

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada dasarnya menginginkan kehidupan yang sempurna dan selalu di beri kesehatan baik jasmani ataupun rohani, karena dengan sehat jasmani rohani manusia bisa mencapai apa yang di inginkannya, Tapi tidak semua manusia bernasib yang sama, ada beberapa manusia mengalami gangguan pendengaran karena di sebabkan oleh beberapa faktor mungkin karena faktor genetik atau faktor kecelakaan, Oleh karena itu setiap manusia harus siap menggadapi hal tersebut.

Gangguan pendengaran atau sering di sebut tuna rungu adalah secara epistimologi dari kata “tuna” dan “rungu” tuna yang artinya kurang dan rungu artinya Orang dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara. Apabila dilihat secara fisik, anak tunarungu tidak berbeda dengan anak dengar pada umumnya. Pada saat berkomunikasi barulah diketahui bahwa mereka tunarungu

Tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Orang tuli adalah yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar di mana batas pendengaran yang dimilikinya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran.

Secara umum terdapat beberapa pengertian tentang tuna rungu, hal ini berdasarkan pandangan dan kepentingan masing-masing. (Snoddon & Underwood, 2014) Menurut Unesco (2009) tuna rungu adalah istilah yang umum digunakan untuk menggambarkan keadaan dimana seorang individu kehilangan fungsi pendengaran

sempurnanya atau sebagian. Selanjutnya Suparno (2001) tuna rungu suatu istilah yang menunjukkan pada kondisi tidak berfungsinya organ pendengaran secara normal

Realitas anak-anak usia sekolah dasar saat ini hidup di era digital. menyebut mereka sebagai generasi alpha (Gen a) yang lahir setelah tahun 2010. Generasi ini memiliki karakteristik di antaranya kehidupan mereka tidak lepas dari gadget dan akrab dengan teknologi digital. Media yang Oleh karena itu belajar yang tepat untuk generasi alpha adalah pembelajara yang memanfaatkan teknologi terkini. Teknologi tersebut dapat diterapkan dalam model belajar maupun sebagai media belajar.

Teknologi berkembang sangat pesat dan telah mengubah cara belajar dan bersosialisasi Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah terbukti secara ilmiah dan empirik memberi pengaruh positif bag pendidikan. Hal ini sejalan dengan pengertian teknologi pendidikan menuru Association for Educational Communication and Technology (AEC), bahwa teknologi pendidikan adalah memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan dan menggunakan proses dan sumber daya teknologi Perspektif AECT dalam memandang teknologi dalam pendidikan adalah menggunakan sumber daya apa pun untuk meningkatkan pengajaran dan belajar Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa prinsip dalam teknologi pendidikan yaitu sumber daya teknologi diciptakan dengan melibatkan pengetahuan dan digunakan untuk meningkatkan belajar, pengajaran dan kinerja. Teknologi pendidikan merupakan bidang yang multidisiplin, melibatkan beragam ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat mendukung dan meningkatkan kualitas pendidikan. Bahkan, International Society for Technology for Education (ISTE) mendefinisikan teknologi pendidikan adalah rangkaian lengkap perangkat dan sistem digital yang digunakan untuk mendukung pengajaran dan belajar

SLB singaraja merupakan salah satu sekolah luar biasa yang beralamat di jalan Yudistira singaraja bali . SLB singaraja bali merupakan salah satu sekolah khusus bagi siswa yang memiliki kebutuhan khusus salah satunya siswa tuna rungu. Unesco (2009) tuna rungu adalah istilah yang umum digunakan untuk menggambarkan keadaan dimana seorang individu kehilangan fungsi pendengaran sepenuhnya atau sebagian. Tantangan terbesar yang dihadapi anak tunarungu adalah kesulitan berkomunikasi karena mayoritas penduduk mengutamakan metode komunikasi lisan. Bahkan sebagai guru dan orang tua sering lupa bahwa sebenarnya komunikasi mencakup gerakan dan ekspresi wajah, serta suara. Oleh karena itu penting sebagai orang tua, pengasuh, dan guru berkomunikasi dengan sewajarnya dan menggunakan semua modus komunikasi seperti gerakan, ekspresi wajah, suara dan kata-kata.

