

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan yaitu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar, proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Tambun et al., 2020).

Pendidikan yaitu pengalaman belajar seseorang yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, pemahaman, atau keterampilan tertentu. Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga formal maupun non formal, seperti sekolah dan tempat belajar diluar sekolah (bimbingan belajar). Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang baik dan bermutu yang dikelola oleh pemerintah maupun swasta, seperti lembaga-lembaga tertentu.

Hal tersebut dinyatakan dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “bahwa setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan”. Karena pendidikan diyakini sebagai pengubah pola pikir kemiskinan untuk meningkatkan sumber daya manusia di suatu negara (Widiyanto & Putra, 2021). Jadi, pendidikan merupakan suatu pengalaman belajar yang dijalani dalam kehidupan sehari-hari baik secara formal maupun non formal yang berada dilingkungan sekitar.

Pendidikan jasmani juga menyentuh diseluruh kalangan baik peserta didik normal maupun berkebutuhan khusus. Pendidikan jasmani untuk anak berkebutuhan khusus atau sering disebut dengan pendidikan jasmani adaptif, pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu sistem pendidikan jasmani yang juga bertujuan untuk memberikan layanan yang bersifat menyeluruh (*comprehensip*) dan dirancang untuk mengetahui menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor. Masalah psikomotor sebagai

akibat dari keterbatasan kemampuan sensomotorik, keterbatasan dalam kemampuan belajar (Nata, A DYeni et al., 2023).

Pendidikan jasmani adaptif merupakan pendidikan menggunakan aktivitas fisik yang dimodifikasi atau disesuaikan agar anak berkebutuhan khusus (ABK) dapat melaksanakan aktivitas dengan aman, berhasil dengan baik (sesuai dengan keterbatasannya) dan mendapatkan kepuasan (Hardiyono, Taroreh, et al., 2023).

Proses pembelajaran melibatkan dua pihak utama, yaitu pendidik dan peserta didik. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengajar, sementara peserta didik berperan sebagai individu yang belajar. Aktivitas mengajar dan belajar tidak terlepas dari materi pelajaran yang menjadi perantaranya. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dipahami sebagai kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk mendorong peserta didik belajar dengan optimal. Tujuannya agar peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimiliki, baik dari aspek kognitif, efektif dan efisien, sehingga terjadi perubahan perilaku yang sesuai dengan harapan.

Pada proses belajar mengajar, pendidik dituntut untuk lebih inovatif dalam mengembangkan poin-poin pembelajaran secara mendalam, sesuai dengan unsur-unsur pembelajaran yang relevan, serta diselaraskan dengan kurikulum yang berlaku. Salah satu unsur penting yang perlu dikembangkan adalah media pembelajaran. Salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang efektif adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik, sehingga mereka lebih menyukai proses belajar dan terlibat secara aktif, yang pada akhirnya mendukung terciptanya pembelajaran yang optimal.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, yaitu media audio, visual, dan audio-visual. Dari ketiga jenis tersebut, media audio-visual dinilai lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran (Lestari, 2023). Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif harus didukung dengan media pembelajaran yang sesuai dan disesuaikan

kebutuhan masa yang akan datang, salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang efektif yaitu melalui pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik, sehingga mereka lebih menyukai proses belajar dan terlibat secara aktif, yang pada akhirnya mendukung terciptanya proses pembelajaran yang optimal. Pendidik perlu merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media yang kreatif dan inovatif dapat mengurangi rasa kebosanan yang dialami oleh peserta didik dan tidak cenderung membosankan (Siti Rodi'ah, 2021). Dengan demikian, peserta didik tidak akan merasa kesulitan dalam memperoleh pengetahuan karena mereka memiliki motivasi belajar yang tinggi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat serta pemanfaatan media yang sesuai.

Media yang digunakan harus selaras dengan inti materi pembelajaran. Dalam aktivitas fisik, peserta didik sekolah dasar umumnya lebih menyukai berbagai bentuk permainan. Aktivitas fisik yaitu setiap gerakan tubuh yang membutuhkan energi untuk mengerjakannya (Rohmah & Muhammad, 2021). Pengetahuan yang mendalam tentang materi gerak dasar sangat penting bagi pendidik agar dapat merancang kegiatan aktivitas fisik secara optimal bagi peserta didik. Selain itu, pemahaman ini juga memungkinkan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam pembelajaran bagi peserta didik kelas rendah, sebagai alternatif atau sarana untuk menstimulasi aktivitas fisik mereka.

