

## **PENGGUNAAN METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN JASMANI PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNARUNGU**

**Wahyu Eko Widiyanto<sup>1</sup>, Dyanisyaf Ramadhani<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Jember, Pendidikan Olahraga, Jember, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Jember, Pendidikan Olahraga, Jember, Indonesia

[wahyu.widiyanto7@unmuhjember.ac.id](mailto:wahyu.widiyanto7@unmuhjember.ac.id), [dyanisyaf297@gmail.com](mailto:dyanisyaf297@gmail.com).

### **Abstract**

Physical education is an educational process for students through physical or physical activities in the form of sports or games that are packaged and designed by educators or teachers. The present study employed the review method or it the so-called a literature review. The study, therefore, aimed to compare the articles published and indexed by Google Scholar to find out the learning methods and media with the topic of learning for children with special needs with hearing loss. From several existing journals it has been found that the teacher has variations or alternatives in learning physical fitness for students with hearing loss to make the teaching and learning environment more lively, and also those which can be an effort to help these students in several aspects of physical fitness. The results also found that the teaching and learning variations ultimately have an impact on improving student learning outcomes both from the realm of motor, cognitive and affective.

**Keywords:** Methods, Learning Media, and Hearing Loss.

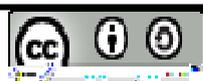
### **Abstrak**

Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan terhadap peserta didik melalui aktivitas jasmani atau fisik dalam bentuk olahraga maupun permainan yang dikemas dan dirancang oleh pendidik atau guru. Penyusunan artikel ini menggunakan metode artikel review atau bisa disebut dengan tinjauan pustaka. Tujuan penulisan artikel ini yaitu membandingkan artikel yang termuat dalam situs Google Scholar dan mengetahui metode pembelajaran, dan media dengan topik pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus tunarungu. Dari beberapa jurnal yang ada dapat disimpulkan bahwa Guru memiliki variasi atau alternatif dalam pembelajaran kebugaran jasmani pada siswa Tunarungu membuat suasana KBM lebih hidup dan dapat menjadi salah satu upaya membantu siswa Tunarungu dalam beberapa aspek kebugaran jasmani, yang akhirnya berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa baik dari ranah motorik, kognitif maupun afektif.

**Kata Kunci:** Metode, Media Pembelajaran, dan Tunarungu

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan bagi peserta didik melalui aktivitas fisik/jasmani dalam bentuk permainan maupun olahraga yang dikemas dan dirancang oleh seorang pendidik atau guru. Pendidikan jasmani juga berperan dalam perkembangan keterampilan gerak motorik peserta didik atau siswa. Selain pendidikan jasmani untuk siswa secara umum, terdapat juga pendidikan jasmani bagi siswa berkebutuhan khusus yaitu pendidikan jasmani adaptif.



Menurut Hakim (2017) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adaptif merupakan sebuah program yang bersifat individual yang meliputi fisik atau jasmani, kebugaran gerak, pola, dan keterampilan gerak dasar, keterampilan dalam aktivitas air, menari, permainan olahraga baik individu ataupun kelompok/beregu yang didesain untuk penyandang cacat. Pendidikan jasmani adaptif merupakan kegiatan pendidikan jasmani guna untuk membantu memperbaiki kehidupan siswa berkebutuhan khusus.

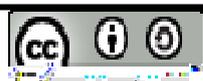
Winarsih dalam (Solihin, 2016; Winarsih, 2007) mengemukakan bahwa tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Adapun dampak tunarungu dalam kehidupan sehari-hari meliputi: (a) Aspek perkembangan motorik. Anak tunarungu mengalami gangguan dalam keseimbangan dan koordinasi umum, (b) Aspek perkembangan kognitif. Anak tunarungu mengalami keterlambatan kognitif yang disebabkan keterlambatan kemampuan bahasa mereka, dan (c) Aspek perkembangan emosional dan sosial (Winarsih, 2007).

Anak penyandang tunarungu tidak dapat mendengar bunyi latar yang terjadi disekitarnya. Mereka sering menghadapi suatu yang disadari secara tiba-tiba. Perasaan ini berdampak pada perkembangan emosi dan sosial. Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Agar tidak terjadi kesalahan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut dengan media.

