Model Aktivitas Bermain Ibuku Pahlawanku Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Anak Tunagrahita Ringan

The Game Model Mother is My Hero To Increase Fundamental Movement Skills (FMS) For Children With Mild Intellectual Disabilities

Selvi Atesya Kesumawati1, Tandiyo Rahayu2

*Correspondence*: 1Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

 2Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Semarang,

 Indonesia

Email: selviubd13@gmail.com, tandiyorahayu@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan gerak dasar anak tunagrahita mengalami gangguan dan memerlukan bantuan dari orang lain untuk dapat mengembangkan potensi geraknya secara maksimal. Tujuan penelitian dan pengembangan gerak dasar melalui aktivitas bermain pada anak tunagrahita diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan dan fokus perhatian, sehingga anak tunagrahita memiliki pengalaman yang berharga dalam hidupnya untuk dapat mandiri menjalani kehidupan sehari-harinya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Subjek uji coba kelompok kecil 9 orang siswa tunagrahita dan 4 orang guru, uji coba kelompok besar 21 orang siswa tunagrahita dan 4 orang guru kelas 2 SDLB C kota Palembang. Instrumen penelitian menggunakan skala penilaian. Teknik analisis data menggunakan *Content Validity Ratio* (CVR) untuk membuktikan tingkat validitas model aktivitas bermain dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa, dan menggunakan uji perbedaan untuk membuktikan efektifitas peningkatan hasil gerak dasar siswa kelas 2 SDLB C kota Palembang. Hasil uji validitas model tinggi (CVR 0,475), sehingga model aktivitas bermain ibuku pahlawanku sesuai dengan karakteristik siswa dan efektif untuk meningkatkan gerak dasar, kognitif, kesenangan dan fokus perhatian.

**ABSTRACT**

Fundamental Movement Skills (FMS) of children with intellectual disabilities (ID) has disruption experience, therefore children with ID need help from others to be able to develop their potential for movement maximally. The purpose of research and development of FMS through play activities in children with ID is expected to help improve FMS, cognitive abilities, pleasure and focus of attention of children with ID, so that children with ID have valuable experience in their lives, to be able to independently live their daily lives. The research method used was by research and development proposed by Borg and Gall. The subjects of small group trial used 9 children with ID and 4 teachers, and the stages of large group trial used 21 children with ID and 4 teachers in Primary School. The research instrument used rating scale. The data analysis technique was by using Content Validity Ratio (CVR) analysis to prove the validity level of model of developing FMS through play activities, and use the difference test to prove the effectiveness of increasing the FMS results of children with ID in primary school. The results of the model validity test are high (CVR 0.475), so mother is hero game model fits the characteristics of children with ID and effective to increase FMS, cognitive, pleasure and focus of attention.

**Keywords: Game model, Fundamental Movement Skills, Children with ID.**

# Pendahuluan

Setiap manusia di dunia ini selalu menginginkan yang terbaik dalam hidupnya, tidak ada satupun yang ingin dilahirkan dalam keadaan tidak sempurna, atau tumbuh dan berkembang tidak sesuai usianya, namun ada beberapa pasang orang tua yang mendapatkan titipan khusus dari Tuhan, untuk itulah sebagai orangtua harus siap lahir dan batin dalam menghadapi hal demikian, karena anak adalah anugerah sekaligus amanah yang diberikan Tuhan kepada orangtua. Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya. Memiliki anak berkebutuhan khusus merupakan tantangan yang cukup berat bagi kebanyakan orangtua, tidak sedikit orangtua yang mengeluhkan bahwa merawat dan mengasuh anak berkebutuhan khusus membutuhkan tenaga dan perhatian yang lebih ekstra karena tidak semudah saat melakukannya pada anak normal, namun orang tua harus menyikapi hal demikian secara positif agar dapat menemukan langkah-langkah yang tepat dalam rangka mengoptimalkan perkembangan dan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak tersebut.

