

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKES BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DENGAN *SINDROM ATTENTION DEFICT HYPERACTIVITY DISORDER* (ADHD) DI SLB SEKOTA BANDAR LAMPUNG.

OKTARIA KUSUMAWATI

Email: oktariakusumawati2008@gmail.com

AGUNG WAHYU NUGROHO

Email: siagungwahyunugroho@gmail.com

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Al Islam Tunas Bangsa

Volume 5 Nomor 2, Desember 2018

Abstrak

Penelitian ini bertujuan 1) menghasilkan model pembelajaran penjasorkes bagi ABK *sindrom* ADHD, 2) mengetahui keterterimaan model pembelajaran penjasorkes bagi ABK *sindrom* ADHD yang dapat digunakan untuk pembelajaran penjasorkes di SLB. Metodel penelitian ini adalah metode pengembangan. Subjek penelitian siswa kelas III SLB PKK provinsi Lampung dan SLB Insan Prima Bestari. Validasi ahli dua ahli permainan dan dua guru Penjasorkes SLB. Uji coba skala kecil 9 siswa dan uji coba skala luas 6 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif persentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif dan afektif. Hasil penelitian 1) menghasilkan model pembelajar penjasorkes bagi ABK *sindrom* ADHD di SLB sekota Bandar Lampung, 2) keterterimaan dari tiga aspek dalam katagori sedang: (1) psikomotorik dari 6 siswa, kategori baik berjumlah 0 siswa (0%),sedang, berjumlah 5 siswa (83,4%), dan kurang berjumlah 1 siswa (16,6%), (2) kognitif dari 6 siswa, kategori baik berjumlah 1 (16,6%), sedang berjumlah 5 siswa (83,4%), dan kurang berjumlah 0 (0%), dan (3) afektif dari 6 siswa, kategori baik berjumlah 1 (16,6%), sedang berjumlah 4 siswa (66,7%), dan kurang berjumlah 1 siswa (16,6%). Kesimpulan, bahwa pengembangan model pembelajaran penjasorkes bagi ABK *sindrom* ADHD di SLB menghasilkan suatu produk yang efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa

Kata Kunci: Pengembangan, Penjasorkes, *Sindrom Attention Defict Hyperactivity Disorder* (ADHD)

A. PENDAHULUAN

Pendidikan mengembangkan kemampuan peserta didik termasuk salah satunya adalah pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga yang mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Salah satu tujuan pendidikan jasmani di sekolah luar biasa (SLB) adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak.

Di era moderen dan maju seperti saat ini, anak mengalami kecacatan ataupun mengalami kelainan semakin banyak. Kecacatan beresiko pada semua masyarakat yang terdiri dari kelainan penglihatan/ kelainan perilaku. Anak yang mempunyai kelainan ini yang disebut sebagai anak berkebutuhan khusus. ABK membutuhkan suatu pendidikan untuk mengatasi keterbatasan yang mereka punyai dan untuk memiliki keterampilan bagi dirinya sendiri maupun keterampilan yang berguna untuk orang lain.

Salah satu kasus anak berkebutuhan khusus adalah anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) merupakan anak yang berkebutuhan khusus mempunyai gangguan emosi dan perilaku dengan ciri sulit berkonsentrasi, munculnya perilaku hiperaktif dan impulsif yang terlihat sejak usia dini. (Baihaqi dan Sugiarmim, 2008: 2), ADHD adalah kondisi anak dengan ciri atau kurangnya konsentrasi, hiperaktif, serta impulsif yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan sebagian besar aktivitas dan kegiatan hidup sehari hari mereka.

Berdasarkan observasi dan dokumentasi SLB di kota Bandar Lampung membutuhkan suatu model pembelajaran penjasorkes bagi ABK *sindrom* ADHD yang dapat merangsang perkembangan anak secara rohani dan jasmani. Terlihat saat proses pembelajaran penjasorkes dikelas banyak mempergunakan metode ceramah dan bercerita, masih kurang dalam aspek psikomotorik/ gerak dalam pembelajaran penjasorkes. Dari hasil wawancara beberapa guru dapat disimpulkan bahwa hal tersebut terjadi karena kurangnya contoh model pembelajaran penjasorkes bagi ABK *sindrom* ADHD dan guru kurang mengikuti pelatihan sehingga dapat membantu guru untuk merancang kegiatan pembelajaran. Adanya kondisi tersebut, maka perlu pengembangan model pembelajaran penjasorkes bagi ABK dengan ADHD di SLB sekota Bandar Lampung yang sesuai dengan kebutuhan, tahap pertumbuhan dan perkembangan anak ADHD.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: a) Pengembangan model pembelajaran penjasorkes bagi anak berkebutuhan khusus dengan *sindrom attention deficit hyperactivity disorder* (adhd) di SLB sekota Bandar Lampung. b) Apa model pembelajaran penjasorkes dapat diterima bagi anak berkebutuhan khusus dengan *sindrom attention deficit hyperactivity disorder* (adhd) di SLB sekota Bandar Lampung.

