

Meningkatkan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SDLB 35 Painan
(Single Subject Research di Kelas 2C SDLB 35 Painan)

S K R I P S I

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh:

YUSILIA ALFIZA WIJAYA NST

11594/09

**PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2014

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

**Judul : Meningkatkan Keterampilan Melompat Melalui Permainan
Tradisional Lompat Tali Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di
SDI.B 35 Pajinan. (Single Subject Research Kelas 2C SDLB 35
Pajinan)**

Nama : Yusilia Alfiza. W. N

BIK/ NIM : 2009/11594

Jurusan : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2014

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Martias Z., S.Pd., M.Pd.

1.

2. Sekretaris : Dra. Fatmawati, M.Pd.

2.

3. Anggota : Drs. Damti, M.Pd

3.

4. Anggota : Dra. Zulmiyehi, M.Pd

4.

5. Anggota : Drs. Yosfan Azwandi

5.

ABSTRAK

Yusilia Alfiza (2014) : **Meningkatkan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali bagi Anak Tunagrahita Ringan (*Single Subject Research* Kelas II Di SDLB 35 Painan).**
Skripsi : PLB FIP Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari pengamatan yang peneliti laksanakan di sekolah, bahwa anak tunagrahita ringan x sulit dalam melakukan lompatan dengan dua kaki. Dari hasil pengamatan, anak belum mampu melompat, baik dalam melompat ke depan, ke belakang, ke samping kanan, ke samping kiri. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan melompat anak melalui permainan tradisional lompat tali dan melihat apakah permainan tradisional lompat tali dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR), dengan desain penelitiannya yaitu menggunakan desain A – B dan teknik analisis datanya menggunakan *analisis visual grafik*. Subjek penelitian ini adalah anak tunagrahita ringan x. Penilaian dalam penelitian ini yaitu dengan mengukur arah lompatan yang bisa dilakukan anak sesuai intruksi. Data ini lalu disajikan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian ini terlihat bahwa kemampuan anak tunagrahita x dalam melompat ke depan, ke belakang, ke samping kiri, ke samping kanan, dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional. Pada kondisi baseline (A) yang dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan, anak hanya dapat melompat kedepan sehingga persentasenya 25%. Pada kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak enambelas kali pertemuan dan kemampuan anak tunagrahita meningkat dari pertemuan ke delapanbelas sampai ke duapuluh dengan skor tertinggi 100%. Jika dilihat dari analisis data bahwa terjadi perubahan kecendrungan arah yang meningkat (+) dari kondisi baseline ke intervensi. Dengan demikian disimpulkan bahwa rumusan masalah yang dikemukakan terjawab bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan keterampilan melompat pada anak tunagrahita ringan x kelas II di SLB 35 Painan. Berkaitan dengan hasil penelitian untuk membantu meningkatkan keterampilan melompat anak tunagrahita ringan x dengan baik, maka disarankan pada sekolah khususnya guru untuk menggunakan permainan lompat tali untuk kemampuan melompat yang lainnya.

ABSTRACT

Yusilia Alfiza. 2014. **Improving the Students' Skill to Jump through Traditional Game Rope Jump for the Children with Light Mental Retardation (A Single Subject Research in Class II of SDLB 35 Painan)** . Thesis. Undergraduate Program of Padang State University.

This research was conducted based on the result of the previous observation indicating that the student with light mental retardation X got difficulties to do jumping. They seemed unable to jump forward, backward, to the right side and to the left side. Therefore, this research was intended to improve the students' skill to do jumping through traditional game rope jump and to reveal whether this game could work on this problem.

This was an experimental research which used Single Research Subject (SSR). In conducting this research, A and B designs were applied. The subject of the research was the students with light mental retardation X in class II of SDLB 35 Painan. The data was gotten by measuring the students' ability in jumping based on the instruction given. It then was analyzed by using graphic visual analysis and presented in percentage.

