

**TINGKAT KEMAMPUAN MELEMPAR BOLA PADA PERMAINAN
BOCCE ANAK TUNA GRAHITA RINGAN SEKOLAH LUAR BIASA
NEGERI 1 KULON PROGO TAHUN AJARAN 2019/2020**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Winona Ramadhani Ananta Sari
NIM 16604221061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHARGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT KEMAMPUAN MELEMPAR BOLA PADA PERMAINAN
BOCCE ANAK TUNA GRAHITA RINGAN SEKOLAH LUAR BIASA
NEGERI 1 KULON PROGO TAHUN AJARAN 2019/2020**

Disusun Oleh:

Winona Ramadhani Ananta Sari
NIM. 16604221061

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Maret 2020

Mengetahui,
Koord. Prodi PGSD Penjas

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Hari Yuliarto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001



Yuyun Ari Wibowo M.Or.
NIP. 19830509 200812 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Winona Ramadhani Ananta Sari

NIM : 16604221061

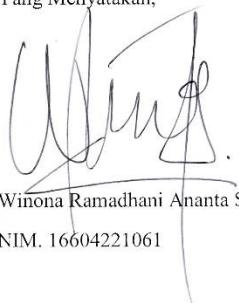
Program Studi : PGSD Penjas

Judul TAS : Tingkat Kemampuan Melempar Bola Pada Permainan Bocce Anak Tuna Grahita Ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020

mencatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 10 Maret 2020

Yang Menyatakan,



Winona Ramadhani Ananta S
NIM. 16604221061

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT KEMAMPUAN MELEMPAR BOLA PADA PERMAINAN BOCCE ANAK TUNA GRAHITA RINGAN SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI I KULON PROGO TAHUN AJARAN 2019/2020

Disusun Oleh:

Winona Ramadhani Ananta Sari
NIM. 16604221061

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 19 Maret 2020

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Yuyun Ari Wibowo, M.Or (Ketua Penguji)		14 - 2020
Dr. Hari Yuliarto, M.Kes (Sekretaris Penguji)		3/3 - 2020
Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd (Penguji Utama)		27/3 - 2020

Yogyakarta, 13 April 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

“Sebaik-baiknya akal dan jasmani yang kita miliki, tidak akan ada artinya jika kita memiliki sifat menyerah”. (Jendral Soedirman)

“Majulah tanpa menyingkirkan orang lain. Naiklah tinggi tanpa menjatuhkan orang lain”. (NN)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini penulis persembahan kepada kedua orang tua tercinta Ibu Sari Astuti, S.Pd dan Bapak Agus Ananta Purnama atas segala doa, dukungan, motivasi, semangat dan didikan yang selalu mengajari untuk berusaha dan berdoa serta pantang menyerah.

**TINGKAT KEMAMPUAN MELEMPAR BOLA PADA PERMAINAN
BOCCE ANAK TUNA GRAHITA RINGAN SEKOLAH LUAR BIASA
NEGERI 1 KULON PROGO TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh

Winona Ramadhani Ananta Sari
NIM 16604221061

ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya antusias anak tuna grahita dalam pembelajaran pendidikan jasmani adaptif. Hal ini disebabkan karena anak tuna grahita memiliki hambatan pada intelegensi dan psikomotoriknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kemampuan melempar bola pada permainan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan populasi yang berjumlah 20 anak tuna grahita ringan.. Tempat dan waktu penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo pada tanggal 21 Februari 2020. Instrumen yang digunakan yaitu tes keterampilan bola bocce milik David Page dengan menggulingkan bola dengan tenaga disertai perasaan pada anak tuna grahita ringan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes milik David Page, sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dengan presentase.

Hasil penelitian dan pembahasan tentang tingkat kemampuan melempar bola pada permainan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020 yang masuk ke dalam kategori sangat tinggi sebesar 5% (1 anak), tinggi sebesar 25% (5 anak), kategori cukup sebesar 45% (9 anak), pada kategori rendah sebesar 20% (4 anak), dan masuk pada kategori sangat rendah sebesar 5% (1 anak).

Kata kunci : anak tuna grahita, permainan bocce, kemampuan melempar bola

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Tingkat Kemampuan Melempar Bola Pada Permainan Bocce Anak Tuna Grahita Ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020” ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkennaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

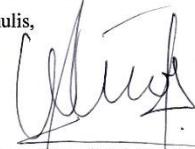
1. Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or., selaku Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan arahan, saran, masukan, dorongan, dan bimbingan dengan sabar dan terarah sehingga Tugas Akhir Skripsi dapat selesai.
2. Bapak Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd. dan Bapak Dr. Hari Yuliarto, M.Kes. yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hari Yuliarto, M.Kes., selaku Koordinator Program Studi PGSD Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Ardyantoro, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Bapak Yusuf, S.Pd., selaku guru PJOK beserta staf Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Ibu dan Bapak serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan, memberikan nasihat, memberikan doa serta dorongan untuk terus maju.
9. Simbah Tutik yang selalu memberikan nasihat, doa, dan dukungan.
10. Teman-teman PGSD Penjas B 2016 yang telah memberikan semangat dan dukungan serta hangat kebersamaan.
11. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini masih dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan. Harapan kami semoga penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, baik mahasiswa, dosen, maupun masyarakat.

Yogyakarta, 10 Maret 2020

Penulis,



Winona Ramadhani Ananta S
NIM. 16604221061

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Kemampuan.....	9
2. Hakikat Pendidikan Jasmani Adaptif	19
3. Kajian Anak Tuna Grahita	23
4. Hakikat Permainan Bocce	30
5. Hakikat Melempar.....	34
B. Kajian Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Desain Penelitian.....	40
B. Waktu dan Tempat Penelitian	40
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	41

D. Populasi Penelitian.....	41
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data	43
G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	46
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Norma Pengkategorian.....	44
Tabel 2. Invers Norma Pengkategorian.....	44
Tabel 3. Deskripsi Tingkat Kemampuan Melempar Bola Pada Permainan Bocce Anak Tuna Grahita Ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020	45

DAFTAR GAMBAR

Halaman

- Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Kemampuan Melempar Bola Pada Permainan
Bocce Anak Tuna Grahita Ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon
Progo Tahun Ajaran 2019/2020 46

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS	55
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari PEMDA DIY	56
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	57
Lampiran 4. Surat Keterangan dari SLB N 1 Kulon Progo	58
Lampiran 5. Data Hasil Penelitian	59
Lampiran 6. Deskripsi dan Frekuensi Data Penelitian.....	60
Lampiran 7. Perhitungan Norma Kategori.....	61
Lampiran 8. Perhitungan Presentase	61
Lampiran 9. Kartu Bimbingan	62
Lampiran 10. Dokumentasi.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan gejala semesta (fenomena universal) dan berlangsung sepanjang hayat manusia, di manapun manusia berada. Di mana ada kehidupan manusia, di situ pasti ada pendidikan (Driyarka, 1980: 32). Pendidikan sebagai usaha sadar bagi pengembangan manusia dan masyarakat, mendasarkan pada landasan pemikiran tertentu. Dengan kata lain, upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan, didasarkan atas pandangan hidup atau filsafat hidup, bahkan latar belakang sosiokultural tiap-tiap masyarakat, serta pemikiran-pemikiran psikologis tertentu.

Pendidikan di Indonesia dibagi menjadi tiga jalur yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal, dan pendidikan informal. Menurut pasal 15 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003, pendidikan terdiri dari beberapa jenis, yaitu pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus. Pendidikan Khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003).

Penyandang kelainan fisik, mental, dan perilaku pada umumnya mendapatkan layanan pendidikan di Sekolah Luar Biasa. Sekolah Luar Biasa (SLB) adalah sekolah khusus bagi anak usia sekolah yang memiliki kebutuhan khusus. SLB menampung ABK dari jenjang TKLB, SDLB hingga SMALB.

TKLB merupakan taman bermain atau kelompok belajar bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dengan usia dibawah 6 tahun. Jenis ABK yang ada di TKLB biasanya terdiri dari tuna netra dan tuna rungu. SDLB merupakan sekolah dasar bagi ABK dengan rentang usia 6 sampai 12 tahun. Jenis ABK yang ada di SDLB biasanya terdiri dari anak tuna netra, anak tuna rungu, anak tuna grahita, anak tuna daksa dan autis.

Sedangkan SMPLB adalah sekolah menengah pertama bagi ABK dengan rentang usia 13 sampai 15 tahun. Pada SMALB rentang usia ABK adalah 16 sampai 18 tahun. Pada jenjang ini ABK dianggap sudah cukup mandiri karena sudah berada di jenjang paling tinggi dalam ruang lingkup SLB. Jenis ABK di SMPLB dan SMALB biasanya cenderung sama, dari anak tuna netra, anak tuna rungu, anak tuna grahita, tuna laras, tuna daksa hingga autis.

Jenis ABK dalam satu SLB biasanya memang cenderung sama. Padahal dalam SLB sudah ditentukan jenis pendidikan berdasarkan jenis ketunaannya. Namun masih sering dijumpai dalam satu sekolah luar biasa terdiri dari berbagai jenis anak berkebutuhan khusus.

