

**PELAKSANAAN PERMAINAN ADAPTIF DI PANTI
SOSIAL BINA GRAHITA HARAPAN IBU
(PSBGHI) KALUMBUK PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Kesehatan dan Rekreasi Sebagai Salah
Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sains (S.Si)*



OLEH :

ASIH TRIA NANDA
NIM. 00983

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

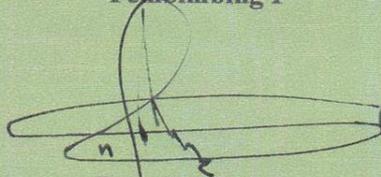
Judul : Pelaksanaan Permainan Adaptif di Panti Sosial
Bina Grahita Harapan Ibu (PSBGHI) Kalambuk
Padang

Nama : Asih Tria Nanda
NIM/BP : 00983/2008
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

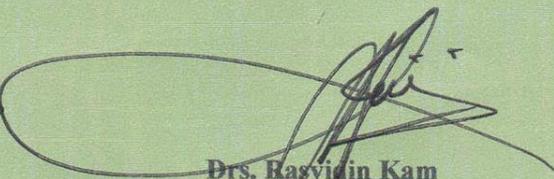
Padang, April 2014

Disetujui Oleh :

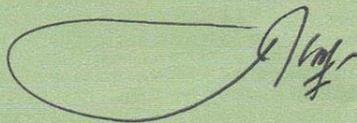
Pembimbing I


Drs. Abu Bakar
NIP. 19530516 198011 1 001

Pembimbing II


Drs. Rasyidin Kam
NIP. 19510214 198103 1 002

Mengetahui :
Ketua Jurusan

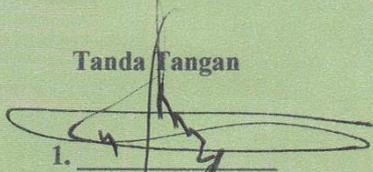
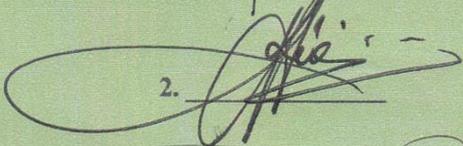
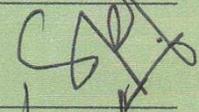
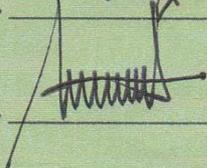

Drs. Didin Tohidin, M.Kes. AIFO
NIP. 19600507 298503 1 004

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Pelaksanaan Permainan Adaptif di Panti Sosial
Bina Grahita Harapan Ibu (PSBGHI) Kalambuk
Padang**
Nama : Asih Tria Nanda
NIM/BP : 00983/2008
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, April 2014

	Tim Penguji	Tanda Tangan
Nama		
Ketua : Drs. Abu Bakar		1. 
Sekretaris : Drs. Rasyidin Kam		2. 
Anggota : Drs Hanif Badri		3. 
M. Sazeli Rifki. S.Si, M.Pd		4. 
Anton Komaini. S.Si, M.Pd		5. 

ABSTRAK

Asih Tria Nanda (2014) “Pelaksanaan Permainan Adaptif di Panti Sosial Bina Grahita Harapan Ibu (PSBGHI) Kalumbuk Padang”

Pelaksanaan permainan adaptif di Panti Sosial Bina Grahita Harapan Ibu (PSBGHI) Kalumbuk Padang, belum terlaksananya permainan adaptif sebagaimana mestinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pelaksanaan permainan adaptif di Panti Sosial Bina Grahita Harapan Ibu (PSBGHI) Kalumbuk Padang.

Penelitian ini tergolong pada penelitian deskriptif dengan menggunakan data primer dan data sekunder. Data diperoleh dari responden dengan cara interview guide. Populasi dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita (mampu didik) di Panti Sosial Bina Grahita Harapan Ibu (PSBGHI) Kalumbuk Padang yang berjumlah 30 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Total Sampling* sehingga diperoleh sampel sebanyak 30 orang anak tunagrahita debil (mampu didik). Teknik analisis data menggunakan perhitungan distribusi frekuensi.

