maka dengan ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk berkenan menjadi expert judgment dan memberikan masukan terhadap model permainan dalam penelitian saya. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak/ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 09 Oktober 2020

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,


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

NIP. 198305092008121002

Peneliti


Akhmad Khumar Realita Adisasongko

NIM. 16604221060

Hal : Surat Permohonan Menjadi Expert Judgment

Lamp. : Lembar Penilaian Produk

Kepada,

Yth. Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.

Di Tempat

Dengan Hormat

Schubung dengan penilaian yang akan saya lakukan dengan judul "Pengembangan Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games for Understanding* Pada Anak Tunagrahita Ringan, maka dengan ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk berkenan menjadi expert judgment dan memberikan masukan terhadap model permainan dalam penelitian saya. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak/ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 09 Oktober 2020

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,


Yuyun Ari Wibowo S.Pd. Jas. M. Or.
NIP. 198305092008121002

Peneliti

Akhmad Khumar Realita Adisasongko
NIM. 16604221060

Hal : Surat Permohonan Menjadi Expert Judgment

Lamp. : Lembar Penilaian Produk

Kepada,

Yth. Wisnu Satria Ghautama, S.Pd., Jas., M.Pd.

Di Tempat

Dengan Hormat

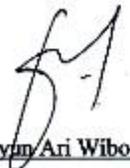
Sehubungan dengan penilaian yang akan saya lakukan dengan judul "Pengembangan Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games for Understanding* Pada Anak Tunagrahita Ringan, maka dengan ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk berkenan menjadi expert judgment dan memberikan masukan terhadap model permainan dalam penelitian saya. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak/ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 09 Oktober 2020

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,


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

NIP. 198305092008121002

Peneliti


Akhmad Khumar Realita Adisasongko

NIM. 16604221060

Lampiran 5. Petunjuk Lembar Penilaian Kelayakan

LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN PERMAINAN *COLORFUL BALLS RUN* BERBASIS *TGJU* PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani
Judul Produk : Pengembangan Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games for Understanding* Pada Anak Tunagrahita Ringan
Penyusun : Akhmad Khumar Realita Adisasongko
Validator : Pasca Tri Kaloka, S.Pd., M.Pd.

A. PENILAIAN

PETUNJUK

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh pakar/ahli dan praktisi.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi model aktivitas jasmani, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait model pembelajaran yang dikembangkan.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda "v" pada kolom skala
5. Setelah memberikan skala dengan cara memberikan tanda "v", mohon memberikan komentar ataupun saran sebagai perbaikan produk pada kolom yang sudah disediakan.

Adapun skala penilaian adalah sebagai berikut:

1: Sangat Kurang Baik	3: Cukup Baik
2: Kurang Baik	4: Sangat Baik

6. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

**LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN PERMAINAN *COLORFUL BALLS RUN*
BERBASIS *TGfU* PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani
Judul Produk : Pengembangan Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games for Understanding* Pada Anak Tunagrahita Ringan
Penyusun : Akhmad Khumar Rcalita Adisasongko
Validator : Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.

A. PENILAIAN

PETUNJUK

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh pakar/ahli dan praktisi.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi model aktivitas jasmani, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait model pembelajaran yang dikembangkan.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda "v" pada kolom skala
5. Setelah memberikan skala dengan cara meberikan tanda "v", mohon memberikan komentar ataupun saran sebagai perbaikan produk pada kolom yang sudah disediakan.

Adapun skala penilaian adalah sebagai berikut:

- | | |
|-----------------------|----------------|
| 1: Sangat Kurang Baik | 3: Cukup Baik |
| 2: Kurang Baik | 4: Sangat Baik |
6. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

**LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN PERMAINAN *COLORFUL BALLS RUN*
BERBASIS *TGfU* PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani
Judul Produk : Pengembangan Permainan *Colorful Balls Run* Berbasis *Teaching Games for Understanding* Pada Anak Tunagrahita Ringan
Penyusun : Akhmad Khumar Realita Adisasongko
Validator : Wisnu Satria Ghautama, S.Pd., Jas., M.Pd.

A. PENILAIAN

PETUNJUK

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh pakar/ahli dan praktisi.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi model aktivitas jasmani, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait model pembelajaran yang dikembangkan.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda "v" pada kolom skala
5. Setelah memberikan skala dengan cara memberikan tanda "v", mohon memberikan komentar ataupun saran sebagai perbaikan produk pada kolom yang sudah disediakan.