Pada ruang lingkup SLB, pendidikan jasmani perlu dikenalkan kepada anak karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan karena memiliki posisi yang penting. Hal ini disebabkan pendidikan jasmani memiliki sumbangan yang khas terhadap tumbuh kembang anak.

Pendidikan jasmani lebih banyak melibatkan gerak tubuh atau fisik, hal itu sebagian besar mampu dilakukan anak yang mempunyai kondisi tubuh atau mental yang normal, namun bagi anak yang mempunyai keterbatasan akan mengalami kesulitan melakukan suatu gerakan yang dilakukan oleh anak normal. Anak yang mempunyai keterbatasan fisik maupun mental harus mendapatkan perlakuan yang berbeda dari anak biasanya. Anak yang mempunyai keterbatasan fisik, mental, emosi maupun sosial disebut juga Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di mana seorang anak membutuhkan perlakuan khusus.

Pendidikan jasmani yang baik adalah apabila di dalamnya terdapat pendidikan jasmani adaptif (Hendrayana dalam Pembudi, 2017: 3). Dengan pendidikan jasmani adaptif anak berkebutuhan khusus dapat menunjukkan pada masyarakat bahwa anak dapat berprestasi melalui bakat yang dimilikinya. Pendidikan Jasmani adaptif, sebagai salah satu bentuk pendidikan khusus yang menangani ABK sebagai obyek formal dan ditujukan kepada semua jenjang ABK yang terus menerus berupaya untuk meningkatkan pelayanan dengan sebaik-baiknya.

Pendidikan jasmani adaptif merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dikemas dan dirancang sedemikian rupa untuk diberikan kepada anak yang memiliki keterbatasan. Pendidikan jasmani adaptif dapat terjadi dalam kelas-kelas yang beragam mulai dari mereka yang di kelas *reguler* (yakni pendidikan jasmani *reguler*) sampai dengan mereka yang dipisahkan (yakni hanya anak-anak dengan kebutuhan khusus/unik). Hal ini harus disesuaikan dengan kebutuhan, keterbatasan, dan kemampuan masing-masing anak.

Jadi, pendidikan jasmani adaptif merupakan suatu wadah dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani yang memfasilitasi ABK untuk tetap bisa melakukan aktivitas jasmani seperti anak normal. Anak berkebutuhan khusus memiliki hak yang sama dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu guru harus mampu memberikan pendidikan yang semestinya bagi anak yang terkendala dalam proses belajar karena keterbatasan yang dimilikinya.

Salah satu sekolah luar biasa di Kulon Progo yang sudah menjalankan pendidikan jasmani adaptif adalah Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo. Sekolah ini menangani Anak Berkebutuhan Khusus dari jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) hingga jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Proses pembelajaran terutama pada pendidikan jasmani adaptif juga sudah terbilang cukup baik. Namun proses pembelajaran pendidikan jasmani adaptif pada kenyataannya masih memiliki beberapa kendala.

Pertama, kendala yang dialami saat pembelajaran pendidikan jasmani adaptif adalah keantusiasan setiap anak dalam proses pembelajaran masih cukup rendah. Hal ini juga dipengaruhi dari setiap anak dikelompok tuna masing-masing. Salah satunya adalah anak tuna grahita yang kurang antusias, cenderung pasif dan malas-malasan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adaptif.

Hal ini disebabkan karena anak tuna grahita merupakan salah satu ABK yang memiliki IQ di bawah 70 di samping itu ada dari mereka yang mengalami permasalahan motorik, kognitif, sensori, emosi maupun sosial. Perkembangan motorik merupakan salah satu perkembangan yang penting yang akan dilewati oleh setiap anak termasuk anak tuna grahita. Menurut Delphie (2010: 66) “secara

keseluruhan ABK tuna grahita mempunyai kelemahan dalam segi (1) keterampilan gerak (2) fisik yang kurang sehat (3) koordinasi gerak (4) kurangnya perasaan dirinya terhadap situasi dan keadaan sekelilingnya (5) keterampilan gross dan fine motor yang kurang”.

Kedua, guru penjas di SLB Negeri 1 Kulon Progo masih mengalami kebingungan dalam menentukan materi pembelajaran yang sesuai untuk setiap anak dalam jenis ketunaannya. Dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), biasanya guru hanya membuat satu RPP untuk semua kelompok tuna. Ada beberapa bagian tertentu yang dimodifikasi untuk disesuaikan dengan setiap kelompok tuna, kecuali pada anak tuna rungu karena anak tuna rungu memiliki antusias cukup tinggi dalam pembelajaran penjas sehingga guru lebih sering membuat RPP untuk anak tuna rungu.

Sedangkan untuk kelompok tuna lainnya materi pembelajaran cenderung sama dan hanya dilakukan pengulangan, terutama pada anak tuna grahita yang cenderung pasif, kurang antusias, dan malas dalam pembelajaran. Hal ini menjadikan kemampuan psikomotor dan keterampilan gerak pada anak tuna grahita belum berkembang secara maksimal. Padahal guru harus bisa lebih kreatif, inovatif, dan mampu bekerja keras agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani adaptif bisa tercapai secara maksimal. Anak berkebutuhan khusus seharusnya juga mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya.

Dalam kurikulum SLB permainan bola bocce termasuk salah satu olahraga yang harus diajarkan, karena cabang ini dianggap sangat menunjang dalam perkembangan anak, baik secara fisik, emosi dan intelektualnya. Page dalam

Widiantoro (2013: 4) menjelaskan bahwa permainan bola bocce dapat dilakukan oleh siapa saja, di mana saja. Bermain bola bocce tidak perlu kekuatan, stamina, kecepatan atau ketangkasan. Bola bocce adalah olahraga untuk semua orang, umur, jenis kelamin dan termasuk anak berkebutuhan khusus.

Permainan bocce memang dirancang khusus untuk anak tuna grahita. Melalui permainan bocce, anak tuna grahita dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, melatih kelenturan otot punggung, tangan, dan kaki. Selain itu, permainan bocce juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif serta melatih anak tuna grahita untuk bisa bekerja sama.

Langkah awal bermain bocce adalah melemparkan bola bocce sedekat mungkin dengan bola Pallina. Namun, hal ini menjadi sulit bagi anak tuna grahita yang memiliki keterbatasan dalam berpikir dan bergerak. Dalam proses pembelajaran setiap anak tentunya memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada anak yang memiliki lemparan yang bagus dan ada anak yang tidak memiliki lemparan yang bagus.

Dari paparan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Tingkat Kemampuan Melempar Bola Pada Permainan Bocce Anak Tuna Grahita Ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021”.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak tuna grahita kurang antusias dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Anak tuna grahita memiliki kesulitan berpikir dan bergerak.
3. Anak tuna grahita kesulitan dalam hal melempar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dikemukakan batasan masalah dalam penelitian ini adalah Tingkat Kemampuan Melempar Bola Pada Permainan Bocce Anak Tuna Grahita Ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian judul di atas, maka permasalahan yang hendak diteliti dapat dirumuskan permasalahannya. Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi tingkat kemampuan melempar bola pada permainan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kemampuan melempar bola pada permainan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang terkait, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

- a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY.

b. Dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

2. Praktis

a. Bagi peneliti

Kegiatan penelitian ini menjadikan pengalaman yang bermanfaat pada saat kuliah dan secara nyata mampu menjawab permasalahan yang berkaitan dengan judul skripsi.

b. Bagi guru pendidikan jasmani adaptif

Bagi guru pendidikan jasmani adaptif, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan ajar untuk menentukan proses belajar yang tepat untuk anak tuna grahita.

c. Bagi lembaga sekolah

Setelah diadakan penelitian ini, diharapkan lembaga sekolah khususnya Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo dapat menentukkan pembelajaran yang tepat dan kebijakan relevan yang nyata guna untuk meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani adaptif khususnya untuk anak tuna grahita.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Kemampuan

a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan merupakan hasil belajar yang didapat sebelum mendapat kemampuan yang lebih tinggi. Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989: 552-553). Menurut Zain dalam Yusdi (2010: 10) mengartikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri.

Sedangkan Sinaga dan Hadiati dalam Astuti (2015: 71) mendefenisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil. Kemampuan seseorang yang diperoleh dari pelatihan selama hidupnya dan apa yang dibawa untuk menghadapi suatu pengalaman baru. Kemampuan juga erat kaitannya dengan motorik yang dimiliki oleh seseorang.

Keogh dan Sudgen (dalam Maxwell, 2015: 2) menyatakan bahwa kemampuan motorik dilihat sebagai sebuah representasi dari neurologis internal yang mendasarinya dan proses neuromotor yang terkait dengan gerakan kinerja kompleksitas yang berbeda. Oleh karena itu, kemampuan motorik kemungkinan akan berkontribusi secara signifikan untuk akuisisi keterampilan gerakan pada seorang anak. Anak-anak dengan kemampuan

motorik tinggi diharapkan dapat menempatkan kemampuan yang lebih baik dalam pembelajaran. Sedangkan anak-anak dengan kemampuan motorik yang rendah diharapkan untuk dapat meningkatkan kemampuannya pada saat pembelajaran.

