

PROSIDING

Seminar Nasional

ISBN: 978-6027-0296-8-2

**“Optimalisasi *Active Learning* dan
Character Building Dalam Meningkatkan
Daya Saing Bangsa di Era MEA”**



Keynote Speaker:

Prof. Dr. Uman Suherman, A.S., M.Pd

Prof. Dr. Sukarno, M.Si

Dr. Muqowim, M.Ag



Prodi BK dan Prodi PGSD FKIP UAD dengan
Active Learning Facilitator Association (ALFA) Jateng-DIY

Yogyakarta, 11 Jumadil Akhir 1437 H
20 Maret 2016 M

Judul
PROSIDING SEMINAR NASIONAL
**“Optimalisasi *Active Learning* dan *Character Building* dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di
Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)”**
Hak Cipta © Prodi PGSD dan Prodi BK FKIP UAD
Cetakan Pertama, Maret 2016

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
PROSIDING SEMINAR NASIONAL: “Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Membangun
Karakter Anak untuk menyongsong Generasi Emas Indonesia”
Tim Editor: Dr. Sutarno, M.Pd, dkk. – Yogyakarta: Prodi PGSD dan Prodi BK, Maret 2016
xii + 642 hlm; 20 x 28 mm
ISBN: 978-602-70296-8-2

Editor : Dr. Sutarno, M.Pd (UAD), Prof. Dr. Sukarno (UNTIDAR),
Dra. S.T. Martaningsih, M.Pd (UAD)
Tata Aksara : fadilatama

Diterbitkan oleh:
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prodi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Bekerjasama dengan:
Active Learning Facilitator Association (ALFA)
Jawa Tengah-Daerah Istimewa Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Assalamu alaikum wr wb.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga kegiatan Seminar Nasional tanggal 20 Maret 2016 dapat terselenggara, dan penyusunan prosiding dapat diselesaikan.

Prosiding ini disusun dalam rangka Seminar Dengan Tema “**Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)**”, yang diselenggarakan oleh Program Studi PGSD, Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UAD, bekerjasama dengan Active Learning Facilitator Association (ALFA) Jateng - DIY.

Penerapan pembelajaran aktif diharapkan dapat menunjang optimalisasi kinerja guna pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efektif. Prosiding bertujuan untuk merekam/mendokumentasikan gagasan, wahana mengembangkan ilmu dan wawasan, membangun sinergi berbagai pihak tentang implementasi pembelajaran aktif dan pendidikan karakter.

Terima kasih kepada Pimpinan UAD, para Pakar, Pembicara kunci, maupun pemakalah, penyunting makalah, panitia, dan seluruh pihak yang mendukung penyelenggaraan seminar serta terwujudnya prosiding ini.

Mohon maaf apabila ada kesalahan, kritik, dan saran membangun kami harapkan untuk perbaikan selanjutnya.

Semoga bermanfaat.

Wassalamu alaikum wr wb.

Yogyakarta, Maret 2016

Ketua Panitia

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Makna dan Implikasi Masyarakat Ekonomi Asian Bagi Perberdayaan Bimbingan dan Konseling Dalam Mengembangkan Karakter Konseli <i>Prof. Dr. Uman Suherman As., M.Pd</i>	1
Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah dan Perguruan Tinggi Melalui Pembelajaran Aktif <i>Sukarno</i>	9
<i>Softskills-Based Learning Process</i> dan Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) <i>Muqowim</i>	18
Pengaruh Persepsi Tentang Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP PGRI Madiun <i>Sigit Ari Prabowo, Firdaus</i>	29
Urgensi Perencanaan Karir dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean <i>Tyas Martika Anggriana, Asroful Kadafi, Rischa Pramudia Trisnani</i>	35
Kurikulum Pendidikan Nasional: Menuju Pendidikankebhinekaan yang Multibudaya <i>Endang Sri Maruti</i>	39
Peduli Lingkungan Melalui Kontinuitas Pembiasaan Perilaku Buang Sampah pada Tempatnya <i>Prima Suci Rohmadheny, Novian Yudiari</i>	45
Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Membangun Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama <i>Anita Dewi Astuti, Mahendra Dewi</i>	50
Mengintegrasikan Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Karakter Kelautan untuk Mewujudkan Kawasan Minapolitan Halmahera Selatan <i>Ida Nurmila Isandespha, M.Pd</i>	56
Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Seni Tari <i>Gusyanti</i>	62
Pembelajaran Sainifik dan Konsep Penilaian Autentik pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti <i>Imam Mashud</i>	65
Peningkatan Minat dan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Kartu Baca di Kelas 3 SD Juara Yogyakarta <i>Aris Nurkholis</i>	73

Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Media Cerita Seri Bergambar Pada Siswa Kelas III SDN 2 Barenglor <i>Iisrohli Irawati, Tini, Nunik Kusmani</i>	81
Pengaruh Model <i>Collaborative Learning</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Sikap Sosial Siswa Kelas V SD Jarakan Sewon Bantul <i>Eni Purwaaktari</i>	86
Perancangan Karakter Wayang Kulit Fisika Sebagai Media Pembelajaran Fisika dalam Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa <i>Rita Nunung Tri Kusyanti</i>	95
Usaha Meningkatkan Kesejahteraan Subjektif Guru untuk Berinovasi dengan TIK Melalui Model Struktural <i>Degi Alrinda Agustina</i>	102
Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa pada Siswa Sekolah Dasar <i>Dwi Sulistyowarni</i>	109
Implementasi Nilai-Nilai Karakter dengan Model <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran Tematik Integratif <i>Yudi Permana</i>	116
Penguatan Pendidikan Karakter di SD melalui Permainan Tradisional <i>Trisna Sukmayadi</i>	123
Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Sumenep Madura <i>M. Ridwan</i>	131
Aplikasi <i>Cyco (Cyber Counseling)</i> : Alternatif Model Konseling di Sekolah Devita Ayu Mei Dina, Annisa Sofiana, Novia Wahyuningtyas, Caraka Putra Bhakti4	136
Pembelajaran Berbasis Elektronik (<i>E-Learning</i>) sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran Aktif dalam Mata Kuliah Ilmu Kewarganegaraan <i>Dikdik Baehaqi Arif, S.Pd., M.Pd.</i>	141
Peran Pendidik Anak Usia Dini yang Kreatif sebagai <i>Agent Of Change</i> dalam Menghadapi Tantangan “MEA” <i>Maulida</i>	147
Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi UAD melalui Model Pembelajaran Jigsaw Pada Mata Kuliah Biologi Dasar II <i>Triantik Widyaningrum</i>	151
Pemanfaatan Metode <i>Experiential Learning</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Belajar <i>Irvan Budhi Handaka, Nindiya Eka Safitri</i>	157
Identifikasi Seni Budaya untuk Suplemen Pembelajaran Seni Bermuatan Lokal di SD Sebagai Penguatan Karakter Diri <i>Sugeng Riyanto</i>	165
Kegiatan Kemahasiswaan: Strategi untuk Meningkatkan Kompetensi Lulusan di Perguruan Tinggi <i>Ariadi Nugraha, Sitti Umami Novirizka Hasan, Fitria Nur Annisa</i>	170
Cas Nuder dalam <i>Active Learning</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar <i>Rahayu Ika Prasetya dan Dholina Inang Pambudi</i>	174

Integrasi Peran Orang Tua dalam Upaya Perbaikan Karakter untuk Anak Indonesia <i>Anik Oktavia Gesang dan M. Ragil Kurniawan</i>	178
Integrasi Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar <i>Rini Hariyani dan Hendro Widodo</i>	183
Penerapan Metode Outdoor dalam Menulis Puisi Sederhana <i>Nova Permatasari, Hanum Hanifa Sukma</i>	186
Penggunaan Permainan <i>Throwing Sudoku</i> untuk Pengenalan Konsep Bilangan <i>Anita Zulaihah, Asih Mardati</i>	190
Peran Guru SD dalam Membangun Karakter dan Kecakapan di Abad 21 <i>Hengkang Bara Saputro, S.Pd., M.Pd.</i>	195
Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Integratif pada Tema Menghargai Jasa Pahlawan Berbasis Sosiokultural di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Serayu Yogyakarta <i>Vera Yuli Ervlana, S.Pd, M.Pd</i>	201
Penggunaan Pendekatan Fungsional untuk Mendorong Mahasiswa Berpartisipasi Secara Aktif Dalam Kelas Menyimak dan Berbicara <i>Astry Fajria</i>	208
Fungsi Foklore dalam Perspektif Pendidikan Multibudaya Sebagai Sarana Penanaman Toleransi Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Seni dan Budaya <i>Iis Ani Safitri, Sularso, M.Sn</i>	212
Trik Pembelajaran Bangun Datar Segitiga Agar Tak Terlihat <i>Satrianawati, Sri Herwati</i>	216
Kajian Bahan Informasi Bimbingan yang Terkandung di Dalam Serat Wedhatama <i>Sutarno</i>	219
Identifikasi Permasalahan Guru di Indonesia dalam Menghadapi ASEAN <i>Economic Community (AEC)</i> <i>Ika Maryani, Vrisca Damayanti</i>	226
Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Nilai Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Jigudan Pandak Bantul <i>Indah Perdana Sari</i>	233
Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Macth</i> di Kelas IV SD Negeri Tambakroto <i>Muhamad Afandi, M.Pd</i>	238
Pengembangan Bahan Ajarmultimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (BAMI_IPA) Untuk Siswa Kelas V <i>Jupriyanto</i>	244
Deskripsi Pemahaman Perkalian oleh Siswa Kelas II SD <i>Ayu Rizki, Devita Agustin, Ine Mariana, Helti Lygia Mampouw</i>	251
Deskripsi Pemecahan Masalah Persamaan Linear Dua Variabel oleh Siswa SMP Berkemampuan Matematika Sedang Ditinjau dari Taksonomi Solo <i>Ilmi Yuslanti, Helti Lygia Mampouw</i>	256
Implementasi <i>Puzzle</i> Gambar Tokoh Kartun dan Gambar-Gambar Terwarnai untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Maja Pada Materi Pecahan <i>Elis Warningsih, Fatonah, Ina Muawinah, Helti Lygia Mampouw</i>	261