B. KAJIAN TEORITIK

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu, informasi dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Dimiyati dan Mudjiono mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan peserta didik dalam belajar bagaimana belajar agar memperoleh dan memproses. (Sindu Nurwito S, 2013: 14). Pembelajaran adalah suatu upaya secara sistematis dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Zainal Aqib, 2013: 66).

Disimpulkan bahwa pembelajaran kegiatan membantu mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru dan mempunyai program yang dirancang secara sistematis dan terencana dimana guru sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam pembelajaran dan merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar.

2. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Nur Rohmah Muktiani (2008) dalam jurnal pendidikan jasmani Indonesia UNY pembelajaran menghasilkan suatu kompetensi yang mempunyai manfaat dan tujuan dengan prosedur

yang tepat dan sesuai. Pembelajaran adalah menghasilkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Zainal Aqib, 2013: 66).

Agus Susworo dkk (2008) bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk pada Sekolah Luar Biasa (SLB), karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan. pendidikan jasmani dan olahraga adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik yang menghasilkan kualitas individu. (Achmad Patusuri 2012: 1)

3. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani untuk: 1) mengembangkan suatu pengetahuan dan keterampilan, 2) mengembangkan kepercayaan diri dan kemauan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya aktivitas jasmani, 3) memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran, 4) mengembangkan pribadi, 5) berpartisipasi dalam aktivitas jasmani, 6) memperoleh kesenangan. (Rusli Lutan, 2000: 2)

a. *Sindrom Attention Defict Hyperactivity Disorder (ADHD)*

Gangguan perilaku dan interaksi sosial dengan istilah anak berkebutuhan khusus (ABK). ABK yang ada salah satunya dengan *Sindrom Attention Defict Hyperactivity Disorder (ADHD)*. Anak ADHD adalah anak yang memiliki tiga perilaku utama yang menjadi karakteristik gangguan perilaku pada anak ADHD yaitu

inatensi, hiperaktivitas, dan impulsivitas.

ADHD adalah kondisi mempengaruhi anak/ orang dewasa yang ditandai gangguan perhatian, impulsif, dan terkadang hiperaktif. ADHD adalah kondisi anak yang memperlihatkan ciri atau gejala kurang konsentrasi, hiperaktif, dan impulsif yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam kegiatan hidup mereka sehari-hari. (Baihaqi & Sugiartin, 2008: 2)

Disimpulkan bahwa anak ADHD yaitu kondisi yang mempengaruhi anak/orang dewasa yang ditandai oleh gangguan perhatian, impulsif, hiperaktif, kurang konsentrasi, kurangnya kemampuan dalam pengaturan diri sendiri, serta sulit beradaptasi.

b. Ciri-ciri Utama dan Khusus Anak ADHD

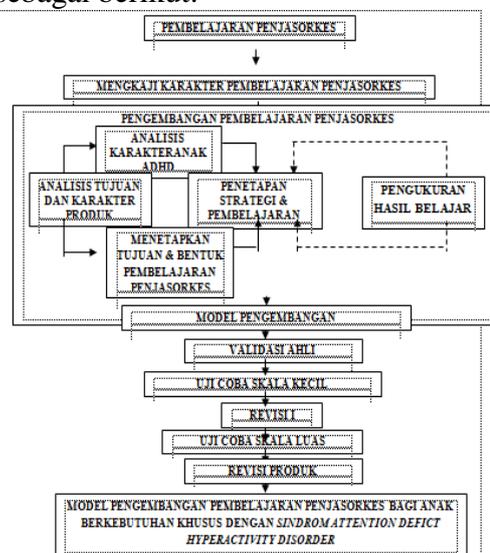
Anak ADHD memiliki ciri utama: a. Inatensi merupakan pemusatan perhatian yang kurang, b. Impulsivitas merupakan ketidakmampuan dalam mengendalikan perilakunya diri sendiri, c. Hiperaktivitas merupakan suatu gerakan atau aktivitas yang berlebihan, d. Menentang. (Dayu P, 2013: 52)

