

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Model pembelajaran aktivitas jasmani yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Tahap yang dilaksanakan pada penelitian ini sampai pada tahap *evaluation* (evaluasi), hal ini merujuk pada tujuan awal yaitu mengembangkan model pembelajaran yang valid dan efektif. Adapun hasil yang diperoleh pada tiap-tiap tahap pengembangan modal pembelajaran diuraikan berikut ini:

1. Analysis (analisis)

Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi peserta didik kelas VIII SMP SLB-B Dharma Asih Pontianak. Dari hasil observasi dari sekolah tersebut, peserta didik lebih menyukai aktivitas bermain saat berada dilapangan. Berdasarkan hasil analisis, maka penelitian tertatik untuk membuat dan mengembangkan model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan agar peserta didik tidak bosan dan lebih menyenangi kegiatan olahraga.

2. Desing (Desain)

Tahap desain merancang konsep produk. Kegiatan perencanaan dilakukan dengan membuat dan mengembangkan permainan yang merupakn agris besar model pembelajaran yang meliputi materi. Ada beberapa hal yang diperlukan untuk mengembangkan model pembelajran aktivitas jasmani berbasis permainan ini antara lain sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Dalam proses pembuatan model pembelajaran dibutuhkan tahap pengumpulan data. Data yang di perlukan berupa data mengenai peserta didik dan materi yag sesuai dengan karakteristik peserta didik

b. Mendesain model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan

Yaitu pemilihan yang sesauai dengan karakteristik siswa juga harus sesuai dengan isi materinya.

c. Materi

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi aktivitas jasmani

d. Lembara validasi

Lembaran validasi dibuat untuk pengesahan permainan dan intrumen yang akan digunakan apakah layak atau tidaknya untuk dipakai

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan pembuatan model pembelajaran aktivitas jasmani berbabsis permainan yang telah dibuat pada tahap ini yang perlu dilakukan ada beberapa hal antara lain : pemilihan model permainan, *testing*, dan uji ahli.

Hasil dari tahap pengembanga adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Model Permainan

Dalam tahap ini peneliti memilih permianan yang sesuai dengan materi aktivitas jasmani dan karakteristik peserta didik SLB golongan B (tunarugu wicara) yang akan menjadi objek penelitian, berikut daftar permainan yang telah dipilih :

- 1) Bola Pelangi
- 2) Licesit
- 3) Huping
- 4) *Teamplay*
- 5) Siap Cepat Dia Dapat

b. Testing

Tahap ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran ini bisa digunakan atau tidak layak untuk digunakan.

c. Uji Ahli

Permainan yang sudah selesai melalui *testing* selanjutnya dinilainoleh para ahli materi dan ahli sumber belajarsebelum diujikan ke peserta didik. Uji ahli dilakukan oleh ahli materi (dosen) dan uji ahli sumber belajar (guru). Pengujian permainan dilakukan berdasarkan kereteria yang telah ditentukan yaitu yang sesuai dengan karakteristik dan tidak membahayakan peserta didik. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dan kelayakan produk yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat digunakan sebagai dasar revisi produk. Produk model pembelajaran akan direvisi berdasarkan komentar dari validator.

Berikut Validasi dari para ahli dalam penelitian ini, proses validasi materi dan sumber belajar dilakukan masing-masing validator yang mengerti tentang aktivitas jasmani pada anak berkebutuhan khusus serta berkompeten dalam bidangnya yaitu 2 orang dosen program studi pendidikan jasmani dan satu orang guru pendidikan jasmani. Saran-saran dari validator dijadikan masukan untuk merevisi produk sehingga model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan valid dan siap diuji ke peserta didik kelas VIII SLB Dharma Asih Pontianak sebagai subjek penelitian. Adapun validator yang dipilih dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4.1 Daftar Nama Validator

Validasi Ahli Materi		
No	Nama Valdator	Keterangan
1	Zainal Aripin, M.Pd	Dosen program studi pendidikan jasmani IKIP PGRI Pontianak
2	Dr. Ade Rahmat, M.Pd	Dosen program studi pendidikan jasmani IKIP PGRI Pontianak