ABK tunagrahita adalah individu yang secara signifikan memiliki intelegensi di bawah intelegensi normal dengan skor *intelegence quotient* (IQ) sama atau lebih rendah dari 70, hal ini sependapat dengan Rini, dkk (2009:7-10) Anak tunagrahita adalah kelainan yang meliputi fungsi intelektual yang lamban atau di bawah rata-rata yaitu IQ 70 ke bawah sesuai tes baku. Secara khas tunagrahita dibedakan manjadi 4 (empat) antara lain: (1) tunagrahita ringan (IQ 55-69), (2) tunagrahita sedang (IQ 40-54), (3) tunagrahita berat (IQ 20-39), (4) tunagrahita sangat berat (IQ 20 ke bawah). Dua puluh lima persen (25%) dari jumlah penderita retardasi mental yang penyebab utamanya dapat diidentifikasi penyebab spesifik yang dapat diidentifikasi tersebut umumnya adalah penyebab biologis yang sudah diketahui, penyebab hendaya termasuk faktor-faktor genetik, penyakit infeksi, kecelakaan, dan bahaya lingkungan (Davison, dkk., 2006:710).

Anak tunagrahita masih dianggap sebagai anak yang menjadi beban keluarga dan masyarakat, karena keterbatasan kemampuan intelegensi di bawah rata-rata mereka tidak dapat hidup seperti anak-anak normal dan jelas ini akan menghambat segala aktivitas kehidupannya sehari-hari dalam bersosialisasi, komunikasi dan yang paling menonjol adalah ketidakmampuannya dalam menerima pelajaran yang bersifat akademik sebagaimana anak-anak sebayanya (Kemis dan Rosnawati, 2013:1). Anak tunagrahita dalam hidupnya memerlukan bantuan dari orang lain untuk dapat mengembangkan potensi geraknya secara maksimal dan mereka tidak dapat berjuang secara mandiri untuk membela hak-hak dan melaksanakan tanggung jawabnya serta memiliki beberapa keterbatasan, oleh sebab itu orang-orang terdekat seperti orangtua, guru dan keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam rangka menemukan langkah-langkah yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan dan menemukan potensi yang ada pada anak tunagrahita, sehingga lebih mandiri dan tidak menjadi beban bagi keluarga dalam kehidupan sehari-harinya, pada prinsipnya di balik kelemahan atau kekurangan yang dimiliki, anak tunagrahita masih memiliki sejumlah kemampuan atau modalitas yang dapat dikembangkan untuk membantunya menjalani hidup seperti individu lain pada umumnya.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada anak tunagrahita di SDLB C Karya Ibu Palembang, didapat bahwa pertumbuhan fisiknya tidak mengalami gangguan bahkan sama seperti anak normal pada umumnya, akan tetapi mengalami kesulitan dalam mempelajari hal-hal baru terutama yang terkait pada gerak, anak masih terlihat kaku, kurang indah dilihat, dan tidak proporsional pada saat melakukan gerakan. Pentingnya gerak seperti yang diungkapkan oleh Giriwijoyo (2012:18) Gerak adalah ciri kehidupan, tiada hidup tanpa gerak dan apa guna hidup bila tak mampu bergerak. Memelihara gerak adalah mempertahankan hidup, meningkatkan kemampuan gerak adalah meningkatkan kualitas hidup, oleh karena itu “bergeraklah untuk lebih hidup jangan hanya bergerak karena masih hidup”.

Pernyataan di atas mengungkapkan bahwa setiap insan di dunia ini selalu bergerak, namun tingkat kemampuan setiap individu berbeda satu sama lain, seperti halnya anak tunagrahita yang memiliki hambatan atau kendala dalam perkembangan geraknya. Gerak merupakan unsur pokok dan sifat kehidupan manusia, tanpa gerak manusia menjadi kurang sempurna dan dapat menyebabkan kelainan dalam tubuh maupun organ-organnya, oleh sebab itu gerak menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk memenuhi kebutuhan dan kelangsungan hidup seseorang tak terkecuali anak tunagrahita. Gerak mengalami perubahan yang dapat kita amati sejak manusia lahir hingga dewasa, dari gerak bebas yang tidak bermakna menjadi gerak yang terarah dan memiliki makna, dari gerak kasar menjadi gerak halus, dari gerak yang tidak beraturan menjadi gerak beraturan, dan banyak sekali jenis gerakan yang perlu dipelajari dan dibina serta disesuaikan dengan kebutuhan diri, perkembangan dan norma sosialnya.