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall, yaitu suatu proses digunakan untuk mengembangkan produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. (Tonang Juniarta, 2013: 62), Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk

dan menguji keefektifan produk. 7 prosedur yang digunakan dalam penelitian: 1) Pengumpulan informasi, 2) Melakukan analisis produk, 3) Mengembangkan produk awal, 4) Validasi ahli, 5) Uji Coba Produk skala kecil dan revisi, 6) Uji coba lapangan/ skala besar dan revisi, 7) Produk Akhir. (Sugiyono, 2009: 297)

Prosedur pengembangan model pembelajaran penjasorkes bagi anak berkebutuhan khusus dengan *sindrom attention deficit hyperactivity disorder* (adhd) di SLB sekota Bandar Lampung dapat digambarkan sebagai berikut:

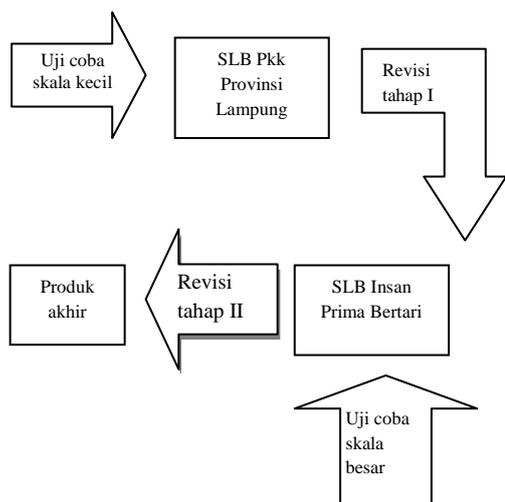


Gambar Bagan langkah pengembangan model pengembangan pembelajaran penjasorkes bagi anak ADHD

Gambar 1 Langkah Pengembangan ADHD

1. Desain uji coba

Desain uji coba dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimental. Untuk uji coba produk dalam penelitian ini menggunakan dua tahap yang akan dilalui, yaitu uji skala kecil dan uji skala besar.



Gambar 2 Desai uji coba
(sumber: Ilustrasi Peneliti)

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah saran pemakai produk yaitu siswa SLB sekota Bandar Lampung dengan *sindrom ADHD*. Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini uji coba skala kecil dilaksanakan di SLB PKK Provinsi Lampung untuk uji coba skala besar dilaksanakan SLB Insan Prima Bertari.

3. Jenis Data

Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari hasil observasi pembelajaran dan kuesioner yang berupa masukan dan saran dari para ahli dan guru Penjasorkes untuk pembenahan atau revisi produk, serta kuesioner wawancara dari para siswa sebagai pengguna produk.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi serta kuesioner.

Wawancara untuk mengumpulkan informasi yang sistematis dan terarah dari para ahli penjas, Observasi untuk mengumpulkan informasi pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di SLB. Dokumentasi untuk mengetahui keterampilan siswa. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan atau menjangkau informasi dari para ahli maupun guru penjasorkes untuk memberikan masukan dan saran tentang produk yang dihasilkan.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data kuantitatif digunakan: 1) data skala nilai berupa hasil penilaian ahli terhadap pembelajaran penjasorkes yang dikembangkan, 2) data hasil observasi para ahli. Analisis deskriptif dalam melakukan analisis data masukan dan kekurangan model pembelajaran penjasorkes yang akan dikembangkan baik sebelum/ sesudah ujicoba.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Data Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dalam proses pembelajaran gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, ternyata masih jauh dari harapan. Materi gerak dasar yang diberikan tidak dimodifikasi, tidak dikemas semenarik mungkin, monoton dan bersifat teknik. Maka peneliti mengembangkan model pengembangan bagi anak ABK dengan *sindrom ADHD* di SLB dengan materi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Peneliti mengharapkan: 1) meningkatkan kualitas pembelajaran gerak dasar yang dapat

membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. 2) membantu guru SLB dalam memberikan pembelajaran aktivitas permainan dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

2. Diskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa materi gerak dasar dalam bentuk aktivitas

permainan yang sesuai bagi siswa SLB, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk sebagai berikut: 1) analisis tujuan dan karakteristik pembelajaran, 2) analisis karakteristik siswa SLB, 3) mengkaji literatur, 4) menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model, 5) menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran, 6) pengembangan prosedur pengukuran, dan 7) menyusun produk.