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: variabel gambaran kemampuan instruktur, dari 8 pertanyaan yang diajukan penulis tingkat capaian responden mencapai 84 %, untuk variabel keikutsertaan anak, dari 9 pertanyaan yang diajukan penulis, tingkat capaian responden mencapai 91 %, sedangkan untuk variabel sarana dan prasarana dari 5 pertanyaan yang diajukan tingkat capaian responden mencapai 88%. Dari temuan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan instruktur permainan adaptif Panti Sosial Bina Grahita Harapan Ibu (PSBGHI) Kalumbuk Padang berada dalam kategori Baik. Namun, belum semua anak merasa sangat dekat dengan instruktur ketika mengikuti permainan. Selanjutnya keikutsertaan anak diklasifikasikan sangat Baik. Namun, masih ada anak yang kurang memperhatikan penjelasan dari instruktur. Sedangkan sarana dan prasarana yang dimiliki Panti Sosial Bina Grahita Harapan Ibu (PSBGHI) Kalumbuk Padang berada dalam kategori baik. Namun, karena permainan ini diberikan pada anak tunagrahita. Jadi, untuk sarana dan prasarana bisa dimodifikasi yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak tersebut. Sehingga pelaksanaan permainan menjadi lebih baik dan menarik.

Kata kunci: Pelaksanaan Permainan Adaptif

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ” Pelaksanaan Permainan Adaptif di Panti Sosial Bina Grahita Harapan Ibu (PSBGHI) Kalumbuk Padang”.

Penulisan skripsi ini selain bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sains pada jurusan Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, di samping itu juga untuk mengetahui Pelaksanaan Permainan Adaptif di Panti Sosial Bina Grahita Harapan Ibu (PSBGHI) Kalumbuk Padang.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini jauh dari kesempurnaan dan harapan. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik yang sehat dan masukan-masukan yang sifatnya membangun dari semua pihak, guna kesempurnaan skripsi ini.

Dalam pelaksanaan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak baik perorangan maupun badan-badan terkait yang telah memberikan bantuan dan bimbingan sampai selesainya skripsi ini.

Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Arsil, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah menerima penulis kuliah di Jurusan

Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

2. Bapak Drs. Didin Tohidin, M.Kes, AIFO selaku ketua Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Padang yang telah membimbing penulis dalam proses belajar mengajar
3. Bapak Drs. Abu Bakar sebagai Pembimbing I, dan Bapak Drs. Rasyidin Kam selaku pembimbing II dalam penulisan skripsi ini yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Hanif Badri, Bapak M Sazeli Rifki, S.Si, M.Pd dan Bapak Anton Komaini, S.Si, M.Pd selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan arahan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu serta karyawan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta memberikan pelayanan yang maksimal
6. Teman-teman di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi dan dukungan yang baik dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal saleh dan diridhoi oleh Allah SWT.

Amin...

Padang, Maret 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
A. Kajian Teori	8
B. Kerangka Konseptual	23
C. Pertanyaan Penelitian	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel	25
C. Defenisi Oprasional.....	26
D. Jenis dan Sumber Data	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Verfikasi Data.....	30
B. Diskripsi Data.....	30
C. Pembahasan.....	38

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Distribusi Frekuensi Pemilihan Kemampuan Instruktur	31
2. Deskripsi Hasil Kemampuan Instruktur	32
3. Distribusi Frekuensi Keikutsertaan Anak.....	33
4. Diskripsi Hasil Data Keikutsertaan Anak	35
5. Distribusi Frekuensi Sarana dan Prasarana	36
6. Diskripsi Hasil Data Sarana dan Prasarana	37

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Penelitian	51
2. Angket Penelitian	52
3. Rekap Data Angket Penelitian	54
4. Dukomentasi Peneitian.....	55
5. Surat Izin Penelitian Fakultas Ilmu Keolahragaan	58
6. Surat Izin Penelitian PSBGHI Kalumbuk Padang	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia merupakan suatu faktor yang sangat dominan dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini. Pendidikan yang baik dan bermutu akan menciptakan manusia berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Mengingat pentingnya pendidikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah telah melakukan segala daya upaya di bidang pendidikan dalam rangka mewujudkan masyarakat adil dan makmur, serta memungkinkan segenap bangsa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya baik aspek fisik maupun psikis. Seperti yang di jelaskan di bawah ini:

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional (2005:1) bahwa pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui jalur keluarga, jalur pendidikan, dan jalur masyarakat yang berbasis pada pengembangan olahraga untuk semua orang yang berlangsung sepanjang hayat.