Keterampilan gerak dasar merupakan keterampilan dasar yang menggunakan anggota tubuh dan merupakan pola pendahuluan untuk keterampilan yang khusus dan kompleks, seperti yang dinyatakan oleh Department of Education WA (2013: 15) *Fundamental Movement Skills (FMS) are movement patterns that involve body parts such as the legs, arms, trunk and head, and include such skills running, hopping, catching, throwing, striking, and balancing. they are foundation movements or precusor patterns to the more specialised, complex skills use in play, games, sports, dance, gymnastic, outdoor education and physical recreation activities.*

Hasil penelitian Somantri (2007:108) yang menunjukkan bahwa tingkat kesegaran jasmani anak tunagrahita yang memiliki kemampuan mental pada usia 2 tahun sampai dengan 12 tahun ada dalam kategori kurang sekali, sedang anak normal pada umur yang sama ada dalam kategori kurang. Penelitian senada yang dilakukan dari Westendorp, *M, at al*. (2012:1) didapatkan hasil penelitian bahwa anak-anak tunagrahita ringan mempunyai skor yang secara signifikan lebih rendah pada hampir semua item keterampilan motorik tertentu, dan juga keterampilan terhadap kontrol objek bila dibandingkan dengan teman sebaya non-tunagrahita. Kondisi rendahnya tingkat kemampuan gerak dasar dan tingkat kebugaran jasmani akan membawa dampak pada derajat kesehatan seseorang, apalagi bagi peserta didik tunagrahita. Mereka akan rentan sekali pada daya tahan tubuhnya terhadap penyakit, hal ini secara ekonomi akan memberikan beban tambah untuk biaya pengobatan.

 Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran Penjas materi gerak dasar memiliki peranan yang sangat penting bagi peserta didik SDLB C tunagrahita agar memiliki keterampilan gerak dasar yang efektif, efisien dan aman sehingga akan lebih mudah dalam melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan dalam menjalani kehidupan sehari-sehari, sehingga dapat mengurangi ketergantungan dengan orang lain. Pembelajaran Penjas materi gerak dasar dapat mempromosikan gerakan-gerakan yang benar dalam melakukan keterampilan gerak dasar yang akan digunakan dalam gerakan yang lebih kompleks untuk berpartisipasi dalam aktivitas sehari-hari, olahraga, dan permainan. Keberhasilan pembelajaran Penjas materi gerak dasar di SDLB tunagrahita sangat ditentukan oleh persiapan guru dan peserta didik. Ada beberapa unsur yang saling terkait yang menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan sesuai dengan harapan. Salah satu unsur yang penting untuk dipersiapkan oleh guru antara lain yaitu model pembelajaran. Kemampuan gerak dasar anak tunagrahita ringan memiliki gangguan, oleh sebab itu diperlukan suatu cara untuk mengarahkan anak tunagrahita pada kemampuan gerak dasar yang optimal dan memperoleh kesenangan melalui gerak.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Permainan itu sendiri dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilan anak tunagrahita secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai kemampuannya sendiri, oleh sebab itu pembelajaran penjas harus mampu memberikan kesempatan bermain pada anak tunagrahita di lingkungan sekolah, namun kendala yang dihadapi guru-guru Penjas sekarang ini adalah masih jarang ditemukannya penelitian yang berhubungan dengan model aktivitas bermain bagi anak tunagrahita khususnya di jenjang sekolah dasar (SD), oleh sebab itu peneliti merancang model aktivitas bermain untuk anak tunagrahita kelas 2 SDLB C yang aman, murah, meriah, menyenangkan dan bermakna untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar, kognitif, kesenangan dan fokus perhatian, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemandirian, rasa percaya diri dan perasaaan dihargai oleh lingkungan sekitar.