Menurut Nurhasanah (2015) media pembelajaran dapat diandalkan untuk pembelajaran karena dengan menggunakan media para siswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga memberikan hasil belajar yang efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan itu menurut Sudjana (1991) mengatakan bahwa, penggunaan media alat pembelajaran yang tepat dapat mempertinggi hasil belajar, sebaliknya bila penggunaan yang tidak sesuai dengan tingkat kemampuan anak, akan menjadi salah satu penyebab timbulnya kesalahan-kesalahan pada gerak dasar yang diajarkan.

## **METODELOGI PENELITIAN**

Penyusunan artikel ini menggunakan metode artikel review atau literature review atau bisa disebut dengan tinjauan pustaka. Studi literature review adalah cara yang dipakai untuk mengumpulkan data atau sumber yang berhubungan pada sebuah topik tertentu yang bisa didapat dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, internet, dan pustaka lainnya. Adapun tahapan yang dilakukan dalam review artikel yang digunakan dalam penyusunan artikel ini, adalah sebagai berikut: (1) pencarian literatur, (2) identifikasi studi, (3) pengkodean studi, (4) penilaian kualitas, dan (5) analisis tematik (Van Wesel, Boeije, dan Alisic, 2015).



Tujuan penulis artikel ini yaitu membandingkan artikel yang termuat dalam situs Google Scholar dengan rentang waktu 10 tahun terakhir (2010-2020) dan mengetahui metode pembelajaran, serta media dengan topik pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus tunarungu. Secara khusus artikel ini mempelajari tentang bagaimana anak berkebutuhan khusus terutama tunarungu melakukan pembelajaran, media yang digunakan saat pembelajaran dan aktivitas mereka.

### **HASIL PENELITIAN**

Hasil review yang dilakukan bahwa penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran tentang pembelajaran jasmani pada anak berkebutuhan khusus anak tunarungu. Penulisan review artikel ini menggunakan rekomendasi dari Van Wesel, Boeije, dan Alisic. Sumber database yang dilakukan adalah artikel yang berada dalam situs Google Scholar dengan topik Penggunaan Metode dan Media Pembelajaran Jasmani Pada Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu Selama kurun waktu tahun 2010 sampai dengan 2020, dan penulis menemukan artikel yang memenuhi kriteria untuk dikaji. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel 1 hasil penelusuran artikel.



Tabel 1. Hasil penelusuran artikel

No	Penulis, tahun, Judul	Tujuan Penelitian	Metode	Sampel	Hasil penelitian
1	Gracia Elora Mujianto. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Penjas Adaptif Melalui Media Permainan <i>Rainbow Flag</i> Pada Siswa Tunarungu SMPLB Negeri Semarang.	Untuk mengetahui hasil model pembelajaran penjas adaptif melalui media permainan edukatif <i>Rainbow Flag</i> pada siswa tunarungu di SMPLB Negeri Semarang.	Metode Demonstrasi	Guru penjas, dan siswa	Permainan <i>Rainbow Flag</i> membuat suasana KBM lebih hidup dan dapat menjadi salah satu upaya membantu siswa Tunarungu dalam beberapa aspek kebugaran jasmani, yang akhirnya berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa baik dari ranah motorik, kognitif maupun afektif.
2	Irawan Jawandono. 2014. Pengembangan Pembelajaran Penjas Adaptif Melalui Media Permainan Bangun Pintar Berwarna Pada Siswa Tunarungu SDLB Negeri Semarang	Untuk mengetahui hasil model pembelajaran penjas adaptif melalui media permainan bangun pintar berwarna pada siswa tunarungu SDLB Negeri Semarang	Penelitian Pengembangan	Siswa berjumlah 15 orang	Aspek ini, siswa telah dapat melaksanakan dengan baik semua permainan Bangun Pintar Berwarna. Sehingga model pembelajaran ini baik untuk di terapkan pada pembelajaran penjas adaptif.
3	Dedy Agung Nugroho, Agus Kristyanto, Sapta Kunta	Untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif	Penelitian Tindakan Penjas	Siswa kelas III SDLB-B SLB Negeri Sragen tahun	Gerak dasar manipulatif melempar dan