Gallahue dalam Hidayanti (2013: 197) membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori, yaitu:

- 1) Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memerintahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur.
- 2) Kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak ditempat. Contoh gerakan kemampuan non-lokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, jalan di tempat, loncat ditempat, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian.
- 3) Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh kemampuan manipulatif adalah gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap obyek, memutar tali, dan memantulkan, atau menggiring bola.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kinerja gerak yang dihasilkan karena adanya pelatihan secara

terus menerus dari hal yang sederhana hingga menjadi kompleks.

b. Jenis-Jenis Kemampuan

1. Kemampuan Kognitif

Kognitif berhubungan dengan atau melibatkan kognisi. Sedangkan kognisi merupakan kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dsb) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Kemampuan kognitif adalah penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri.

Kemampuan kognitif juga merupakan kemampuan atau pengetahuan yang dimiliki anak setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Rosa (2015: 25) proses kognitif menghasilkan suatu hasil belajar. Hasil belajar tersebut terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilanmotorik, sikap dan siasat kognitif.

Bloom dalam Krathwohl dan Anderson (2017: 40) berpendapat bahwa taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi enam jenjang proses berpikir yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini merupakan proses berpikir yang paling rendah.

- b. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi.
- c. Penerapan (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan konkret.
- d. Analisis (*analysis*), mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.
- e. Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor yang lainnya.
- f. Evaluasi (*evaluation*) adalah merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Bloom. Penilaian atau evaluasi di sini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan atau kriteria yang ada.

2. Kemampuan Afektif

Afektif berhubungan dengan afeksi yang mencakup nilai dan sikap.

Sedangkan afeksi adalah materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi.

Bloom dalam Sudjana (2016: 30) menyatakan bahwa ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks yaitu:

- a. Penerimaan (*Receiving/Attending*), mengacu kepada kemampuan untuk memperlihatkan dan merespon stimulus yang tepat, juga kemampuan untuk menunjukkan attensi atau penghargaan terhadap orang lain. Dalam domain atau ranah afektif, penerimaan merupakan hasil belajar yang paling rendah. Contohnya, mendengarkan pendapat orang lain.
- b. Responsif (*Responsive*), domain ini berada satu tingkat di atas penerimaan dan ini akan terlihat ketika anak menjadi terlibat dan tertarik terhadap suatu materi. Anak memiliki kemampuan berpartisipasi aktif dalam suatu pembelajaran dan selalu memiliki motivasi untuk bereaksi dan megambil tindakan. Contoh, ikut berpartisipasi dalam diskusi kelas mengenai suatu pembelajaran.
- c. Penilaian (*Value*), domain ini mengacu pada pentingnya nilai atau keterikatan diri terhadap sesuatu, seperti penerimaan, penolakan atau

tidak menyatakan pendapat. Juga kemampuan untuk menyatakan mana hal yang baik dan yang kurang baik dari suatu kegiatan atau kejadian dan mengekspresikannya ke dalam perilaku. Contoh, mengusulkan kegiatan kelompok untuk suatu materi pelajaran.

- d. Organisasi (*Organization*), tujuan dari ranah organisasi adalah penyatuan nilai, sikap yang membuat anak lebih konsisten dan membentuk sistem nilai internalnya sendiri dan menyelesaikan konflik yang timbul. Juga mengharmonisasikan berbagai perbedaan nilai yang ada dan menyelaraskan berbagai perbedaan.
- e. Karakterisasi (*Characterization*), acuan domain ini adalah karakter seseorang dan daya hidupnya. Kesemua hal ini akan tercermin dalam sebuah tingkah laku yang ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial, dan emosi. Nilai-nilai telah berkembang sehingga tingkah laku lebih mudah untuk diperkirakan.

3. Kemampuan Psikomotor

Keterampilan motorik (*motor skills*) berkaitan dengan serangkaian gerak-gerik jasmaniah dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerik berbagai anggota badan secara terpadu. Muchlis (dalam Wicaksana, 2015: 8) menyatakan bahwa ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Keterampilan motorik tidak hanya menuntut kemampuan untuk merangkaikan gerak jasmaniah tetapi juga memerlukan aktivitas mental/*psychis* (aktivitas kognitif) supaya terbentuk suatu koordinasi gerakan secara terpadu, sehingga disebut kemampuan psikomotorik. Proses peningkatan kemampuan psikomotorik dan gerakan yang kompleks membutuhkan banyak waktu, latihan terus menerus dan kesabaran. Menurut Hidayat (2013: 60) ranah psikomotorik adalah tujuan yang berhubungan dengan *skill* atau kemampuan dan keterampilan seseorang.

Sedangkan Yamin dalam Wicaksana (2015: 9-10) mengemukakan susunan psikomotorik dalam lima kelompok, mencakup dari yang paling sederhana sampai kepada yang paling kompleks yaitu:

a. Meniru

Kemampuan yang diharapkan pada tingkat ini adalah siswa dapat meniru perilaku yang dilihatnya. Seperti mengobservasi guru saat melakukan praktikum. Pada tingkat ini kalaupun siswa dapat melakukannya, prilaku ini belum bersifat otomatis, dan masih mungkin terjadi kesalahan pada saat siswa mencoba kembali.

b. Manipulasi

Pada tingkat ini siswa diharapkan untuk dapat melakukan suatu perilaku tanpa bantuan visual, sebagaimana pada tingkat meniru sebelumnya. Pada dasarnya antara manipulasi dan meniru sama, tetapi hanya diberi perintah secara tertulis atau verbal.

c. Ketepatan Gerakan

Tingkat kompetensi ini siswa diharapkan melakukan suatu prilaku tanpa menggunakan contoh visual maupun petunjuk tertulis, dan melakukannya dengan tepat, seimbang, dan akurat.

d. Artikulasi

Kompetensi tingkat ini siswa diharapkan untuk menunjukkan serangkaian gerakan dengan tepat, terstruktur, benar, dan cepat.

e. Naturalisasi

Kompetensi terakhir dari tingkat psikomotor adalah naturalisasi, pada tingkat ini diharapkan siswa dapat melakukan gerakan tertentu secara spontan atau otomatis.

Secara singkat dapat dikatakan bahwa jenis kemampuan terdiri dari kemampuan kognitif yang berhubungan dengan intelegensi dimana dalam kemampuan kognitif terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sedangkan pada kemampuan afektif berhubungan dengan niali dan sikap yang meliputi penerimaan, responsive, penilaian, organisasi, karakterisasi. Dan kemampuan psikomotor berhubungan dengan serangkaian gerak-gerik jasmaniah yang terdiri dari gerakan meniru, manipulasi, ketepatan gerakan, artikulasi, dan naturalisasi.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan

1. Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat *Schopenhauer*, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi *Lehrin*, *Linzhey*, dan *Spuhier* berpendapat bahwa intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan. Disebutkan dalam hal ini keturunan merupakan faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan seseorang terutama pada kemampuan kognitif.

2. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Pada umumnya minat yang tinggi akan meghasilkan kemampuan yang tinggi pula. Minat erat kaitannya dengan kebutuhan, dalam hal ini minat sangat dipengaruhi oleh kebutuhan.

Apabila seseorang membutuhkan sesuatu, maka dengan sendirinya ia akan mempengaruhi minat untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas yang dapat memenuhi diri sendiri tanpa perlu dorongan orang lain. Apabila ada minat, maka suatu aktivitas akan dapat dilaksanakan dengan baik tanpa ada rasa paksaan bagi dirinya.

Adapun bakat merupakan faktor yang dapat menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang. Bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar terwujud.

3. Ambisi dan tekad

Dengan adanya ambisi dan tekad, motivasi akan timbul dengan sendirinya. Ambisi merupakan tenaga yang sangat besar potensialnya dalam diri seseorang. Biasanya seseorang yang sangat berambisi dan mempunyai tekad yang kuat akan lebih mudah bila dibandingkan dengan orang yang tidak berambisi. Kaitannya dalam hal ini, semakin besar ambisi dan tekad yang ada pada seseorang, maka akan semakin tinggi pula kemampuan yang akan dimiliki oleh orang tersebut.

4. Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke yang berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya. Lingkungan memang dapat mempengaruhi kemampuan seseorang, terutama dalam berpikir dan melakukan penilaian.

Jadi faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan diantaranya adalah keturunan, dimana gen adalah faktor terbesar yang mempengaruhi kemampuan. Kemudian minat dan bakat, yang mana jika adanya kemauan maka dapat mempengaruhi tinggi rendahnya kemampuan. Selanjutnya adalah ambisi dan tekad, dimana adanya dorongan yang kuat dari dalam diri dapat mempengaruhi tingginya suatu kemampuan. Serta adanya faktor lingkungan, yang dapat mempengaruhi bagaimana cara berpikir seseorang.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani Adaptif

a. Pengertian Pendidikan Jasmani Adaptif

Pendidikan Jasmani adaptif adalah sebuah program yang bersifat individual yang meliputi fisik atau jasmani, kebugaran, pola gerak dan keterampilan gerak dasar, keterampilan dalam aktivitas air, menari, permainan olahraga baik individu maupun beregu yang didesain bagi anak berkebutuhan khusus.