Implementasi Strategi Hijahiwa pada Materi Pengukuran Waktu, Jarak dan Kecepatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Rancailat <i>Kuswanto, Agus Sumantri, Jamhari, Helti Lygia Mampouw</i>	268
Kursi Lab Sebagai Media Sederhana Pembelajaran Aktif pada Perkuliahan Mekanika Lanjut Materi Ajar <i>Moving Coordinate Systems</i> <i>Wahyu Hari Kristiyanto</i>	275
Pemahaman Siswa dalam Menyelesaikan Soal Volume Kubus dan Balok dengan Kubus Satuan pada Siswa Kelas V dan VI SD <i>Ariska Ade Nuansari, Ilmi Yuslanti, Rosa Anindya Puspita, Novisita Ratu, Helti Ligiya Mampouw</i>	279
Deskripsi Kesalahan Siswa Kelas II SD Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah 1 Sampai 10 <i>Bernike Krisbudi Arti, Luri Ratnawati, Tiara Pola Wardhani, Novisita Ratu, Helti Lygia Mampouw</i>	289
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Learning Cycle 7e</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Bagi Siswa Kelas X MIA SMA Kristen Satya Wacana Salatiga <i>Susi Susanti, Erlina Prihatnani, Novisita Ratu</i>	294
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Inside Outside Circle (IOC)</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tuntang Tahun Pelajaran 2015/2016 <i>Dwi Indaryanti, Kriswandani, Erlina Prihatnani</i>	307
Perbedaan Kecerdasan Spasial Antara Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan Pada Kelas X SMA Negeri 1 Salatiga <i>Kristina Handayani, Sutriyono, Erlina Prihatnani</i>	315
Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Persamaan Kuadrat Menggunakan Adobe Flash Cs6 <i>Utomo, Sutriyono, Erlina Prihatnani</i>	322
Bimbingan dan Konseling Berdimensi Multikultural-Profetik <i>Novia Nur Fadhila</i>	333
Strategi Pembelajaran K-13 Melatih <i>Critical Thinking</i> <i>Rahmawati Khadijah Maro</i>	340
Mengembangkan Kecerdasan Musikal Siswa <i>Pratik Hari Yuwono</i>	348
Peran Lingkungan Pendidikan untuk Peserta Didik <i>Tri Yuliansyah Bintaro</i>	354
Dinamika Pembaruan Pendidikan <i>Yudha Febrianta</i>	364
Peran Konselor dalam Menyikapi <i>Cyber Bulliyng</i> di Kalangan Siswa <i>Kade Sathya Gita Rismawan, Yogi Budi Hartanto, AmAlia Fitriana</i>	373
Penguatan Nilai Karakter Pendidikan Melalui Internalisasi 7 Kebiasaan Efektif Covey Guna Menghadapi Krisis Moral di Era MEA <i>Adji Prasetyo Wicaksono, Nurlaila Qadriah Yunan, Setyo Pranoto</i>	381
Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal dengan Metode <i>Questions Students Have</i> dan <i>Active Knowledge Sharing</i> Sebagai Upaya dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Siswa <i>Herwinda Putri Daniswari, Nanda Istiqomah</i>	387

Perwujudan Kinerja Konselor Profesional dalam Memberikan Layanan Konseling pada Peserta Didik <i>Devy Probawati, Oksa Kartika De Hambri, Roiyan One Febriani</i>	394
Pelatihan Efikasi Diri Islami untuk Menurunkan Kecemasan Lingkungan Baru pada Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta <i>Ayu Rezki Utari</i>	400
Tantangan Konselor Terhadap Interaksi Budaya <i>Novia Damayanti</i>	405
Embedding the Character of Environmental Care to Elementary School Students Through Familiarizing Clean Living In School <i>Sutji Wardhayani</i>	410
Forming Characters of Cooperation, Bravery, and Leadership Through Outbound Activity Membentuk Karakter Kerjasama, Keberanian dan Kepemimpinan Melalui Kegiatan Outbound <i>Yuyarti</i>	416
Penerapan Model Inkuiri Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Kemampuan Menggali Sumber Bahan pada Mata Kuliah Pendidikan Keterampilan <i>Florentina Widiastrini</i>	423
Pengaruh Aktivitas Mahasiswa dalam Perkuliahan Statistika Pendidikan dengan Metode <i>Mind Mapping</i> Berbantuan SPSS terhadap Kemampuan Mengolah Data <i>Trimurtini, Nursiwi Nugraheni, Sri Susilaningsih</i>	429
Upaya Peningkatan Keterampilan Komunikasi Matematika dengan Mendayagunakan <i>Problem Based Learning</i> pada Mahasiswa PGSD Unnes <i>Nursiwi Nugraheni</i>	434
Upaya Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematika Melalui Pendayagunaan <i>Open-Ended Problem</i> pada Mahasiswa PGSD Unnes <i>Wahyuningsih</i>	438
Peran Guru dalam Simbolisasi pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar <i>Imaludin Agus, Ayu Arfiana</i>	444
<i>Higher Order Thinking Skills (HOTS) Mathematics</i> untuk Mendukung Pembentukan Karakter Siswa <i>Magdalena Wangge, Evvy Lusyana</i>	450
Memfasilitasi Pembangunan Karakter Peserta Didik dengan Penerapan <i>Activelearning</i> <i>Tri Rahmah Silviani, Atik Lutfi Ulin Ni'mah</i>	457
Upaya Menciptakan Siswa Unggul dengan Pembelajaran Aktif dalam Menghadapi MEA <i>Novika Sukmaningthias, Aida Rukmana Hadi</i>	464
Pengembangan Profesionalitas Konselor untuk Menyiapkan Perencanaan Karir Peserta Didik Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN <i>Nindya Ayu Pristanti, Mia Audina Ananda, Aditya Tribana Wira</i>	470
Pembelajaran Keterampilan Kerjasama Bagi Siswa Sekolah Dasar <i>Laila Nursafitri</i>	478
Pemodelan pada Persamaan Linear Dua Variabel Berdasarkan Pendekatan <i>Iceberg</i> Untuk Siswa SMP <i>Fitriani, Venti Indiani</i>	483