	Purnama. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Melempar dan Menangkap Bola melalui Media Visual pada Siswa SDLB-B (Tunarungu) SLB Negeri Sragen	melempar dan menangkap bola melalui media visual pada siswa kelas III SDLB-B SLB Negeri Sragen		pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 4 siswa. Dengan rincian siswa putra 2 anak dan siswa putri 2 anak.	menangkap bola pada siklus II menunjukkan peningkatan dengan kategori sebagai berikut sangat baik 50%, baik 25%, dan cukup 25% semua siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan. Melalui penerapan media visual dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap bola pada siswa kelas III SDLB-B SLB Negeri Sragen Tahun Ajaran 2016/2017
4	Hendya Alif Junanda, dan Akhmad Olih Solihin. 2020. Pengaruh media	Untuk menguji pengaruh penggunaan media dalam permainan bola voli	Metode yang digunakan adalah eksperimen	12 siswa terdiri dari 6 siswa kelompok eksperimen dan 6 siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran



	pembelajaran terhadap hasil belajar passing bawah bola voli pada siswa tunarungu	terhadap hasil belajar passing bawah pada siswa tunarungu di Sekolah Luar Biasa Citeureup Cimahi.	men.	kelompok kontrol.	parasut terhadap hasil belajar passing bawah bola voli. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran parasut dalam permainan bola voli terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu.
5	Alfian Cahya Khoirudin. 2015. Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket Pada Siswa Tunarungu (Studi Pada Siswa Tunarungu Di Sdlb Tunas Mulya Sememi Surabaya)	Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media video dalam pembelajaran penjasorkes terhadap hasil belajar shooting bola basket pada siswa tunarungu di Sekolah Dasar Luar Biasa Tunas Mulya Surabaya	Metode yang digunakan adalah eksperimen.	Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling yaitu siswa tunarungu kelas 5 dan 6.	Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media video dalam meningkatkan hasil belajar shooting bola basket siswa tunarungu di Sekolah Dasar Luar Biasa Tunas Mulya Sememi Surabaya setelah diberikan tayangan video tentang teknik pembelajaran bola basket.
6	Arif Ariyanto. 2018. Model Pengembangan Permainan Dan Olahraga Untuk Siswa Berkebutuhan Khusus Tunarungu Di SDLB Negeri Kabupaten Semarang Tahun 2018	Untuk menghasilkan model permainan yang kreatif, inovatif pada siswa berkebutuhan khusus tunarungu di SDLB Negeri Kabupaten Semarang tahun 2018.	Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan.	Sarana dan Prasarana SDLB Negeri Kabupaten Semarang	Dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa berkebutuhan khusus SDLB Negeri Kabupaten Semarang meliputi Permainan Sepak Bola Mini, Bola Basket Mini, Atletik Sederhana (berlari, melompat dan melempar) dan Rounders



					<p>sederhana. Dalam pengembangan permainan dan olahraga tersebut diatas sarana dan prasarana yang digunakan sangat sederhana, tidak terlalu mahal dan mudah didapat sehingga permainan ini dapat diterima dan dinyatakan layak digunakan.</p>
7	<p>Supriyono dan Apik Kusumadadi. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Renang Gaya Dada Melalui Media Pembelajaran <i>Pictograph</i> Pada Siswa SDLB</p>	<p>Untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar renang gaya dada melalui media pembelajaran pictograph pada anak tuna rungu kelas I B di SDLB Negeri Semarang tahun 2015.</p>	<p>Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas</p>	<p>Siswa tunarungu kelas I SDLB Negeri Semarang berjumlah 10 orang terdiri dari 4 siswa putra dan 6 siswa putri</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil presentase ketuntasan belajar pada siklus I, aspek psikomotor 10%, aspek afektif 40%, aspek kognitif 40%, dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal 30% dari jumlah siswa. Pada siklus II aspek psikomotor 80%, aspek afektif 90%, aspek kognitif 100%, dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal 90% dari jumlah siswa. Dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 60%, dari siklus I 30% menjadi 90% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka disimpulkan</p>