The result of the research indicated that the skill of the students with light mental retardation X to jump forward, backward, to the right side and to the left side could be improved through traditional game rope jump. In the baseline condition (A) which consisted of seven meetings, the students were only able to jump forward for which the percentage was 25%. While in the intervention condition (B) that consisted of sixteen meetings, the students' skill improved from the eighteenth meeting to the twentieth meeting in which the highest score was 100%. The result of data analysis showed that there was an improvement (+) from baseline condition to the intervention condition. Thus, it was concluded that the traditional game rope jump could improve the students' with light mental retardation X skill in jumping in class II of SDLB 35 Painan. In line to the result of the research, it was suggested to the school especially the teacher to make use of rope jump to improve the students' other jump skills.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Meningkatkan Kemampuan Melompat Melalui Permainan Lompat Tali Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SDLB 35 Painan”*

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

Materi skripsi ini terdiri dari lima Bab, yaitu pada Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II membahas kajian teori yang terdiri dari anak tunagrahita ringan, motorik kasar, permainan tradisional, permainan lompat tali, kerangka konseptual, dan hipotesis. Bab III membahas tentang metode penelitian, yang terdiri dari jenis penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, teknik dan alat pengumpulan data, serta teknik analisis data. Bab IV membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan, yaitu deskripsi pelaksanaan penelitian, analisis data, pembuktian hipotesis, pembahasan penelitian, dan keterbatasan penelitian serta pada Bab V berisikan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

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

panjatkan atas anugrah yang memiliki saudara yang begitu sangat mendukung, membantu secara financial dan non financial, selalu mendukung, selalu memotivasi. Terimakasih yang sangat luar biasa terhadap ibu notaris mama rifah, dan papah ari, yang sudah kuanggap sebagai orangtua, yang begitu paling berjasa, memberi semangat hidup dalam keadaan apapun. Terimakasih kepada nenek yang selalu mendoakan cucunya, semoga nenek selalu sehat wal'afiat, Amin Ya Robbal 'Alamin. Terimakasih ka Andi Ahmad, yuk pipit, yuk ita, ayah dan seluruh keluarga cinde, yang sangat berjasa dalam kehidupan fiza, yang selalu mau meringankan tangannya untuk membantu kami sekeluarga dan ngebanu zhaa ketika sakit, dan dalam kondisi kurang baik.

10. Terimakasih kepada mas Aji selaku ABRI sekaligus seorang hypnoterapi, makasih yaa mas hipnotis gratisnya dan obatnya. Terimakasih kepada Nusantara Hypnosis center (pusat pelatihan Hypnosis Modern & NLP) Palembang, dan seluruh majelis pengajian ka andi dan habib.
11. Terimakasih juga untuk sahabatku Fajrin Sarly, S.Pd dan keluarga, Regis Oktavianda Putra, Toni Putra (cipuik/moot), Ardhan, Quthen, Ka Erin, bonte carlo, terimakasih semuanyaaaa.... I miss you.. I love you... muaach... aku sayang kalian... terimakasih juga buat Endang, Citra, dini, Yeni Basrah, Nenden, Irma, defni, Gebi, Dame, Eci, Oki Yosastra.
12. Terimakasih untuk seseorang yang selalu ada di hati, tak pernah lelah memberi semangat, selalu memberi motivasi, dan tak pernah mengeluh

sedikitpun. Terimakasih abi Obay Hadikin, Terimakasih yang selalu membantuku, selalu menemani disaat dibutuhkan, memberi motivasi, kasih sayang atas semua yang telah kau beri, semoga Allah mempersatukan kita, Aamiin ya rabbal alamin.

13. Terimakasih kepada VSI (veritra Sentosa Internasional), owner VSI ust. Yusuf Mansyur, terimakasih atas bisnis yang luar biasa ini, dengan menjadi mitra, aku menjadi lebih mengerti. Terimakasih untuk seluruh mitra VSI, di saat saya menyelesaikan skripsi saya, disaat ini pula VSI memberikan saya reward kedua dan gaji tiap minggu J

14. Teman-teman seperjuangan selama mengikuti perkuliahan di kampus PLB FIP UNP angkatan 2009. Semoga kita tetap bersatu dalam mengikat persahabatan yang kompak dan hangat. Semangat teman-teman.

Akhirnya penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu hingga selesainya skripsi ini. Semoga kebaikan dan ketulusan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT, Amin Ya Robbal 'Alamin.

