

**PENGESAHAN**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi**

**Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan**

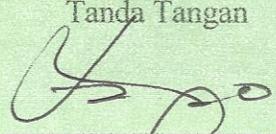
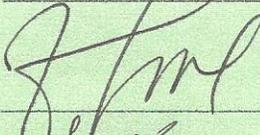
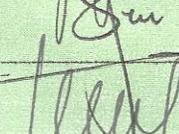
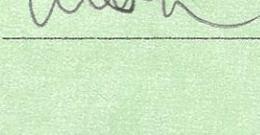
**Universitas Negeri Padang**

**Judul : Efektifitas Simulasi Sederhana Untuk Meningkatkan Kemampuan Memukul *Shuttlecock* Dalam Permainan Bulutangkis Bagi Anak Tunagrahita Ringan (*Single Subject Research Kelas V/C Di SLB Wacana Asih Padang*)**

**Nama : Yulvia Sani**  
**Nim : 00016/ 2008**  
**Jurusan : Pendidikan Luar Biasa**  
**Fakultas : Ilmu Pendidikan**

Padang, Juli 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Yosfan Azwandi	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Ganda Sumekar	2. 
3. Anggota	: Dra.Hj. Zulmiyetri, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Drs. Damri, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Drs. Tarmansyah, Sp.Th, M.Pd	5. 

## ABSTRAK

Yulvia Sani. 2012. Efektifitas Simulasi Sederhana Untuk Meningkatkan Kemampuan Memukul *Shuttlecock* Dalam Permainan Bulutangkis Bagi Anak Tunagrahita Ringan (*Single Subject Research Kelas V/C Di SLB Wacana Asih Padang*), Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pada anak yang belum mampu memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis dengan optimal, dimana anak mengalami kesulitan melakukan servis dan pengembalian servis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulu tangkis melalui simulasi sederhana. simulasi sederhana merupakan metode pembelajaran yang disajikan beberapa langkah permainan bulutangkis yang disimulasikan dalam bentuk permainan bola gantung.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *single subject research* dengan desain baseline jamak antar variable yang bertujuan untuk membuktikan apakah simulasi sederhana dapat meningkatkan kemampuan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis bagi anak tunagrahita ringan. Jenis ukuran target behaviornya adalah dengan persentase dengan membandingkan jawaban yang diperoleh anak dengan total jawaban yang seharusnya dikalikan dengan seratus persen. Sedangkan data dianalisis menggunakan analisis visual data grafik yang terdiri dari analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Hasil analisis data dalam kondisi dan hasil analisis antar kondisi terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan menggunakan simulasi sederhana pada kondisi baseline, kemampuan pada saat servis dan pada saat pengembalian servis bagi anak tunagrahita ringan masih rendah, setelah diberikan perlakuan kemampuan pada saat servis dan pada saat melakukan pengembalian servis bagi anak tunagrahita ringan meningkat. Hal ini membuktikan simulasi sederhana dapat meningkatkan kemampuan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis bagi anak tunagrahita ringan. Untuk itu guru disarankan menggunakan simulasi sederhana tersebut dalam pengajaran bulutangkis pada mata pelajaran penjaskes pada anak tunagrahita ringan, untuk peneliti sebagai acuan informasi dalam metode pembelajaran untuk calon guru dan untuk mahasiswa/i sebagai informasi metode pembelajaran yang baik dalam mata kuliah belajar pembelajaran, *microteaching* dan sebagainya.