Permainan tersebut melibatkan beragam keterampilan gerak dan kemampuan bermain yang perlu dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai keberhasilan dalam setiap jenis permainan. Selain itu, permainan juga dapat mengembangkan kecepatan proses berpikir, karena di dalamnya terdapat berbagai tantangan yang menuntut penyelesaian secara cepat dan tepat. Pemahaman pendidik terhadap kemampuan motorik peserta didik menjadi modal dasar dalam merancang atau memodifikasi media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh guru akan menjadikan proses pembelajaran

lebih efektif dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Mendidik anak berkebutuhan khusus tidak sama seperti mendidik anak pada umumnya, karena mereka perlu cara belajar yang khusus dan bisa menyesuaikan dengan kebutuhan mereka hal ini sangat krusial sehingga anak berkebutuhan khusus perlu adanya pendidikan khusus. Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi anak yang berkebutuhan khusus (ABK). Proses pendidikan ini memerlukan perencanaan secara individual dan prosedur pemantauan pengajarannya dilakukan secara sistematis. Bahan dan peralatannya disesuaikan dengan kebutuhan anak. Bentuk *intervensinya* dirancang untuk membantu anak yang berkebutuhan khusus mencapai kemajuan yang lebih tinggi dari sebelumnya dan berlangsung secara berkelanjutan. Karakteristik pendidikan khusus yang demikian memerlukan upaya dan sumber daya yang lebih spesifik dibandingkan dengan pendidikan biasa (R. Hidayat & Yusuf, 2023).

Berdasarkan UU Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan Pasal 1 ayat 15 yang berbunyi “Olahraga Penyandang Disabilitas adalah Olahraga yang dilakukan sesuai dengan kondisi disabilitas fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik seseorang”. Salah satu penyandang disabilitas yakni tunarungu yang mengalami permasalahan gangguan pendengaran, sehingga semua jenis informasi yang disampaikan melalui suara tidak dapat diterima dengan jelas (UU No 11 Tahun 2022).

Tunarungu yaitu yang mencakup berbagai tingkat kesulitan pendengaran, dari ringan hingga berat, yang dibatasi menjadi tuli dan kurang dengar. Orang yang tuli adalah mereka yang kehilangan kemampuan pendengaran sehingga menghambat proses penerimaan informasi bahasa melalui pendengaran, baik dengan atau tanpa alat bantu dengar, di mana kemampuan pendengaran mereka tidak memungkinkan tercapainya penerimaan informasi bahasa melalui pendengaran (Fairus & Harsiwi, 2024). (Nata et al., 2020) memberikan *statement* bahwa gangguan pendengaran yang berkaitan dengan gangguan dalam kemampuan mendengarkan seseorang, tanpa memperhatikan sifat, faktor penyebab, dan tingkat kecacatannya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak Tunarungu adalah berkurangnya kemampuan mendengar, baik karena faktor dari dalam maupun luar diri anak. Anak tunarungu membutuhkan metode belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat proses pembelajaran yang terus berlangsung dan pemberian materi ajar kepada anak (Hardiyono, Fikri, et al., 2023).

Dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani, guru perlu memiliki strategi pembelajaran yang efektif serta ide-ide yang sesuai dengan karakter anak berkebutuhan khusus dan didukung oleh keterampilan profesional, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hari Dirjo Joko Susanto et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada ketika SLB B yang melayani anak tunarungu. Peneliti menemukan permasalahan yaitu : (1) Peserta didik Slb belum terlalu mengenal Pembelajaran PJOK, (2) Belum banyak materi yang dikembangkan oleh guru, sehingga media maupun proses penyampaian materi masih monoton dan membosankan bagi Peserta didik Slb, (3) Anak lebih tertarik dengan dunianya sendiri dan belum mampu memusatkan perhatian pada pelajaran pendidikan jasmani.