Mangunsong dalam Sari (2017: 20) menyatakan bahwa pendidikan khusus/luar biasa adalah intruksi yang didesain khusus untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang tidak lazim dari siswa berkebutuhan khusus, mulai dari materi, teknik mengajar, atau peralatan dan/atau fasilitas khusus yang mungkin diperlukan. Fasilitas tersebut mencakup penilaian, program pendidikan individual, pengajaran bersifat pengembangan dan/atau yang disarankan, konseling dan koordinasi sumber layanan yang terkait untuk

memberikan pengalaman pendidikan jasmani yang optimal kepada semua anak.

Secara mendasar pendidikan jasmani adaptif adalah sama dengan pendidikan jasmani yang biasanya, hanya saja pendidikan jasmani adaptif sistem penyampaian layanannya bersifat menyeluruh (*comprehensif*) dan dirancang untuk mengetahui, menemukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor (Meimulyani dan Tiswara, 2013: 24).

Menurut Hendrayana dalam Febria (2015: 79) bahwa pendidikan jasmani adaptif adalah sebuah program yang bersifat individual yang meliputi fisik/jasmani, kebugaran gerak, pola dan keterampilan gerak dasar, keterampilan-keterampilan dalam aktivitas air, menari, permainan olahraga baik individu maupun beregu yang didesain bagi penyandang cacat.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adaptif merupakan bagian khusus dalam pendidikan jasmani dirancang dan dikembangkan untuk menyediakan program bagi anak yang memiliki kebutuhan khusus.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani Adaptif

Abdoellah dalam Sari (2017: 22), mengemukakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adaptif bagi anak berkebutuhan khusus sebagai berikut:

- 1) Untuk menolong siswa mengkoreksi kondisi yang dapat diperbaiki.

- 2) Untuk membantu siswa melindungi diri sendiri dari kondisi apapun yang memperburuk keadaannya melalui pendidikan jasmani tertentu.
- 3) Untuk memberikan kesempatan pada siswa mempelajari dan berpartisipasi dalam sejumlah macam olahraga dan aktivitas jasmani, waktu luang yang bersifat rekreasi.
- 4) Untuk menolong siswa memahami keterbatasan kemampuan jasmani dan mentalnya.
- 5) Untuk membantu siswa melakukan penyesuaian sosial dan mengembangkan perasaan memiliki arga diri.
- 6) Untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan apresiasi terhadap mekanika tubuh yang baik.
- 7) Untuk menolong siswa memahami dan menghargai macam olahraga yang dapat diminatinya sebagai penonton.

Selain itu, Tarigan dalam Pambudi (2017:16), menyatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan adaptif bagi anak berkebutuhan khusus adalah untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial, dan intelektual. Disamping itu, proses pendidikan itu penting untuk menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap keterbatasan kemampuan baik dari segi fisik maupun mentalnya sehingga mereka mampu bersosialisasi dengan lingkungan dan memiliki rasa percaya diri dan harga diri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adaptif yaitu untuk memberikan kesempatan kepada anak berkebutuhan khusus agar dapat mengenal dan mempelajari pendidikan jasmani, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan gerak, serta mengembangkan kemampuannya dalam bersosialisasi.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Adaptif

Siapa sajakah yang termasuk peserta pendidikan jasmani adaptif, Perlu kita identifikasi dan mengategorikannya sesuai dengan kemampuan dan karakteristik anak tersebut. Karena prinsip pengajaran Pendidikan jasmani adaptif adalah Pengajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Menurut IDEA anak-anak yang harus mendapatkan layanan pendidikan jasmani adaptif sebagai berikut:

- 1) Siswa Autis; 2) Siswa yang mengalami hambatan penglihatan (Tunanetra); 3) Siswa yang mengalami hambatan pendengaran dan komunikasi (Tunarungu); 4) Siswa yang mengalami hambatan emosi (Tunalaras); 5) Siswa Tunagrahita; 6) Siswa yang mengalami Hambatan fisik (Tunadaksa); 7) Siswa yang memiliki hambatan belajar (LD); 8) Dan siswa yang memiliki hambatan lainnya seperti epilepsy, HIV, ADD dan ADHD, Asma, Leukimia dan lain sebagainya.

Jadi yang termasuk ke dalam peserta pendidikan jasmani adaptif adalah siswa yang memiliki hambatan baik fisik maupun mental dan atau siswa yang dianggap memiliki satu atau lebih hambatan dalam hidupnya.

3. Kajian Anak Tuna Grahita

a. Hakikat Anak Tuna Grahita

Tunagahita berasal dari kata tuno yang artinya rugi dalam bahasa Jawa tuno, contoh wah aku *tuno* artinya wah aku rugi sedang grahita dari kata *nggrahita*, contoh *aku ora nggrahito yen tekan semono kadadiane* yang artinya aku tidak berpikir sampai seperti itu. Tunagrahita dapat diartikan kurang daya pikir. Anak tunagrahita sendiri merupakan salah satu ABK yang memiliki IQ di bawah 70 disamping itu ada dari mereka yang mengalami permasalahan motorik, kognitif, sensori, emosi maupun sosial.

Anak tunagrahita memiliki permasalahan dalam belajar yang disebabkan adanya hambatan perkembangan intelegensi. Menurut Apriyanto (2012: 21) anak tunagrahita adalah anak yang secara signifikan memiliki kecerdasan dibawah rata-rata anak pada umumnya dengan disertai hambatan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya. Mereka memiliki keterlambatan dalam segala bidang dan itu sifatnya permanen. Rentang memori mereka pendek terutama yang berhubungan dengan akademik, kurang dapat berpikir abstrak dan pelik.

Anak-anak tuna grahita ialah anak-anak yang mempunyai kelainan-kelainan hambatan psikologis IQ-nya di bawah 70 atau keterbelakangan yang sering juga dikatakan cacat mental (Molleno,, et all. 1994). Definisi yang dikemukakan oleh WHO (Genewa, 1992), mengemukakan bahwa retardasi mental/tuna grahita adalah suatu keadaan perkembangan mental yang terhenti atau tidak lengkap terutama ditandai oleh kendala

(*impairment*) keterampilan (kecakapan skill) selama masa perkembangan sehingga berpengaruh pada semua tingkat intelegensi, antara lain kemampuan kognitif, bahasa, motorik, dan sosial.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa anak tuna grahita adalah anak yang memiliki keterbelakangan mental dengan IQ di bawah 70 sehingga anak tuna grahita terhambat dalam proses berpikir dan bergeraknya.

b. Klasifikasi Anak Tuna Grahita

Ada berbagai cara pandang dalam mengklasifikasikan anak tuna grahita. Menurut Mumpuniarti dalam Arifah (2014: 16) mengklasifikasikan tuna grahita dilihat dari berbagai pandangan, yaitu: klasifikasi berpandangan medis, pendidikan, sosiologis, dan klasifikasi menurut Leo Kanner.

Klasifikasi anak tuna grahita berdasarkan kemampuannya menurut Mumpuniarti dalam Arifah (2014: 16-17) sebagai berikut:

- 1) Mampu didik, tunagrahita yang masuk dalam penggolongan mampu didik ini setingkat *mild*, *borderline*, *marginally dependent*, *moron*, dan *debil*. IQ mereka berkisar 50/55-70/75.
- 2) Mampu latih, kemampuan tunagrahita pada golongan ini setara dengan *moderate*, *semi dependent*, *imbesil*, dan memiliki tingkat kecerdasan IQ berkisar 20/25-50/55.

- 3) Perlu rawat, yang termasuk dalam penggolongan perlu rawat adalah anak yang termasuk *totally dependent or profoundly mentally retarded, severe, idiot*, dan tingkat kecerdasannya 0/5-20/25.

Sedangkan klasifikasi anak tuna grahita berdasarkan keperluan dalam pembelajarannya menurut Aprianto (2012: 31-32) sebagai berikut:

- 1) *Educable*, anak dalam kelompok ini memiliki kemampuan akademik setara dengan anak pada kelas 5 Sekolah Dasar.
- 2) *Trainable*, penyandang tunagrahita dalam kelompok ini masih mampu dalam mengurus dirinya sendiri dan mempertahankan diri. Dalam mendapatkan pendidikan dan penyesuaian dalam lingkungan sosial dapat diberikan walau sangat terbatas.
- 3) *Custodia*, pembelajaran dapat diberikan secara terus menerus dan khusus. Tunagrahita dalam kelompok ini dapat diajarkan bagaimana cara menolong dirinya sendiri dan mengembangkan kemampuan yang lebih bersifat komunikatif.

Sedangkan penggolongan atau klasifikasi tunagrahita untuk keperluan pembelajaran menurut B3PTKSM Apriyanto (2012: 32), adalah sebagai berikut:

- 1) Taraf perbatas (*borderline*) dalam pendidikan disebut sebagai lamban belajar atau *slow learner* dengan IQ 70-85.
- 2) Tuna grahita mampu didik (*educable mentally retarded*) memiliki IQ 50-70 atau 75.