Tabel 1

Draf Produk Awal

Materi Gerak Dasar Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulative

NO	NAMA PERMAINAN	GERAK DASAR	ATURAN PERMAINAN	ALAT	WAKTU
1.	Kereta apiku	Lokomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibariskan • Dibagi menjadi dua kelompok • Setiap kelompok berbanjar kebelakang dan memegang pundak temanya yang ada didepannya • Kemudian berlomba untuk sampai finis sesuai aba-aba guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cone 2. Peluit 3. Bendera start 	10-15 menit
2	Pesawatku	Non lokomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibariskan • Dibagi menjadi dua kelompok • Melakukan gerakan pesawatku berdasarkan hitungan guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cone 2. Peluit 3. Bendera start 	10-15 menit

3.	Hulahupku	Manipulatif	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibariskan • Dibagi menjadi dua kelompok • Berlomba untuk berlari ke hulahup kemudian diamankan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cone 2. Peluit 3. Benda start 4. Hulahup 	10-15 menit
4.	Manipulatif	Bolaku	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibariskan • Dibagi menjadi dua kelompok • Kemudian mengambil bola berdasarkan warna yang dipilih guru • Kemudian dimasukkan ke kekeranjang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cone 2. Peluit 3. Benda start 4. Bola warna 	10-15 menit

3. Produk Akhir

Berikut ini adalah hasil produk aktivitas permainan pembelajaran penjasorkes di slb, yang telah di revisi sesuai dengan saran dari ahli dan guru penjasorkes:

Tabel 2
Peraturan Permainan

N	Peraturan	KETERANGAN
1	Lapangan	1)Ukuran 10-20 meter x 10-20 meter
2	Peralatan	1)Bola plastik warna 2)Bola basket plastik 3)Holahop 4)cone 5)Bendera pembatas 6)Pembatas lapangan (kapur putih) 7)Bak Bola (bak sampah)

3	Regu/ Kelompok	1)Permianan diikuti 2 kelompok masing-masing regu terdiri 2-5 siswa 2)Pembagaian kelompok harus seimbang putra putri 3)Setiap regu dipimpin oleh seorang kapten
4	Waktu permainan	1)15-30 menit 2)Dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran disekolah 3)Dalam setiap pospermainan kurang lebih 2-4 menit.
5	Cara Memainkan	1) Setiap kelompok dipimpin oleh kapten. 2) Setiap kelompok berlomba untuk menyelesaikan permainan

6	Pemenang	1)Kelompok yang menang diberikan sekor 5 yang kalah 2 dan hasil skor ditotal diakhir permainan.	atau sendiri
7	Keselamatan	1)Wajib memakai pakaian olahraga 2)Sepatu	

Table 3
Peraturan Setiap Permainan

Nama permainan	KERETAKU	Nama Permainan	BOLA BASKETKU
Tujuan	gerak lokomotor	Waktu	2-4 menit
Prosedur permainan	1) Anggota kelompok berjajar kebelakang memanjang seperti kereta api 2) secara berkelompok dan menunjukkan bahwa regu tersebut sudah menyelesaikan permainan dengan baik	Tujuan	Gerak Manipulatif
Nama Permainan	PESAWATKU	Alat	Bola plastik
Waktu	2-4 menit	Prosedur Permainan	1) Setiap siswa membawa bola yang sudah disediakan dikotak 1 2) Dan memainkan bola tersebut bebas 3) Boleh ditendang ataupun dilempar tangkap dengan teman 4) Bermain boleh bekerjasama atau sendiri
Tujuan	Gerak Non lokomotor	Nama Permainan	HOLAHUPKU
Prosedur Permainan	1) memberikan aba-aba "pesawat" maka anggota harus mempratikkan gerakan seperti pesawat terbang.	Waktu	2-4menit
Nama Permainan	BOLA WARNAKU	Tujuan	Gerak manipulative
Waktu	2-4 menit	Alat	Holahop
Tujuan	Gerak Manipulatif	Prosedur permainan:	1) Disediakan holahop 2) Siswa melakukan gerakan holahob secara bebas
Alat	Bola plastik WARNA		
Prosedur Permainan	1) Setiap siswa membawa bola yang sudah disediakan dikotak 1 2) Dan memasukkan ke bak bola yang sudah disediakan 3) Bermain boleh bekerjasama		