Padang, Januari 2014

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
DAFTAR ISI ..	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GRAFIK.....	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	8
1. Pengertian Anak Tunagrahita Ringan	8
2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan	11
B. Konsep Dasar Motorik Kasar.....	16
1. Keterampilan Melompat	16

2. Pengertian Motorik Kasar.....	16
3. Motorik Kasar Melompat	20
4. Kemampuan Motorik Anak Tunagrahita Ringan.....	22
C. Konsep Dasar Permainan Tradisional.....	23
1. Pengertian Permainan Tradisional.....	23
2. Jenis-Jenis Permainan Tradisional.....	24
3. Fungsi-fungsi Permainan Tradisional	25
4. Manfaat Permainan Tradisional	27
D. Permainan Lompat Tali	30
1. Pengertian Permainan Lompat Tali	30
2. Manfaat Permainan Lompat Tali	31
3. Langkah-Langkah Permainan Lompat Tali.....	33
E. Kerangka Konseptual	36
F. Hipotesis	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	38
B. Subjek Penelitian.....	39
C. Variabel Penelitian.....	39
D. Defenisi Oprasional Variabel	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	42

BAB IV DESKRIPSI PELAKSANAAN, HASIL

DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Data	52
B. Analisis Data	66
C. Pembuktian Hipotesis	86
D. Pembahasan Penelitian	87
E. Keterbatasan Penelitian	88

BAB V PENUTUP

Kesimpulan.....	89
Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN.....

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Asessmen.....	92
Lampiran II	Kisi – kisi Penelitian.....	95
Lampiran III	Program Pembelajaran Individual.....	96
Lampiran IV	Format Pengumpulan Data Dalam Kondisi Baseline.....	100
Lampiran V	Format Pengumpulan Data Dalam Kondisi Intervensi.....	101
Lampiran VI	Jadwal Pelaksanaan Penelitian Dalam Kondisi Baseline.....	103
Lampiran VII	Jadwal Pelaksanaan Penelitian Dalam Kondisi Intervensi.....	104
Lampiran VIII	Format Penilaian.....	108
Lampiran IX	Surat Izin Penelitian	
Lampiran X	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Contoh Format Pengumpulan Data.....	40
Tabel 3.2	Contoh Level Perubahan Data.....	47
Tabel 3.3	Contoh Format Rangkuman Analisis Visual Grafik Dalam Kondisi.....	47
Tabel 3.4	Contoh Variabel Yang Berubah.....	48
Tabel 3.5	Contoh Format Rangkuman Komponen Analisis Visual Antar Kondisi.....	50
Tabel 4.1	Persentase Kemampuan Awal Subjek.....	53
Tabel 4.2	Persentase Kemampuan Kondisi Intervensi.....	62
Tabel 4.3	Panjang Kondisi.....	65
Tabel 4.4	Estimasi Kecenderungan Arah.....	68
Tabel 4.5	Persentase Stabilitas Baseline.....	72
Tabel 4.6	Persentase Stabilitas Intervensi.....	75
Tabel 4.7	Persentase Stabilitas Data.....	76
Tabel 4.8	Kecenderungan Jejak Data.....	77
Tabel 4.9	Level Stabilitas dan Rentang.....	78
Tabel 4.10	Level Perubahan Data	78
Tabel 4.11	Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi.....	79
Tabel 4.12	Jumlah Variabel Yang Berubah.....	80
Tabel 4.13	Perubahan Kecenderungan Arah.....	81

Tabel 4.14 Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	82
Tabel 4.15 Level Perubahan Kemampuan.....	83
Tabel 4.16 Hasil Analisis Antar Kondisi.....	84

DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1	Prosedur Desain A-B.....	37
Grafik 4.1	Panjang Kondisi Baseline (A).....	53
Grafik 4.2	Panjang Kondisi Intervensi (B).....	63
Grafik 4.3	Perbandingan Kondisi Baseline dan Intervensi.....	64
Grafik 4.4	Estimasi Kecenderungan Arah.....	68
Grafik 4.5	Stabilitas Kecenderungan.....	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia anak adalah dunia bermain, termasuk anak tunagrahita dengan bermain selalu menyenangkan. Permainan salah satu sebagai sarana motorik kasar dan halus. Karena bermain adalah kegiatan rekreasi yang menyenangkan. Kegiatan ini dilakukan pada saat yang tepat, derajat yang sesuai, dan untuk tujuan-tujuan pembelajaran.

Bermain pada hakikatnya adalah bergerak sambil membentuk motorik halus dan kasar. Kegiatan itu dikemas dalam pembelajaran olahraga / pendidikan jasmani dan kesehatan yang tujuannya yaitu, mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri, orang lain dan lingkungan.