Selanjutnya, dari hasil wawancara dengan beberapa guru penjasorkes di sekolah luar biasa , diperoleh informasi bahwa dari sekian materi gerak dasar pada anak yang berkebutuhan khusus yang diajarkan pada adalah hal yang itu itu saja atau monoton, secara lebih jauh juga guru menyatakan diantara belajar gerak dasar yang ada kurang menarik bagi siswa dan kurang beragam.. Dalam beberapa kali kesempatan peneliti terlibat secara langsung sebagai pendamping guru saat melakukan penilaian belajar Gerak dasar tersebut, yaitu menggunakan instrument tes yang telah disusun, yaitu pada tes Lokomotor yang di gunakan adalah berjalan berlari dan melompat, Tes Non Lokomotor yang digunakan memutar badan, keseimbangan dan membungkukkan badan, selanjutnya menggunakan tes melempar bola, menangkap bola dan menendang boala. Hasil tes dan pengukuran tersebut masih ada beberapasiswa yang memiliki gerak dasar masih kurang.

Dari alasan tersebut, pemilihan belajar gerak dasar sebagai pilihan dalam pengembangan belajar untuk anak berkebutuhan khusus

Berdasarkan harapan dan kenyataan yang terjadi di lapangan, yang tercermin di atas, maka sangat *urgent* rasanya pengembangan belajar gerak dasar untuk anak Tuna Rungu untuk dilakukan dalam upaya menciptakan belajar gerak dasar yang lebih bermakna bervariasi.

Penelitian tentang belajar gerak dasar diantaranya adalah untuk mengetahui pengaruh belajar gerak dasar terhadap siswa penelitian (Eddy et al., 2021) Keterampilan Gerakan Dasar dan Penilaiannya di Sekolah Dasar dari Perspektif Guru. Kemudian mencoba metode baru dalam belajar gerak dasar seperti penelitian (Behan et al., 2020) Menyelidiki pematangan kemahiran keterampilan gerakan dasar lintas jenis kelamin pada anak-anak Irlandia berusia lima hingga dua belas tahun. Lalu penelitian (Yu et al., 2021) Aktivitas fisik dan perilaku menetap pada anak-anak dengan dan tanpa gangguan koordinasi perkembangan: Asosiasi dengan keterampilan gerakan dasar

Penelitian model belajar gerak dasar yang sudah ada yaitu, seperti penelitian (Wijaya, 2016) menghasilkan pengembangan model belajar kooperatif berbasis gerak dasar dengan alat bantu kartu gerak untuk sekolah dasar di Kabupaten Buleleng-Bali. Selanjutnya (Eka, 2022) menghasilkan model belajar gerak dasar lokomotor untuk anak usia 7-9 tahun sekolah dasar terdapat 24 variasi model belajar gerak dasar yang khusus gerak lokomotor.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa belum ada model belajar gerak dasar konferhensif untuk anak tuna rungu. Model belajar gerak dasar ini dibuat untuk meningkatkan Keterampilan gerak siswa anak tuna rungu. Model belajar ini nantinya bisa dipakai untuk anak yang berusia 7-9 tahun.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian dalam pengembangan belajar untuk anak berkebutuhan khusus (tuna rungu) adalah:

1. Model belajar gerak dasar untuk tuna rungu masih sangat sedikit, sehingga perlu diadakan pengembangan model yang baru.
2. Pengembangan model disesuaikan dengan karakteristik anak tuna rungu.
3. Pengembangan didasari dengan analisis belajar gerak secara biomekanika.
4. Pengembangan model belajar gerak dasar yang efektif untuk anak tuna rungu.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam pengembangan belajar gerak dasar untuk anak berkebutuhan khusus (tuna rungu) adalah:

1. Bagaimanakah model belajar gerak dasar untuk anak tuna rungu pada usia 7-9 tahun?
2. Apakah efektif model belajar gerak dasar untuk anak tuna rungu pada usia 7-9?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Teoritis

- a. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pengembangan pengetahuan tentang model belajar yang dibutuhkan dalam gerak dasar.
- b. Hasil pengembangan ini dapat dijadikan referensi studi pustaka bagi penelitian selanjutnya.

2. Praktis

- a. Memberikan pengetahuan tambahan kepada pelatih dan guru tentang model belajar gerak dasar.

- b. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pemikiran serta dapat pula dijadikan bahan acuan pada program belajar dan pembinaan yang disesuaikan dengan pendekatan keilmuan.

E. State of The Art

State of the art merupakan langkah awal untuk menunjukan hasil kebaruan dalam penelitian (*Research Novelty*). Pada penelitian ini *state of the art* berawal dari kemajuan dunia pendidikan yang semakin berkembang disertai dengan berkembangnya teknologi, hal ini juga mempengaruhi proses penyampaian informasi atau pengetahuan dengan lebih interaktif, mudah, berbasis multimedia, kaya konten dan memungkinkan untuk dipelajari oleh siswa di mana saja dan kapan saja (Vy Dang Bich Huynh, 2020).