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah Luar Biasa, khususnya bagi peserta didik kelas rendah yaitu kurangnya variasi media serta terbatasnya penyediaan media pembelajaran yang mampu menstimulasi aktivitas fisik secara optimal. Selain itu, rendahnya pemahaman guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran serta stimulasi gerak turut berdampak pada belum optimalnya kesadaran dan keterampilan gerak dasar peserta didik. Padahal, penguasaan gerak dasar sangat penting sebagai fondasi dalam pengembangan kemampuan motorik secara menyeluruh.

Pengembangan media pembelajaran menjadi solusi strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media yang tepat tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan menyeluruh. Oleh karena itu, dalam penelitian ini

peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam bentuk Media Pengenalan Olahraga Indah *sport literacy board (inspire board)* yaitu media pembelajaran yang berbentuk *board game* interaktif. Media ini dirancang khusus untuk peserta didik kelas 1, 2, dan 3 sekolah luar biasa, yang berisi materi keterampilan gerak dasar, perangkat olahraga yang dibutuhkan, serta materi pengetahuan (aspek kognitif) yang berbasis pendekatan *sport science* dan *sport medicine*. Selain itu, media ini juga akan memuat materi gerak (aspek psikomotor) dan nilai-nilai olahraga (aspek afektif), dengan tujuan menanamkan kesadaran literasi fisik sejak dini guna menciptakan generasi yang sehat dan bugar.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis Indah *sport literacy board (inspire board)* untuk anak tunarungu di Kota Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Menghasilkan media pembelajaran berbasis Indah *sport literacy board (inspire board)* untuk anak tunarungu di Kota Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan teori pembelajaran pendidikan olahraga yang lebih interaktif dan berbasis permainan. Dengan menggunakan media Indah *sport literacy board (inspire board)*, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperluas pemahaman mengenai integrasi elemen permainan ke dalam pembelajaran pendidikan olahraga sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai pembelajaran pendidikan olahraga. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan rekomendasi bagi guru pendidikan olahraga maupun guru mata pelajaran lainnya dalam mengembangkan

aktivitas bermain yang inovatif dan edukatif, khususnya pada pembelajaran keterampilan gerak dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

a. Bagi Peneliti Sendiri

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang bermakna serta menjadi bahan acuan dalam merumuskan solusi terhadap permasalahan yang serupa di bidang pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan referensi media pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan memudahkan pendidik dalam penyampaian kepada peserta didik dengan baik sehingga peserta didik dapat mudah memahaminya.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan olahraga.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini, telah dikembangkan sebuah media pembelajaran pengenalan olahraga yang dirancang secara khusus untuk mengoptimalkan kemampuan anak tunarungu. Model ini telah dimodifikasi dengan mempertimbangkan aspek keamanan, variasi gerak yang sesuai dengan kebutuhan biomotorik, serta karakteristik unik dari peserta didik tunarungu. Produk yang dihasilkan ditujukan secara khusus bagi anak dengan disabilitas tunarungu. Oleh karena itu, penggunaannya pada anak dengan disabilitas lainnya memerlukan pendampingan khusus serta adaptasi tambahan sesuai kebutuhan masing-masing individu.

Adapun tabel perbedaan media pembelajaran yang sudah ada dengan media pembelajaran yang akan di kembangkan, dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk

NO	Media yang sudah ada	Media yang akan dikembangkan
1	Bahan pembuatan media pembelajaran masih menggunakan plastik ringan	Bahan pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan terbuat dari kayu yang lebih kokoh, aman dan mudah digenggam anak tunarungu
2	Konten materi sesuai dengan materi umum (angka, warna, huruf) dan karakteristik peserta didik	Sedangkan konten materi yang akan dikembangkan menyesuaikan dengan materi olahraga peserta didik kelas rendah
3	Belum ada pengembangan media pembelajaran khusus pengenalan pendidikan olahraga bagi anak tunarungu	Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran pendidikan olahraga dengan menyesuaikan peserta didik Tunarungu
4	Media <i>edukatif interaktif</i> umum	Media edukatif motorik dan visual untuk anak Tunarungu

(Sumber : Permainan Sabaqu)

1.6 Asumsi Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pengenalan olahraga dalam materi pembelajaran Pendidikan Olahraga. Produk ini tidak hanya dapat digunakan di lingkungan sekolah luar biasa namun juga bisa digunakan dalam lingkungan sekolah pada umumnya