					bahwa media pembelajaran pictograph dalam pembelajaran renang gaya dada dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas I SDLB Negeri Semarang
8	Imam Setio Irawan dan Agus Pujianto. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lari Melalui Permainan <i>Throw And Run</i> Pada Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di SDLB Negeri Semarang Tahun 2015	Untuk menghasilkan model pembelajaran gerak dasar lari melalui permainan <i>Throw and Run</i> pada siswa berkebutuhan khusus (tunarungu) di SDLB Negeri Semarang tahun 2015.	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan	Sample sebanyak 30 orang	Data hasil pengamatan dan kuisisioner siswa pada uji coba skala kecil diperoleh rata-rata dengan persentase 75,05% dengan kriteria "baik". Data hasil pengamatan dan kuisisioner siswa uji coba skala besar diperoleh rata-rata dengan persentase 79,25% dengan kriteria "baik". Data pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terjadi peningkatan hasil pengamatan dan kuisisioner siswa dengan persentase 4,2%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gerak dasar lari melalui permainan <i>Throw and Run</i> dapat digunakan untuk siswa kelas tunarungu di



					SDLB Negeri Semarang.
9	Ade Bagus Suryanto. 2015. Modifikasi Permainan Bola Tangan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Siswa Tuna Rungu Di SLB Manunggal Slawi Kab Tegal	Untuk mengetahui hasil model pembelajaran modifikasi permainan bola tangan pada siswa tuna rungu.	Penelitian dan pengembangan	Kelompok kecil sebanyak 12 siswa sedangkan kelompok besar 20 siswa.	Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model modifikasi permainan bola tangan yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=14) diperoleh prosentase 83,65% dan uji coba kelompok besar (N=20) diperoleh prosentase 86,71%, untuk itu efektif digunakan kepada siswa berkebutuhan khusus tuna rungu. Secara keseluruhan model pembelajaran permainan bola tangan modifikasi ini dapat diterima siswa dengan baik sehingga dapat digunakan bagi siswa tuna rungu SLB Manunggal Slawi Kab Tegal
10	Bekti Wredyantoro. 2019. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif, Aktivitas Olahraga, Dan Sistem Penilaian Anak Tunarungu Di	untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani adaptif, sistem penilaian, dan aktivitas olahraga di SLB B se-Kabupaten Wonosobo tahun 2019	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.	Dengan jumlah 15 anak, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.	pembelajaran pendidikan jasmani adaptif dan sistem penilaian di SLB B Karya Bakti dan SLB B Dena Upakara sudah berjalan namun belum berjalan dengan baik. Hal ini dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu perencanaan pembelajaran, prose



	SLB B Se-Kabupaten Wonosobo Tahun 2019				<p>s pelaksanaan pembelajaran, dan sarana prasarana di SLB B se-Kabupaten Wonosobo belum baik. Meskipun guru telah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, namun perencanaan pembelajaran belum di khususkan untuk siswa berkebutuhan khusus tunarungu. Urutan dalam pelaksanaan pembelajaran dan penilaian juga tidak sesuai dengan sistematika rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Sarana dan prasarana pendukung pembelajaran juga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran pendidikan jasmani adaptif, karena ada beberapa alat olahraga yang rusak dan tidak diperbarui. Aktivitas olahraga yang kurang terorganisir juga hanya membuahkan hasil prestasi siswa di bidang olahraga kurang maksimal.</p>
--	--	--	--	--	--

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil dari perbandingan 10 artikel yang dikumpulkan atau di review, di peroleh data secara deskriptif bahwa metode pembelajaran di setiap sekolah terdapat perbedaan dan persamaan. Hasil dari artikel review yang dilakukan bisa ditarik kesimpulan berdasarkan data diatas. Diantaranya seperti berikut:

Pada Permainan Rainbow Flag merupakan modifikasi permainan edukatif yang kemudian dikembangkan lagi dengan memasukkan unsur kebugaran jasmani yaitu lari bolak balik, lari zig zag, dan lari melompati rintangan. Pembelajaran dalam bentuk permainan ini mudah dan bersifat kompetitif sehingga dapat meningkatkan semangat, sikap fair play dan daya juang tinggi. Permainan ini juga mengandung berbagai hal seperti lari, kecepatan, kelincahan, keseimbangan, ketepatan warna, kemampuan reflek tubuh, dan kemampuan melihat.