Diiringi dengan Standar Kompetensi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah melakukan variasi gerak dasar melalui permainan dan aktivitas jasmani, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, sedangkan Kompetensi

Dasarnya adalah melakukan gerak dasar jalan, lari, lompat yang bervariasi dalam permainan yang menyenangkan. Disamping itu bermain bagi anak tunagrahita ringan adalah secara mengembangkan motorik kasar dan halus, sehingga dapat mencapai perkembangan fisik secara maksimal, intelektual, emosi dan social.

Melalui kegiatan bermain, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosialnya. Perkembangan secara fisik dapat dilihat saat bermain, sedangkan Perkembangan intelektualnya bisa dilatih melalui bermain, anak bisa berteman. Perkembangan emosi dapat dilihat ketika anak merasa senang, marah, tidak senang, marah, menang, kalah. Perkembangan sosial bisa dilihat dari hubungannya dengan teman sebaya, menolong dan memperhatikan kepentingan orang lain.

Seiring perkembangan zaman, jenis permainan yang ada pun semakin beragam. Permainan tradisional berpengaruh dan bermanfaat bagi perkembangan kemampuan motorik kasar anak antara lain berjalan, berlari, melompat. Dengan demikian keterampilan motorik kasar sangat diperlukan bagi anak sehingga mampu melakukan aktivitas secara mandiri.

Begitupun dengan anak tunagrahita ringan, anak tunagrahita ringan membutuhkan pengembangan kemampuan motorik kasarnya agar berfungsi maksimal. Hambatan pada anak tunagrahita ringan diantaranya adalah motorik kasar yang memerlukan pengembangan.

Secara keseluruhan anak anak tunagrahita memiliki kelemahan pada segi keterampilan gerak, fisik yang kurang sehat, koordinasi, Kurang percaya diri

terhadap situasi dan keadaan sekelilingnya, keterampilan gross dan fine motor yang kurang.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDLB 35 Painan, ditemukan anak tunagrahita ringan kelas 2 yang memiliki keadaan fisik sama seperti anak normal lainnya dan memiliki kesehatan yang baik. Setelah peneliti melakukan identifikasi awal yang saat itu anak sedang melakukan senam pagi, terlihat anak tidak semangat dalam melakukan senam pagi dan anak juga tidak dapat melakukan melompat. Setiap melakukan lompatan pada senam pagi, anak melakukannya hanya dengan lompatan-lompatan kecil. Anak lebih sering kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan senam tersebut. Menurut informasi dari guru kelasnya bahwa anak jarang melakukan aktifitas yang menggunakan kemampuan melompat. Anak lebih sering diajak ke gedung olahraga untuk melakukan kegiatan, seperti berlari dan berjalan. Anak juga lebih sering diam dan dalam belajar anak juga sering kurang bersemangat. Guru juga belum pernah melakukan permainan tradisional lompat tali untuk mendukung kemampuan motorik kasarnya, terutama kemampuan melompat. Anak juga jarang melakukan kegiatan melompat, dan menggunakan media untuk mendukung kemampuan melompatnya. Kemampuan melompat yang dialami anak tidak begitu parah, dia masih bisa melakukan lompatan, tetapi hanya dalam lompatan-lompatan kecil. Padahal dalam keseimbangannya anak tidak memiliki masalah. Dalam kegiatan olahraga yang menggunakan motorik kasar, anak lebih sering kurang bersemangat, dan sering duduk.

Dari permasalahan-permasalahan diatas, peneliti mencoba melakukan asesmen pada anak tunagrahita ringan kelas 2 di SDLB 35 Painan. Asesmen pertama, peneliti mencoba melakukan tes pada motorik kasar anak seperti berjalan lurus, berlari, melompat dengan menggunakan dua kaki, melompat dengan menggunakan satu kaki ke arah depan, belakang, samping kanan, samping kiri, dan atas. Sebagian besar anak dapat melakukannya dengan baik, tetapi saat peneliti melakukan asesmen motorik kasar melompat, anak tidak begitu berhasil untuk melakukannya. Hal ini terlihat saat peneliti memberi tes menyuruh anak untuk melakukan lompatan ke depan, ke belakang ke samping kiri, ke samping kanan, ke atas, menggunakan satu kaki dan dua kaki. Anak sering jatuh dalam melakukan tes tersebut. Walau anak sering jatuh, tetapi anak terlihat bersemangat melakukannya karena dilakukan dengan bermain. Lalu saat itu peneliti mengajak anak bermain lompat tali menggunakan karet berantai, walaupun anak tidak berhasil melakukannya anak sangat bersemangat dalam melakukan permainan tersebut. Dari sini peneliti tertarik menggunakan permainan lompat tali tersebut untuk meningkatkan kemampuan melompat anak.