Analisis Trend Penelitian Pendidikan Sains	
<i>Dadan Rosana</i>	487
Pentingnya <i>Character Building</i> pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Daya Saing di Era M	
<i>Wita Setianingsih, Daru Retnowati</i>	495
Pembentukan Karakter Bangsa Indonesia	
<i>Galang Surya Gumilang, M.Pd</i>	502
Pendidikan Berbasis Multi Budaya (<i>Multicultural</i>) sebagai Upaya Pengembangan Rasa Nasionalisme Anak Sejak Usia Dini	
<i>Linda Dwiyanti, Anik Lestarinigrum</i>	508
Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SD Menggunakan Pendekatan Pemecahan Masalah	
<i>Siti Nurjanah, Karlimah</i>	515
Membangun Prestasi Diri Melalui Penulisan Puisi Religi Sebagai Upaya Menghadapi Persaingan Bangsa di Era MEA	
<i>R. Yusuf Sidiq Budiawan</i>	521
Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan	
<i>Asep Ardiyanto</i>	526
Implementasi Permainan Tradisional dalam Membangun Pendidikan Karakter	
<i>Nur Azis Rohmansyah</i>	535
Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Awal	
<i>Mega Meilina Priyanti, Agus Kuncoro</i>	540
Implementasi Model <i>Child Friendly School (CFS)</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SD Negeri Secang 1 Kabupaten Magelang)	
<i>Farikah</i>	546
Model Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Melalui Pelatihan dan Pendampingan PTK Berbasis Pembelajaran Aktif Bagi Guru Sekolah Menengah di kota Magelang	
<i>Sri Haryati</i>	550
5 W + 1 H dalam Berbicara Sebuah Cermin Pribadi Dewasa Pembicara	
<i>Hari Wahyono</i>	559
Implementasi Pembelajaran IPS SD Melalui Model <i>Active Learning In School (ALIS)</i>	
<i>Muhamad Chamdani</i>	564
Tv Commercial: Strategi Pembelajaran Aktif, Menyenangkan, dan Berkarakter	
<i>Fitri Puji Rahmawati</i>	572
Pendekatan dan Strategi Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar	
<i>Minsih</i>	576
Pembelajaran Kimia Berorientasi <i>Chemo-Entrepreneurship (CEP)</i> untuk Membekali Jiwa Entrepreneurship Mahasiswa	
<i>Sudarmin</i>	582
Pengembangan Model Pembelajaran Sastra Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter di SMA – SMK Kabupaten Klaten	
<i>Esti Ismawati, Gunawan Budi Santosa, Abdul Ghofir</i>	588

Implementing Social Culture Communication and The Role of Character Building for Educating “Pancasila dan Kewarganegaraan” In Primary School Student <i>Yulia Palupi, M.Pd</i>	596
Evaluasi Pencapaian Standar Pelayanan Minimal Berdasarkan Prinsip Good Governance di SD Negeri 4 Kaliaman Jepara <i>Novita Wijanarti, Slameto</i>	601
Inovasi Pembelajaran Bentuk Aljabar Menggunakan Alat Peraga Dedaunan <i>Gayuh, Helti Lygia Mampouw</i>	608
Membangun Karakter Melalui Sistem Penilaian <i>Aan Nurhasanah</i>	613
The Implementation of Active Learning Strategies in Non Formal Education A Case Study in <i>Dharma Wanita</i> English Course Magelang Municipality <i>Sri Sarwanti</i>	619
Pengembangan Multimedia <i>Macromedia Flash</i> dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa <i>Syariful Fahmi</i>	623
Diagnostik Kesulitan Belajar Sebagai Assesment Perencanaan Program BK di SD <i>Sofwan Adiputra</i>	633
Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa melalui Pendekatan <i>Client Centered</i> <i>Mujiyati</i>	639

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Asep Ardiyanto¹⁾

Universitas PGRI Semarang
ardiyanto.hernanda@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan yang layak digunakan sebagai salah satu bentuk model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi di lapangan, (2) melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (3) mengembangkan produk awal (draft model), (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba lapangan skala kecil, (6) revisi, (7) uji coba lapangan skala besar, (8) revisi akhir, (9) pembuatan produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk final.

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran permainan tradisional, yang berisikan 8 model permainan, yaitu: (1) balap sarung, (2) lempar karet, (3) dorong ban, (4) engkling, (5) pukul balon, (6) layang-layang, (7) lompat tali, dan (8) pesawat terbang. Dari hasil analisis data penilaian para ahli materi dan guru SLB, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan ini sangat baik dan efektif.

Kata Kunci: *permainan tradisional, anak tunagrahita ringan*

Pendahuluan

Pendidikan yang bermutu dalam praktek proses pembelajaran harus dapat memenuhi seluruh kebutuhan peserta didik atau dengan kata lain proses pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus merasa nyaman, senang dan tidak tertekan ketika terlibat dalam kegiatan belajar. Pembelajaran harus memberikan makna yang mendalam dan selalu diarahkan untuk tumbuh dan kembang peserta didik, menghargai lingkungan sehingga potensinya dapat berkembang secara optimal. Pendidikan yang bermutu secara fungsional menghantarkan setiap individu untuk mampu bertahan, berdaya saing, secara mandiri dalam kehidupan yang dinamis dan bergerak cepat penuh persaingan.

Di lain pihak praktik-praktik pendidikan khususnya layanan proses pembelajaran

yang selama ini banyak dilakukan, baru sebatas pada bagaimana peserta didik dibelajarkan untuk menerima sejumlah materi guna memenuhi tuntutan program dan kurikulum yang telah ditetapkan, di mana program pembelajaran dirancang sesuai dengan jadwal untuk memenuhi target-target yang sarat dan ketat. Daya serap pembelajaran diukur melalui penilaian yang belum sepenuhnya mengukur kompetensi peserta didik.

