

PERSETUJUAN SKRIPSI

**Modifikasi Permainan Bambu Loncat Untuk Meningkatkan Kemampuan
Melompat Bagi Anak Tunagrahita Sedang
(Single Subject Research Kelas D.III/C1 Di SLBN 02 Padang)**

Nama : Elwa Utari
Nim : 95897/2009
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2014

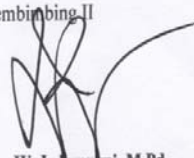
Disetujui Oleh,

Pembimbing I



Dra. Fatmawati, M.Pd
NIP.19580110 198503 2 009

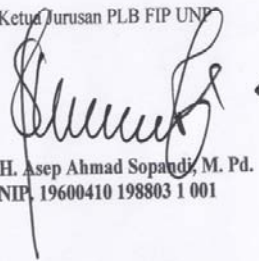
Pembimbing II



Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd.
NIP.19611124 198703 2 002

Diketahui oleh

Ketua Jurusan PLB FIP UNP



Drs. H. Asep Ahmad Sopandi, M. Pd.
NIP. 19600410 198803 1 001

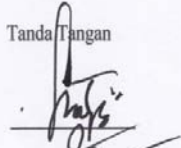
PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Modifikasi Permainan Bambu Loncat Untuk Meningkatkan
Kemampuan Melompat Bagi Anak Tunagrahita Sedang
(*Single Subject Research Kelas D.III/CI Di SLBN 02
Padang*)
Nama : Elwa Utari
Nim : 95897/2009
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda/Tangan
1. Ketua	: Dra. Fatmawati, M.Pd.	
2. Sekretaris	: Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd.	
3. Anggota	: Martias Z., S.Pd., M.Pd.	
4. Anggota	: Drs. Ardisal, M.Pd.	
5. Anggota	: Hj. Armaini, S.Pd., M.Pd.	

ABSTRACT

Elwa Utari (2014): Modification of Bamboo Games Skip To Increase Jumping Ability for Child With Intelligences Disorder In Medium level (Single Subject Research In SLBN DIII/C1 Class 2 Padang), Thesis Department of Special Education FIP-UNP.

This research was conducted in SLBN 2 Padang. The writer found child with intelligences disorder in medium level to D.III/C1 class movement jumping phases, namely: stand up straight, repulsion force, style and landing kites balanced. Therefore, the writer are interested in using bamboo game modification skip to improve jumping ability for child with intelligences disorder in medium level.

The type of this research is experimental in form of Single Subject Research (SSR) with the AB design. Children intelligences disorder with medium level research subject that children were (x) DIII/C1 class. The target behavior in this study looked at child ability to jump. Observations were made of the baseline condition (A), then proceed to the intervention condition (B). The measurement using a variable frequency. Data analysis technique used is based on the observation of data in graphic form, so that the data in the inter-state conditions and can be described.

Based on the results of the study shows that the ability to child with intelligences disorder in medium level jumping (x). the baseline condition (A) the child is able to perform the jumping phase of the phase that is standing upright, then the condition after the intervention given to the modification of the game nine times bamboo skip jump child gathering capability increases, child are able to perform a phase jump as much as 3 phases: stand up straight , repulsion force and balanced landing. Thus, the hypothesis put forward previously acceptable to the tendency toward (+), the tendency of stability and 22% overlap of data, meaning that it can be inferred through the bamboo game modification techniques can skip jump enhance the child with intelligences disorder in medium level (x). The authors suggest to teachers to use techniques Modification Games Bamboo Skip to improve jumping ability for child with intelligences disorder in medium level.

ABSTRAK

Elwa Utari (2014) : Modifikasi Permainan Bambu Loncat Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat Bagi Anak Tunagrahita Sedang (*Single Subject Research Kelas DIII/C1 Di SLBN 2 Padang*), Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP- UNP.

Penelitian ini peneliti lakukan di SLBN 2 Padang. Peneliti menemukan anak tunagrahita sedang di kelas D.III/C1 yang belum mampu melakukan gerakan fase-fase melompat yaitu: berdiri tegak, gaya tolakan, gaya layangan dan pendaratan seimbang. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menggunakan Modifikasi Permainan Bambu Loncat untuk meningkatkan kemampuan melompat bagi anak tunagrahita sedang.

Jenis penelitian adalah eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B. Subjek penelitiannya yaitu anak tunagrahita sedang (x) kelas DIII/C1. Target behavior dalam penelitian ini mengamati kemampuan anak dalam melompat. Pengamatan dilakukan dari kondisi *baseline* (A), kemudian dilanjutkan pada kondisi intervensi (B). Pengukuran variabelnya dengan menggunakan frekuensi. Teknik analisis data yang digunakan berdasarkan pengamatan data adalah dalam bentuk grafik, sehingga data dalam kondisi dan antar kondisi dapat digambarkan.