Didalam belajar pendidikan jasmani banyak materi yang harus dikuasai oleh siswa, salah satunya adalah aktivitas gerak dasarjasmani, materi dalam belajar aktivitas gerak dasarjasmani disajikan untuk memfasilitasi siswa agar mampu mencapai kompetensi yang merujuk pada KI/KD yang ada. Memang pada akhirnya siswa harus mampu mempraktikkan gerakan dalam belajar aktivitas gerak dasarjasmani secara lancar, terkontrol dan koordinatif.

Tabel 1. 1 *State of The Art*

Tahun	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
2016	Don D. McMahon, David F. Cihak, Rachel E. Wright & Sherry Mee Be)	Augmented Reality for Teaching Science Vocabulary to Postsecondary Education Students With Intellectual Disabilities and Autism
2017	(Park Hyungmin, Simons Johan Faculty of Kinesiology and Rehabilitation Sciences, KU Leuven)	The relation between basic movement skills and perceptual-motor skills in 5 to 7 years old children
2017	Taira Tanaka, MD1 , Keiji Hashimoto, MD, PhD2 , Kentaro Kobayashi, MD3 , Hidekazu Sugawara, MD, PhD3 and Masahiro Abo, MD, PhD	REVISED VERSION OF THE ABILITY FOR BASIC MOVEMENT SCALE (ABMS II) AS AN EARLY PREDICTOR OF FUNCTIONING RELATED TO ACTIVITIES OF DAILY LIVING

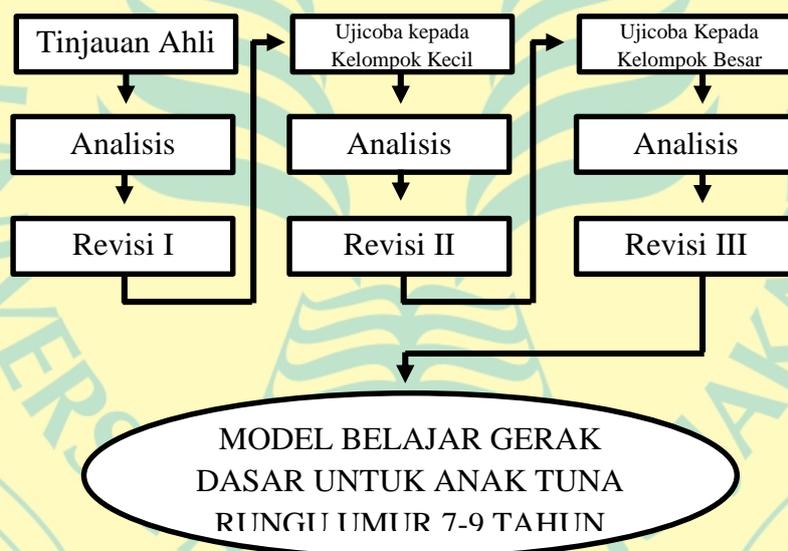
Tahun	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
		IN PATIENTS AFTER STROKE
2017	(Aris Fajar Pambudi ^{1,2} ABCDE, Sugiyanto ¹ ACDE, Furqon Hidayatullah ¹ ABCE, Sapta Kunta Purnama ¹ BCDE)	PHYSICAL ACTIVITY MODEL TO DEVELOP BASIC MOVEMENT SKILLS IN KINDERGARTEN STUDENTS BASED ON PHYSICAL LITERACY
2017	Arief Darmawan* Muh. Asmawi**,2017)	DEVELOPMENT OF BASIC MOVEMENT MODEL BASED ON INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR ELEMENTARY STUDENTS
2020	Amy Hodges	School participation: The shared perspectives of parents and educators of primary school students on the autism spectrum
2017	Literacy Aris Fajar Pambudi ^{1,*} , Sugiyanto Sugiyanto ¹ , Furqon Hidayatullah ¹ , Sapta Kunta Purnama ²⁰¹⁷)	Development of Basic Movements for Kindergarten Students Based on Physical
2021	Dilara J. Long ¹ • Ming Li ¹ • Quirina M. B. De Ruiter ¹ • Rachel Hecht ¹ • Xiaobai Li ² • Nicole Varble ^{1,3} • Maxime Blain ¹ • Michael T. Kassin ¹ • Karun V. Sharma ⁴ • Shawn Sarin ⁵ • Venkatesh P. Krishnasamy ¹ • William F. Pritchard ¹ • John W. Karanian ¹ • Bradford J. Wood ¹ • Sheng Xu	Comparison of Smartphone Augmented Reality, Smartglasses Augmented Reality, and 3D CBCT-guided Fluoroscopy Navigation for Percutaneous Needle Insertion: A Phantom Study
2020	Students Eka Fitri Novita Sari ^{1,*} , Rekha Ratri Julianti ² , Nofi Marlina Siregar ¹ , Sukiri ¹ 2020)	Locomotor Basic Movement Levels in Improving the Health of Elementary School
2022	Peneliti/Penulis	Hasil penelitian berupa model belajar aktivitas gerak dasar jasmani berbasis permainan tradisional bali di sekolah menengah pertama