## **ABSTRACT**

*Yulvia Sani. Of 2012. Effectiveness of Simple Simulation Capabilities To Improve Hitting the Shuttlecock in badminton games for Children with Mental Reterdation (Single Subject Research Class V/C in SLB Wacana Asih Padang), Scientific work Department of Education, Faculty of Education, State University of Padang*

*This research background by problems in children who have not been able to hit a shuttlecock in a badminton game with the optimal, where the children are having trouble making service and service return. This study aims to drive the rate hitting ability in the game of badminton shuttlecock through a simple simulation. simple simulation is presented a method of learning a few steps badminton games are simulated in the form of a ball game suspension.*

*This type of study is a single subject multiple baseline research design across variable that aims to prove whether a simple simulation can improve the ability to hit the shuttlecock in badminton games for children with mental retardation. Type of the target size of their behavior is the percentase by to compare the number of answers that can be done by children with the total true answers and then devided by one hundred percent. While the data were analyzed using visual analysis of the data graph that consists of the analysis and inter-state conditions.*

*Data analysis results in a condition and results of inter-state analysis shows that before treatment is given using a simple simulation of baseline conditions, the ability at the time of service and service return when the children with mental retardation low, after being given treatment at the time of service and capabilities at the time of return services for children with mental retardation increase. This proves a simple simulation can improve the ability to hit the shuttlecock in badminton games for children with mental retardation. For teachers it is advisable to use a simple simulation in the teaching of badminton in penjaskes in young subjects mental retardation, for researchers as reference information in the method of learning for prospective teachers and for university student as a good method of learning the information in the subject of teaching and learning, microteaching and so on.*

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah pebulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektifitas Simulasi Sederhana Untuk Meningkatkan Kemampuan Memukul *Shuttlecock* Dalam Permainan Bulutangkis Bagi Anak Tunagrahita Ringan”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Bab II berisi tentang kajian teori yang membahas tentang simulasi sederhana, kemampuan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulu tangkis, hakikat tunagrahita ringan, kerangka konseptual dan hipotesis. Bab III metode penelitian yang berisi hal- hal yang berkenaan dengan jenis penelitian, definisi operasional variable, subject penelitian, setting, teknik dan alat pengumpul data, langkah- langkah intervensi, kriteria penilaian dalam ketepatan kemampuan memukul *shuttlecock* pada permaianan bulutangkis bagi anak tunagrahita ringan, teknik analisis data dan kriteria pengujian hipotesis. Bab IV berisi tentang deskripsi data, analisis data dan pembahasan. Bab V berisi kesimpulan dan

saran. Sehingga timbul beberapa saran demi perbaikan yang akan datang serta beberapa lampiran sebagai pedoman bagi peneliti selanjutnya.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih setulusnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Penulis meminta maaf jika selama ini sering mengecewakan dan berbuat kesalahan terhadap orang-orang disekeliling penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi membangun kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Padang, Juni 2012

Penulis

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuni-NYA kepada penulis. Sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi dan dorongan yang diberikan kepada penulis. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih sedalam- dalamnya kepada:

1. Teristimewa untuk orang tua penulis yang telah berjuang dan berkorban demi penulis, baik itu dari segi financial maupun motivasi dan kesabaran untuk menghadapi semua keluh kesah penulis.
2. Bapak Drs. Tarmansyah, Sp.Th, M.Pd selaku ketua jurusan serta tim penguji penulis pada saat sidang skripsi yang telah memudahkan urusan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Yosfan Azwandi, selaku pembimbing akademi I penulis, yang telah membimbing penulis sampai selesainya skripsi ini.
4. Bapak Drs. Ganda Sumekar, selaku pembimbing II penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Dra.Hj.Zulmiyetri, M.Pd, selaku tim penguji pada saat sidang skripsi dilaksanakan.
6. Bapak Drs. Damri, M.Pd, selaku tim penguji pada saat sidang skripsi dilaksanakan.
7. Bapak dan ibu dosen yang telah membimbing penulis selama duduk dibangku perkuliahan, terimakasih telah member penulis ilmu pengetahuan yang sangat berharga ini.
8. Kepada teman- teman yang seperjuangan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAC (translete)</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
 <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Simulsi Sederhana .....	10
1. Pengertian Simulasi Sederhana .....	10
2. Kelebihan Simulasi Sederhana .....	12
3. Kelemahan Simulasi Sederhana .....	12