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa kemampuan melompat anak tunagrahita sedang (x). pada kondisi *baseline* (A) anak mampu melakukan pada fase melompat satu fase yaitu berdiri tegak, kemudian pada kondisi setelah diberikan intervensi dengan Modifikasi Permainan Bambu Loncat sebanyak sembilan kali pertemuan kemampuan melompat anak meningkat, anak mampu melakukan fase lompatan sebanyak 3 fase yaitu: berdiri tegak, gaya tolakan dan pendaratan seimbang. Dengan demikian hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima dengan kecenderungan arah (+), kecenderungan stabilitas dan overlap data 22%, artinya dapat disimpulkan melalui teknik Modifikasi Permainan Bambu Loncat dapat meningkatkan kemampuan melompat anak tunagrahita sedang (x). Maka penulis menyarankan kepada guru agar menggunakan teknik Modifikasi Permainan Bambu Loncat untuk meningkatkan kemampuan melompat bagi anak Tunagrahita Sedang.

KATA PENGANTAR

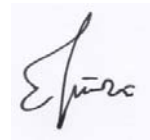
Puji syukur Penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nyalah Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul “Modifikasi Permainan Bambu Loncat Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat Anak Tunagrahita Sedang Kelas DIII/C1 di SLBN 2 Padang (*Single Subject Research*) “. Puji dan syukur tak lupa peneliti haturkan kepada pucuk pimpinan umat sedunia, yang menjadi tokoh paling berpengaruh nomor satu di dunia yakni nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi ini menunjukkan bahwa peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan melompat anak tunagrahita sedang kelas DIII/C1 di SLBN 2 Padang melalui modifikasi permainan bambu loncat. Skripsi ini dipaparkan kedalam beberapa Bab, yaitu Bab I berupa pendahuluan, yang berisi latar belakang, Identifikasi masalah, Batasan masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II berupa Kajian teori, yang berisi pengertian tunagrahita, teknik melompat, teknik permainan, pengertian bambu loncat, kerangka konseptual, hipotesis. Bab III berupa Metodologi Penelitian, yang berisi jenis penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, teknik dan alat pengumpul data dan teknik analisis data. Bab IV berupa Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisi deskripsi data, analisis data, pembuktian hipotesis, pembahasan penelitian dan keterbatasan penelitian. Dan Bab V penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat banyak bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah berpartisipasi dan membantu penulis

dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun, sehingga bisa dimanfaatkan bagi semua pihak dalam menyelenggarakan pendidikan.

Padang, Maret 2014

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'E. F. ...', is centered on a light blue rectangular background.

Penulis

3. Ibu Dra. Fatmawati M.Pd. Selaku dosen pembimbing I, yang telah membimbing saya dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih banyak atas ilmu, motivasi dan dorongan yang hebat dari ibu. Mohon maaf atas semua yang tidak mengenakan dari saya, sekali lagi terimakasih banyak Ibu atas semuanya, semoga kebaikan yang telah Ibu berikan bernilai ibadah yang tinggi di mata Allah dan akan di balas dengan yang lebih baik.
4. Ibu Dr. Hj. Irdamurni, M.Pd. Selaku pembimbing II yang telah membimbing saya dalam penyelesaian skripsi ini. Sebelumnya saya mohon maaf atas semua yang kurang mengenakan, hal ini semata-mata hanya untuk mendapatkan arahan dan bimbingan dari ibu. Terimakasih banyak atas semuanya, baik ilmu, motivasi, semangat, waktu luang, tenaga dan ide-ide briliannya selama ini. Semogga semua kebaikan Ibu dibalas oleh Allah SWT.
5. Ibu dan Bapak dosen, terimakasih banyak untuk semua bapak dan ibu dosen di PLB FIP UNP, yang telah membagi ilmu, pengalaman dan semuanya bagi kami. Terimakasih untuk Bapak Tarman, Bapak Martias, Bapak Markis, Bapak Ardisal, Bapak Amsyaruddin, Bapak Damri, Bapak ganda, Bapak Yospan, Ibu Silvi, Ibu Elsa, Ibu Kasih, Ibu An, Ibu Yermis, Ibu Yet dan Ibu Mega. Terimakasih juga untuk kak Susi, kak Sur dan karyawan karyawan PLB, terimakasih banyak.
6. Ibu Isna Rohanis, M.Pd. Selaku Kepala Sekolah SLBN 2 Padang. Terimakasih banyak bu telah mengizinkan saya untuk bisa melakukan penelitian di SLBN 2 Padang. Ucapan terimakasih juga tak lupa saya sampaikan kepada guru-

guru dan staf administrasi di sekolah dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.