Layanan pembelajaran belum banyak menyentuh kepentingan peserta didik sebagai pembelajar, layanan pembelajaran belum memenuhi kekhasan serta keberagaman peserta didik, yang berkaitan dengan kondisi fisik, kecerdasan, mental, emosional dan sosial. Padahal layanan pendidikan yang bermutu telah menjadi komitmen, tanggung jawab dan kewajiban pemerintah sekaligus hak setiap

warga negara. Kondisi yang digambarkan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan dunia pendidikan yang seharusnya di satu pihak dengan kondisi yang sebenarnya terjadi pada tingkat layanan pendidikan di lain pihak. Kesenjangan ini akan lebih nampak apabila dicermati layanan pembelajaran untuk anak kebutuhan khusus (ABK) yang mencakup pembelajaran untuk anak tunagrahita.

Anak tunagrahita memerlukan layanan pembelajaran yang mengacu kepada kebutuhan yang khusus karena mempunyai kemampuan atau keterbatasan belajar dan adaptasi sosialnya berada di bawah rata-rata kemampuan anak pada umumnya. Oleh karena itu identifikasi terhadap keadaan anak tunagrahita dipandang perlu guna mengetahui keterbatasannya, dengan mengetahui keterbatasan anak tunagrahita, guru harus dapat melakukan tindakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Menurut Kosasih (2012, p.141) anak tunagrahita yaitu anak yang mempunyai kelainan karena penyimpangan, baik dari segi fisik, mental, intelektual, emosi, sikap maupun perilaku sosial secara signifikan. Hal itu disebabkan adanya kerusakan dalam jaringan susunan saraf pusat yang menyebabkan tidak berfungsinya susunan saraf itu sehingga proses kerjanya tidak berjalan dengan baik.

Pendidikan jasmani untuk anak tunagrahita memerlukan rancangan yang khusus agar kemampuan keterampilan motoriknya mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Pendidikan jasmani bagi anak tunagrahita harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuannya, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Selain itu dengan rancangan yang diadaptasikan dengan kebutuhan peserta didik maka pendidikan jasmani bagi anak tunagrahita memberikan makna yang lebih mendalam tidak hanya bermakna sebagai materi pelajaran yang harus diikutinya dan tidak menjadi pelajaran yang sulit diikuti dan membosankan, tapi harus menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Salah satu pembelajaran yang menarik untuk anak salah satunya dengan bermain, tidak terkecuali juga dengan anak tunagrahita. Melalui kegiatan bermain anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Perkembangan secara fisik dapat

dilihat saat bermain. Perkembangan intelektual bisa dilihat dari kemampuannya menggunakan atau memanfaatkan lingkungannya. Perkembangan emosi dapat dilihat ketika anak merasa senang, marah, menang dan kalah. Perkembangan sosial bisa dilihat dari hubungannya dengan teman sebaya, menolong, antri dalam menunggu permainan dan memperhatikan kepentingan orang lain.

Seiring perkembangan zaman, jenis permainan yang ada pun semakin beragam. Ternyata permainan tradisional berpengaruh dan bermanfaat bagi perkembangan kemampuan motorik kasar anak seperti berjalan, berlari, melempar, menangkap, melompat, dan meloncat. Ini bisa dibuktikan dengan adanya gerakan-gerakan dalam permainan tradisional yang mengarah kepada keterampilan motorik kasar tersebut. Dengan demikian keterampilan motorik kasar sangat diperlukan bagi anak agar mampu melakukan aktivitas secara mandiri. Demikian juga dengan anak tunagrahita, anak tunagrahita sangat membutuhkan pengembangan kemampuan motorik kasar agar dapat berfungsi secara optimal.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan di atas penulis mencoba menyusun penelitian yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan."

Anak Tunagrahita Ringan

Menurut *American Psychiatric Association* (2013, p.33) anak tunagrahita atau disebut dengan IDD (*Intellectual Developmental Disorder*) atau gangguan perkembangan intelektual adalah anak yang mengalami gangguan pada masa periode perkembangan yang meliputi intelektual dan keterbatasan fungsi adaptif dalam konseptual, sosial, dan keterampilan adaptif, mempunyai IQ antara 68-52 menurut *Skala Binet*, sedangkan menurut *Skala Weschler* (WISC) memiliki IQ 69-55 (Somantri, 2012, p.106).

Karakteristik Motorik Anak Tunagrahita Ringan

Menurut Mumpuniarti (2007, p.17) bahwa karakteristik motorik anak tunagrahita ringan lebih rendah dari anak normal. Karakteristik fisik yang tidak jauh berbeda dengan anak normal ini yang menyebabkan tidak terdeteksi sejak awal sebelum masuk sekolah.

Berikut disampaikan adaptasi dalam aktivitas fisik dan kegiatan jasmani anak normal dengan anak tunagrahita ringan (Auxter, Pyfer, Huettig, 2001, p.443).

Tabel 1.