Dalam mencapai pembinaan dan pengembangan keolahragaan di seluruh lapisan masyarakat semua anak harus mendapatkan pelayanan yang sama dengan kondisi dan bentuk keterbatasannya. Dalam masyarakat ditemui sekelompok anak yang mempunyai keterbelakangan mental, seperti tunalaras, tunadaksa, tunanetra, dan tunagrahita. Dengan adanya perkembangan

pendidikan yang sangat pesat maka Direktorat Pendidikan Luar Biasa (PSLB) yang menetapkan istilah yaitu anak kelainan, salah satunya adalah anak tunagrahita, “ warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan sosial berhak memperoleh pendidikan khusus” (Undang-undang RI No 20 Pasal 5 ayat 2 tahun 2003). Pendidikan yang dimaksud di sini memang bukan pendidikan yang diselenggarakan di pendidikan seperti di sekolah luar biasa (SLB), akan tetapi pendidikan yang dimaksud di sini adalah pendidikan yang diselenggarakan di Panti sosial. Oleh sebab itu, di panti sosial hanya ada program dan tidak diberlakukannya kurikulum seperti di sekolah-sekolah pada umumnya.

Salah satu permainan yang diberikan untuk anak tunagrahita yaitu permainan adaptif. Permainan ini merupakan salah satu aspek dari proses pelaksanaan yang berkenaan dengan perkembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang sukarela dan berguna serta berhubungan langsung dengan respon mental, emosional, dan sosial.

Permainan adaptif untuk anak tunagrahita tidak sama dengan permainan untuk anak normal, yang membedakannya adalah kalau permainan adaptif untuk anak luar biasa dirancang dan diadaptasikan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing anak (Hosni, 2003:4). Untuk itu permainan adaptif sangat diperlukan oleh anak tunagrahita.

Agar tercapai tujuan yang diharapkan, permainan yang diberikan seperti materi, permainan adaptif dirancang dan diadaptasikan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki anak tunagrahita, supaya dalam mengikuti

permainan anak tunagrahita diberikan kesempatan untuk mempelajari dan berpartisipasi walaupun mereka memiliki masalah dalam berfikir, keterbatasan gerak dan tingkah laku. Untuk mewujudkan kegiatan tersebut, diperlukan instruksi yang dapat merencanakan dan melaksanakan permainan dengan menggunakan metode permainan yang cocok, sehingga anak tunagrahita tertarik dan mau melakukannya. Selain itu, kelengkapan sarana dan prasarana juga salah satu bagian penting dalam menunjang kegiatan permainan adaptif.

Oleh sebab itu permainan adaptif diperlukan oleh lembaga terkait seperti halnya di Panti Sosial Bina Grahita Kalumbuk Padang (PSBGHI). Dalam hal ini bertanggung jawab untuk mendidik dan melaksanakan permainan adaptif secara teratur dan terarah sehingga bermanfaat bagi anak tunagrahita. Namun permasalahan saat ini kegiatan di Panti Sosial Bina Grahita Kalumbuk Padang klasifikasi anak tunagrahita di bagi menjadi 2 kelompok yaitu mampu didik dan mampu latih, namun di sini peneliti akan melihat kelompok anak tunagrahita mampu didik. Pelaksanaan permainan adaptif di PSBGHI belum terlaksana menurut semestinya, hal ini mungkin dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti belum optimalnya pelaksanaan permainan adaptif bagi anak tunagrahita, serta kurangnya sarana dan prasarana olahraga yang dibutuhkan. Panti Sosial Bina Grahita ini tidak di perlakukannya kurikulum seperti di sekolah- sekolah pada umumnya, melainkan program yang diterapkan dan berlaku di Panti Sosial Bina Grahita Kalumbuk Padang .

