

MODEL PEMBELAJARAN GERAK LOCOMOTOR BERBASIS PERMAINAN UNTUK ANAK TUNAGRAHITA

Ikna Saepudin,¹✉ Slamet Sukriadi², Setyo Purwanto²

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: 10.21009/jpja.v3i01.15570

Article History

Submitted : -

Accepted : -

Published : Mei 2020

Keywords

Model Pembelajaran;
gerak Locomotor;
Tunagrahita.

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh pentingnya perkembangan dalam kemampuan gerak. kemampuan gerak ini harus ditunjang dengan pembelajaran di sekolah. Dilihat dari kemampuan motorik siswa tuna grahita di SDLB Bina Karya Insani Duren Sawit terdapat masalah, terlihat gerakan siswa sangat terbatas ketika melakukan gerak locomotor terutama berjalan, berlari, dan melompat. Seringkali siswa tidak fokus dan bosan ketika melakukan pembelajaran gerak locomotor, sehingga tujuan pembelajaran pun tidak tercapai dengan baik. Peneliti membuat model pembelajaran gerak locomotor berbasis permainan yang bertujuan untuk membuat siswa lebih tertarik dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa tuna grahita dalam melakukan pembelajaran gerak locomotor. Penelitian ini dilakukan dengan mencari informasi, melakukan observasi dan juga wawancara kepada guru terlebih dahulu untuk mengetahui masalah yang ada pada pembelajaran gerak locomotor. maka peneliti membuat 14 model pembelajaran yang layak kemudian divalidasi oleh 2 ahli, masing-masing ahli gerak locomotor dan permainan. Selanjutnya, model pembelajaran ini diujicobakan kepada anak tuna grahita kelas 3 sampai kelas 6 di SDLB Bina Karya Insani Duren Sawit dan teknik analisa data menggunakan validitas ahli. Hasil akhirnya adalah bahwa model pembelajaran gerak locomotor berbasis permainan layak dan efektif digunakan untuk anak tuna grahita SDLB Bina Karya Insani Duren Sawit.

PENDAHULUAN

Di zaman yang peradabannya semakin maju, manusia yang sudah hampir tidak mengenal perbedaan jenis kelamin dalam hal pekerjaan, dituntut untuk selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Persiapan sejak dini sudah selayaknya dilakukan guna dapat bersaing di masa depan. Salah satunya adalah memberikan bekal kepada anak yang merupakan generasi penerus peradaban bangsa. Sumber daya manusia anak harus dipersiapkan sejak dini untuk dapat menentukan berhasil atau tidaknya anak bersaing di masa depan.

Pembentukan kualitas SDM yang optimal, baik secara fisik maupun psikologis sangat bergantung pada proses tumbuh dan kembang pada usia dini. Selain lingkungan keluarga lingkungan sekolah sangatlah berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Mujikarto dalam bukunya menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (2012). Seperti halnya anak-anak biasa, anak-anak berkebutuhan khusus pun memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan guna meningkatkan keterampilan dan memiliki daya saing global. Akibat kelainannya, anak berkebutuhan khusus termasuk anak tuna grahita, hampir dipastikan memiliki resiko tinggi terhadap munculnya permasalahan yang nantinya akan menjadi hambatan dalam berbagai aspek perkembangan, baik fisik, psikologis, sosial atau bahkan totalitas perkembangan kepribadiannya. Kondisi ini dapat menimbulkan permasalahan yang akan mengakibatkan anak mengalami

hambatan dalam belajar. Hambatan ini ketidakmampuan anak dalam mengikuti pelajaran yang akan diajarkan, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. (Yani dkk, 2012) Masalah psikomotor sebagai akibat dari keterbatasan kemampuan sensormotorik, keterbatasan dalam kemampuan belajar. Untuk membantu meningkatkan kemampuan gerak anak tuna grahita tersebut dibutuhkan stimulus-stimulus pada anak yang didapatkan melalui berbagai jenis aktivitas. Stimulus ini dapat diberikan oleh orang tua atau guru disekolah. Sekolah merupakan tempat yang tepat bagi anak untuk memenuhi tugas perkembangan gerak tersebut, salah satunya pembelajaran gerak yang diupayakan melalui pendidikan jasmani di sekolah dasar. Permainan kecil jika divariasikan dan dikombinasikan akan membantu pembelajaran disekolah lebih menarik tentunya akan memberikan warna dan varian tersendiri sehingga membuat siswa lebih menarik dalam belajar untuk meningkatkan gerak anak tuna grahita. Jenis permainan yang dimainkan bisa permainan tradisional, permainan yang menggunakan alat, atau permainan imajinasi, bahkan permainan yang bersifat cerita dan permainan menggunakan alat.