3) Tuna grahita mampu latih (*trainable mentally retarded*) memiliki IQ 30-50 atau 35-55.

4) Tuna grahita butuh rawat (*dependent or profoundly mentally retarded*) memiliki IQ dibawah 25 atau 30.

Dapat disimpulkan bahwa klasifikasi anak tuna grahita terdiri dari anak tuna grahita mampu didik yang memiliki IQ berkisar antara 50-70, anak tuna grahita mampu latih dengan IQ berkisar anatara 30-55, dan anak tuna grahita butuh rawat yang memiliki IQ dibawah 30 atau bahkan 25.

c. Karakteristik Anak Tuna Grahita

Karakteristik anak tuna grahita menurut Aprianto (2012: 34) adalah

- 1) Kecerdasan, kecerdasan yang dimiliki oleh anak tunagrahita sangat terbatas.
- 2) Sosial, mengalami kesulitan dalam bergaul dikarenakan ketidakmampuan mereka dalam hidup mandiri.
- 3) Fungsi-fungsi mental lain, anak tunagrahita cenderung mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi. Sulit untuk diajak berpikir.
- 4) Dorongan emosi, anak tunagrahita tidak memiliki inisiatif yang positif dalam mempertahankan dirinya.
- 5) Kepribadian, kepribadian anak tunagrahita mudah digoyahkan, kepribadian mereka tidak matang.
- 6) Organisme, kondisi fisik yang kurang sempurna, gerakan motorik yang lamban, tidak dapat membedakan sesuatu baik atau buruk.

Amin dalam Widiantoro (2013: 32) mengemukakan bahwa karakteristik anak tuna grahita ringan (mampu didik) sebagai berikut:

- 1) Lancar dalam berbidaram tetapi kurang perbendaharaan kata katanya.
- 2) Sulit berpikir abstrak.
- 3) Pada usia 16 tahun anak mencapai kecerdasan setara dengan anak normal 12 tahun.
- 4) Masih dapat mengikuti pekerjaan baik di sekolah maupun di sekolah umum.

Sedangkan Mumpuniarti (dalam Widiantoro, 2013: 32-33) bahwa karakteristik anak tunagrahita ringan dapat ditinjau secara fisik, psikis dan sosial, karakteristik tersebut antara lain : Karakteristik fisik nampak seperti anak normal hanya sedikit mengalami kelemahan dalam kemampuan sensomotorik

Karakteristik psikis sukar berpikir abstrak dan logis, kurang

- 1) memiliki kemampuan analisa, asosiasi lemah, fantasi lemah, kurang mampu mengendalikan perasaan, mudah dipengaruhi kepribadian, kurang harmonis karena tidak mampu menilai baik dan buruk.
- 2) Karakteristik sosial, mereka mampu bergaul, menyesuaikan dengan lingkungan yang tidak terbatas hanya pada keluarga saja, namun ada yang mampu mandiri dalam masyarakat, mampu melakukan pekerjaan yang sederhana dan melakukan secara penuh sebagai

orang dewasa, kemampuan dalam bidang pendidikan termasuk mampu didik.

Selain itu karakteristik anak tuna grahita sedang (mampu latih) menurut Amin dalam Widiantoro (2013: 33-34) adalah sebagai berikut:

- 1) Karakteristik yang berdasarkan tingkat ketuna grahitaannya sebagai berikut:
 - a. Mereka hampir tidak bisa mempelajari pelajaran akademik namun dapat dilatih untuk melaksanakan pekerjaan rutin atau sehari-hari.
 - b. Kemampuan maksimalnya sama dengan anak normal usia 7 – 10 tahun.
 - c. Mereka selalu tergantung pada orang lain tetapi masih dapat membedakan bahaya dan bukan bahaya.
 - d. Masih mempunyai potensi untuk memelihara diri dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan.
- 2) Karakteristik pada aspek-aspek individu mereka sebagai berikut:
 - a. Karakteristik fisik, mereka menampakkan kecacatannya, terlihat jelas seperti tipe *down syndrome* dan *brain damage*, koordinasi motorik kemah sekali dan penampilannya nampak sebagai anak terbelakang.
 - b. Karakteristik prikis, pada umur dewasa mereka baru mencapai kecerdasan setaraf anak normal umur 7 atau 8 tahun.

- c. Karakteristik sosial, pada umumnya mereka sikap sosialnya kurang baik, rasa etisnya kurang, tidak mempunyai rasa terima kasih, belas kasihan dan rasa keadilan.
- 3) Karakteristik anak tunagrahita menurut Amin (dalam Widiantoro, 2013: 35) pada umumnya:
- 1) Kecerdasan
 - a. Kapasitas belajarnya sangat terbatas terutama untuk hal-hal yang kongkrit.
 - b. Mengalami kesulitan menangkap rangsangan atau lamban. Memerlukan waktu lama untuk menyelesaikan tugas.
 - c. Memiliki kesanggupan yang rendah dalam mengingat memerlukan jangka waktu yang lama.
 - 2) Sosial
 - a) Dalam pergaulan mereka tidak dapat, mengurus memelihara dan memimpin diri.
 - b) Waktu masih kanak-kanak setiap aktivitasnya harus selalu dibantu.
 - c) Mereka bermain dengan teman yang lebih muda usianya.
 - d) Setelah dewasa kepentingan ekonominya sangat tergantung ada bantuan orang lain.
 - e) Mudah terjerumus ke dalam tingkat terlarang (mencuri, merusak, pelanggaran seksual).

- 3) Fungsi mental lainnya
 - a) Mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatiannya.
 - b) Mudah lupa.
- 4) Kepribadian
 - a) Tidak percaya terhadap kemampuannya sendiri.
 - b) Tidak mampu mengontrol dan menyerahkan diri.
 - c) Selalu tergantung pada pihak luar.
 - d) Terlalu percaya diri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak tuna grahita yaitu memiliki kesulitan dalam berpikir, menyusun kata-kata, mengalami kesulitan untuk berimajinasi, dan belum bias secara mandiri dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

4. Hakikat Permainan Bocce

a. Hakikat Permainan Bocce

Menurut Page dalam Soina (2009: 4) bola bocce adalah olahraga yang dimainkan oleh dua Tim dalam satu lapangan dengan cara melemparkan atau menggulingkan bola bocce sedekat mungkin dengan bola Pallina. Permainan Bocce telah dilakukan selama lebih dari 7000 tahun yang lalu, permainan Bocce menjadi popular secara umum sebagai suatu olahraga internasional untuk kompetisi dan rekreasi. Keuntungan dari Bocce untuk Special Olympics adalah dasar permainannya dapat dilakukan oleh siapa saja – dimana saja.

Bocce tidak perlu kekuatan, stamina, kecepatan atau ketangkasan. Bocce adalah olahraga untuk semua orang, umur, jenis kelamin dan kemampuan. Bocce adalah untuk kompetisi dan non kompetisi. Setiap orang yang dapat menggulingkan bola dapat bermain Bocce.

Bocce serupa dengan Permainan Boules dari Perancis atau Petanque, dan *English Lawn Bowls*. *Bocce, Boules, Petanque* dan *Lawn Bowls* sebagai satu “keluarga” merupakan salah satu dari tiga olahraga yang melibatkan peserta terbanyak di dunia. Tujuan Bocce adalah menggulingkan bola Bocce sedekat mungkin ke pallina, mengumpulkan skor sebanyak mungkin sehingga mencapai skor permainan (games). Permainan boleh ditentukan dengan mencapai skor yang ditetapkan atau, bermain satu set angka sampai selesai atau, bermain dalam waktu yang ditetapkan.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa permainan bocce merupakan permainan dengan cara melemparkan bola bocce agar bias sedekat mungkin dengan pallina. Permainan bocce bisa dilakukan oleh siapa aja dan semua kalangan umur.

b. Permainan Bocce

1. Ukuran Lapangan Bocce

- a. Lapangan berukuran: lebar 12 kaki (3.66m) x panjang 60 kaki (18.29m)

- b. Permukaan dapat terbuat dari: rumput, batu kerikil, tanah liat, atau permukaan buatan. Upayakan permukaan rata dan tidak berubah-ubah.
- c. Dinding – UJUNG dinding tingginya paling sedikit 3 kaki (1 m) dan dinding samping tingginya paling tidak harus sama dengan tinggi Bola Bocce.
- d. Marka atau Tanda-tanda:
 - 10 kaki (3,05m) dari kedua ujung
 - di tengah lapangan (30 kaki = 9,145m)

2. Jumlah Pemain

- a. 1 pemain = tunggal/single
- b. 2 pemain = ganda/double
- c. 4 pemain = team

3. Ukuran Bola Bocce

- a. Bocce dimainkan dengan satu set 8 bola besar.
- b. Ke-8 bola boleh terbuat dari kayu atau logam, tapi ukurannya harus sama besar.
- c. Bola untuk kompetisi harus berdiameter 4.20 inci sampai 4.33 inci=107 sampai 110 mm.
- d. Bola untuk satu tim harus bersih dan dapat terlihat berbeda dari 4 bola milik tim lawan.
- e. Diameter Pallina harus antara 48 dan 63 mm, dan warnanya harus benar-benar berbeda dari kedua set bola Bocce.