**Model Aktivitas Bermain Ibuku Pahlawanku**

 Tema permainan ini adalah “Ibuku Pahlawanku”. Model ini terdiri dari 3 pos permainan. Setiap pos memiliki tugas gerak dan menggunakan media dan alat yang berbeda. Pos 1 peserta didik melakukan gerak berjalan lurus ke depan *(walk forward)* di atas balok titian menggunakan ujung kaki (berjinjit), setelah di garis akhir anak menyebutkan aktivitas seorang ibu yang terdapat pada 4 (empat) buah *flashcard*. Pos 2 peserta didik berjingkat di dalam 4 (empat) buah lingkaran dan mendarat dengan kedua kaki di karpet *evamatt* yang telah disediakan, setelah di garis akhir menjepit gambar pakaian sesuai petunjuk yang telah disediakan. Pos 3, peserta didik melempar dari arah bawah *(underhand throw)* ke arah sasaran menggunakan bola yang terbuat dari bahan kain. Tujuan yang ingin dicapai dalam permainan ini adalah (1) meningkatkan keterampilan gerak berjinjit di atas balok titian, (2) meningkatkan keterampilan berjingkat, (3) meningkatkan keterampilan melempar dari arah bawah dan (4) meningkatkan kemampuan kognitif, kesenangan dan fokus perhatian.

**Prosedur Pelaksanaan**

1. **Pelaksanaan Permainan “Ibuku Pahlawanku” Pos 1**
2. Anak berdiri siap di belakang garis awal. Setelah mendengar aba-aba dari guru (bunyi peluit) anak segera melakukan gerakan berjalan menggunakan ujung kaki (berjinjit) di atas jalur titian.
3. Diusahakan pandangan anak tetap lurus ke depan sampai di garis akhir.
4. Setelah berada di garis akhir, anak mengambil dan mengambil *flashcard* berisi gambar aktivitas seorang ibu dan menyebutkannya satu persatu.
5. Setelah selesai anak meninggalkan area permainan dan menuju ke pos berikutnya

Gambar 1. Model Permainan Ibuku Pahlawanku Pos 1

1. **Pelaksanaan Permainan “Ibuku Pahlawanku” Pos 2**
2. Anak berdiri siap di belakang garis awal.
3. Setelah mendengar aba-aba dari guru anak melakukan gerakan melompat satu kaki dan dua kaki mengikuti petunjuk guru.
4. Setelah di garis akhir anak mengambil gambar berisi baju dan celana berwarna warni. Anak diminta mengurutkan gambar sesuai dengan petunjuk dan menjepitnya di tali (seperti melakukan aktivitas menjemur pakaian).
5. Setelah selesai anak meninggalkan area permainan dan menuju ke pos berikutnya.



Gambar 2. Model Permainan Ibuku Pahlawanku Pos 2

1. **Pelaksanaan Permainan “Ibuku Pahlawanku” Pos 3**
2. Anak berdiri siap di dalam lingkaran di belakang garis.
3. Setelah mendengar aba-aba dari guru (bunyi peluit) anak segera mengambil 1 buah bola kain dan melempar *(underhand throw)* bola tersebut ke dalam keranjang. Anak melempar sesuai jumlah bola yang disediakan.
4. Guru menghitung jumlah bola yang masuk ke dalam keranjang.
5. Setelah selesai anak meninggalkan area permainan.



Gambar 3. Model Permainan Ibuku Pahlawanku Pos 3

**Penilaian Model Permainan Ibuku Pahlawanku**

 Penilaian dalam model permainan ibuku pahlawanku menggunakan teknik observasi (pengamatan). Tugas dalam permainan ini adalah peserta didik diminta untuk melakukan gerakan berjinjit di atas balok titian, berjingkat di dalam 4 buah lingkaran, dan melempar bola dari arah bawah *(underhand throw)*.

1. **Petunjuk Penskoran Keterampilan Gerak Dasar**

 Setiap tugas gerak yang dilakukan oleh peserta didik akan dinilai oleh guru/ pengamat terlatih, dan akan memberikan skor sebagai berikut;

Beri skor 4, jika peserta didik dapat melakukan tanpa bantuan orang lain.

Beri skor 3, jika peserta didik dapat melakukan dengan sedikit bantuan orang lain.

Beri skor 2, jika peserta didik dapat melakukan dengan bantuan penuh orang lain.

 Beri skor 1, jika peserta didik memerlukan bimbingan khusus untuk dapat melakukan

 gerakan.

1. **Petunjuk Penskoran Kognitif Permainan**

 Setiap tugas gerak yang dilakukan oleh peserta didik akan dinilai oleh guru/ pengamat terlatih, dan akan memberikan skor dapat dilihat di bawah ini:

1. **Petunjuk penskoran Kognitif Pos 1**

Beri skor 4, jika peserta didik dapat menyebutkan aktivitas yang dilakukan oleh seorang ibu pada *flashcard* dengan tepat.