Dari hasil validasi ahli materi menyatakan bahwa model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan ini layak digunakan dengan perbaikan sesuai saran. Berdasarkan tabel layak dengan nilai rata persentase dari ahli materi 96% seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Ahli Materi	Penilaian (%)	Kriteria
1	Zainal Aripin, M.Pd	96%	Sangat Baik

4. Implementation (Implementasi)

Model pembelajaran ini di uji coba pada responden pada tanggal 27 Oktober 2023 di SLB-B Dharma Asih Pontianak. Uji coba responden ini dilakukan dengan pemberian angket responden kepada guru. Uji coba penelitian siswa kelas 8 dengan jumlah siswa sebanyak 10 untuk skala besar dan 6 orang siswa lainnya untuk perhitungan skala kecil. Adapun tabel hasil uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Uji Responden

Responden	Jumlah Butir	Rata-Rata	Kategori
Skala Besar	15	86,6%	Baik
Skala Kecil	15	88%	Baik

Berdasarkan hasil uji coba responden pada guru SLB-B Dharma Asih Pontianak, hasil uji coba skala besar pada 10 orang siswa mendapatkan kategori “Baik”. Adapun uji coba skala kecil pada 6 orang siswa dengan perolehan kategori “Baik”.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembang model ADDIE. Evaluasi dapat dilakukab disetiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pda akhir kegiatan pengemabangan. Tahap ini dilakukan evalusi terhadap hasil penilaian kelayakan model pembelajaran oleh ahli materi dan ahli sumber belajar. Evaluasi terhadap model pembelajaran juga dapat dilakukan dengan melihat

respon siswa terhadap model pembelajaran sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil kriteria data penelitian yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli sumber belajar dapat digambarkan pada grafik seperti yang terlihat pada gambar 4.1.

Jika dilihat dari tabel diatas dapat diartikan bahwa model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan yang dikembangkan menunjukkan hasil yang positif, diantaranya dari ahli materi mendapatkan persentase 96% ,respon guru dengan nilai skala besar 86,6% dan skala kecil 88%

B. Pembahasan

1. Pengembangan model pembelajaran

Penelitian yang berjudul model pembelajaran aktivitas jasmani pada siswa SLB Dharma Asih Pontianak ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran berbasis permainan pada materi aktivitas jasmani. Untuk mencapai tujuan tersebut maka model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*desing*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis, pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi dari sekolah melalui observasi tentang SLB-B Dharma Asih Pontianak bahwa model pembelajaran yang ada di sekolah belum ada yang berbasis permainan ,sehingga peneliti mengembangkan model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dengan model pembelajaran yang sederhana dan semenarik mungkin yaitu dengan mengabungkan materi dan permainan agar peserta didik mudah memahami dan tidak bosan dengan isi materi serta lebih menyukai dan semakin tertarik dengan pembelajaran.

Tahap perencanaan (*desing*), pada tahap ini peneliti merancang desain awal model pembelajaran dengan tahap pengumpulan data. Data yang diperlukan berupa data mengenai peserta didik dan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, selanjutnya mendesain model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan dengan desain, Yaitu pemilihan permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa juga harus sesuai dengan isi materinya, Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi aktivitas jasmani, berikutnya Lembaran validasi dibuat untuk pengesahan permainan dan instrumen yang akan digunakan apakah layak atau tidaknya untuk dipakai.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, pada tahap ini penelitian mulai membuat model pembelajaran seperti pengumpulan data dan pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang akan menjadi subjek penelitian, setelah pemilihan materi selanjutnya pemilihan permainan yang semula model permainan berjumlah 4 permainan sesuai dengan materi ajar dan karakter peserta didik.

Setelah mengembangkan model pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan validasi model pembelajaran pada para ahli namun ketika peneliti bertemu validator untuk memperoleh kritik dan saran dari validator terdapat perubahan pada jumlah model permainan yang dikembangkan semula jumlah permainan 4 menjadi 5 dan pada penjelasan pada setiap permainan harus lebih spesifikasi. Dan pada instrumen memiliki perubahan dari yang semula instrumen yang dipakai peneliti membuat sendiri lalu direvisi ahli dan disarankan untuk menggunakan instrumen dari ahli supaya instrumen yang digunakan lebih valid. Validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan model pembelajaran untuk digunakan di sekolah tersebut.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya dianalisis, validasi yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil rata-rata 96% dengan kriteria “Sangat Baik”, juga disertai dengan beberapa catatan ataupun saran yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk revisi model

pembelajaran. Selanjutnya respon guru yang dilakukan oleh guru mata pelajaran penjas di dapatkan hasil rata-rata 88% yang kriterianya “Baik” .