4. Peralatan lain

- a. Peralatan lain = bendera, meteran dan kerucut visual atau silinder.
- b. Alat bantu latihan = kerucut, matras/tikar, gelang rotan dan tali untuk garisan.
- c. Scoring set. Peluit, stopwatch dan pakaian olahraga.

5. Aturan Permainan

a. Start

Koin dilemparkan oleh wasit untuk menentukan tim mana yang akan diberi pallina dan memilih warna bola atau kapten dari ke-dua tim melakukan lemparan koin.

b. Rangkaian Permainan

- Pallina digulingkan atau dilempar oleh salah seorang anggota tim yang menang undian koin.
- Tim yang menggulingkan pallina diberi tiga kali kesempatan untuk menggiring pallina ke daerah di antara 30 kaki dan 50 kaki dari garis permulaan - Jika tidak berhasil, maka ...
- Tim lawan diberi satu kali kesempatan untuk melakukan lemparan - Jika gagal, maka ...
- Wasit meletakkan pallina di tengah lapangan pada garis 50 kaki (15,24m).
- Pemain dari Tim A yang menggulingkan pallina harus menggulingkan bola pertama. Pemain dari Tim B yang melempar bola

mereka dan wasit yang menentukan tim mana yang paling dekat dengan pallina.

- Bola terdekat – bola masuk; yang lain adalah bola keluar.
- Tim dengan bola yang keluar melanjutkan lemparannya sampai lemparannya lebih dekat, dan kemudian Tim dengan bola masuk.
- Ketika satu tim telah melemparkan ke 4 bola mereka, tim lain melanjutkan sampai mereka selesai melemparkan ke 4 bolanya
- Ketika kedua tim telah melemparkan ke 4 bola mereka, ronde permainan selesai.

6. Penilaian Atau Pencatatan Angka/Skor

Pada akhir setiap ronde, Wasit akan menentukan banyaknya bola Bocce dari salah satu tim yang paling dekat dengan pallina. Keputusan ini dapat dibuat dengan cara melihat atau mengukurnya. Tim yang menang pada ronde itu, diberi penghormatan untuk melempar pallina pada ronde berikutnya. Jika permainan imbang/seri, tidak ada gunanya menghitung skor, dan ronde baru dimulai lagi. Pallina dilemparkan oleh Tim yang menyebabkan permainan jadi imbang/seri.

5. Hakikat Melempar

Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien Muhajir (dalam Widiantoro, 2013: 26). Begitu pula didalam permainan bola bocce, bahwa teknik adalah cara memainkan bola bocce dengan efisien yang sesuai dengan peraturan

permainan bola bocce yang berlaku, untuk mencapai hasil yang optimal.

Muhajir (dalam Widiantoro, 2013: 26) berpendapat bahwa teknik permainan yang baik selalu berdasarkan pada teori dan hukum- hukum yang berlaku dalam Ilmu pengetahuan, yang menjunjung pelaksanaan teknik permainan seperti, anatomi, fisiologi, dan Ilmu-ilmu penunjang lainnya serta berdasarkan pula permainan yang berlaku.

Cabang olahraga permainan, teknik dasar merupakan hal yang penting karena teknik dasar akan menentukan cara melakukan suatu gerakan yang baik. Keberhasilan dalam melakukan suatu cabang olahraga. Melempar disini maksudnya menggulingkan benda dengan arah tertentu, teknik ini adalah teknik dasar yang cukup sulit bagi anak berkebutuhan khusus (dengan menyandang kelainan Tunagrahita).

Begitu pula dalam permainan bocce, terdapat tiga jenis tipe lemparan yaitu lemparan punto, lemparan raffa, dan lemparan volo. Penguasaan gerakan melempar harus dimiliki setiap anak berkebutuhan khusus yang berkelainan tuna grahita, karena hal ini akan menentukan cara bermain yang baik dalam olahraga permainan bola bocce, karena melempar dengan melalui perasaan yang baik adalah awal dari keberhasilan dari tujuan yaitu kemenangan. Dengan bisa melempar atau menggulingkan bola bocce secara baik, dengan penuh perasaan maka akan dapat membuat serangan yang baik pula, kearah bola lawan, sehingga dapat menghasilkan poin atau nilai.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, menang dalam suatu permainan bukanlah hal yang paling utama, karena tujuan pendidikan jasmani yang paling utama adalah bergerak. Akan tetapi apabila anak mampu mendapatkan poin dalam permainan bola bocce hal itu membuktikan bahwa anak bergerak secara optimal maka dapat diartikan bahwa penyampaian materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani telah berhasil.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Retno Ari Cindy pada tahun 2017 yang berjudul “Permainan Bocce Modifikasi Terhadap Keterampilan Sosial pada Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah Luar Biasa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bocce modifikasi terhadap keterampilan sosial pada anak tunagrahita ringan di SLB Siti Hajar Sidoarjo. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bermain dengan menggunakan permainan bocce berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan sosial anak tunagrahita khususnya tunagrahita ringan. Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian sebelum diterapkan permainan menggunakan permainan bocce diperoleh nilai rata-rata 79,2 dan setelah diterapkan permainan bocce diperoleh nilai rata-rata 79,2. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa $Z_{hitung} = 2,20$ lebih besar dari $Z_{tabel} = 1,96$ dengan nilai kritis 5% dan $n = 6$, berarti $Z_{hitung} = 2,20 > Z_{tabel} 1,96$. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa ada

pengaruh permainan bocce modifikasi terhadap keterampilan sosial pada anak tunagahita ringan di SLB Siti Hajar Buduran Sidoarjo.

2. Isyani dan Balkis NL. ESSER pada tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Latihan Model Bermain terhadap Kemampuan Melempar Bola dalam Permainan Bocce pada Anak Tunagrahita”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan melempar bola dalam permainan bocce pada anak tunagrahita dengan latihan model bermain. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode latihan bermain terhadap kemampuan melempar bola dalam permainan bola bocce pada anak tunagrahita, hal ini dibuktikan dari hasil yang diperoleh t hitung – $3.658 < 1.71714$ atau $0.001 < \alpha 0.05$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disarankan yakni untuk Guru Penjas khususnya SLB agar mampu menjadikan model bermain menjadi salah satu alternatif baik dalam proses pembelajaran maupun berlatih, sebab anak tunagrahita memiliki pendekatan yang berbeda dengan anak normal pada umumnya.
3. Fikri Fahmi Khamdani dan Heri Wahyudi pada tahun 2019 yang berjudul “Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Bocce Pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas IV SLB Delta Sejahtera Tanggulangin Sidoarjo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motorik kasar anak tunagrahita melalui permainan bola bocce pada siswa kelas IV di SLB Delta Sejahtera Tanggulangin Sidoarjo. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh atau ada peningkatan signifikan pada model bermain permainan Bocce terhadap kemampuan

motorik kasar anak tunagrahita sedang di SLB Delta Sejahtera Tanggulangin Sidoarjo, diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar 9,263. Artinya nilai thitung lebih dari t-tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan motorik kasar anak tunagrahita sedang melalui permainan bola bocce.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia, begitu pula bagi anak berkebutuhan khusus yang memiliki keterbatasan dalam mengikuti pembelajaran. Namun demikian, anak berkebutuhan khusus tetaplah memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan yang semestinya. Pendidikan jasmani perlu dikenalkan kepada anak karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri. Pendidikan jasmani lebih banyak melibatkan gerak tubuh atau fisik, hal itu sebagian besar mampu dilakukan oleh anak yang mempunyai kondisi tubuh atau mental yang normal, namun bagi anak yang memiliki keterbatasan akan mengalami kesulitan melakukan gerakan yang dilakukan oleh anak normal.

Pendidikan jasmani adaptif merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dikemas dan dirancang sedemikian rupa untuk diberikan kepada anak yang memiliki keterbatasan. Dalam hal ini, pendidikan jasmani adaptif menjadi suatu wadah dalam pendidikan jasmani yang memfasilitasi ABK untuk tetap bisa melakukan aktivitas jasmani seperti anak normal, termasuk didalamnya adalah anak tuna grahita. Anak tuna grahita merupakan salah satu jenis ABK yang memiliki IQ dibawah 70, selain itu mereka juga memiliki keterbatasan berpikir, bergerak

maupun masalah sosial. Peran guru sangat diperlukan untuk memberikan pembelajaran yang tepat bagi anak tuna grahita agar tujuan pendidikan jasmani adaptif bisa tercapai secara maksimal.