Pada permainan bangun pintar berwarna mempermudah siswa tunarungu untuk melakukan pembelajaran, karena Metode pengajaran dimodivikasi dengan menambahkan lari zig-zag, lalu menggunakan penghubung antar pelari misal bendera atau tongkat. Penggunaan media permainan penggunaan diganti dengan menggunakan warna. Dasaran atau tempat meletakkan bangun diberi warna yang sama sesuai dengan warna bangun yang terpisah.

Pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model pembelajaran permainan bangun pintar berwarna ini dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar model ini dapat digunakan bagi siswa kelas 2 tunarungu SDLB Negeri Semarang.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani adaptif juga sama dilakukan menggunakan media bola warna-warni pada siswa kelas III SD Negeri Polbayem. Sebelum melakukan tindakan pembelajaran permainan bola balap dalam materi permainan dengan menggunakan media bola warna - warni siswa kelas III SD Negeri Polbayem banyak dan hampir sebagian besar dari mereka yang tidak mau mengikuti pembelajaran penjasorkes. Namun setelah adanya tindakan sudah mulai ada perubahan. Setelah melakukan pembelajaran permainan melalui permainan bola balap kelas III SD Negeri Polbayem, hampir separuh dari jumlah anak kelas III SD Negeri Polbayem tahun 2011/212 mau mengikuti proses pembelajaran. Namun juga masih ada sebagian dari jumlah anak yang belum mau mengikuti kegiatan pembelajaran penjasorkes.

Model Pengembangan Permainan Dan Olahraga Untuk Siswa Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu di SDLB Negeri Kabupaten Semarang. Ukuran lapangan diperkecil dan



menggunakan bola yang lebih ringan dengan tujuan mempermudah siswa dalam mengontrol permainan dan memperoleh point sesuai dengan peraturan yang dibuat berbeda dengan peraturan permainan lainnya yang baku. Peraturan tersebut dibuat lebih mudah, dan menyesuaikan karakter anak tuna rungu sehingga permainan dapat berjalan dengan baik.

Model pembelajaran gerak dasar lari melalui permainan Throw and Run dapat digunakan untuk siswa kelas tunarungu di SDLB Negeri Semarang. Saran yang disampaikan yaitu model pembelajaran Throw and Run sebagai produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran gerak dasar lari pada Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) khususnya pada siswa tunarungu.

Media pembelajaran terhadap hasil belajar passing bawah bola voli pada siswa tunarungu. Hasil penelitian yang merujuk pada data, pengolahan data dan juga analisis data telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan diperoleh keputusan bahwa terdapat perbedaan pengaruh kelompok sampel yang menggunakan media pembelajaran parasut dan kelompok tanpa media pembelajaran parasut terhadap hasil belajar passing bawah bola voli. Hasil pada penelitian ini bahwa penggunaan media pembelajaran parasut dalam permainan bola voli dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa tunarungu.

Dari hasil belajar gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap bola yang dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui penerapan media visual dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap bola pada siswa kelas III SDLB-B SLB Negeri Sragen Tahun Ajaran 2016/2017.

Upaya meningkatkan hasil belajar renang gaya dada melalui media pembelajaran pictograph pada siswa SDLB. Para siswa diajarkan melalui pictograph yang mana hanya berupa gambar, meskipun awalnya siswa ragu untuk mengikuti pembelajaran. Guru mengajak dan memotivasi sehingga siswa lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan terhadap peserta didik melalui aktivitas jasmani atau fisik dalam bentuk olahraga maupun permainan yang dikemas dan dirancang oleh pendidik atau guru. Winarsih dalam mengemukakan bahwa tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Anak tunarungu mengalami keterlambatan kognitif yang disebabkan keterlambatan kemampuan bahasa mereka. Anak tunarungu tidak dapat mendengar bunyi latar yang terjadi di sekitarnya.