4. Validasi Ahli

Pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli permainan (dosen) didapat rata-rata lebih dari 3 (tiga) atau masuk dalam kategori penilaian "baik/tepat/jelas". Sedangkan penilaian dari Guru Penjasorkes rata-rata 0,9 atau masuk dalam katagori penilaian "baik/tepat/jelas". Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran penjasorkes bagi anak ABK dengan sindrom ADHD yang sesuai bagi siswa SLB dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

5. Uji Validitas dan reliabilitas

Suharsimi Arikunto (2010:211) validitas: suatu ukuran-tingkat kevalidan instrument, reliabilitas suatu instrumen cukup dapat dipercaya. Uji validitas dan reliabilitas diujicobakan terhadap 6 siswa. Data hasil uji validitas dari aspek psikomotor, kognitif dan afektif menunjukkan valid/sahih karena r hitung lebih besar daripada r tabel (r hitung $> 0,666$). Suharsimi Arikunto (2010: 319) standar bahwa koefisien korelasi, $r = 0,800-1,00$ berarti sempurna (tinggi). Hasil penghitungan reliabilitas pada setiap aspek, aspek psikomotor 0,755, afektif 0,732 dan kognitif 0,894. Oleh karena itu uji reliabilitas pada masing aspek kognitif dinyatakan andal.

6. Analisis Data Aspek Psikomotorik, Kognitif, dan Afektif

Tabel 4
Penentuan Kategori dan Rentangan Skor

Kategori	Rentang Skor
Baik	Mean skor + 1 SD ke atas
Sedang	Mean -1 SD sampai Mean skor + 1 SD
Kurang	Mean -1 SD ke bawah

Tabel 5
Data Rerata, Skor Maksimal, Skor Minimal, dan Standar Deviasi pada Masing-masing Aspek.

No	Aspek	Jmlh Siswa	Skor Maks	Skor Min	Mean Skor	Standar Deviasi
1	Psikomotor	6	34	31	32,8	1.3
2	Kognitif	6	10	7	7.8	1.2

3 Afektif 6 10 7 8.3 1

Hasil penghitungan pada tabel di atas, maka didapatkan rentangan skor untuk penentuan kategori psikomotor, kognitif dan afektif.

Tabel 6
Konversi Nilai dan Kategori Pada Setiap Aspek

Aspek	Rentang Skor	Kategori
Aspek Psikomotor	34,3 ke atas	Baik
	31,7 sampai 34,8	Sedang
	31,7 ke bawah	Kurang
Aspek Kognitif	9 ke atas	Baik
	7,8 sampai 9	Sedang
	7,8 ke bawah	Kurang
Aspek Afektif	9,3 ke atas	Baik
	7,3 sampai 9,3	Sedang
	7,3 ke bawah	Kurang

Tabel 7
Distribusi Frekuensi Aspek Psikomotor

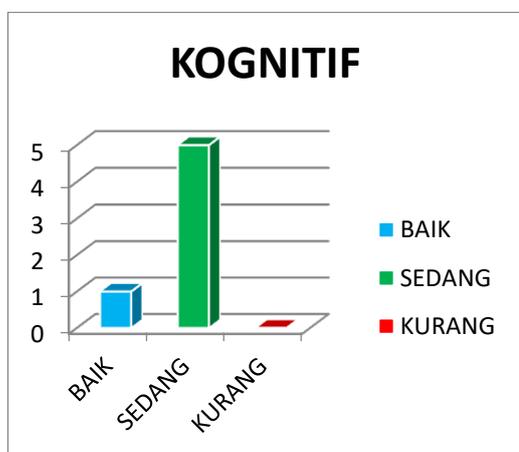
No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	
			Absolut (f)	Persentase (%)
1.	Baik	34,3 ke atas	0	0
2.	Sedang	31,7 sampai 34,3	5	83,4
3.	Kurang	31,7 ke bawah	1	16,6
Jumlah			6	100



Gambar 2 Histogram Aspek Psikomotor

Tabel 8
Distribusi Frekuensi Aspek
Kognitif.