Adaptasi dalam Aktivitas Fisik dan Kegiatan Jasmani Anak Normal dengan Anak Tunagrahita Ringan

Usia Kronologi	Aktivitas jasmani anak normal	Aktivitas jasmani yang dapat dilakukan anak tunagrahita ringan
4 sampai 8 tahun	Dapat melakukan aktivitas jasmani/ gerak dasar seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat sebagai rutinitas kegiatan bermain tetapi belum terorganisir.	Dalam tahap belajar dan mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas jasmani/ gerak dasar seperti berlari, melompat, meloncat.
8 sampai 12 tahun	Dapat bermain atau melakukan aktivitas olahraga yang melibatkan memanipulasi sebuah benda (melempar, menangkap). Dapat bermain secara kompetisidan dapat mengikuti peraturan permainan.	Kurang dapat atau masih kesulitan melakukan gerakan manipulasi sebuah benda (melempar, menangkap). Dapat mengikuti aktivitas bermain tetapi dengan arahan yang sederhana.
12 sampai 17 tahun	Dapat bermain dengan organisasi yang tinggi. Dapat mengembangkan keterampilan olahraga yang menggunakan raket dan bola. Dapat berpartisipasi dalam permainan tim dengan menerapkan strategi dalam kegiatan kompetitif.	Dapat berpartisipasi dalam kegiatan olahraga yang dimodifikasi. Lebih efektif dengan olahraga yang mempunyai sifat individual, karena sedikit tanggung jawab sosial. Dapat melakukan gerakan manipulatif (melempar dan menangkap) tetapi sulit untuk berpartisipasi dalam kegiatan kompetitif.

Lebih dari 17 tahun

Dapat berpartisipasi secara mandiri dalam kegiatan olahraga rekreasi di masyarakat maupun di pendidikan yang dipilih.

Dapat berpartisipasi dalam olahraga/ aktivitas fisik rekreasi di pendidikan maupun di masyarakat dalam program-program khusus dan dengan melibatkan bantuan orang lain.

Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang spontan dilakukan oleh anak. Menurut Rosdiani (2012, p.114) bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, keriangian atau kebahagiaan. Maksudnya tidak ada peraturan yang mengikat atau membutuhkan syarat-syarat tertentu. Bermain merupakan sesuatu hal yang sangat penting yang dapat mempengaruhi kognitif anak-anak, fisik, emosional, pembangunan sosial, dan menyediakan tempat utama untuk partisipasi sosial (Behr, Rodger, Mickan, 2013, p.198).

Karakteristik Bermain

Bermain mempunyai karakteristik yang sangat esensial. Menurut Hughes (2010, p.4) karakteristik dari bermain yaitu, (1) bermain didorong oleh motivasi intrinsik, maksudnya yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatannya itu sendiri, bukan faktor-faktor luar yang bersifat ekstrinsik. Misalnya dorongan dari orang tua, untuk mendapatkan hadiah,dan sebagainya; (2) bermain itu bersifat aktif dan bebas dapat diikuti oleh siapa saja, maksudnya bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya dan terbuka dapat diikuti oleh siapa saja tanpa ada paksaan dan anak yang bermain memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya; (3) bermain itu menyenangkan, maksudnya bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positif bagi pelakunya, artinya semakin aktivitas itu menyenangkan maka hal tersebut semakin merupakan bermain; (4) bermain lebih berorientasi pada proses bukan hasil yang sesungguhnya, maksudnya fokus dalam bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri, bukan hasil atau akhir dari kegia-

tannya.

Permainan Tradisional

Menurut Ardiwinata, dkk (2006, p.1) olahraga tradisional merupakan warisan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia. Olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa "olahraga" dan sekaligus juga "tradisional" baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Berat ringannya persyaratan teknik dari berbagai bentuk olahraga tradisional di Indonesia sangat bervariasi. Persyaratan teknik yang ada di dalam olahraga tradisional di antaranya adalah (1) kekuatan tubuh, (2) kelenturan tubuh, (3) kecepatan gerak, dan (4) kemampuan reaksi. Nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam bentuk olahraga tradisional adalah penghargaan pada usaha yang keras untuk mencapai prestasi unggul, penghargaan pada prestasi orang lain, pesaing, ikatan kelompok religiusitas dan lain-lain.

Prinsip-prinsip Olahraga Tradisional

Pada dasarnya olahraga tradisional memiliki unsur keterampilan fisik, kecepatan berfikir, serta implementasinya terhadap nilai sosial dan budaya. Dijelaskan lebih lanjut mengenai komponen biomotor menurut Sukadiyanto (2011, p.60) yaitu (1) ketahanan, (2) kekuatan, (3) kecepatan, (4) fleksibilitas, dan (5) koordinasi.

Keterampilan Motorik Kasar

Menurut Lerner & Kline (2006, p.233) keterampilan motorik kasar melibatkan kemampuan otot-otot besar, seperti leher, lengan, dan kaki. Keterampilan motorik kasar meliputi berjalan, berlari, menangkap, dan melompat. Untuk memberikan rangsangan untuk pengembangan motorik kasar, anak-anak membutuhkan lingkungan yang aman yang bebas dari rintangan, dan anak membutuhkan banyak dorongan dari orang tua dan guru.

Gerak Dasar Motorik Kasar pada Anak

Menurut Lumintuarso (2013, p.34) gerak dasar motorik kasar pada anak memacu kemampuan anak saat beraktivitas dengan

menggunakan otot-otot besarnya. Gerak dasar motorik kasar seperti lokomotor, non lokomotor dan manipulatif dapat dijelaskan sebagai berikut: a) gerak lokomotor adalah aktivitas gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, seperti jalan, lari, lompat, *skip*, *roll*, lompat tendang kaki, *leap*; b) gerak non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa harus memindahkan tubuh ke tempat lain, seperti mengguncang (*shake*), mengayun, kontraksi, tekuk, memantul, *twist*, rebah; dan c) gerak manipulatif adalah gerak memanipulasi benda, seperti melempar, menangkap, menendang, memukul.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Borg & Gall (2003, p.569) penelitian R & D adalah model pengembangan industri di mana penemuan dari penelitiannya digunakan untuk produk-produk dan aturan baru, kemudian dilakukan uji coba lapangan secara sistematis, terevaluasi, dan terstruktur sehingga peneliti menemukan kriteria yang terspesifikasi menurut keefektifan, kualitas, atau standar yang serupa.