7. Kepada kakak-kakak ku tercinta, Elok Nur yang sudah memberikan semangat dalam proses perkuliahan ini, uda uyung yang telah mendoakan adek mu ini, uncu makasih banyak atas semangan dan doanya, ante terimakasih banyak atas motifasi yang telah ante berikan, abang terimakasih atas doanya selama ini, oong terimakasih atas nasehat-nasehtnya selama ini, untuk ayang tercinta terimakasih atas segalanya, taci maksih atas nasehat dan doanya selama ini, maafkan adekmu ini ya atas sikap dan tingkah laku selama ini.
8. Untuk sahabatku irmala sari, yang bukan hanya sekedar sahabat tapi sebagai kakak dan adik (berbagi kekuatan),begitu banyak cerita kita yang tak bisa ditulis satu persatu, dan untuk keluarga besar relawan RZ yang tak bisa ai sebutkan satu-satu, untuk mawar girl (heni, gita, kak fitri, kak aye, sovi, iwil dan putri) kangen ngumpul lagi. Untuk sahabat ku iin, ririn, rita, ima, elfi, yeni begitu banyak cerita kita, terimakasih untuk semuanya. Untuk beta terimakasih atas semangatnya ya yang diberikan untuk ai,,,hehe. Untuk sahabat-sahabat seperjuangan ku di PLB BP 2009, yang tidak bisa dituliskan satu-persatu baik dari kelas A, B dan C. Terkhusus untuk anak-anak kelas B yang tidak bisa ai sebutkan satu persatu, terimakasih banyak buat kenangan indah selama di PLB FIP UNP”, dimana banyak kenangan indah yang takkan pernah terlupakan sampai kapanpun. Semogga kita sukses dan apa yang telah kita peroleh saat ini berguna bagi orang lain. terimakasih banyak juga buat adek-

adek BP 2010 dan 2011 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, “Ayo terus berkarya !!”.

9. Terimakasih untuk semuanya yang telah memberi ku semangat dan motivasi selama ini, maaf kalau tidak bisa menyebutkan nama satu peratu, yang ai harapkan semoga kita tetap dalam lindungnya dan setiap langkah kita diridhoi serta semoga kita dapat berkumpul di jannah Nya.... Amin.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Tunagrahita	7
1. Pengertian Tunagrahita	7
2. Karakteristik Tungrahita	8
B. Teknik Melompat	8
1. Pengertian Melompat	8
2. fase-fase Melompat	9
3. manfaat melompat.....	11
C. Teknik Permainan	11
1. Pengertian Permainan.....	11
2. Manfaat Permainan	12
D. Bambu Loncat	13
1. Hakekat Bambu Loncat	13

2. Pembuatan Permainan Bambu Loncat	14
3. Penggunaan Permainan Bambu Loncat	14
4. Kelemahan dan Kelebihan Permainan Bambu Loncat...	16
5. Teknik modifikasi permainan bambu loncat.....	16
E. Kerangka Konseptual	17
F. Hipotesis	18
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Subjek Penelitian	21
C. Variabel Penelitian	22
D. Defenisi Operasional Variabel	22
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	23
F. Teknik Analisis Data	24
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	33
B. Analisis Data	42
C. Pembuktian Hipotesis.....	55
D. Pembahasan.....	55
E. Keterbatasan Penelitian	57
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR RUJUKAN	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR GAMBAR