Belakangan ini, permainan bocce marak diajarkan kepada anak tuna grahita. Permainan bocce memang khusus dirancang untuk anak tuna grahita karena bermain bocce tidak perlu kekuatan, stamina, kecepatan atau ketangkasan. Langkah awal bermain bocce adalah melemparkan bola bocce sedekat mungkin dengan bola pallina. Namun pada saat melakukan lemparan kemampuan setiap anak tentunya berbeda-beda, ada anak yang memiliki lemparan yang bagus dan ada anak yang tidak memiliki lemparan yang bagus.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan suatu obyek yaitu tingkat kemampuan melempar pada anak tuna grahita ringan di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik. Desain penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dengan metode survey. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes milik David Page. Sedangkan Teknik analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dengan presentase.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran penjas untuk anak tuna grahita ini dilaksanakan pada tanggal 21 Februari tahun 2020 di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo dengan fokus penelitian proses pembelajaran pendidikan jasmani adaptif untuk anak tuna grahita ringan.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 60). Variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan melempar bola pada permainan bocce anak tuna grahita ringan. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu kecakapan melaksanakan tugas melempar anak berkebutuhan khusus pada permainan bocce yang diukur dengan tes melempar milik David Page.

D. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 117). Penelitian ini dalam pengambilan sampelnya menggunakan populasi (seluruh objek). Populasi dalam penelitian ini yaitu anak tuna grahita di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo. Dari jumlah 20 anak diambil 20 anak.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan bola bocce milik David Page. Tes ini mengukur kecakapan bermain bola bocce yang meliputi tes melempar atau menggulingkan bola bocce dengan tenaga disertai perasaan. Pada penelitian ini tes yang digunakan adalah tes gerakan melempar atau menggulingkan bola bocce. Prosedur tes dalam penelitian ini adalah tes melemparkan atau menggulingkan bola bocce dengan tujuan sedekat mungkin

dengan bola Pallina, hal ini untuk mengukur kemampuan, ketangkasan dalam melempar bola pada diri anak.

Pelaksanaan tes tentunya harus melalui tahapan-tahapan agar sesuai dengan kaidah penelitian. Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan tes perlu dilakukan agar tes dapat berjalan dengan baik. Adapun cara pelaksanaanya sebagai berikut:

- a. Pallina digulingkan atau dilempar oleh salah satu anak atau yang menang koin dan Pallina berhenti antara/sekitar garis tengah 9,45 m.
- b. Anak diberi kesempatan melempar bola bocce sebanyak 3 kali ke arah Pallina, sedapat mungkin berhenti mendekati bola Paliina.
- c. Pelemparan bola dilakukan dengan gaya tangan menghadap ke atas atau *Palm Up*.
- d. Pelemparan dilakukan dari belakang garis 3, 05 m.
- e. Cara melempar bola bocce berada di bawah pinggang.
- f. Pelemparan dianggap gagal, apabila bola bocce dalam berhentinya ada bola yang melebihi, lebih dekat dari bola Pallina.

Tahapan selanjutnya adalah pemberian skor. Pemberian skor dapat dilakukan apabila pelaksanaan tes telah selesai. Adapun cara memberikan skor dalam tes ini sebagai berikut:

- a. Yang menang adalah jarak yang paling dekat dengan bola Pallina.
- b. Cara megukurnya adalah ujung meteran berada pada samping bola bocce berakhir pada pertengahan bola Pallina.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan tes milik David Page yaitu dengan menggulingkan bola dengan tenaga disertai perasaan pada anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo.

G. Teknik Analisis Data

Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan persentase, yaitu data dari pengamatan yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan presentase. Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang selanjutnya dimaknai. Analisis tersebut untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kemampuan melempar bola pada permainan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo.

Teknik perhitungan untuk setiap skor dalam tes menggunakan presentase, dengan memaknai rumus menurut Anas Sudijono (2012: 43) yaitu:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Angka persentase

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n : Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Untuk pemaknaan skor yang telah ada, selanjutnya hasil dari analisis data dikelompokkan menjadi lima kategori: sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah. Kriteria skor yang digunakan untuk pengkategorian menggunakan rumus Anas Sudijono (2012: 175) yaitu:

Tabel 1. Norma Pengkategorian

No	Interval	Kategori
1	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan:

- X = Skor
 M = Mean (rerata)
 SD = Standar Deviasi

Namun analisa data yang dikelompokkan, dalam pengkategorian kriteria skor akan diinversikan menjadi sebagai berikut:

Tabel 2. Inversi Norma Pengkategorian

No	Interval	Kategori
1	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup
4	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Rendah
5	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan:

- X = Skor
 M = Mean (rerata)
 SD = Standar Deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

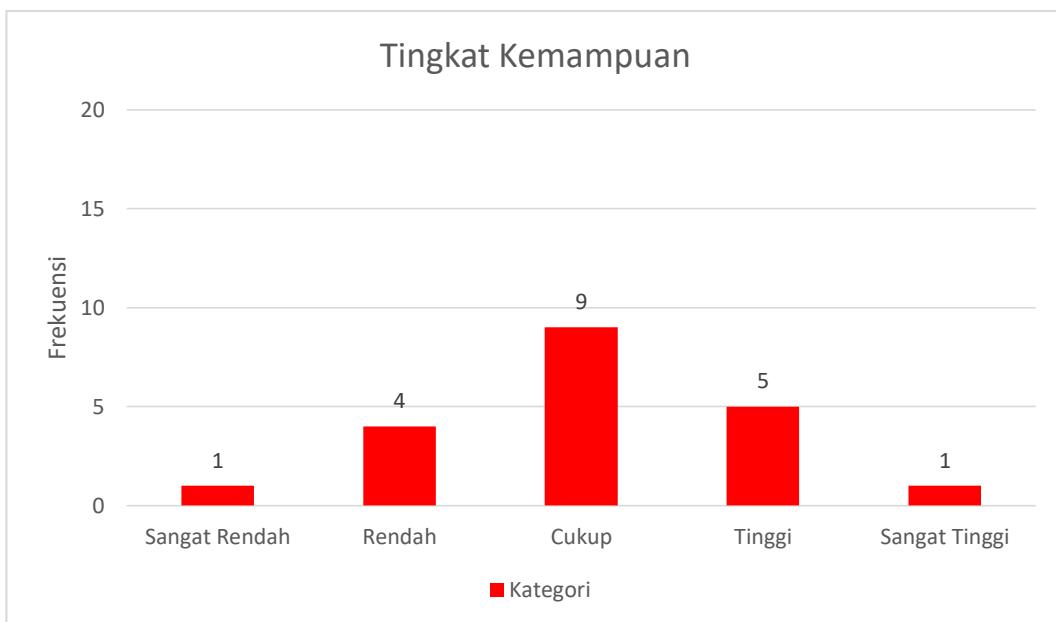
Deskriptif hasil penelitian tentang tingkat kemampuan melempar bola pada permianan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo tahun ajaran 2019/2020 secara keseluruhan diukur menggunakan tes melempar bola milik David Page. Dari hasil penelitian, akan dideskripsikan nilai *minimum*, nilai *maximum*, nilai *mean*, dan standar deviasi. Berdasarkan data penelitian, diperoleh nilai *minimum* sebesar 12,00, nilai *maximum* sebesar 41,00, nilai *mean* 24,2000, dan standar deviasi sebesar 6,38749.

Hasil analisis tingkat kemampuan melempar bola pada permianan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo tahun ajaran 2019/2020 kemudian dimasukan ke dalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah. Adapun deskripsi hasil hasil penelitian tentang tingkat kemampuan melempar bola pada permianan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo tahun ajaran 2019/2020 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Tingkat Kemampuan Melempar Bola pada Permainan Bocce Anak Tuna Grahita Ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X \leq 14,61$	Sangat Tinggi	1	5%
2	14,61 - 21,00	Tinggi	5	25%
3	21,00 - 27,39	Cukup	9	45%
4	27,39 - 33,78	Rendah	4	20%
5	$X > 33,78$	Sangat Rendah	1	5%
Jumlah			20	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Kemampuan Melempar Bola Pada Permainan Bocce Anak Tuna Grahita Ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020

Berdasarkan tabel dan diagram di atas dapat diketahui tingkat kemampuan melempar bola pada permainan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020 yang masuk ke dalam kategori sangat tinggi sebesar 5% (1 anak), tinggi sebesar 25% (5 anak), kategori cukup sebesar 45% (9 anak), pada kategori rendah sebesar 20% (4 anak), dan masuk pada kategori sangat rendah sebesar 5% (1 anak).

B. Pembahasan

Hasil penelitian tentang tingkat kemampuan melempar bola pada permainan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020 menunjukkan bahwa yang termasuk ke dalam kategori sangat

tinggi terdapat 1 anak (5%), kategori tinggi sebanyak 5 anak (25%), kategori cukup sebanyak 9 anak (45%), kategori rendah sebanyak 4 anak (20%), dan pada kategori sangat rendah terdapat 1 anak (5%). Ini dapat diartikan, anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo secara keseluruhan memiliki kemampuan melempar bola yang cukup pada permainan bocce.

Hal ini juga dibuktikan oleh pengklasifikasian anak tuna grahita. Berdasarkan pengklasifikasian anak tuna grahita, anak tuna grahita ringan (mampu didik) memiliki IQ berkisar antara 50-70. Sehingga kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotorik pada anak tuna grahita ringan masih bisa dikendalikan.