Subjek coba dalam penelitian pengembangan ini adalah anak tunagrahita ringan. Uji coba skala kecil dilaksanakan di SLB Tunas Kasih 2 Turi, Sleman dan uji coba skala besar dilaksanakan di SLB ABCD Tunas Kasih Donoharjo, Sleman.

Menurut Borg and Gall (1987, p.784) ada 10 tahap penelitian R&D adalah sebagai berikut: (1) studi pendahuluan, (2) melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (3) pengembangan draf awal, (4) validasi draf awal, (5) uji lapangan skala kecil, (6) revisi, (7) uji lapangan skala besar, (8) revisi akhir, (9) pembuatan produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk final.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari: (a) hasil wawancara dengan guru SLB, (b) data kekurangan model pembelajaran permainan tradisional dari ahli materi dan guru pelaku uji coba, dan (c) data masukan ahli materi dan guru pelaku uji coba terhadap model pembelajaran berbasis permainan tradisional. Data kuantitatif diperoleh dari: (a) penilaian ahli materi terhadap model pembelajaran berbasis permainan tradisional, dan (b) penilaian

guru terhadap keefektifan model pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Instrumen Pengumpulan Data

Wawancara

Menurut Riduwan (2011, p.74) menyatakan bahwa wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam. Butir-butir pertanyaan tersebut meliputi: (1) pembelajaran permainan tradisional sudah sesuai dengan kurikulum, (2) seperti apa kegiatan yang diberikan dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani, (3) lama waktu pembelajaran pendidikan jasmani, (4) sarana yang dimiliki SLB, (5) peralatan yang di gunakan di SLB, (6) kendala yang di alami saat pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar, (7) masalah yang dihadapi oleh peserta didik saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, (8) usaha-usaha yang dilakukan oleh guru SLB.

Skala Nilai

Instrumen pengumpul data kedua yang digunakan yaitu skala nilai. Skala nilai digunakan untuk menilai kelayakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan sebelum pelaksanaan uji coba skala kecil, setelah para ahli menilai bahwa pembelajaran permainan tradisional sudah sesuai dengan unsur-unsur dalam skala nilai, model pembelajaran berbasis permainan tradisional baru dapat diuji cobakan dalam uji coba skala kecil. Terdapat sepuluh format penilaian untuk masing-masing permainan, berbeda dengan indikator tujuan permainan yang berbeda-beda di dalam setiap permainan. Sistem penilaian dalam format penialain terdiri dari empat kriteria penilaian yaitu anak dapat melakukan gerakan dengan benar mendapat skor 3, anak dapat melakukan gerakan sendiri tetapi belum sempurna mendapat skor 2, anak dapat melakukan gerakan dengan bantuan mendapatkan skor 1, dan anak tidak dapat melakukan gerakan mendapatkan skor 0.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif. Ada dua macam teknik analisis

data deskriptif yang dilakukan, yang pertama yaitu analisis data deskriptif kuantitatif, analisis ini dilakukan untuk menganalisis data hasil observasi para ahli pembelajaran penjas, ahli olahraga adaptif, guru dan ahli media terhadap kualitas draf model yang disusun dan dianalisis oleh para ahli sebelum pelaksanaan uji coba di lapangan. Analisis data yang kedua yaitu analisis data deskriptif kualitatif, analisis ini dilakukan terhadap data hasil observasi para ahli pembelajaran penjas, pakar olahraga adaptif, guru dan pakar media dalam memberikan saran ataupun masukan serta revisi terhadap model yang disusun terutama dalam tahap uji coba lapangan baik skala kecil maupun skala besar.

Draf permainan dianggap layak untuk diuji cobakan dalam skala kecil apabila ahli materi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga adaptif dan media telah memberi validasi dan menyatakan bahwa semua item klasifikasi dalam skala nilai dinilai "sesuai" dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom sesuai. Dalam hal ini terdapat dua jenis nilai, yaitu hasil penilaian "sesuai" mendapat nilai satu (1) dan hasil penilaian "tidak sesuai" mendapat nilai nol (0). Jika terdapat para ahli materi berpendapat bahwa item klasifikasi tidak sesuai (nilai nol), maka dilakukan pengkajian ulang terhadap model permainan yang dapat ditindaklanjuti dengan proses revisi.

Untuk data hasil observasi para ahli materi terhadap model permainan, hasil observasi "ya" mendapat nilai satu (1) dan hasil observasi "tidak" mendapat nilai nol (0). Hasil penilaian terhadap item-item observasi dijumlahkan, lalu total nilainya dikonversikan untuk mengetahui berapa kategorinya. Pengkonversian nilai dilakukan dengan mengikuti standart Penilaian Acuan Patokan (PAP). Dalam menginterpretasikan skor mentah menjadi nilai dengan menggunakan pendekatan PAP, yang akan dipaparkan berikut ini (Nurhasan, 2001, p.282).

Tabel 2.

Pedoman Konversi Nilai

Skor Nilai	Kategori	Keterangan
81%-100%	A	Sangat Baik
66%-79%	B	Baik
56%-65%	C	Cukup
41%-55%	D	Kurang
0%-40%	E	Kurang Sekali

Hasil dan Pembahasan

Skala Kecil

Balap Sarung

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional balap sarung menunjukkan rentang nilai 66% s.d 79% dari 70% termasuk dalam kategori B= baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional balap sarung menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 97% termasuk dalam kategori A= sangat baik.