Adapun skala penilaian adalah sebagai berikut:

1: Sangat Kurang Baik

3: Cukup Baik

2: Kurang Baik

4: Sangat Baik

6. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Lampiran 6. Lembar Penilaian Validasi 1

I. KELAYAKAN PENYAJIAN

A. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Identitas	1. Mencantumkan satuan pendidikan				✓
	2. Mencantumkan mata pelajaran				✓
	3. Mencantumkan tingkat kelas				✓
	4. Mencantumkan semester				✓
	5. Mencantumkan alokasi waktu				✓
	6. Mencantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	7. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
Pemilihan Materi	8. Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran			✓	
	9. Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas		✓		
	10. Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran		✓		
	11. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak tunagrahita ringan		✓		
Pemilihan Model Pembelajaran	12. Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran			✓	
	13. Model pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran				✓
	14. Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran			✓	

	15. Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan			√	
	16. Model permainan dikembangkan mudah dipahami			√	
Kelayakan Isi	17. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar			√	
	18. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			√	
	19. Ketercakupan materi yang disajikan				√
Kelayakan Bahasa	20. Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas		√		
	21. Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif		√		
	22. Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif		√		

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	mengabarkan Cara melakukan pada games 1 dan ke 2	Diperbaiki lagi susunan katanya

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Model aktivitas jasmani ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan atau diujicobakan tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan.

(Mohon diberi tanda "v" sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 13 Agustus 2020

Evaluator


Pasca Tri Kaloka, S.Pd., M.Pd.

NIP. 11709910909644

I. KELAYAKAN PENYAJIAN

A. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Identitas	1. Mencantumkan satuan pendidikan				✓
	2. Mencantumkan mata pelajaran				✓
	3. Mencantumkan tingkat kelas				✓
	4. Mencantumkan semester				✓
	5. Mencantumkan alokasi waktu				✓
	6. Mencantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	7. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
Pemilihan Materi	8. Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran			✓	
	9. Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas	✓			
	10. Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran			✓	
	11. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak tunagrahita ringan			✓	
Pemilihan Model Pembelajaran	12. Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran			✓	
	13. Model pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran			✓	

	14. Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran			✓	
	15. Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan			✓	
	16. Model permainan dikembangkan mudah dipahami			✓	
Kelayakan Isi	17. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	18. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
	19. Ketercakupan materi yang disajikan			✓	
Kelayakan Bahasa	20. Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas			✓	
	21. Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif			✓	
	22. Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif			✓	

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
		perbaiki lihat lampiran

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....

D. Kesimpulan

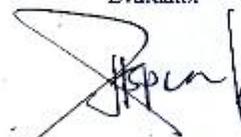
Model aktivitas jasmani ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan atau diujicobakan tanpa revisi.
 Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
 Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan.

(Mohon diberi tanda "v" sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 13 Agustus 2020

Evaluator



Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 196503252005011002

I. KELAYAKAN PENYAJIAN

A. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Identitas	1. Mencantumkan satuan pendidikan				✓
	2. Mencantumkan mata pelajaran	✓			✗
	3. Mencantumkan tingkat kelas				✓
	4. Mencantumkan semester				✓
	5. Mencantumkan alokasi waktu				✓
	6. Mencantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	7. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran			✓	
Pemilihan Materi	8. Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran			✓	
	9. Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas			✓	
	10. Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran				✓
	11. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak tunagrahita ringan				✓
Pemilihan Model Pembelajaran	12. Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
	13. Model pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran				✓
	14. Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓

	15. Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan				✓
	16. Model permainan dikembangkan mudah dipahami				✓
Kelayakan Isi	17. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar			✓	
	18. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	19. Ketercakupan materi yang disajikan			✓	
Kelayakan Bahasa	20. Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas				✓
	21. Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif			✓	
	22. Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif			✓	

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	KD tercantum semua, sehingga kurang spesifik	KD yang dicantumkan 1 saja sesuai materi
2	Mata pelajaran PJOK belum tercantum	mencantumkan mapel PJOK

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Model aktivitas jasmani ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan atau diujicobakan tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan.

(Mohon diberi tanda "v" sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 13 Agustus 2020

Evaluator



Wisnu Satria Ghautama, S.Pd., Jas., M.Pd.