Kemampuan motorik anak tunagrahita yang menjadi fokus penulis dalam penelitian ini adalah motorik kasar lokomotor dengan kegiatan melompat. Karena kemampuan melompat berguna bagi anak tunagrahita dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang membutuhkan kemampuan melompat. Kemampuan melompat tersebut antara lain melewati jalan yang berlubang, melewati jalanan yang tergenang air, melewati selokan, melewati ranting pohon yang tergeletak

melintang di jalan, benda-benda yang menghalangi jalan yang masih dapat dilalui anak dan dipermudah dengan melakukan lompatan. Kemampuan melompat juga dapat menghindari anak dari bahaya yang ada. Bila kemampuan motorik kasar lokomotor melompat tidak dimiliki sedini mungkin, dapat mengakibatkan masalah dikemudian hari pada kemampuan lokomotor (kemampuan individu untuk berpindah), masalah pada kemampuan motorik nonlokomotor (kemampuan individu untuk beraktivitas tanpa berpindah tempat, misalnya memutar) dan kemampuan motorik manipulatif (kemampuan individu merekayasa obyek, misalnya menggiring bola).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin meneliti tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar melompat dengan menggunakan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu dengan permainan tradisional. Permainan tradisional mendorong anak untuk bergerak antara lain melompat, berlari, menari, berlari, berputar. Dalam hal ini, penulis menggunakan permainan tradisional lompat tali.

Permainan lompat tali secara keseluruhan adalah kegiatan melompat yang sederhana dan menyenangkan. Kegiatan dalam permainan ini adalah melompat tali dengan ketinggian bervariasi. Pada permainan tradisional lompat tali alat yang digunakan adalah tali yang terbuat dari karet gelang yang panjangnya kurang lebih 3 meter yang direntangkan oleh dua orang untuk dilompati oleh satu pemain atau lebih dengan ketinggian bervariasi.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Melompat Melalui Permainan Lompat Tali Bagi Anak Tunagrahita Ringan kelas II di SDLB 35 Painan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak belum mampu melompat ke samping kanan, ke samping kiri, ke depan dan ke belakang menggunakan dua kaki, dan anak hanya mampu melakukan lompatan-lompatan kecil.
2. Dalam melakukan aktifitas yang menggunakan motorik, anak sering tidak bersemangat.
3. Dalam melakukan kegiatan olahraga, guru belum pernah menggunakan permainan lompat tali ini.
4. Dalam kegiatan olahraga, guru hanya sering mengajak anak berjalan menuju gedung olahraga (GOR).
5. Guru belum optimal melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar dengan aktivitas melompat.

C. Batasan Masalah

Agar lebih terarahnya penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu meningkatkan kemampuan melompat kedepan, ke belakang, ke samping kiri, ke samping kanan, menggunakan dua kaki melalui permainan tradisional lompat tali bagi anak tunagrahita ringan kelas IIC di SDLB Painan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang batasan masalah di atas maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan: “Apakah permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan melompat anak tunagrahita ringan di SDLB 35 Painan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan membuktikan permainan tradisional melompat tali dapat meningkatkan kemampuan melompat pada anak tunagrahita ringan.

F. Manfaat

1. Guru: dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam melompat khususnya untuk anak tunagrahita ringan
2. Peneliti: penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan peneliti sebagai calon guru pendidikan luar biasa tentang cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita dalam melompat dengan permainan tradisional lompat tali.
3. Bagi anak
Agar anak mampu melompat dengan baik sehingga anak dapat melewati jalan yang berlubang, melewati jalanan yang tergenang air, melewati selokan yang menghalangi jalan yang masih dapat dilalui anak dan dipermudah dengan melakukan lompatan.