Lempar Karet

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional lempar karet menunjukkan rentang nilai 66% s.d 79% dari 68% termasuk dalam kategori B= baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional lempar karet menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 97% termasuk dalam kategori A= sangat baik.

Dorong Ban

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional dorong ban menunjukkan rentang nilai 66% s.d 79% dari 78% termasuk dalam kategori B= baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional dorong ban menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 96% termasuk dalam kategori A= sangat baik.

Engkling

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional engkling

menunjukkan rentang nilai 56% s.d 65% dari 78% termasuk dalam kategori C= cukup. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional engkling menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 96% termasuk dalam kategori A= sangat baik.

Pukul Balon

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional pukul balon menunjukkan rentang nilai 66% s.d 79% dari 70% termasuk dalam kategori B= baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional pukul balon menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 99% termasuk dalam kategori A= sangat baik.

Layang-layang

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adaptif dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional layang-layang menunjukkan rentang nilai 66% s.d 79% dari 73% termasuk dalam kategori B= baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional layang-layang menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 95% termasuk dalam kategori A= sangat baik.

Lompat Tali

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional lompat tali menunjukkan rentang nilai 66% s.d 79% dari 73% termasuk dalam kategori B= baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional lompat tali menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 93% termasuk dalam kategori A= sangat baik.

Pesawat Terbang

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional pesawat terbang menunjukkan rentang nilai 66% s.d 79% dari 75% termasuk dalam kategori B= baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional pesawat terbang menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 97% termasuk dalam kategori A= sangat baik.

Skala Besar

Balap Sarung

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted, ahli media dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional balap sarung menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 98% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional balap sarung menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 99% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional balap sarung efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak tunagrahita ringan.

Lempar Karet

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted, ahli media dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional lempar karet menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 96% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional lempar karet menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 99% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional lempar karet efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak tunagrahita ringan.

Dorong Ban

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted, ahli media dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional dorong ban menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 100% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional dorong ban menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 98% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional dorong ban efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak tunagrahita ringan.

Engkling

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted, ahli media dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional engkling menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 94% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional engkling menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 97% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional engkling efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak tunagrahita ringan.

Pukul Balon

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted, ahli media dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional pukul balon menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 98% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional pukul balon menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 100% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis

permainan tradisional pukul balon efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak tunagrahita ringan.

Layang-layang

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted, ahli media dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional layang-layang menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 100% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional layang-layang menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 100% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional layang-layang efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak tunagrahita ringan.

Lompat Tali

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted, ahli media dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional lompat tali menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 96% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional lompat tali menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 99% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional lompat tali efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak tunagrahita ringan.

Pesawat Terbang

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga adapted, ahli media dan guru bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional pesawat terbang menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 100% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran berbasis permainan

tradisional pesawat terbang menunjukkan rentang nilai 81% s.d 100% dari 100% termasuk dalam kategori A= sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional pesawat terbang efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani bagi anak tunagrahita ringan.

Kesimpulan

Dari hasil penilaian para ahli materi dan guru terhadap model pembelajaran yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan ini sangat baik dan efektif. Oleh karena itu, model pembelajaran yang dikembangkan ini layak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak tunagrahita ringan.

Produk dari penelitian pengembangan ini yaitu buku panduan dan DVD pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan, yang terdiri dari 8 model permainan, yaitu: (1) balap sarung, (2) lempar karet, (3) dorong ban, (4) engkling, (5) pukul balon, (6) layang-layang, (7) lompat tali, dan (8) pesawat terbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiwinata A. A., Suherman, & Dinata, M. (2006). *Kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional*. Tangerang: Penerbit Cerdas Jaya.
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder fifth edition*. Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Auxter, D., Pyfer, J., & Huettig, C. (2001). *Principles and methods of adapted physical education and recreation ninth edition*. New York: Mc Graw-Hill.
- Behr, A. K, Rodger, S., & Mickan, S. (2013). A comparison of the play skills of preschool children with and without developmental coordination disorder. *American Occupational Therapy Foundation*, 33, 198-208.

- Borg, W.R., Gall, J.P., & Gall, M.D. (2003). *Educational research an introduction, seventh edition*. New York: Longman.
- Hughes, F.P. (2010). *Children, play, and development, (4th edition)*. USA: Sage Publications.
- Kosasih, E. (2012). *Cara bijak memahami anak berkebutuhan khusus*. Bandung: Yrama Widya.
- Lerner, J.W & Kline, F. (2006). *Learning disabilities and related disorders characteristics and teaching strategies, tenth edition*. New York: Houghton Mifflin Company.
- Lumintuarso, R. (2013). *Pembinaan multilateral bagi atlet pemula pedoman latihan dasar bagi atlet muda berbakat*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mumpuniarti. (2007). *Pembelajaran akademik bagi tunagrahita*. Yogyakarta: FIP-UNY.
- Nurhasan. (2001). *Tes dan pengukuran dalam pendidikan jasmani: prinsip-prinsip dan penerapannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Riduwan. (2011). *Belajar mudah peneliti untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdiani, D. (2012). *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Somantri, S. (2012). *Psikologi anak luar biasa, cetakan ke 4*. Bandung: Refika Aditama.
- Sukadiyanto & Muluk, D. (2011). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Bandung: CV. Lubuk Agung.