Permainan kecil membantu pembelajaran gerak dasar disekolah menjadi lebih menarik, menyenangkan dan lebih bervariasi dalam pelaksanaannya. Dengan adanya aktivitas fisik yang dilakukan melalui permainan kecil, hal ini menjadi sebagai alat pembentukan keterampilan gerak dasar anak menjadi lebih menarik dan lebih menyenangkan. Maka aktivitas permainan kecil adalah hal yang paling tepat. Karena

gerak dasar yang meliputi *locomotor*, *non-locomotor*, dan *manipulative* memiliki hal yang penting sebagai modal awal dan pondasi yang kemudian dikembangkan ke fase perkembangan gerak selanjutnya.

Peneliti mengamati aktivitas permainan kecil memiliki karakter komponen gerak yang lengkap. Namun untuk pengamatan selanjutnya peneliti hanya terfokuskan pada gerak *locomotor*. Hal-hal tersebut menjadi batasan penelitian tentang aktivitas gerak berjalan, berlari dan melompat. (Firmansyah Dlis, 2015) *Locomotor* adalah aspek dari belajar gerak secara efektif dan efisien di dalam lingkungan seseorang. Kegiatan seperti berjalan, berlari, melompat, melompat satu kaki, menggelinding, skipping, hopping, melompat dari ketinggian, lompatan *vertikal*, lompat *horizontal*, *galloping*, *sliding*, dan leaping dianggap sebagai lokomotor dasar. Selain itu juga V. Gregory Payne & Larry D.Isacs dalam bukunya menjelaskan Keterampilan lokomotor dasar merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi manusia. Keterampilan ini diidentifikasi sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam satu ruang atau dari tempat ke tempat yang lain. Gerak lokomotor terdiri dari jalan, lari, loncat, lompat dll (2017).

Djumidar menjelaskan jalan adalah suatu gerakan melangkah kesegala arah dilakukan oleh siapa saja tidak mengenal usia namun demikian jika gerakan jalan tidak diperhatikan dari usia muda dikhawatirkan ada kelainan dalam berjalan, untuk itu perlu diinformasikan gerakan jalan maupun bentuk-bentuk latihan dalam berjalan yang dapat dilakukan secara bermain baik itu

kelompok kecil maupun besar (2002) . senada dengan itu Teo – Koh Sock Miang mendefinisikan berjalan dalam bukunya yaitu Berjalan merupakan gerakan tegak pertama anak dengan kedua kaki. Merupakan perpindahan berta badan dari satu kaki ke kaki lainnya, dengan satu kaki selalu menyentuh tanah (2018). Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa berjalan merupakan gerakan memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lain dengan cara melangkah ke segala arah menggunakan kaki secara bergantian dengan satu kaki berada di garis lurus. Adapun gerak dasar berjalan yang baik adalah dengan pandangan lurus kedepan untuk menghindari tabrakan atau tersandung saat berjalan, ayunkan lengan secara natural untuk mempertahankan stabilitas selama mengirimkan berat, arahkan jari tangan kedepan untuk memperkecil rotasi yang keluar dan berjalan mengikuti garis untuk jalan maju dengan *control*.