NIP. 19870508 201001 005

Lampiran 7. Lembar Penilaian Validasi 2

I. KELAYAKAN PENYAJIAN

A. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Identitas	1. Mencantumkan satuan pendidikan				✓
	2. Mencantumkan mata pelajaran				✓
	3. Mencantumkan tingkat kelas				✓
	4. Mencantumkan semester				✓
	5. Mencantumkan alokasi waktu				✓
	6. Mencantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	7. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
Pemilihan Materi	8. Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran				✓
	9. Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas				✓
	10. Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran				✓
	11. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak tunagrahita ringan				✓
Pemilihan Model Pembelajaran	12. Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
	13. Model pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran				✓
	14. Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓

	15. Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan				✓
	16. Model permainan dikembangkan mudah dipahami				✓
Kelayakan Isi	17. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	18. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	19. Ketercakupan materi yang disajikan				✓
Kelayakan Bahasa	20. Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas				✓
	21. Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif				✓
	22. Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif				✓

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

Perhitungan presentase dari data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\% = \frac{88}{88} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

ΣR : Jumlah jawaban yang diberi validator

N : Jumlah skor maksimal

Tingkat Pencapaian	Keterangan
76-100 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
51-75 %	Cukup baik, dengan revisi sesuai saran dari ahli
26-50 %	Kurang baik, perlu revisi
<25 %	Sangat tidak baik, harus revisi

D. Kesimpulan

Model aktivitas jasmani ini dinyatakan:

Layak untuk digunakan atau diujicobakan skala besar tanpa revisi.

Layak untuk digunakan atau diujicobakan skala besar dengan revisi sesuai saran.

Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan skala besar.

(Mohon diberi tanda "v" sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 19 Agustus 2020

Evaluator



Pasca Tri Kaloka, S.Pd., M.Pd.

NIP. 11709910909644

I. KELAYAKAN PENYAJIAN

A. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Identitas	1. Mencantumkan satuan pendidikan				✓
	2. Mencantumkan mata pelajaran				✓
	3. Mencantumkan tingkat kelas				✓
	4. Mencantumkan semester				✓
	5. Mencantumkan alokasi waktu				✓
	6. Mencantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	7. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
Pemilihan Materi	8. Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran				✓
	9. Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas				✓
	10. Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran				✓
	11. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak tunagrahita ringan				✓
Pemilihan Model Pembelajaran	12. Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
	13. Model pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran				✓

	14. Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓
	15. Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan				✓
	16. Model permainan dikembangkan mudah dipahami				✓
Kelayakan Isi	17. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	18. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	19. Ketercakupan materi yang disajikan				✓
Kelayakan Bahasa	20. Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas				✓
	21. Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif				✓
	22. Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif				✓

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

Perhitungan presentase dari data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{ER}{N} \times 100\% = \frac{88}{88} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

ER : Jumlah jawaban yang diberi validator

N : Jumlah skor maksimal

Tingkat Pencapaian	Keterangan
76-100 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
51-75 %	Cukup baik, dengan revisi sesuai saran dari ahli
26-50 %	Kurang baik, perlu revisi
<25 %	Sangat tidak baik, harus revisi

Kesimpulan

Model aktivitas jasmani ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan atau diujicobakan skala besar tanpa revisi.
- Layak untuk digunakan atau diujicobakan skala besar dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan skala besar.

(Mohon diberi tanda "v" sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 19 Agustus 2020

Evaluator



Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 196503252005011002

I. KELAYAKAN PENYAJIAN

A. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Identitas	1. Mencantumkan satuan pendidikan				✓
	2. Mencantumkan mata pelajaran				✓
	3. Mencantumkan tingkat kelas				✓
	4. Mencantumkan semester				✓
	5. Mencantumkan alokasi waktu				✓
	6. Mencantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	7. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
Pemilihan Materi	8. Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran				✓
	9. Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas				✓
	10. Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran				✓
	11. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak tunagrahita ringan				✓
Pemilihan Model Pembelajaran	12. Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
	13. Model pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran				✓

	14. Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran			✓
	15. Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan			✓
	16. Model permainan dikembangkan mudah dipahami			✓
Kelayakan Isi	17. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar			✓
	18. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓
	19. Ketercakupan materi yang disajikan			✓
Kelayakan Bahasa	20. Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas			✓
	21. Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif			✓
	22. Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif			✓

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

Perhitungan presentase dari data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\% = \frac{88}{100} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

ΣR : Jumlah jawaban yang diberi validator

N : Jumlah skor maksimal

Tingkat Pencapaian	Keterangan
76-100 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
51-75 %	Cukup baik, dengan revisi sesuai saran dari ahli
26-50 %	Kurang baik, perlu revisi
<25 %	Sangat tidak baik, harus revisi

D. Kesimpulan

Model aktivitas jasmani ini dinyatakan:

Layak untuk digunakan atau diujicobakan skala besar tanpa revisi.