Beri skor 3, jika peserta didik berusaha menyebutkan aktivitas yang dilakukan oleh seorang ibu pada *flashcard* meskipun belum sesuai/ belum tepat.

Beri skor 2, jika peserta didik dapat menyebutkan aktivitas yang dilakukan oleh seorang ibu pada *flashcard* dengan sedikit arahan guru.

Beri skor 1, jika peserta didik dapat menyebutkan aktivitas yang dilakukan oleh seorang ibu pada *flashcard* dengan bantuan penuh.

1. **Petunjuk penskoran Kognitif Pos 2**

Beri skor 4, jika peserta didik dapat menjepit gambar pada tali yang telah disediakan sesuai petunjuk gambar.

Beri skor 3, jika peserta didik berusaha menjepit gambar pada tali yang telah disediakan meskipun belum sesuai petunjuk gambar.

Beri skor 2, jika peserta didik dapat menjepit gambar pada tali yang telah disediakan dengan arahan dari guru.

Beri skor 1, jika peserta didik dapat menjepit gambar pada tali yang telah disediakan dengan bantuan penuh dari guru.

1. **Petunjuk penskoran Kognitif Permainan Pos 3**

Beri skor 4, jika Peserta didik dapat menghitung jumlah bola yang masuk ke dalam keranjang dengan benar.

Beri skor 3, jika peserta didik berusaha menghitung jumlah bola yang masuk ke dalam keranjang.meskipun belum benar.

Beri skor 2, jika peserta didik dapat menghitung jumlah bola yang masuk ke dalam keranjang dengan arahan dari guru.

Beri skor 1, jika peserta didik dapat menghitung jumlah bola yang masuk ke dalam keranjang dengan bantuan penuh dari guru.

1. **Petunjuk Penyekoran Aspek Kesenangan**

Beri skor 4, jika peserta didik menunjukkan eskpresi wajah yang ceria dan kadang-kadang disertai dengan gelak tawa ceria.

Beri skor 3, jika peserta didik menunjukkan ekspresi wajah ceria dan terkadang tersenyum lebar saat menikmati permainan.

Beri skor 2, jika peserta didik tidak menunjukkan perasaan senang (melakukan gerakan semaunya dan asal-asalan).

Beri skor 1, jika peserta didik tidak merasa senang (ekspresi wajah cemberut dan seolah-olah terpaksa melakukan gerakan).

1. **Petunjuk Penyekoran Aspek Fokus Perhatian**

Beri skor 4, jika peserta didik sangat fokus pada saat melakukan gerakan (dari awal sampai akhir, dan tidak terganggu dengan keadaan di sekitar).

Beri skor 3, jika fokus perhatian peserta didik terganggu, kadang-kadang masih menengok kiri dan kanan.

Beri skor 2, jika peserta didik tidak fokus dan sering berhenti ketika melakukan tugas gerak.

Beri skor 1, jika peserta didik sangat tidak fokus dan tidak dapat menyelesaikan tugas geraknya.

**Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall dengan memodifikasi lima langkah utama yaitu yaitu; 1) melakukan analisis produk yang dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal, 3) validasi Ahli, 4) validasi empirik, 5) revisi produk. Teknik pengumpulan data dengan skala nilai *(rating scale)* digunakan dalam penilaian oleh 4 orang Ahli terhadap model aktivitas bermain ibuku pahlawanku untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak tunagrahita kelas 2 di SDLB C, serta penilaian dari praktisi / guru pada uji coba kelompok kecil dan besar terhadap model aktivitas bermain ibuku pahlawanku untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak tunagrahita kelas 2 di SDLB C. Subjek uji coba kelompok kecil 9 orang siswa tunagrahita dan 4 orang guru, uji coba kelompok besar 21 orang siswa tunagrahita dan 4 orang guru kelas 2 SDLB C kota Palembang.