Gerakan berlari merupakan perkembangan dari gerakan dasar berjalan, gerakan dasar anggota tubuh berlari hampir sama dengan gerakan berjalan, namun langka irama lari lebih cepat. Untuk melakukan gerakan berlari diperlukan peningkatan kekuatan kaki dan kordinasi yang lebih baik antara otot-otot penggerak (lengan) dengan otot yang berlawanan pada saat kaki melangkah. Hal ini juga disebutkan bahwa berlari adalah bentuk kuat dari berjalan. secara prinsip berlari berbeda dengan berjalan dimana kedua kaki berada di udara atau ada gerakan melayang di udara dan dapat dilihat secara berkelanjutan dari jogging lambat hingga sprint yang sangat

cepat. Berlari mungkin adalah salah satu fundamental skills yang paling penting karena digunakan hampir semua olahraga dan permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan juga dipakai dalam aktivitas seumur hidup. Gerak lari juga merupakan salah satu keterampilan awal dimana anak mengembangkan kompetensi

Melompat adalah kemampuan proyeksi tubuh yang melibatkan tubuh lepas landas ke depan/ke atas dan diakhiri mendarat dengan kedua kaki. Keterampilan ini adalah daya ledak yang membutuhkan kekuatan otot, koordinasi dan keseimbangan dinamis agar bisa dilakukan secara mahir. Pola melompat ini adalah pola gerak yang kompleks dimana sulit untuk menahan kecendrungan untuk melangkah ke depan dengan kedua kaki maupun satu kaki. Karena ada 3 fase pada saat melakukan gerakan melompat, fase persiapan dimana posisi tubuh itu sendiri untuk melompat, fase penghasil gaya dimana tubuh lepas landas dari kedua kaki untuk ke arah depan, kemudian di ikuti dengan gerakan follow through dimana tubuh mendarat dengan kedua kaki di tanah dan menipiskan kekuatan yang di hasilkan. Melompat pada umumnya keterampilan yang dimanfaatkan dengan baik dalam banyak olahraga. Tahapan melompat terbagi atas 2 yaitu *takeoff phase* dan *flight and landing phase*.

Karakteristik Anak Tunagrahita

(Kemis, Ati Rosnawati, 2002) Tunagrahita adalah kata lain untuk mereka yang mengalami keterbelakangan secara mental. Dilihat dari asal katanya, tuna artinya merugi dan grahita artinya pikiran. (Slamet Sukriadi, 2018) Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada

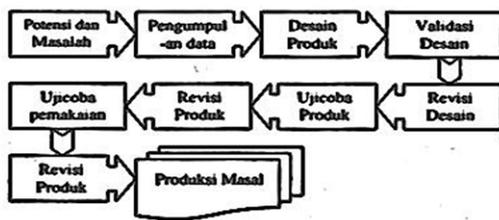
dibawah rata-rata. Hal tersebut mengakibatkan anak tunagrahita kesulitan dalam bersosialisasi dan belajar karena IQ mereka relatif rendah. Anak tunagrahita ialah individu yang secara signifikan memiliki intelegensi dibawah intelegensi normal, dengan skor IQ sama atau lebih rendah dari 70. Beberapa definisi yang ada dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa seorang anak yang tunagrahita adalah anak berkebutuhan khusus yang mempunyai kelemahan dalam aspek berpikir sehingga kemampuan belajar dan bersosialisasinya berada dibawah rata-rata. Hambatan lainnya berupa hambatan melaksanakan tugas akademik seperti membaca, berhitung dan menulis. Sejalan dengan itu, perkembangan dan pertumbuhannya dalam emosi dan perilaku pun terhambat. Keterhambatan ini terjadi karena miskinnya bahasa lisan dan tulisan yang sering kali mengakibatkan mereka salah menafsirkan sesuatu hal. Tekanan pada emosinya itu dapat menghambat perkembangan pribadinya dengan menampilkan sikap menutup diri, bertindak agresif, atau sebaliknya menampilkan kebimbangan dan keragu-ruguan.

berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, peneliti berkehendak meneliti sampai sejauh mana keterampilan gerak *locomotor* anak tuna grahita melalui penelitian yang berjudul "MODEL PEMBELAJARAN GERAK *LOCOMOTOR* BERBASIS PERMAINAN PADA ANAK TUNA GRAHITA"

METODE

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode Research & Development untuk mengembangkan dan

memvalidasi produk berupa model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan pada siswa SLBC Bina Karya Insani Duren Sawit. Model borg & goal yang kemudian ditulis oleh sugiono dalam bukunya ada sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan antara lain: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk. (4) Validasi dsain. (5) Revisi dsain. (6) Uji coba produk. (7) Revisi produk. (8) uji coba pemakaian. (9) Revisi produk akhir. (10) Produksi masal (2011).