4. Langkah- langkah Simulasi Sederhana .....	13
5. Bentuk Pelaksanaan Simulasi Sederhana Pada Permainan Bulutangkis .....	15
B. Kemampuan Memukul Shuttlecock Dalam Permainan Bulutangkis.....	26
1. Pengertian Kemampuan Memukul Shuttlecock .....	26
2. Hubungan Kemampuan Memukul Shuttlecock Dengan Koordinasi Gerak Mata Dan Tangan .....	26
3. Cara Memukul Shuttlecock Dalam Permainan Bulutangkis .....	30
C. Hakikat Tunagrahita Ringan .....	34
1. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan .....	34
2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan.....	36
3. Karakteristik Belajar Anak Tunagrahita Ringan.....	38
D. Kerangka Konseptual .....	39
E. Hipotesis .....	40

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	42
B. Defenisi Operasional Variabel .....	44
C. Subjek Penelitian .....	46
D. Setting Penelitian .....	46
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	46
F. Langkah- Langkah Intervensi .....	48
G. Kriteria Penilaian Dalam Ketepatan Kemampuan Memukul Shuttlecock Pada Permaianan Bulutangkis Bagi Anak Tunagrahita Ringan.....	50
H. Teknik Analisis Data.....	52
I. Kriteria Pengujian Hipotesis .....	60

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data .....	61
B. Analisis Data .....	80
C. Pembahasan .....	109

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	114
B. Saran .....	116

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>117</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>119</b>
-----------------------	------------

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 3.1</b> Level Perubahan Data .....	57
<b>Tabel 3.2</b> Format Analisis Visual dalam Kondisi .....	57
<b>Tabel 3.3</b> Variabel Yang Berubah .....	58
<b>Tabel 3.4</b> Format Analisis Visual Grafik antar Kondisi.....	59
<b>Tabel 4.1</b> Kemampuan Baseline Kemampuan Memukul Shuttlecock Pada Saat Melakukan Servis .....	61
<b>Table 4.2</b> Kemampuan Baseline Kemampuan Memukul Shuttlecock Pada Saat Melakukan Pengembalian Servis .....	65
<b>Tabel 4.3</b> Kondisi Intervensi Kemampuan Memukul Shuttlecock Pada Saat Melakukan Servis .....	69
<b>Tabel 4.4</b> Kondisi Intervensi Kemampuan Memukul Shuttlecock Pada Saat Pengembalian Servis .....	74
<b>Tabel 4.5</b> Panjang Kondisi <i>Baseline</i> dan Intervensi Kemampuan Memukul Shuttlecock Pada Saat Servis .....	82
<b>Tabel 4.6</b> Panjang Kondisi <i>Baseline</i> dan Intervensi Kemampuan Memukul Shuttlecock Pada Pengembalian Servis .....	83
<b>Tabel 4.7</b> Estimasi Kecendrungan Arah Kemampuan Memukul Shuttlecock Pada Saat Servis.....	85
<b>Tabel 4.8</b> Estimasi Kecendrungan Arah Kemampuan Memukul Shuttlecock Pada Pengembalian Servis.....	86
<b>Tabel 4.9</b> Persentase Stabilitas Kondisi Baseline Kemampuan Memukul Shuttlecock Dalam Permainan Bulutangkis Pada Saat Servis.....	88
<b>Tabel 4.10</b> Persentase Stabilitas Kondisi Intervensi Kemampuan Memukul Shuttlecock Dalam Permainan Bulutangkis Pada Saat Servis.....	90