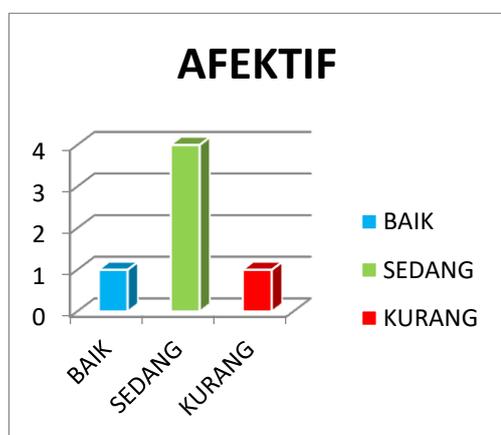
No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	
			Absolut (f)	Persentase (%)
1.	Baik	9 ke atas	1	16,6
2.	Sedang	6,6 sampai 9	5	83,4
3.	Kurang	6,6 ke bawah	0	0
Jumlah			6	100



Gambar 3 Histogram Aspek
Kognitif

Tabel 9
Distribusi Frekuensi Aspek Afektif.

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	
			Absolut (f)	Persentase (%)
1	Baik	9,3 ke atas	1	16,6
2	Sedang	7,3 sampai 9,3	4	66,7
3	Kurang	7,3 ke bawah	1	16,6
Jumlah			6	100



Gambar 4 Histogram Aspek Afektif

Berdasarkan hasil dapat disimpulkan: (1) aspek psikomotorik dari 6 siswa, yang termasuk dalam kategori baik berjumlah 0 siswa atau sekitar 0%, kategori sedang, berjumlah 5 siswa atau sekitar 83,4%, dan kategori kurang berjumlah 1 siswa atau sekitar 16,6%, (2) aspek kognitif dari 6 siswa, yang termasuk dalam kategori baik berjumlah 1 siswa atau sekitar 16,6%, kategori sedang berjumlah 5 siswa atau sekitar 83,4%, dan kategori kurang berjumlah 0 siswa atau sekitar 0%, dan (3) aspek afektif dari 6 siswa, yang termasuk dalam kategori baik berjumlah 1 siswa atau sekitar 16,6%, kategori sedang berjumlah 4 siswa atau sekitar 66,7%, dan kategori kurang berjumlah 1 siswa atau sekitar 16,6%.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan model pembelajaran penjasorkes bagi anak berkebutuhan khusus dengan ADHD di SLB sekota bandar lampung, maka dapat disimpulkan bahwa Telah ditemukan bentuk model pembelajaran penjasorkes bagi anak berkebutuhan khusus dengan *sindrom attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD) yang sesuai dengan karakteristik peserta didik ADHD dan Keterterimaan produk pengembangan model pembelajaran penjasorkes bagi anak berkebutuhan khusus dengan *sindrom attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD) ini ditinjau dari tiga unsur ranah penjas (afektif, kognitif dan psikomotor) yang menunjukkan ketiga unsur tersebut dalam kategori sedang, sedangkan penilaian dari

parah ahli (2 dosen dan 2 guru penjasorkes) rata-rata penilaian dalam katagori baik. Dari semua data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model pembelajaran penjasorkes bagi anak berkebutuhan khusus dengan *sindrom attention defict hyperactivity disorder* (ADHD) dapat diterima dan dapat diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes materi gerak dasar SLB dengan anak sindrom ADHD.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, MIF & M. Sugiarmim. 2008. Memahami dan Membantu Anak ADHD. PT Refika Aditama. Bandung.
- Dayu. 2013. Mendidik Anak ADHD {Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Hal-hal yang Tidak Bisa Dilakukan Obat. Javalitera.Francois Trudeau and Roy J Shephard. Yogyakarta.
- Nur Rohmah Muktiani. 2008. "Aplikasi Teknologi Pembelajaran Dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Mata Kuliah Pencak Silat." Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. UNY. Yogyakarta.
- Rusli Lutan. 2000. Strategi Belajar Mengajar Penjaskes. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Sindu Nurwito S. 2013. Pengembangan Aktivitas Permainan Sirkuit Untuk Pembelajaran Bola Besar Penjasorkes Sekolah Dasar. Tesis. PPS UNNES. Semarang.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif dan R & D. Alfabeta. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktik. Renika Cipta. Jakarta.
- Tonang Juniarta. 2013. Pengembangan Model Permainan Rintangan untuk Latihan Kebugaran Jasmani Anak Usia 10-12 Tahun. Tesis. Program Pasca Sarjana Uneversitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Zainal Aqib. 2013. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif). Yrama Widya. Bandung.