Gambar 1. Perencanaan Pengembangan Model Brog and Gall Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabet 2011).

Penelitian pendahuluan merupakan cara yang dilakukan agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan model pembelajaran . pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran adalah kendala siswa dalam melakukan gerak *locomotor*. Oleh karena itu peneliti ingin memberikan acuan tambahan model pembelajaran berbasis permainan agar dalam proses pembelajaran gerak *locomotor* tidak monoton dan membosankan. Pembelajaran ini diharapkan dapa membuat siswa menjadi lebih antusias, tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran gerak *locomotor*. Memperoleh informasi dengan cara

observasi dilakukan dengan wawancara kepada salah satu guru di SDLB Bina Karya Insani dan pengmatan lapangan. Berdasarkan paparan hasil penelitian awal disimpulkan bahwa perlu untuk membuat model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan pada siswa SLBC kelas 3-6.

Rencana rancangan dalam pembuatan model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan menggunakan rancangan model menurut Sugiyono. Setelah mengetahui masalah melalui informasi pengumpulan data, maka untuk menentukan rencana dan langkah-langkah pelaksanaan akan disesuaikan dengan kondisi yang sebenarnya dilapangan.

Perancangan pembuatan model peneliti menyesuaikan dengan langkah-langkah penelitian model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan pada siswa SDLBC kelas 3-6 yang dipaparkan sesuai dengan kondisi penelitian yang sebenarnya. Pada tahap ini peneliti membuat 18 model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan pada siswa SDLBC kelas 3-6.

Telaah yang dilakukan para ahli dalam menyikapi pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan sangat bermanfaat agar model dapat dievaluasi dari bagian-bagian yang perlu diperbaiki atau dihilangkan. Tahap ini dilakukan pada hasil moel yang telah dibuat oleh peneliti berupa rancangan tulisan dan gambar model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan pada siswa SDLBC Bina Karya Insani Duren Sawit. Beberapa ahli yang terlibat dalam dalam menelaah model ini adalah dosen ahli gerak dasar, dosen ahli permainan dan dosen ahli

penjas adaptif di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Hasil evaluasi dari para ahli akan menjadi masukan untuk menyempurnakan rancangan model gerak *locomotor* sebelum diuji cobakan kepada skala kecil.

Langkah selanjutnya adalah uji coba skala kecil setelah dievaluasi oleh para ahli dan dianggap layak untuk diaplikasikan, uji coba skala kecil dengan mengambil perwakilan dua kelas dari sekolah yang berbeda tetapi jenjang dan karakteristik siswa sama yaitu SDLB B & C Cempaka Putih *Sample* dalam uji skala kecil yaitu berjumlah 10 siswa dan diberikan kesempatan yang sama pada seluruh siswa merasakan model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan.

Setelah uji coba skala kecil selanjutnya dilakukan dengan skala besar dan subyek uji coba yang menjadi sasaran penelitian. Langkah uji coba skala besar dengan menjalankan produk yang telah dibuat dengan samole yang sudah ditentukan. Subyek uji coba skala besar adalah 4 kelas.

Tujuan dari uji coba ini agar mendapatkan data dengan menganalisis dan melah uji cobs engumpulkan produk setelah diuji coba skala kecil. Dalam mengalikasikan model agar sesuai dengan tujuan antara lain: a) menjelaskan konsep model kepada subyek. b) mengaplikasikan model gerak *locomotor* berbasis permainan kepada subyek. c) meminta ahli memberikan tanggapan mengenai produk dengan kuisisioner d) evluasi dari yang telah dilakukan oleh pakar.

Kesimpulan dari pengaplikasian secara skala besar merupakan titik akhir dari

perbaikan agar pada model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan sesuai dengan yang diinginkan. Tanggapan pakar setelah mengaplikasikan model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan secara langsung akan dijadikan sebagai evaluasi perbaikan model.

Evaluasi tahap ini adalah akhir dari evaluasi pengembangan model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan, setelah telaah dan masukan dari uji lapangan, maka model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan dianggap layak untuk diproduksi masal atau digunakan.