<b>Tabel 4.11</b> Persentase Stabilitas Kondisi Baseline dan Intervensi Kemampuan Memukul Shuttlecock Dalam Permainan Bulutangkis Pada Saat Servis.....	91
<b>Tabel 4.12</b> Persentase Stabilitas Kondisi Baseline Kemampuan Memukul Shuttlecock Dalam Permainan Bulutangkis Pada Saat Pengembalian Servis .....	94
<b>Tabel 4.13</b> Persentase Stabilitas Kondisi Intervensi Kemampuan Memukul Shuttlecock Dalam Permainan Bulutangkis Pada Saat Pengembalian Servis .....	96
<b>Tabel 4.14</b> Persentase Stabilitas Kondisi Baseline dan Intervensi Kemampuan Memukul Shuttlecock Dalam Permainan Bulutangkis Pada Saat Pengembalian Servis.....	96
<b>Tabel 4.15</b> Kecendrungan Jejak Data Pada Saat Servis .....	98
<b>Tabel 4.16</b> Kecendrungan Jejak Data Pada Saat Pengembalian Servis.....	99
<b>Tabel 4.17</b> Level Stabilitas Dan Rentang .....	101
<b>Tabel 4.18</b> Level Perubahan Pada Saat Servis .....	102
<b>Tabel 4.19</b> Level Perubahan Pada Saat Pengembalian Servis.....	102
<b>Tabel 4.20</b> Rangkuman Analisis Dalam Kondisi Pada Saat Servis .....	103
<b>Tabel 4.21</b> Rangkuman Analisis Dalam Kondisi Pada Pengembalian Servis.....	103
<b>Tabel 4.22</b> Banyaknya Variabel Yang Berubah .....	104
<b>Tabel 4.23</b> Perubahan Kecendrungan Arah.....	105
<b>Tabel 4.24</b> Perubahan Kecendrungan Stabilitas .....	105
<b>Tabel 4.25</b> Level Perubahan .....	107
<b>Tabel 4.26</b> Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Pada Servis .....	109
<b>Tabel 4.27</b> Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Pada Pengembalian Servis.....	109



## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
<b>Grafik 4.1</b> Kemampuan Anak Servis Pada Kondisi Baseline .....	62
<b>Grafik 4.2</b> Kemampuan Anak Pengembalian Servis Pada Kondisi Baseline .....	66
<b>Grafik 4.3</b> Kemampuan Anak Servis Pada Kondisi Intervensi.....	70
<b>Grafik 4.4</b> Kemampuan Anak Pengembalian Servis Pada Kondisi Intervensi .....	75
<b>Grafik 4.5</b> Rekapitulasi Kemampuan Servis Dan Pengembalian Servis Pada Kondisi Baseline Dan Intervensi .....	80
<b>Grafik 4.6</b> Rekapitulasi Estimasi Kecendrungan Arah Pada Saat Servis dan Pengembalian Servis.....	84
<b>Grafik 4.7</b> Stabilitas Kecendrungan Arah Pada Saat Servis .....	91
<b>Grafik 4.8</b> Stabilitas Kecendrungan Arah Pada Saat Pengembalian Servis.....	97

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 1.1</b> Anak memukul bola yang diam.....	23
<b>Gambar 1.2</b> Anak memukul bola yang dipantulkan kedinding.....	24
<b>Gambar 1.3</b> Anak memukul bola yang diayunkan oleh peneliti .....	25
<b>Gambar 1.4</b> Cara memegang raket .....	30
<b>Gambar 1.5</b> Cara Memukul Shuttlecock .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>Lampiran 1</b> Asesmen Kemampuan Dasar .....	119
<b>Lampiran 2</b> Asesmen Akademik Bidang Penjaskes .....	124
<b>Lampiran 3</b> Kisi- Kisi Penelitian.....	125
<b>Lampiran 4</b> Program Pembelajaran Individual .....	127
<b>Lampiran 5</b> Alat pengumpulan data .....	131
<b>Lampiran 6</b> Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi Baseline Saat servis .....	134
<b>Lampiran 7</b> Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi Baseline Saat Pengembalian Servis .....	136
<b>Lampiran 8</b> Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi Intervensi Saat Servis .....	138
<b>Lampiran 9</b> Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kondisi Intervensi Saat Pengembalian Servis .....	140
<b>Lampiran 10</b> Asesment Kondisi Baseline .....	145
<b>Lampiran 11</b> Asesment Kondisi Intervensi .....	163
<b>Lampiran 12</b> Dokumentasi Penelitian .....	189
<b>Lampiran 13</b> Surat Izin Penelitian.....	191
<b>Lampiran 14</b> Surat Izin Melaksanakan Penelitian.....	201