Layak untuk digunakan atau diujicobakan skala besar dengan revisi sesuai saran.

Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan skala besar.

(Mohon diberi tanda "v" sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 19 Agustus 2020

Evaluator



Wisnu Satria Ghautama, S.Pd., Jas., M.Pd.

NIP. 19870508 201001 005

Lampiran 8. Lembar Penilaian Validasi 3

I. KELAYAKAN PENYAJIAN

A. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Identitas	1. Mencantumkan satuan pendidikan				✓
	2. Mencantumkan mata pelajaran				✓
	3. Mencantumkan tingkat kelas				✓
	4. Mencantumkan semester				✓
	5. Mencantumkan alokasi waktu				✓
	6. Mencantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	7. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
Pemilihan Materi	8. Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran				✓
	9. Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas			✓	
	10. Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran				✓
	11. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak tunagrahita ringan			✓	
Pemilihan Model Pembelajaran	12. Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
	13. Model pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran				✓
	14. Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓

	15. Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan			✓	
	16. Model permainan dikembangkan mudah dipahami				✓
Kelayakan Isi	17. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	18. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	19. Ketercakupan materi yang disajikan			✓	
Kelayakan Bahasa	20. Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas				✓
	21. Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif				✓
	22. Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif			✓	

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

Baik, sudah ada perkembangan

Perhitungan presentase dari data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\% = \frac{83}{88} \times 100\% = 94,31$$

Keterangan :

P : Presentase skor

ΣR : Jumlah jawaban yang diberi validator

N : Jumlah skor maksimal

Tingkat Pencapaian	Keterangan
76-100 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
51-75 %	Cukup baik, dengan revisi sesuai saran dari ahli
26-50 %	Kurang baik, perlu revisi
<25 %	Sangat tidak baik, harus revisi

D. Kesimpulan

Model aktivitas jasmani ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian.
- Layak digunakan penelitian dengan revisi.
- Tidak layak digunakan untuk penelitian.

(Mohon diberi tanda "v" sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 09 Oktober 2020

Evaluator



Pasca Tri Kaloka, S.Pd., M.Pd.

NIP. 11709910909644

I. KELAYAKAN PENYAJIAN

A. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Identitas	1. Mencantumkan satuan pendidikan				✓
	2. Mencantumkan mata pelajaran				✓
	3. Mencantumkan tingkat kelas				✓
	4. Mencantumkan semester				✓
	5. Mencantumkan alokasi waktu				✓
	6. Mencantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	7. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
Pemilihan Materi	8. Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran				✓
	9. Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas				✓
	10. Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran				✓
	11. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak tunagrahita ringan				✓
Pemilihan Model Pembelajaran	12. Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
	13. Model pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran				✓

	14. Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran			✓
	15. Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan			✓
	16. Model permainan dikembangkan mudah dipahami			✓
Kelayakan Isi	17. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar			✓
	18. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓
	19. Ketercakupan materi yang disajikan			✓
Kelayakan Bahasa	20. Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas			✓
	21. Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif			✓
	22. Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif			✓

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

Perhitungan presentase dari data yang telah diperoleh diolahdengen menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{ER}{N} \times 100\% = \frac{88}{88} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

ER : Jumlah jawaban yang diberi validator

N : Jumlah skor maksimal

Tingkat Pencapaian	Keterangan
76-100 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
51-75 %	Cukup baik, dengan revisi sesuai saran dari ahli
26-50 %	Kurang baik, perlu revisi
<25 %	Sangat tidak baik, harus revisi

Kesimpulan

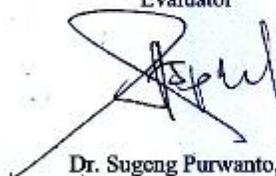
Model aktivitas jasmani ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian.
 Layak digunakan penelitian dengan revisi.
 Tidak layak digunakan untuk penelitian.