Sejak tahun 2017 hingga 2021 inovasi belajar aktivitas gerak dasar jasmani terus berkembang. Namun demikian, model yang dikembangkan nampaknya masih dalam koridor bagian dari keseluruhan belajar aktivitas gerak dasar jasmani. Ada yang mengembangkan salah satu gerak dasar jasmani, dan juga ada yang mengembangkan metodenya. Penelitian yang sudah ada telah diuji dan terbukti dapat meningkatkan kompetensi sesuai dengan yang

direncanakan. Namun, masih belum ada penelitian yang mengembangkan model belajar aktivitas gerak dasarjasmani dengan lebih menyeluruh. Yaitu mengembangkan model belajar aktivitas gerak dasarjasmani sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan sekaligus internalisasinya dalam belajar berbasis permainan. Pada saat pelaksanaan belajar, siswa benar-benar harus melihat, mengamati, dan menganalisis gerakan, namun siswa perlu mengamati secara hati-hati dan detail setiap gerakan agar proses kognitif menjadi lebih baik dan matang sebelum proses uji coba gerakan yang telah dilihat dan dipahami. Dengan demikian, proses belajar gerak berikutnya dapat terfasilitasi dengan lebih baik dan lebih siap

F. Road Map Penelitian

Peta jalan penelitian penulis dapat diilustrasikan melalui gambar berikut:



Gambar 1. 1 Road Map Penelitian

Road Map pada penelitian ini dimulai dari tahun 2022, peneliti melakukan penelitian pendahuluan diantaranya adalah dengan melakukan observasi dilapangan, penelusuran penelitian yang relevan, membuat rencana penelitian kemudian membuat draft produk penelitian. Pada tahun 2022 peneliti melakukan uji validitas kepada para ahli/pakar diantaranya ahli belajar, ahli materi gerak dasar dan ahli media, kemudian peneliti

melakukan uji efektifitas produk ditahun yang sama setelah melakukan beberapa uji coba sebelumnya.

G. Keterbaruhan Penelitian

Produk model belajar aktivitas gerak dasar ini peneliti mengembangkan dalam bentuk berupa aplikasi buku teks atau buku panduan belajar aktivitas gerak dasar jasmani dengan pendekatan bermain, gambar pada teks menggunakan animasi berupa kartun 3D. Dalam hasil pengembangan dan penerapan produk ini guru mendapatkan referensi dan banyak menghasilkan variasi belajar aktivitas gerak dasar dengan berdasarkan atau keterkaitan dengan aktivitas gerak dasari, ketebaruhan dalam penelitian yang peneliti buat adalah :

1. Produk yang dikembangkan oleh peneliti dikembangkan secara sistematis semua aspek dalam aktivitas gerak dasar.
2. Variasi permainan yang dibuat sesuai dengan sasaran yakni karakteristik untuk anak tuna rungu usia sekolah dasar.

Tabel 1. 2 matrik perbandingan model belajar gerak dasar

Konvensional	Model Baru
Pelaksanaan belajar belum mengintegrasikan pengalaman belajar lainnya	Pelaksanaan belajar menggunakan model belajar bermain sehingga kegiatan menjadi menarik dan menyenangkan yang proses belajar mengintegrasikan dengan pengalaman belajar lainnya.
Belajar menggunakan media yang kurang menarik	Belajar menggunakan alat dan media Aplikasi android yang menarik
Belajar kurang fokus pada kebutuhan gerak siswa	Belajar disesuaikan dengan kebutuhan gerak dasar siswa
Belajar gerak dasar hanya memuat 1 jenis yaitu lokomotor	Belajar gerak dasar memuat 3 gerak dasar lokomotor , Non Lokomotor dan Manipilatif
Belajar hanya bisa yang di pahami anak	Memaksimalkan belajar denngan mengurangi kesalahan komununikasi dengan anak tuna rungu
Belajar gerak dasar yang di ulang ulang	Belajar gerak dasar yang bervariasi dan di kombinasikan
Belajar hanya bias di pahami anak normal	Memaksimalkan belajar untuk anak normal dan anak tuna rungu

Penghargaan keberanian mencoba kurang diutamakan	Penghargaan diutamakan dalam keberanian anak mencoba gerak dasar
Model pembelajaran gerak dasar dikembangkan secara umum	Model pembelajaran Gerak Dasar dikembangkan sesuai kebutuhan Siswa