Implementasi produk hasil akhir berupa model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan pada siswa III-VI SDLBC dan dapat diimplementasikan pada saat proses pembelajaran gerak *locomotor*. model ini dapat dipergunakan dalam beberapa waktu sesuai dengan kebutuhan para guru di Sekolah Dasar Luar Biasa. Model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan ini dapat dikembangkan kembali dan dijadikan bahan baru.

Data pada penelitian ini digunakan data kullitatif sesuai dengan keadaan dan kondisi yang hanya diambarkan untuk pembelajaran pendidikan jasmani adaptif dalam maeri gerak *locomotor* dan instrumen yang digunakan berupa angket untuk anisis kebutuhan, kuisisioner evaluasi para ahli sebelum dan pada saat uji skala besar . Berdasarkan model yang peneliti temukan dan sempurnakan dengan menggunakan analisis kebutuhan, kuisisioner para ahli. Diharapkan dari kuisisioner mendapatkan informasi dari guru atau siswa yang merasakan langsung dilapangan dan dapat

mngatasi kendala yang sering dirasakan dan mengetahui model pembelajaran seperti apa yang diinginkan. Berdasarkan temuan model, peneliti menemukan 14 model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan pada siswa kelas III-VI SDLBC Bina Karya Insani Duren Sawit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan yang diujicobakan kepada siswa SDLB Bina Karya Insani Duren Sawit dibuat dalam bentuk buku. Dari buku tersebut memberikan berbagai model pembelajaran yang sudah diujicobakan agar menarik dan mempermudah siswa dalam menerapkan pembelajaran khususnya materi gerak *locomotor*. dari model yang telah dikembangkan diharapkan agar siswa lebih antusias dalam pelajaran pendidikan jasmani. Maka dari itu diperlukan analisis kebutuhan, data evaluasi data uji coba serta pembahasan. Penelitian pendahuluan merupakan cara yang dilakukan agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk membuat model pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran adalah kendala siswa dalam melakukan gerak *locomotor*. oleh karena itu, peneliti ingin memberikan acuan model membuat model pembelajaran berbasis permainan agar dalam proses pembelajaran gerak *locomotor* tidak monoton dan membosankan serta tidak melupakan kompetensi dasar. Pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih antusias, tertarik, dan senang mengikuti pembelajaran gerak *locomotor*. Memperoleh informasi dengan cara observasi dilakukan

dengan wawancara kepada guru dan pengamatan lapangan. Berdasarkan paparan hasil penelitian awal dapat disimpulkan bahwa perlu untuk membuat model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan pada siswa SDLB untuk anak tuna grahita.

Gambaran keseluruhan dari tujuan umum analisis kebutuhan, yaitu (1) seberapa besar antusias siswa dalam mengikuti pelajaran jasmani, (2) seberapa penting membuat model pembelajaran agar siswa lebih antusias dan cepat dalam menerima pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan tujuan umum maka dilakukan survei dengan metode wawancara kepada guru. Siswa tuna grahita yang pada umumnya sangat sulit untuk menerima materi pembelajaran dan memiliki kemampuan gerak yang terbatas, tetapi mereka memiliki antusias yang cukup tinggi dalam pembelajaran jasmani. Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode atau bahan ajar yang menarik bagi siswa salah satunya dengan mengembangkan suatu model pembelajaran.

Guru Sekolah Luar biasa pada umumnya kurang inovatif dalam memberikan materi pembelajaran yang diajarkan terlihat monoton. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih antusias dan tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru sudah maksimal dalam memberikan materi gerak *locomotor* hanya kurang referensi dalam mendapatkan model-model pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan, maka dari itu guru membutuhkan

model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Rencana rancangan dalam pembuatan model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan menggunakan rancangan model menurut Sugiyono. Setelah mengetahui masalah melalui informasi pengumpulan data, maka untuk menentukan rencana dan langkah-langkah pelaksanaan akan disesuaikan dengan kondisi yang sebenarnya dilapangan. Perancangan pembuatan model peneliti menyesuaikan dengan langkah-langkah penelitian model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan pada siswa SDLB kelas III-VI untuk anak tuna grahita yang dipaparkan sesuai dengan kondisi penelitian yang sebenarnya. Pada tahap ini peneliti membuat 14 variasi pembelajarangerak *locomotor* berbasis permainan pada siswa SLB kelas III-VI untuk anak tuna grahita.