(Mohon diberi tanda "v" sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 09 Oktober 2020

Evaluator



Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 196503252005011002

I. KELAYAKAN PENYAJIAN

A. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Identitas	1. Mencantumkan satuan pendidikan				✓
	2. Mencantumkan mata pelajaran				✓
	3. Mencantumkan tingkat kelas				✓
	4. Mencantumkan semester				✓
	5. Mencantumkan alokasi waktu				✓
	6. Mencantumkan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	7. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
Pemilihan Materi	8. Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran				✓
	9. Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas				✓
	10. Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran				✓
	11. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak tunagrahita ringan				✓
Pemilihan Model Pembelajaran	12. Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
	13. Model pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran				✓
	14. Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓

	15. Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan				✓
	16. Model permainan dikembangkan mudah dipahami				✓
Kelayakan Isi	17. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓
	18. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	19. Ketercakupan materi yang disajikan				✓
Kelayakan Bahasa	20. Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas				✓
	21. Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif				✓
	22. Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif				✓

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

Lanjutkan...

Perhitungan presentase dari data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\% = \frac{80}{80} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

ΣR : Jumlah jawaban yang diberi validator

N : Jumlah skor maksimal

Tingkat Pencapaian	Keterangan
76-100 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
51-75 %	Cukup baik, dengan revisi sesuai saran dari ahli
26-50 %	Kurang baik, perlu revisi
<25 %	Sangat tidak baik, harus revisi

D. Kesimpulan

Model aktivitas jasmani ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian.
- Layak digunakan penelitian dengan revisi.
- Tidak layak digunakan untuk penelitian.

(Mohon diberi tanda "v" sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 09 Oktober 2020

Evaluator



Wisnu Satria Ghautama, S.Pd., Jas., M.Pd.

NIP. 19870308 201001 005

Lampiran 9. Kisi-Kisi Lembar Penilaian

KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN

Tabel 1. Kisi-kisi lembar penilaian

Indikator	Item soal	Jumlah
Identitas	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,	7
Pemilihan Materi	8, 9, 10, 11,	4
Pemilihan Model Pembelajaran	12, 13, 14, 15, 16	5
Kelayakan Isi	17, 18, 19	3
Kelayakan Bahasa	20, 21, 22	3

Lampiran 10. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP

Nama Sekolah : SLB N 2 Yogyakarta

Alokasi Waktu : 35 menit

Mata Pelajaran : PJOK

Nama Permainan : *Colorful Balls Run*

Focus Pembelajaran : Konsentrasi dan Ketepatan

Kelas/ Semester : IV-VI/1

Masalah Taktik : Keterampilan melempar bola dengan memasukan bola ke keranjang.

Fokus Pembelajaran : Akurasi dalam melempar bola agar tepat sasaran

- **KOMPETENSI INTI**

KI 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

- **KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.	4.3.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak berlari dalam permainan <i>Colorful Balls Run</i> 4.3.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak melempar bola ke keranjang sesuai warna

- **METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN**

- 1) Metode : Tanya jawab dan bermain games
- 2) Model : *Teaching Games For Understanding*

- **TUJUAN**

- 1) Siswa mampu mengetahui dan mempraktikkan kombinasi pola gerak berlari dalam permainan *Colorful Balls Run*
- 2) Siswa mampu mengetahui dan mempraktikkan kombinasi pola gerak melempar bola ke keranjang sesuai warna

- **KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Pendahuluan 5 menit

- 1) Berbaris
- 2) Berdoa, presensi, dan apersepsi
- 3) Memberikan motivasi dan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan
- 4) Meyampaikan materi yang akan dilakukan
- 5) Menjelaskan lingkup penilaian, yaitu tes sikap, pengetahuan, dan keterampilan
- 6) Melakukan pemanasan

Inti : 25 menit

- 1) *Games or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.

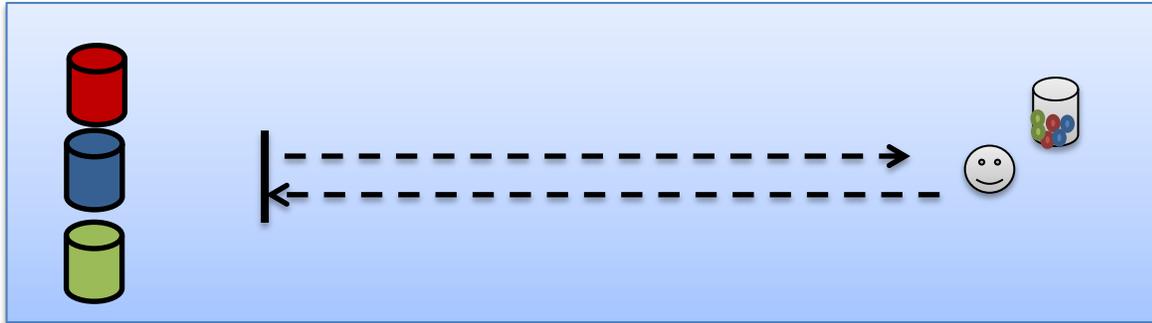
Durasi waktu : 8 menit

Alat : - Terdapat 9 bola, dengan warna berbeda. 3 bola berwarna merah, 3 bola berwarna hijau, dan 3 bola berwarna biru.