Mereka sering menghadapi suatu yang disadari secara tiba-tiba. Agar tidak terjadi kesalahan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut dengan media. Menurut Media pembelajaran dapat diandalkan untuk pembelajaran karena dengan menggunakan media para siswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga memberikan hasil belajar yang efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa model dan pengembangan dari berbagai jurnal yang telah di review terdapat kesamaan dan perbedaan. Yang mana tiap sekolah memiliki cara atau metode pembelajaran yang telah guru kreasikan masing-masing. mulai dari permainan berupa bola warna, rainbow flag dan lain sebagainya. Guru memiliki variasi atau alternatif dalam pembelajaran kebugaran jasmani pada siswa Tunarungu membuat suasana KBM lebih hidup dan dapat menjadi salah satu upaya membantu siswa Tunarungu dalam beberapa aspek kebugaran jasmani, yang akhirnya berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa baik dari ranah motorik, kognitif maupun afektif. Pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model pembelajaran.

Saran saya sebagai penyusun tugas ini, sangat mengharap atas segala saran-saran dan kritikan bagi para pembaca yang saya hormati, guna untuk membangun pada masa yang akan datang untuk menjadi yang lebih baik dalam membenarkan alur-alur yang semestinya kurang memuaskan bagi tugas yang akan dilaksanakan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ade Bagus Suryanto. 2015. Modifikasi Permainan Bola Tangan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Siswa Tunarungu di SLB Manunggal Slawi Kab Tegal Tahun 2015. Skripsi.
- Alfian Cahya Khoirudin, Abdul Rachman Syam T. 2015. Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket Pada Siswa Tunarungu (Studi pada siswa tunarungu di SDLB Tunas Mulya Sememi Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Pp. 318-321.
- Arif Ariyanto. 2018. Model Pengembangan Permainan dan Olahraga untuk Siswa Berkebutuhan Khusus Tunarungu di SDLB Negeri Kabupaten Semarang Tahun 2018. Skripsi
- Dedy Agung N, Agus Kristyanto, Sapta Kunta P. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Melempar dan Menangkap Bola Melalui Media Visual pada Siswa SDLB-B (Tunarungu) SLB Negeri Sragen. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*.
- Dwi Apriliyani. 2012. Upaya Mengajak siswa Bergerak Pada Pembelajaran Penjasorkes Terhadap Anak ABK SD Inklusi Melalui Media Bola Warna-Warni Pada siswa Kelas III SD Negeri Polbayem. Skripsi.
- Gracia Elora Mujiyanto. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Penjas Adaptif Melalui



- Media Permainan *Rainbow Flag* Pada Siswa Tunarungu SMPLB Negeri Semarang. *Journal Of Pshycal Education, Health, and Sport*.
- Hakim, A. R. (2017). Memuliakan Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3 (1), 17-27.
- Hendya Alif Junanda, Akhmad Olih Solihin. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar *Passing Bawah Bola Voli* Pada Siswa Tunarungu. *Journal of Physical and Outdoor Education*. Pp. 76-85.
- Imam Setio Irawan, Agus Pujiyanto. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lari Melalui Permainan *Throw and Run* pada Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) di SDLB Negeri Semarang Tahun 2015. *Journal of Physical Education, Health, and Recreations*.
- Irawan Jawandono. 2014. Pengembangan Pembelajaran Penjas Adaptif Melalui Media Permainan Bangun Pintar Berwarna Pada Siswa Tunarungu SDLB Negeri Semarang. *Journal Of Pshycal Education, Health, and Recreation*.
- Nurhasanah. (2015). Peran media bagan pohon dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran aqidah ahlak di Madrasah Ibtidaiyah Az-Zahir Palembang. (Skripsi). Palembang : Sekolah Sarjana. Universitas Islam Raden Fatah.
- Solihin, A. O. (2016). Profil Tingkat Motivasi Siswa Tunarungu dalam Belajar. *Jurnal Olahraga*, 2(1), 9–16.
- Sudjana, N. (1991). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Supriyono, Apik Kusumdadi. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Renang Gaya Dada Melalui Media Pembelajaran *Pictograph* Pada Siswa SDLB. *Journal of Physical Education, Health, and Sport*.
- Van Wesel, F., Boeije, H., & Alisic, E. (2015). Towards a method for synthesizing diverse evidence using hypotheses as common language. *Quality and Quantity*, 49, 2237–2249.