Tabel 1. Hasil Uji CVI dan CVR Permainan Ibuku Pahlawanku

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Ahli 1 | Ahli 2 | Ahli 3 | Ahli 4 | ne | N | N/2 | ne-(N/2) | CVR | Kriteria  |
| 1 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 0 | 0 | valid |
| 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 0 | 0 | valid |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 1 | valid |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 1 | valid |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 1 | valid |
| 6 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 1.5 | 0.75 | valid |
| 7 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 1 | 0.5 | valid |
| 8 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 0 | 0 | valid |
| 9 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 0 | 0 | valid |
| 10 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 1 | 0.5 | valid |
| Jumlah | 36 | 35 | 40 | 38 | Jumlah | 4.75 |  |
| Rata-rata | 3.6 | 3.5 | 4 | 3.8 | Rata-rata  | 0,475 | Valid |
| Rerata  | 3.73 |  |

Keterangan : skor CVR pada tiap item berkisar antara 1 hingga -1.

**Uji Pelaksanaan Model Aktivitas Bermain oleh Guru**

1. **Uji Coba Kelompok Kecil**

Instrumen yang digunakan untuk menilai keterlaksanaan model pada uji coba kelompok kecil ini berupa lembar penilaian yang dibuat oleh peneliti yang sudah divalidasi oleh Ahli.

Tabel 2. Uji Pelaksanaan oleh Guru pada Kelompok Kecil

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Guru 1 | Guru 2 | Guru 3 | Guru 4 |
| 1 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 5 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 6 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 7 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 8 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 9 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 10 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| Jumlah | 36 | 36 | 31 | 37 |
| Rata-rata | 3.6 | 3.6 | 3.1 | 3.7 |
| 3.5 |

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil model aktivitas bermain ibuku pahlawanku mencapai angka rata-rata 3.5 dengan kriteria baik artinya bahwa, penerapan model aktivitas bermain ibuku pahlawanku memperoleh hasil: (1) kesesuaian substansi isi dan ketepatan isi termasuk kategori tinggi; (2) pelaksanaan model memberikan kemudahan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta melaksanakan penilaian peserta didik, dan memberikan keamanan, kemanfaatan serta kesenangan dalam pembelajaran; (3) penerapan model aktivitas bermain dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan dan fokus perhatian peserta didik, sehingga dapat ditindaklanjuti dengan melaksanakan uji coba kelompok besar.

**Uji Keefektifan Model Aktivitas Bermain Ibuku Pahlawanku oleh Siswa**

Instrumen yang digunakan untuk menilai keefektifan model aktivitas bermain ibuku pahlawanku pada uji coba kelompok kecil berupa tes unjuk kerja yang dibuat oleh peneliti untuk menguji efektifitas model aktivitas bermain dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan dan fokus perhatian pada siswa kelas 2 SDLB C. Hasil uji efektifitas dan perbedaan model aktivitas bermain untuk aspek keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan, dan fokus perhatian pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata uji coba 2 lebih besar dari uji coba 1. Begitu juga, nilai z-hitung model aktivitas bermain lebih besar dari nilai z-tabel, sehingga perbedaannya signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa model aktivitas bermain ibuku pahlawanku efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan, dan fokus perhatian siswa kelas 2 SDLB C.

1. **Uji Coba Kelompok Besar**

Instrumen yang digunakan untuk menilai keterlaksanaan model pada uji coba kelompok besar ini berupa lembar penilaian yang dibuat oleh peneliti yang sudah divalidasi oleh Ahli.

Tabel 3. Uji Pelaksanaan oleh Guru pada Kelompok Besar

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Guru 1 | Guru 2 | Guru 3 | Guru 4 |
| 1 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 6 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 7 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 8 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 9 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| 10 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| Jumlah | 35 | 37 | 40 | 38 |
| Rata-rata | 3.5 | 3.7 | 4 | 3.8 |
| 3.75 |

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa hasil uji coba kelompok besar model aktivitas bermain ibuku pahlawanku mencapai angka rata-rata 3.75 dengan kriteria baik artinya bahwa, penerapan model aktivitas bermain ibuku pahlawanku memperoleh hasil: (1) kesesuaian substansi isi dan ketepatan isi termasuk kategori tinggi; (2) pelaksanaan model memberikan kemudahan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta melaksanakan penilaian peserta didik, dan memberikan keamanan, kemanfaatan serta kesenangan dalam pembelajaran; (3) penerapan model aktivitas bermain dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan dan fokus perhatian peserta didik.

