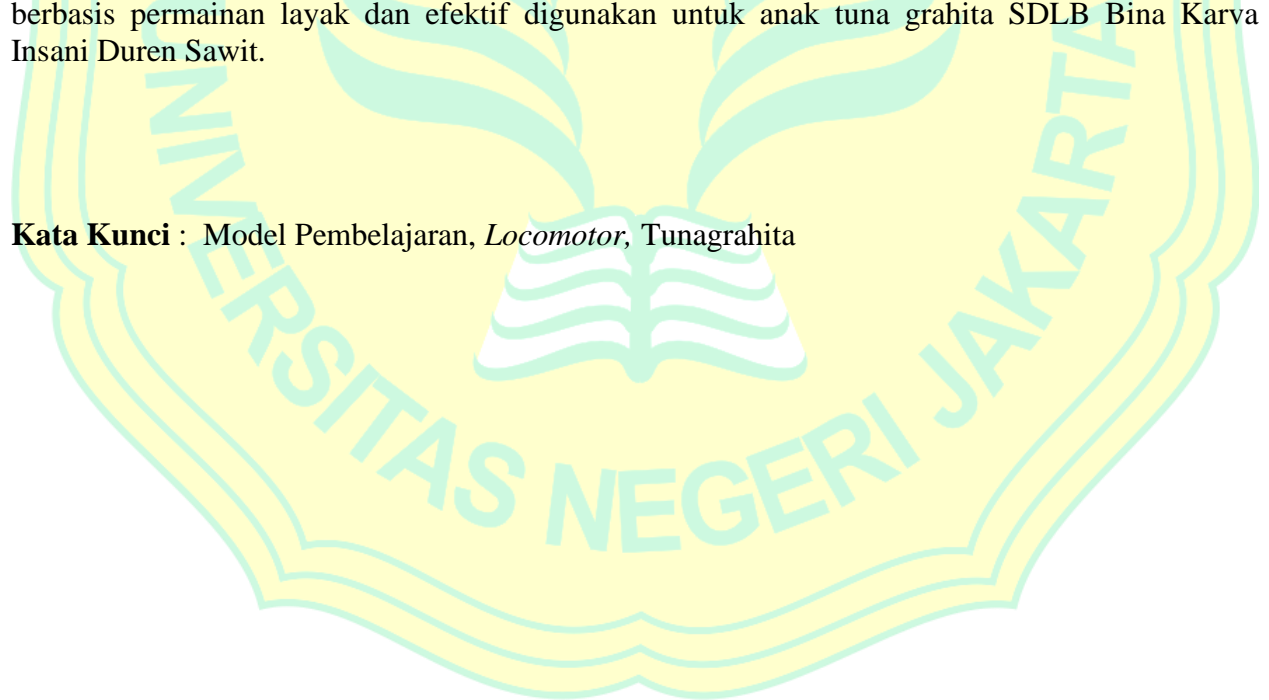


ABSTRAK

MODEL PEMBELAJARAN GERAK LOCOMOTOR BERBASIS PERMAINAN PADA ANAK TUNA GRAHITA DI SDLB BINA KARYA INSANI DUREN SAWIT

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

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Locomotor*, Tunagrahita



ABSTRACT

LEARNING MODEL OF LOCOMOTOR MOVE GAMES BASED ON MENTALLY RETARDED STUDENTS IN BINA KARYA INSANI SPECIAL NEEDS SCHOOL

***Abstract,** This research is based on the importance of developments in mobility. This mobility must be supported by learning at school. Seen from the motor ability of mentally disabled students at SDLB Bina Karya Insani Duren Sawit there are problems, it appears that student movements are very limited when locomotor movements, especially walking, running, and jumping. The students are not focused frequently and bored when learning locomotor motion learning, so the learning objectives are not achieved well. Researchers create a game-based locomotor motion learning model that aims to make students more interested and create a learning model for mentally disabled students in conducting locomotor motion learning. The research conducted by finding information, making observations and also interviewing the teacher in advance to find out the problems that exist in locomotor motion learning. then the researchers made 14 feasible learning models then validated by 2 experts, each locomotor and game motion expert. Furthermore, this learning model was tested on mentally disabled children in grades 3 through 6 in SDLB Bina Karya Insani Duren Sawit and data analysis techniques used expert validity. The end result is that a game-based locomotor motion learning model is feasible and effective for children with mental disabilities SDLB Bina Karya Insani Duren Sawit*

***Key words :** Learning Model, Locomotor, Mentally Disabled*