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu unsur paling penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses pendewasaan diri manusia itu sendiri serta selain itu pendidikan juga merupakan proses pembentukan pribadi dan karakter manusia. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Kemudian, pada satu fokus yang lebih khusus yaitu pendidikan formal, manusia diberikan dasar-dasar pengetahuan sebagai pegangan dalam menjalani hidup dan menghadapi kenyataan hidup dimana didalam pendidikan formal dalam hal ini adalah sekolah menjadi suatu jenjang yang mungkin memang sudah selayaknya dilalui dalam proses kehidupan manusia. Kemudian dalam pendidikan sekolah itu, manusia juga selain melatih kedewasaan juga mengasah intelektualitasnya dan kompetensinya dalam tanggung jawab dan kesadaran.

Menurut Undang- undang Dasar 1945 pada bab XIII tentang pendidikan dan kebudayaan dalam pasal 31 ayat 1 dan 2 berbunyi sebagai berikut: ayat (1)

Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, ayat (2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Dari penjabaran undang- undang diatas, terlihatlah bahwa seluruh warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak, baik itu yang tergolong normal maupun mereka yang tergolong anak yang berkebutuhan khusus (ABK).

Anak berkebutuhan khusus sering disebut juga dengan anak yang abnormal. Kata abnormal terdiri dari dua kata benda *norm* yang maknanya ukuran, yang ditambah dengan akhiran *al* yang menunjukkan kata sifat. Normal berarti sesuai dengan ukuran, adapun awalan *Ab* menunjukkan keluar atau penyimpangan/ menyimpang. Kata abnormal mempunyai arti menyimpang dari yang normal, artinya berbeda dari rata- rata atau kebanyakan orang. Yang disebut dengan “anak berkebutuhan khusus” adalah anak- anak yang mengalami penyimpangan, kelainan atau ketunaan dari segi fisik, mental, emosi dan sosial, atau gabungan dari hal- hal tersebut sedemikian rupa sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan yang khusus, yang disesuaikan dengan penyimpangan, kelainan atau ketunaan mereka.

Salah satunya adalah anak tunagrahita, tunagrahita adalah anak dengan gangguan pada IQ-nya, anak ini sering mengalami kesulitan dalam kehidupan sehari- harinya, seperti: dalam bidang akademik, perkembangan motorik, baik itu motorik halus maupun motorik kasar, komunikasi, bina diri dan sosialisasinya.

Dalam perkembangan bidang akademik anak tunagrahita sangat jelas terlihat ketinggalannya dari anak yang berkebutuhan khusus yang lain, karena anak tunagrahita memiliki IQ dibawah rata- rata.

Dalam bidang akademik ini terjabar beberapa pelajaran seperti: berhitung (matematika), membaca dan menulis (bahasa Indonesia) kemudian pendidikan jasmani dan lain sebagainya, yang semuanya ini menjadi program mata pelajaran disekolah dasar pada umumnya. Pendidikan jasmani adalah kegiatan jasmani yang diselenggarakan untuk menjadi media bagi kegiatan pendidikan. Pendidikan Jasmani dan Olahraga (Penjas-Or) merupakan bagian dari kurikulum standar Lembaga Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pendidikan jasmani ini tidak terlepas dari pendidikan olah raga dikarenakan pendidikan olahraga adalah kegiatan pelatihan jasmani, yaitu kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar maupun gerak keterampilan (kecabung olahraga). Kegiatan itu merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera jasmani atau sehat jasmani yang berarti juga sehat dinamis yaitu sehat yang disertai dengan kemampuan gerak yang memenuhi segala tuntutan gerak kehidupan sehari-hari, artinya ia memiliki tingkat kebugaran jasmani yang memadai.

Didalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan BNSP (2006) pada mata pelajaran penjaskes terdapat dalam standar kompetensi tentang melakukan berbagai variasi gerak dasar kedalam permainan dan olah raga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai- nilai yang terkandung didalamnya, dan kompetensi

dasarnya tentang melakukan variasi gerak dasar kedalam modifikasi permainan bola kecil serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran.

Bertitik tolak pada kompetensi dasar yang tertera pada kurikulum diatas, maka penulis melakukan asesmen tentang permainan bola kecil yang diberikan oleh guru bidang study penjaskes kepada siswanya disekolah, yang mana permainan bola kecil yang diberikan oleh guru bidang study tersebut kepada siswanya adalah permainan bulutangkis. Asesmen ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah ada anak yang belum mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut sehingga penulis dapat memberikan layanan yang dibutuhkan anak dalam permainan bulutangkis ini.

Analisis data yang penulis dapat dari asesmen yang dilakukan, ada anak yang tidak bisa melakukan servis dan pengembalian servis. Pada saat melakukan servis sering anak melakukan kesalahan seperti *shuttlecock* tidak mengenai senar raket yang sedang dipegang anak, dan pada saat melakukan pengembalian servis anak tidak bisa memukul kembali *shuttlecock* yang datang ke arahnya, anak tidak dapat menentukan seberapa dekat *shuttlecock* itu jatuh kepada raket yang dia pegang. Dibandingkan dengan teman- teman sekelasnya, anak ini terlihat jelas tidak bisa melakukan servis dan pengembalian servis. Untuk itu penulis akan memberikan layanan khusus atau solusi untuk membantu anak ini dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dijabarkan oleh guru bidang study penjaskesnya. Salah satu solusi yang penulis berikan adalah menggunakan simulasi sederhana, hal ini didasarkan pada pendapat Wina Sanjaya (2009:159)

yang menyatakan bahwa simulasi adalah sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau keterampilan tertentu.

Simulasi sederhana merupakan bentuk metode mengajar yang membawa anak seakan-akan berada disituasi yang sebenarnya. Dengan kata lain anak belajar bagaimana proses permainan bulu tangkis pada umumnya dan belajar memukul *shuttlecock* pada saat melakukan servis dan memukul *shuttlecock* pada saat pengembalian servis secara khususnya. Penyampaian materi melalui metode simulasi akan mempermudah anak dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang diberikan, juga dapat meningkatkan minat dan semangat belajar anak, sehingga anak mau mengikuti pelajaran. Dengan demikian diharapkan anak dapat memperoleh hasil belajar sesuai dengan yang diinginkan.

Metode simulasi yang diberikan kepada anak dalam bentuk permainan bola gantung, dimana anak awalnya akan memukul bola yang sedang diam, kemudian anak akan memukul bola yang dipantulkan ke dinding dan anak juga akan memukul bola yang dilambungkan oleh guru dan bola tetap digantungkan. Bentuk itu semua akan dikemas secara rapi, yang akan menggambarkan anak seakan- akan memainkan permainan bulutangkis, tetapi keadaan yang disimulasikan itu hanya tertuju pada bagaimana cara memukul *shuttlecock* yang benar, semua kegiatan itu dilakukan secara sederhana.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SLB Wacana Asih Padang mulai awal bulan Agustus sampai minggu ketiga pada bulan September

2011 pada kelas V/C dapat dipaparkan, bahwa dari hasil wawancara dengan guru penjaskes anak tersebut, guru menjelaskan anak sangat berkesulitan dalam melakukan servis dan pengembalian servis, karena masih kurangnya konsentrasi anak dan minat anak terhadap permainan bola kecil ini. Jadi anak tidak begitu antusias seperti teman- temannya yang lain dalam mengikuti pelajaran ini, sehingga guru sangat kewalahan membimbing anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung, khususnya pada mata pelajaran penjaskes.