Selanjutnya, telaah yang dilakukan para ahli dalam menyikapi model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan sangat bermanfaat agar model dapat dievaluasi dari bagian-bagian yang perlu diperbaiki atau dihilangkan. Tahap ini dilakukan pada hasil model yang telah dibuat oleh peneliti berupa rancangan tulisan dan gambar model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan pada siswa SLB kelas III-VI untuk anak Tunagrahita. Hasil evaluasi dari para ahli akan menjadi masukan untuk menyempurnakan rancangan model lari jarak pendek sebelum diuji cobakan kepada skala kecil. Melakukan uji kelayakan ahli oleh para ahli supaya bisa dilihat positif dan negatifnya model

pembelajaran. Peran dari ahli tersebut memvalidasi model-model pembelajaran yang diciptakan dan dikembangkan lalu dinilai untuk mengetahui layak atau tidaknya untuk diujicobakan.

Tabel 1. Kelayakan Model

No	Nama Model Permainan	Kriteria
1	Ikuti Instruksi suara	Layak
2	Estafet Cons	Layak
3	Lantai Beracun	Layak
4	Jemput kawanku	Layak
5	Melompat dalam matras	Layak
6	Hoop Entry	Layak
7	Jalan Kepiting	Layak
8	Rolling On Hoop	Layak
9	Take the cons	Layak
10	Spin on its shaft	Perbaikan
11	Jump and walk backward	Layak
12	Dubilari	Perbaikan
13	Bos berkata	Layak
14	Rebut mutiara	Perbaikan

Uji kelayakan di atas berdasarkan hasil telaah para ahli menyatakan dari 14 model pembelajaran layak untuk di ujicobakan. Dari penilaian yang ditelaah oleh para ahli adapun kritik dan saran pada beberapa model pembelajaran yang layak agar menjadikan model yang dikembangkan dan diciptakan ini lebih baik lagi. Langkah selanjutnya adalah uji coba skala kecil setelah dievaluasi oleh para ahli dan dianggap layak untuk diaplikasikan, uji coba skala kecil dengan mengambil perwakilan dari dua kelas dari sekolah yang berbeda tetapi jenjang kelas dan karakteristik siswa sama yaitu di kelas IV DAN VI SDLB B-C Cempaka Putih. *Sample* dalam uji coba skala kecil yaitu 12 siswa. Produk ini tidak hanya membuat model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan tetapi memberikan instrumen berupa angket untuk dianalisis kepada guru kelas dan olahraga

yang ada disekolah. Hasil ini didapat dari data kemudahan dan kemenarikan model pada model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan yang diberikan kepada responden yaitu guru SLB B-C Cempaka Putih. Dalam pengambilan data ini terdapat 3 orang guru yang terlibat. Pengambilan data ini dengan cara memberikan angket kuisisioner pada responden dan data diperoleh dengan menghitung rata-rata presentase dari jumlah keseluruhan jawaban.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

N o	Variabel	Skor Akhir	Skor Maksimal	%	Keterangan
1	Kemudahan	181	210	86,19	Sangat Baik
2	Kemenarikan	197	210	93,80	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut hasil yang didapatkan 86,19 % untuk data kemudahan dan dinyatakan sangat baik. Serta data kemenarikan yang diperoleh 93,80 % dinyatakan sangat baik.

Setelah uji coba skala kecil selanjutnya dilakukan revisi sebelum pada uji coba skala besar dan subyek uji coba yang menjadi sasaran penelitian. Langkah uji coba skala besar dengan menjalankan produk yang telah dibuat dengan *sample* yang sudah ditentukan.