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah evaluasi. Ada dua jenis evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada proses pengembangan, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi, sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada tahap terakhir dan bertujuan untuk menilai kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan pada tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi pada model pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan hasil penilaian kelayakan model dari ahli materi dan respon guru. Dilihat dari penilaian validator ahli materi dan respon guru didapatkan rata-rata penilaian berturut turut adalah 96% dan 88% sehingga model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan tidak perlu untuk direvisi lagi dan layak digunakan di sekolah.

2. Keterbatasan peneliti

Dalam penelitian ini memiliki keterbatasan dalam segi komunikasi dan bahasa dikarenakan subjek penelitian menggunakan bahasa isyarat, sehingga peneliti mengalami kesulitan untuk berinteraksi dengan peserta didik secara langsung sehingga proses komunikasi hanya melalui perantara guru disekolah tempat penelitian

Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan juga pernah dilakukan oleh beberapa penelitian lainnya, seperti Zainal Arifin , Marhadi Saputro, Rubiyatno, Whalsen Duli Agus Lauh, yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Bagi Anak SD SLB Tunanetra DI Kota Singkawang”. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memfasilitasi siswa-siswa yang mengalami disabilitas tersebut untuk menggali potensi-potensi yang dimilik. Dalam aktivitas gerak khususnya bagi tunanetra harus di buat bentuk-bentuk aktivitas yang mampu membuat mereka aktif secara jasmani yang diharapkan juga dapat meningkatkan rasa percaya diri bagi siswa penyandang disabilitas tersebut.

Dalam penelitian ini dikembangkan beberapa model permainan khususnya bagi penyandang tunanetra. Peneliti menggunakan beberapa tahapan dalam pengembangan ini sesuai dengan teori yang sudah ada. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model permainan yang dikembangkan tersebut sangat sesuai bagi aktivitas jasmani siswa penyandang tunanetra karena dalam substansi permainan tersebut selain terdapat aspek biomotor juga melatih sensitivitas indra pendengaran dan perabaan sehingga sangat cocok untuk diterapkan dalam rangka menambah variasi dalam pembelajaran gerak bagi penyandang tunanetra. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan, Prosedur pengembangan yang digunakan meliputi beberapa tahapan, yaitu: (1) Pengumpulan Informasi di Lapangan, (2) Melakukan Analisis Terhadap Informasi yang Telah Dikumpulkan, (3) Mengembangkan Produk Awal (Draf Model), (4) Validasi Ahli dan Revisi, (5) Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi, (6) Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Revisi, (7) Pembuatan Produk Final. Adapun sekolah yang digunakan sebagai uji coba dalam penelitian ini yaitu SLB N Singkawang dan SLB dan SLB Dharma Miranti Singkawang.

Penelitian juga dilakukan oleh Setyaning Lusianti, M.Pd., Moh. Nur Kholis, S.Pd., M.Or., Puspodari, M.Pd. yang berjudul “Profil Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Anak Tunawicara Di SDLB Se-Kabupaten Kediri”. Tujuan penelitian dan pengembangan ialah bertujuan untuk menganalisis data tentang proses pembelajaran pendidikan jasmani anak tunawicara di SDLB PGRI se- kabupaten Kediri. Hasil dari penelitian ini ialah : Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 16.0 for windows. Dari analisis data tersebut tentang proses pembelajaran pendidikan jasmani anak tunawicara di SDLB PGRI Se- Kabupaten Kediri diperoleh skor terendah (minimum) 20.0, skor tertinggi (maksimum) 26.0, rerata (mean) 22.70, nilai tengah (median) 23.0, nilai yang sering muncul (mode) 23.0, standar deviasi (SD) 1.87.

Metode yang digunakan dalam beberapa penelitian tersebut beda-beda namun hasil yang diperoleh tetap sama dan hasil penelitian ini dapat dikatakan sesuai dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian diatas. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktivitas jasmani berbasis permainan dapat membantu dan efektif bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran dibuktikan dengan respon-respon positif dan sangat baik dari guru.