Ketika guru menyuruh anak untuk bermain bulutangkis, anak sangat mengalami kesulitan untuk memukul *shuttlecock*-nya, sehingga guru harus selalu menuntun gerakan tangan anak. Setelah penulis mengasesmen subjek penelitian maka anak ini termasuk anak tunagrahita ringan. Anak tunagrahita ringan X ini sulit memukulkan *shuttlecock* ke senar raketnya, sering ketakutan ketika *shuttlecock* datang kearahnya, sehingga ia tidak dapat memukul kembali *shuttlecock* yang datang ke arahnya. Anak tidak pernah melangkahakan kakinya ketika ia akan memukul *shuttlecock*, sehingga anak tidak memiliki posisi yang benar dalam memukul *shuttlecock*.

Selama ini guru dalam mengajarkan permainan bulu tangkis kepada anak tunagrahita ringan X ini tidak pernah memberikan sesuatu yang beda, guru hanya menyuruh anak tersebut untuk meniru gerakan guru, kalau anak tidak bisa melakukannya maka guru akan menuntunnya, dan juga didalam permainan bulutangkis gerakannya bukan hanya terfokus untuk satu gerakan saja, ada gerakan tangan dan kepala, ada gerakan kepala dan kaki sehingga anak sulit untuk

melakukan gerakan tersebut. Ada beberapa faktor lain yang menjadi penghambatnya yaitu karena anak tunagrahita ringan X ini kegiatan pembelajarannya yang klasikal, jadi guru tidak hanya menuntun satu orang anak saja, guru juga harus menuntun anak yang lain dalam proses belajar mengajar.

Melihat permasalahan yang ditemukan dilapangan yang dialami anak tunagrahita ringan X di SLB Wacana Asih Padang, penulis tertarik untuk memberikan alternatif yang berbeda untuk meningkatkan kemampuan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis bagi anak tunagrahita ringan X ini melalui simulasi sederhana.

Dari simulasi sederhana yang hanya menampilkan cara melakukan servis dan melakukan pengembalian servis, penulis harapkan dapat meningkatkan kemampuan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis bagi anak tunagrahita ringan X di SLB Wacana Asih Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka timbullah berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak tunagrahita ringan X mengalami gangguan konsentrasi, sehingga anak lambat merespon suatu perintah.
2. Anak tunagrahita ringan X belum bisa mengikuti permainan bulutangkis pada mata pelajaran penjaskes dengan benar.
3. Latihan yang digunakan belum memaksimalkan kemampuan memukul *shuttlecock*.

4. Anak belum dapat memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis anak pada bidang study penjaskes.
5. Selama ini simulasi sederhana belum pernah diberikan kepada anak tunagrahita ringan X.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif dan terarah, maka peneliti membatasi masalah ini pada kemampuan memukul *shuttlecock* yang mana terbagi atas:

1. Kemampuan servis dan,
2. Kemampuan pada pengembalian servis

Dalam permainan bulutangkis pada mata pelajaran penjaskes melalui simulasi sederhana pada anak tunagrahita ringan X yang duduk di kelas V/C di SLB Wacana Asih Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalahnya adalah “Apakah simulasi sederhana dapat meningkatkan kemampuan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis bagi anak tunagrahita ringan X di SLB Wacana Asih Padang”?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah simulasi sederhana dapat meningkatkan kemampuan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis bagi anak tunagrahita ringan X di SLB Wacana Asih Padang.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Anak

Agar anak mampu memukul shuttlecock dengan benar dalam permainan bulutangkis, dan keselarasan gerak mata dan tangan menjadi lebih baik, dan tujuan pembelajaran anak pada mata pelajaran penjaskes tercapai dengan baik.

b. Guru kelas

Sebagai acuan guru kelas dalam melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis pada anak tunagrahita.

c. Peneliti

Sebagai salah satu acuan dalam memilih latihan untuk meningkatkan kemampuan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis dimasa yang akan datang. Dan hendaknya penelitian ini dapat menambah wawasan sebagai calon guru pendidikan luar biasa dalam memberikan pembelajaran pada anak tunagrahita.

d. Mahasiswa/i

Sebagai informasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan simulasi sederhana dalam meningkatkan kemampuan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis pada anak tunagrahita.