Tabel 3. masukan guru SLB

Nama Permainan	variasi	Masukan dari guru SLB
Jalan kepiting		Ketika siswa setelah melompat arah jalan/berlari nya ditentukan
Take the cons		Cons yan diletakannya jangan terlalu dekat dengan siswa berdiri
Dubilari		Siswa diberikan rangsangan berupa cons atau sejenisnya
Rebut mutiara		Lawan tiap barisnya harus seimbang

Tabel 4. revisi masukan guru SLB

Nama Permainan	variasi	Masukan dari guru SLB
Jalan kepiting		Ketika uji skala besar larinya/berjalannya menyamping menghadap ke sebelah kanan.
Take the cons		Cons diletakan di tambahkan jaraknya 3 meteri
Dubilari		Siswa diberikan cons untuk diestafetkan sebagai rangsangan
Rebut mutiara		Siswa dibariskan berdasarkan kemampuan berlarnya agar seimbang

Setelah uji coba skala kecil dan Revisi produk, selanjutnya dilakukan dengan skala besar dan subyek uji coba yang menjadi sasaran penelitian. Langkah uji coba skala besar dengan menjalankan produk yang telah dikembangkan dengan *sample* yang sudah ditentukan. Subyek uji coba skala besar adalah empat kelas.

Tujuan dari uji coba ini agar mendapatkan data dengan menganalisis dan menyempurnakan produk setelah uji coba skala kecil. Dalam mengaplikasikan model agar sesuai dengan tujuan antara lain: a) menjelaskan konsep model kepada subyek. b) mengaplikasikan model gerak *locomotor berbasis permainan* kepada subyek. c) meminta guru memberikan tanggapan mengenai produk dengan kuisisioner. d) evaluasi dari yang telah dilakukan oleh siswa.

Tabel 5. Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar

N o	Variabel	Skor Akhir	Skor Maksimal	%	Keterangan
1	Kemudahan	313	350	89,43	Sangat Baik
2	Kemenarikan	306	350	87,4	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut hasil yang didapatkan 89,43 % untuk data kemudahan dan dinyatakan sangat baik. Serta data kemenarikan yang diperoleh 87,4 % dinyatakan sangat baik. Dengan demikian dinyatakan bahwa model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan di SDLB dapat diteruskan untuk uji coba skala yang lebih besar. Kesimpulan dari pengaplikasian secara skala besar merupakan titik akhir dari perbaikan agar pada model pembelajaran gerak *locomotor berbasis* permainan sesuai dengan yang diinginkan. Evaluasi tahap ini adalah akhir dari evaluasi pembuatan model pembelajaran gerak *locomotor berbasis* permainan, setelah telaah dan masukan dari uji lapangan, maka model pembelajaran gerak *locomotor berbasis* permainan dianggap layak untuk diproduksi massal atau digunakan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan ini layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran gerak *locomotor* SDLB Bina Karya Insani Duren Sawit sebanyak 14 model permainan. model pembelajaran gerak *locomotor* ini dapat meningkatkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran gerak *locomotor*, berjalan, berlari dan melompat. Dengan permainan yang di desain dengan menarik dan mudah untuk dimainkan oleh siswa, sehingga kemauan para siswa dalam melakukan pembelajaran gerak *locomotor* sangat bersemangat, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton akan membuat siswa menjadi sungguh-sungguh

dalam belajar dan bergerak. Penerapan model pembelajaran ini juga dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi gerak *locomotor* pada siswa SDLB Bina Karya Insani. Sejalan dengan itu, Ikee Proklamasi Agustini menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa dengan metode bermain tersebut siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik (2016).

DAFTAR PUSTAKA

- Mujikarto, Praptono- . Asep Jiehad ,2012., Pendidikan Anak Autis. Jakarta
- Slamet sukriadi, 2018 "*Pengaruh Latihan Lari Terhadap Keterampilan Gerak Locomotor Berlari Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Di Special Olympics Indonesia DKI Jakarta Sentra Latihan Rawamangun*" Vol.2 ,
- Sugiyono, 2009 "*Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta,
- Teo-Koh Sock Miang, 2018 *FUN Start MOVE Smart,Singapura: Sport Singapore,*
- Trianto, 2015 *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* Jakarta: Bumi Aksara,
- V Gregory Payne & Larry D. Issacs, 2012. *Human Motor Development.* . Singapore: The McGraw-Hill Companies,
- Yani Meimulyani- Asep Tiswara, 2012, *Pendidikan Jasmani Adaptif. Jakarta.*
- Ikee Proklamasi, Agustini Agus Tomi, & I Nengah Sudjana, 2016, *Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas Iii C Sdn Krian 3kabupaten Sidoarjo.* Volume 26, Nomor 02,