Anak yang termasuk dalam kategori mampu didik, mereka memiliki keterbatasan untuk mengikuti pembelajaran di sekolah reguler namun dengan keterbatasan tersebut, mereka masih memiliki potensi yang perlu di kembangkan seperti kemampuan untuk mengurus diri sendiri, membaca, menulis, dan berhitung yang sederhana serta keterampilan. Melalui sisa potensi yang mereka miliki, anak tersebut dapat mengurus diri sendiri, dan jika di berikan latihan secara terus menerus, mereka dapat membaca dan berhitung serta memiliki keterampilan yang sederhana.

Setelah peneliti meninjau ke Panti Sosial Bina Grahita Kalumbuk Padang, di sini menyatakan standar IQ anak tunagrahita mampu didik sekitar 50-70. Jika dibandingkan keadaan fisik anak tunagrahita mampu didik dengan anak normal, pada umumnya tidak jauh berbeda. Namun intelegensi yang mereka miliki sangat terlambat, hal ini dapat dilihat melalui gerakan mereka. Anak yang tergolong mampu didik, gerakan mereka tidak lincah, sukar berbicara dan sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sifat anak tersebut mudah dipengaruhi, dan suka melakukan perintah kepada orang lain, tetapi kadang-kadang mereka menunjukkan gerakan yang berlebihan atau tanpa pengontrolan.

Oleh sebab itu permasalahan saat ini adalah kegiatan pelaksanaan permainan adaptif di panti PSBGHI belum terlaksana menurut semestinya, hal ini mungkin di pengaruhi oleh beberapa faktor seperti belum optimalnya pelaksanaan permainan adaptif bagianak tunagrahita mampudidik, serta kurangnya sarana dan prasarana olahraga yang di butuhkan. Dengan demikian

peneliti ingin mengetahui sejauh mana pelaksanaan permainan adaptif di tunagrahita Kalumbuk Padang.

Berdasarkan faktor kendala di atas, perlu diungkapkan melalui penelitian sehingga masalah dan pemecahannya dapat terungkap melalui penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Gambaran kemampuan instruktur dalam memandu permainan adaptif anak tunagrahita (Mampu Didik).
2. Keikutsertaan anak tunagrahita dalam mengikuti permainan adaptif (Mampu Didik).
3. Sarana dan prasarana kegiatan permainan adaptif.

C. Pembatasan Masalah

Supaya penelitian ini tidak meluas dan sesuai dengan keterbatasan, maka penelitian ini dibatasi pada Pelaksanaan Permainan Adaptif di Panti Sosial Bina Grahita (PSBGHI) Kalumbuk Padang yang meliputi.

1. Gambaran kemampuan instruktur dalam memandu permainan adaptif anak tunagrahita (Mampu Didik)
2. Keikutsertaan anak tunagrahita dalam mengikuti permainan adaptif (Mampu Didik)
3. Sarana dan prasarana kegiatan permainan adaptif

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Gambaran kemampuan instruktur dalam memandu permainan adaptif bagi anak tunagrahita (Mampu Didik).
2. Bagaimanakah keikutsertaan anak tunagrahita dalam mengikuti permainan adaptif (Mampu Didik).
3. Bagaimanakah ketersediaan sarana dan prasarana pendukung kegiatan permainan adaptif (Mampu Didik).

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui Gambaran kemampuan instruktur dalam memandu permainan adaptif bagi anak tunagrahita (Mampu Didik).
2. Mengetahui keikutsertaan anak tunagrahita dalam permainan adaptif (Mampu Didik).
3. Mengetahui Sarana dan prasarana pendukung kegiatan permainan adaptif (Mampu Didik).

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi :

1. Penulis, untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu di FIK UNP.
2. Instansi terkait, seperti Panti Asuhan Bina Grahita Kalumbuk Padang untuk meningkatkan kepedulian terhadap persyaratan-persyaratan yang

perlu diperhatikan dalam meningkatkan dan mengembangkan permainan adaptif bagi anak tunagrahita.

3. Para instruktur permainan adaptif khusus anak tunagrahita di Panti Sosial Bina Grahita Kalumbuk Padang, sebagai pedoman dalam membuat dan melaksanakan permainan adaptif.
4. Pembaca dan masyarakat, sebagai bahan renungan bahwa anak berkelainan seperti halnya anak tunagrahita yang perlu pembinaan khususnya permainan adaptif.