Lampiran	Halaman
1. Gambar Permainan Bambu Loncat	16
2. Prosedur Desain A-B	20

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Panjang Kondisi Baseline (A).....	36
2. Panjang Kondisi <i>Intervensi</i> (B).....	41
3. Kondisi <i>baseline</i> (A) dan kondisi intervensi (B)	41
3. Arah Kecendrungan Data.....	45
4. Stabilitas Kecenderungan Data	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Informasi Penentuan <i>Baseline</i> (A)	35
2. Perkembangan Kemampuan Melompat Intervensi (B)	40
3. Panjang Kondisi	42
4. Arah Kecendrungan Data	45
4. Persentase Stabilitas <i>Baseline</i> (A).....	47
5. Persentase Stabilitas <i>Intervensi</i>	48
6. Persentase Stabilitas Data Kondisi A,dan B	48
7. Kecenderungan Jejak Data.....	49
8. Level Stailitas dan Range.....	49
9. Level Perubahan.....	50
10. Hasil Analisis dalam Kondisi.....	51
11. Jumlah Variabel yang Dirubah Kondisi A dan B.....	51
12. Perubahan Kecenderungan Arah.....	52
13. Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	52
14. Level Perubahan.....	53
15. Persentase Overlap	54
16. Rangkuman antar kondisi	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrument Asesment.....	61
2. Kisi-Kisi Penelitian	62
3. Instrument Penelitian	63
4. Program Pengajaran Individul	64
5. Hasil Pengumpulan Data.....	69
6. Jadwal Pelaksanaan Penelitian <i>Baseline</i> (A).....	70
7. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Intervensi (B).....	72
8. Dokumentasi	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap individu memiliki permasalahan yang berbeda-beda terhadap fisiknya, tidak terkecuali pada anak tunagrahita yang perilakunya terkadang tidak lazim. Perilaku tersebut sebetulnya merupakan dampak dari kesulitan mereka, akibat dari rendahnya tingkat intelegensi kecerdasan. Tunagrahita merupakan kondisi yang kompleks terhadap kemampuan fisik intelektual yang rendah dan mengalami hambatan dalam perilaku adaptif. Seseorang yang mengalami kemamuan intelektual yang rendah tersebut dikatakan sebagai anak tunagrahita, yang memiliki klasifikasi berbeda-beda, ada yang ringan, sedang, dan berat.

Anak tunagrahita sedang merupakan anak yang memiliki inteligensi di bawah rata-rata dimana memiliki IQ berkisar 51-36 menurut Skala Binet, yang mana mereka masih bisa diberikan keterampilan. Anak tunagrahita sedang memerlukan waktu yang lebih lama untuk melaksanakan reaksi pada situasi yang baru dikenalnya, anak akan memperlihatkan reaksi terbaik bila mengikuti hal yang rutin secara konsisten yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari.

Kurikulum pendidikan jasmani dan kesehatan anak tungrahita sedang , Standar Kompetensi yang harus dicapai adalah “melakukan variasi gerak dasar melalui permainan dan aktivitas jasmani, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya”, dengan Kompetensi Dasar, “Melakukan gerak dasar jalan, lari, lompat yang bervariasi dalam permainan yang menyenangkan dan nilai

kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab, menghargai lawan dan menghargai diri sendiri”. Maka kemampuan dalam melakukan gerak sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, karena semua aktivitas yang dilakukan tidak akan terlepas dari gerak. Setiap anak harus memiliki kemampuan untuk bergerak baik itu kemampuan motorik halus dan motorik kasar. Untuk motorik kasar kemampuan ini memerlukan kecepatan otot-otot untuk bergerak, contohnya yaitu: melompat, meloncat, berlari dan merangkak. Tanpa adanya kemampuan motorik kasar dan motorik halus seseorang akan mengalami kesulitan dalam beraktifitas.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di SLBN 2 Padang, tepatnya kelas D.III/C1 yang siswanya berjumlah empat orang. Dalam pembelajaran penjaskes, beberapa materi anak-anak mengalami masalah tetapi ada satu anak kelas D.III/C1 yang sangat bermasalah sekali terutama dalam materi melompat.

Dari hasil wawancara dengan guru dan asesmen yang penulis lakukan pada anak X, anak mengalami masalah pada kemampuan motorik kasarnya yaitu pada gerakan melompat. Dimana pada saat penulis melakukan asesmen aspek-aspek motorik kasar, seperti melakukan tes pada aspek berdiri satu kaki, anak hanya bisa melakukannya dalam waktu 5 detik. Pada aspek berjalan, anak tidak bisa melakukannya dengan baik, ini terlihat ketika anak diminta berjalan, gerakan anak seperti monoton serta kaku dan pada aspek berlari anak sangat lama sampai ke finish.

Pada aspek melompat terdapat 4 aspek, yaitu berdiri tegak, gaya tolakan, layangan dan pendaratan yang seimbang, tetapi anak hanya dapat

melakukan pada aspek berdiri tegak, sewaktu peneliti meminta anak untuk melompat baik ke kiri, ke kanan, ke depan dan ke belakang anak tidak bisa melakukannya dengan baik, anak tidak dapat memberikan tolakan kaki untuk melompat, keseimbangan anak pun bermasalah sehingga dalam melakukan pendaratan anak mudah terjatuh, dan kaki anak ketika melompat seperti ragu-ragu seakan tidak kuat untuk menahan kakinya.