- Ada 3 keranjang besar dengan warna merah, hijau, dan biru.

- 1 keranjang kecil.

Cara melakukan : Permainan diawali dengan mengambil bola yang sudah disediakan di keranjang, kemudian lari menuju tempat untuk melempar dengan jarak 5 meter, lempar bola ke keranjang dengan jarak 1 meter sesuai warna bola, setelah itu kembali lagi lakukan hal yang sama.



Ket:

= Keranjang yang dituju

= Bola kecil

= Garis lempar

= Lari

- 2) *Question*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.

Pertanyaan untuk anak tunagrahita dengan *question* yang mudah.

Durasi waktu : 5 menit

Q: Bagaimana cara melempar supaya masuk ke dalam keranjang?

A: Melempar dari bawah dengan tangan lurus dan harus fokus

Q: Mengapa arah bola harus dilempar dari bawah?

A: Agar mudah memasukan bola ke dalam keranjang

- 3) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru

Durasi waktu : 5 menit

Tugas Latihan : peserta didik melakukan lemparan 9 bola sesuai warna keranjang yaitu warna merah, hijau, dan biru dengan jarak 1 meter. Lakukan sebanyak 2 kali, tanpa berlari.



Ket:

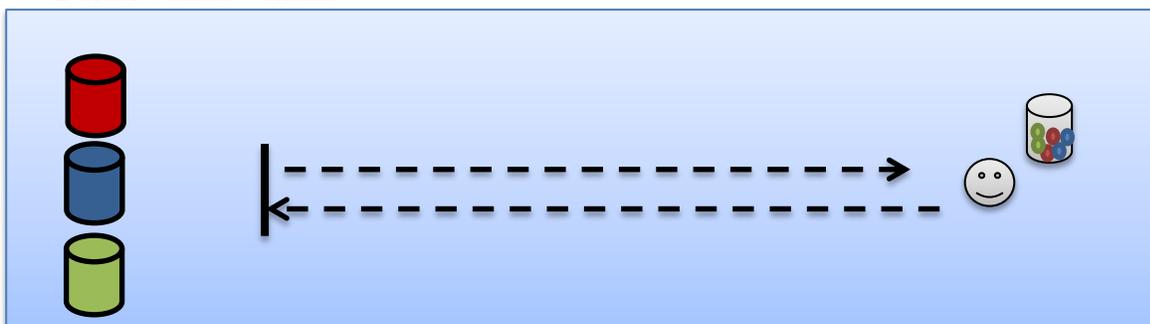
 = Keranjang yang dituju

 = Bola kecil

 = Garis lempar

- 4) *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan mempraktikkan kembali seperti awal tadi yang sudah diberikan percobaan, pertanyaan dan latihan kemudian dilakukan sama dengan tujuan lebih menguasai konsep dasar bermain.

Durasi waktu: 7 menit



Ket:

 = Keranjang yang dituju

 = Bola kecil

 = Garis lempar

 = Lari

Penutup 5 menit

- 1) Melakukan *cooling down*
- 2) Memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa
- 3) Memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya
- 4) Mengarahkan siswa untuk berdoa

Penilaian

- 1) Ketepatan

No.	Nama	Ketepatan			Jumlah
		Merah	Biru	Hijau	
1.	Siswa 1				
2.	Siswa 2				
3.	Siswa 3				
4.	Siswa 4				
5.	Siswa 5				
6.	Siswa 6				

2) Aspek Penilaian

No.	Nama	Aspek Penilaian			Jumlah
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	
1.	Siswa 1				
2.	Siswa 2				
3.	Siswa 3				
4.	Siswa 4				
5.	Siswa 5				
6.	Siswa 6				

Keterangan:

- 1) Sangat Baik (4)
- 2) Baik (3)
- 3) Cukup (2)
- 4) Kurang Baik (1)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Lampiran 11. Dokumentasi