**Uji Keefektifan Model Aktivitas Bermain Ibuku Pahlawanku oleh Siswa**

Instrumen yang digunakan untuk menilai keefektifan model aktivitas bermain ibuku pahlawanku pada uji coba kelompok besar berupa tes unjuk kerja yang dibuat oleh peneliti untuk menguji efektifitas model aktivitas bermain dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan dan fokus perhatian pada siswa kelas 2 SDLB C. Hasil uji efektifitas dan perbedaan model aktivitas bermain untuk aspek keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan, dan fokus perhatian pada uji coba kelompok besar memperoleh nilai rata-rata uji coba 2 lebih besar dari uji coba 1. Begitu juga, nilai z-hitung model aktivitas bermain lebih besar dari nilai z-tabel, sehingga perbedaannya signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa model aktivitas bermain ibuku pahlawanku efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan, dan fokus perhatian siswa kelas 2 SDLB C.

**Pembahasan**

Hasil dari validasi ahli (analisis CVR) tabel 1 pada halaman sebelumnya menunjukkan draf model yang dikembangkan menghasilkan nilai CVR rata-rata sebesar 0,475 dengan kata lain model aktivitas bermain ibuku pahlawanku sesuai atau relevan atau baik, dan juga mempunyai validitas isi tinggi, atas dasar inilah, maka produk awal model aktivitas bermain ibuku pahlawanku untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar anak tunagrahita dikatakan baik dan valid secara isi.

Pengembangan model dengan pendekatan bermain, seperti yang diungkapkan oleh Toho Cholik Mutohir dan Gusril (2004:71) menyatakan bahwa keterampilan gerak dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui aktivitas bermain, karena ada beberapa keuntungan yang diperoleh dari aktivitas bermain yang berisi aktivitas fisik bagi anak-anak adalah sebagai berikut: (1) Membuang ekstra energy; (2) Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh, seperti tulang, otot dan organ-organ; (3) Dapat meningkatkan nafsu makan anak; (4) Anak belajar mengontrol diri; (5) Berkembangnya berbagai keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya; (6) Meningkatkan daya kreativitas; (7) Mendapatkan kesempatan untuk menemukan arti benda-benda yang ada di sekitarnya; (8) Merupakan cara untuk mengatasi kemarahan, kekuatiran diri, iri hati, dan kedukaan; (9) Kesempatan untuk belajar bergaul dengan anak lainnya; (10) Kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah maupun menang di dalam bermain

Menurut pendapat Nieveen yang dikutif oleh Trianto (2007: 8) bahwa model dikatakan baik apabila memenuhi kriteria salah satunya adalah validitas rasional teoritik yang logis. Begitu juga menurut Rahmadi Widdiharto (2004:3) menyebutkan bahwa model pembelajaran yang baik, salah satunya mempunyai ciri rasional teoritis yang logis dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

 Model aktivitas bermain ibuku pahlawanku yang telah diujicobakan baik pada uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar dapat disimpulkan bahwa: (1) model aktivitas bermain ibuku pahlawanku mempunyai validitas isi yang tinggi dengan kata lain model ini sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita kelas 2 di SDLB C., (2) Pelaksanaan model aktivitas bermain ibuku pahlawanku mudah dilaksanakan oleh guru Penjas di SDLB C, (3) model aktivitas bermain ibuku pahlawanku efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, kemampuan kognitif, kesenangan dan fokus perhatian bagi anak tunagrahita 2 SDLB C.

**Rujukan**

Davison, G.C., Neale ,J.M., Kring, A.M., 2006. Psikologi Abnormal. Edisi 9. Diterjemahkan oleh: Noermalasari Fajar. PT. Raja Grafindo Jakarta.

Departement of Education. 2013. *Fundamental Movement Skills Learning Teaching and Assessment, Book 1, Preparing Children For An Active And Healthy Lifestyle*. Western Australia: Departemen of Education.

Giriwijoyo, H.Y.S, dkk. 2012. *Ilmu Kesehatan Olahraga*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Hildayani, Rini dkk. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Kemis dan Ati, Rosnawati. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita.* Jakarta Timur : PT. Luxima Metro Media.

Kustawan, Dedy dan Meimulyani. 2016. *Mengenal Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus Serta Implementasinya*. Jakarta Timur : Luxima.

Lynch, M. 2012. “Children at Play : an Interactive Method For Studying and Teaching Nutritional Behaviours”. Journal of Pediatric Nursing, 38 (3): 139-144.