Ketika anak diminta untuk melalui selokan di depan kelas, anak tidak berusaha untuk melompat, namun anak lebih memilih untuk turun ke bandar, bahkan terkadang anak mau berjalan jauh untuk menghindari selokan tersebut. Sehingga dari hasil asesmen aspek-aspek motorik kasar anak, anak bermasalah pada aspek melompatnya. Sehingga anak dalam pembelajaran penjaskes tidak tercapainya kompetensi dasar.

Untuk melatih motorik kasar dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya adalah dengan melakukan pemberian terapi, permainan seperti melompat, meloncat dan lain-lain. Salah satu permainan yang digunakan untuk melatih kemampuan motorik kasar anak adalah melalui permainan tradisional yaitu Permainan Bambu Loncat. Permainan Bambu Loncat adalah permainan yang berasal dari Maluku Tengah, permainan ini berawal dari tarian dalam bahasa maluku di namakan tari Gaba-Gaba. Untuk permainan yang menggunakan sagu/rumbia itu sendiri sekarang sulit untuk didapatkan oleh karena itu sagu/rumbia tersebut telah di modifikasikan, bagi mereka yang pramuka menggunakan tongkat pramuka dan bagi masyarakat yang tempatnya banyak bambu maka mereka memodifikasi dengan menggunakan bambu.

Cara memainkannya anak bermain di sela-sela bambu yang tertutup dan terbuka, memasukan kaki dan melompat apabila bambu/tongkat itu berhimpitan (ingat kalau pemain itu terlambat meletakkan kakinya, atau tidak mengikuti irama iringan lagu yang dinyanyikan maka terkecohlah ia dan kakinya akan terjepit) dalam permainan ini juga disesuaikan dengan permasalahan anak, untuk memberikan kesemangatan permainan ini juga diiringi nyanyian atau lagu yang bersifat riang dan gembira seperti lagu Ampar-ampar pisang.

Secara tidak langsung anak akan berkonsentrasi untuk melewati permainan ini. Dan anak harus bisa menyeimbangkan badannya untuk melompati bambu tersebut agar tidak terjatuh karena permainan. Karena permainan ini ditujukan untuk anak tunagrahita sedang maka Permainan Bambu Loncat akan dimodifikasi sesuai dengan kemampuan anak.

Dari permasalahan yang telah di paparkan, penulis tertarik untuk memilih Modifikasi Permainan Bambu Loncat untuk meningkatkan kemampuan melompat anak dengan judul “Modifikasi Permainan Bambu Loncat Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat Anak Tunagrahita Sedang Kelas D.III/C1 di SLBN 02 Padang ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dialami oleh anak sebagai berikut:

1. Anak sulit mengikuti pelajaran Penjaskes
2. Anak sulit untuk melompat seperti anak bermasaah dalam aspek tolakan, layangan dan pendaratan.

3. Keseimbangan anak juga bermasalah.
4. Anak tidak cekatan dalam melakukan kegiatan.
5. Latihan yang diberikan guru belum maksimal.
6. Permainan Bambu Loncat belum digunakan guru di sekolah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah maka penulis akan membatasi permasalahan dari Modifikasi Permainan Bambu Loncat Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat Anak Tunagrahita Sedang Kelas D.III/C1 di SLBN 02 Padang dengan batasan masalah pada kemampuan melompat anak yang berkaitan dengan fase melompat yaitu berdiri tegak, gaya tolakan, gaya layangan, dan pendaratan seimbang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah tersebut maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu: “Apakah Modifikasi Permainan Bambu Loncat dapat meningkatkan kemampuan melompat bagi anak tunagrahita sedang kelas D.III/C1 di SLBN 02 Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Modifikasi Permainan Bambu Loncat dapat meningkatkan kemampuan melompat anak tunagrahita sedang X.

F. Manfaat Penelitian.

Hasil penelitian ini hendaklah bermanfaat bagi :

1. Bagi peneliti untuk bahan pengetahuan dan kajian untuk membantu

anak tunagrahita sedang dalam melatih dan meningkatkan kemampuan melompatnya.

2. Bagi guru untuk bahan pedoman dalam melatih siswa mengembangkan motorik kasarnya dalam melompat sehingga siswa dapat menggunakan motorik kasarnya dengan baik.
3. Orang tua, untuk pedoman bahwasannya belajar itu tidak harus disekolah saja, dan tidak harus dengan berfikir keras, tetapi dari permainanpun kita dapat belajar atau melatih anak, salah satu permainannya adalah modifikasi perminan bambu loncat.