Selain itu, karakteristik anak tuna grahita ringan (mampu didik) jauh lebih baik dibandingkan dengan anak tuna grahita sedang dan anak tuna grahita berat. Anak tuna grahita ringan juga masih mudah untuk diatur. Mereka juga masih bisa mengikuti pembelajaran dengan cukup baik walaupun mereka cenderung pasif dan malas-malasan.

Maka diperlukan adanya suatu pembelajaran penjas adaptif yang cocok untuk anak tuna grahita. Salah satunya melalui permainan bocce. Permainan bocce memang cocok untuk anak tuna grahita yang memiliki keterbatasan dalam berpikir dan bergerak. Karena dalam bermain bola bocce tidak diperlukan cara berpikir yang tinggi, tidak memerlukan stamina, kekuatan, kecepatan, dan ketangkasan.

Langkah awal bermain bocce adalah melemparkan bola bocce sedekat mungkin dengan bola Pallina. Dengan adanya permainan bocce anak tuna garhita

dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, meningkatkan kemampuan kognitif, melatih kerja sama yang baik.

Hal ini dapat ditunjukkan melalui hasil penelitian tentang tingkat kemampuan melempar bola pada permainan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020 yang secara keseluruhan 45% anak memiliki kemampuan melempar bola yang cukup. Sisanya masuk ke dalam kategori sangat tinggi sebesar 5%, tinggi sebesar 25%, kategori rendah 20%, dan sangat rendah 5%.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini diusahakan semaksimal mungkin dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun masih dirasa adanya keterbatasan dan kekurangan yang tidak dapat dihindari diantaranya:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol kesungguh-sungguhan subyek penelitian dalam melakukan tes kemampuan melempar bola pada permainan bocce.
2. Peniliti tidak dapat mengontrol faktor lain yang mempegaruhi pada subyek penelitian saat pengambilan data karena peneliti tidak dapat mengontrol aktivitas fisik subyek penelitian sebelum pengambilan data.
3. Hasil penelitian kurang terperinci dan mendalam karena penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang hanya sampai menggambarkan keseluruhan secara umum.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan melempar bola pada permainan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020 yang masuk ke dalam kategori sangat tinggi sebesar 5% (1 anak), tinggi sebesar 25% (5 anak), kategori cukup sebesar 45% (9 anak), pada kategori rendah sebesar 20% (4 anak), dan masuk pada kategori sangat rendah sebesar 5% (1 anak). Secara keseluruhan anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo memiliki kemampuan melempar bola yang cukup pada permainan bocce.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian tentang tingkat kemampuan melempar bola pada permainan bocce anak tuna grahita ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020, peneliti mengajukan saran yang perlu disampaikan diantaranya:

1. Bagi guru penjas agar bisa lebih memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran penjas adaptif untuk setiap ABK terutama anak tuna grahita agar memiliki kemampuan motorik yang lebih baik lagi.
2. Bagi sekolah diharapkan agar bisa melakukan pengukuran pada mata pelajaran lainnya sehingga perkembangan kemampuan setiap ABK bisa terkontrol dengan baik.

3. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan populasi yang lebih luas agar analisa mengenai tingkat kemampuan anak tuna grahita dapat teridentifikasi secara luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W dan Krathwohl, D.R. (2017). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom.* (Terjemahan Agung Prihantoro). Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (Edisi asli diterbitkan tahun 2001 oleh Pearson Education Inc. New Jersey Upper Saddle River).
- Arifah, I. (2014). *Pelaksanaan Pembelajaran Bagi Siswa Tunagrahita Di Kelas 5 Sd Gunungdani, Pengasih, Kulon Progo.* Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Astuti, S.P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif* 5(1): 68-75.
- Apriyanto, N. (2012). *Seluk-Beluk Tunagrahita Dan Strategi Pembelajarannya.* Yogyakarta: Javalitera.
- Cindy, R.A. (2017). Permainan Bocce Modifikasi Terhadap Keterampilan Sosial Pada Anak Tunagrahita Ringan Di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus.*
- Delphie, B. (2010). *Pembelajaran Anak Tunagrahita.* Bandung : PT Refika Aditama.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume* 7.
- Isyani dan Esser, B.N.L. (2017). Pengaruh Latihan Model Bermain Terhadap Kemampuan Melempar Bola dalam Permainan Bocce pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Kependidikan* 16 (3): 256-261.
- Karal, H., Kokoç, M., Ayyıldız, U. (2010). Educational Computer Games For Developing Psychomotor Ability In Children With Mild Mental Impairment. *Procedia Social And Behavioral Sciences* 996–1000.
- Khamdani, F.F dan Wahyudi, H. (2019). Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Bocce Pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas IV SLB Delta Sejahtera Tanggulangin Sidoarjo. *Jurnal Kesehatan Olahraga Vol. 08 No. 1, Edisi Januari 2020, Hal 61-66.*
- Kurniawan, A.H. (2012). *Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Kemampuan Psikomotorik Mata Pelajaran Produktif Alat Ukur Siswa Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Di Smk Muhammadiyah Prambanan.* Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

- Mahfud, C. (2016). *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maxwell, J.P., Capio, C.M., Masters, R.S.W. (2016). Interaction between motor ability and skill learning in children: Application of implicit and explicit approaches. *European Journal of Sport Science* (ISSN: 1746-1391). Halaman 3.
- Pambudi, F.I. (2017). *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Untuk Anak Autis Di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita* Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Prawati, R dan Syam, A.R. (2015). Pengaruh Olahraga Permainan Rekreatif Dalam Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif (Menendang) Siswa Tunagrahita Ringan (Studi Pada Siswa Kelas 5 Dan 6 Sekolah Dasar Alpa Kumara Wardana Ii Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015*, 406 – 409.
- Rosa, F.O. (2015). Analisis Kemampuan Siswa Kelas X pada Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. *Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika Vol 1, No 2*.
- Sari, Y. (2017). *Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Tentang Penjas Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Tahun 2016/2017*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Siswoyo, Dwi., dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sriwidati dan Murtadlo. (2007). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dan Direktorat Ketenagaan.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Meimulyani, Y & Tiswara, A. (2013). *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Luxima: Jakarta Timur.
- Universitas Negeri Yogyakarta. 2016. Pedoman Tugas Akhir. Yogyakarta: UNY.

Wawan, S., dkk. (2018). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Widiantoro, D. (2013). *Pengaruh Pelatihan Dengan Model Bermain Terhadap Kemampuan Melempar bola Pada Anakturnagrahita Peserta Ekstrakurikuler dalam Permainan Bola Bocce di Slb Negeri Temanggung Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Wibowo, Y.A. Pendidikan Jasmani Adaptif. Diakses dari
http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/yuyun_Ari_Wibowo/PE_NJAS_ADAPTIF.pdf. Pada tanggal 11 Januari 2020, pukul 19.20 WIB.

[www.soina.id/fileuploadmaster/soina_1211Panduan_Olahraga_Bocce.pdf, 2009.](http://www.soina.id/fileuploadmaster/soina_1211Panduan_Olahraga_Bocce.pdf)
Diakses pada tanggal 15 Mei 2019, pukul 13.02 WIB.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

Nomor : 130/PGSD Penjas/XII/2019
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Yuyun Ari Wibowo, M.Or.**

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Winona Ramadhani Ananta Sari
NIM : 16604221061
Judul Skripsi : Tingkat Kemampuan Melempar Bola Pada Permainan Bocce Anak Tuna Grahita Ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 9 Desember 2019
Koord. Prodi PGSD Penjas.

an

Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Tembuan :

1. Prodi
2. Ybs

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari PEMDA DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Kepatihan Daurejan Yogyakarta Telepon (0274) 562811 Faxdill (0274) 588613
Website : jogjaprov.go.id Email : sentel@jogjaprov.go.id Kode Pos 55213

Yogyakarta, 19 Februari 2019

Kepada Yth. :

1. Kepala Instansi Vertikal se-DIY
2. Kepala Dinas/Badan/Kantor di lingkup DIY
3. Bupati/Walikota se-DIY
4. Rektor PTN/PTS se-DIY

Di Tempat

SURAT EDARAN

NOMOR: 070 / 012.18

TENTANG

PENERBITAN SURAT KETERANGAN PENELITIAN

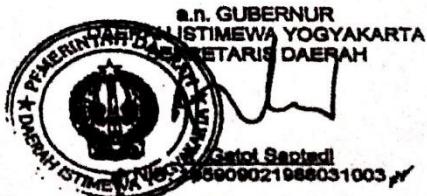
Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri No.3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian maka disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dalam rangka kewaspadaan dini perlu dikeluarkan Surat Keterangan Penelitian (SKP) sehingga produk yang dikeluarkan bukan Surat Rekomendasi Penelitian melainkan Surat Keterangan Penelitian;
2. Penelitian yang dilakukan dalam rangka tugas akhir pendidikan/sekolah dari tempat pendidikan/sekolah di dalam negeri dan penelitian yang dilakukan instansi pemerintah yang sumber pendanaan penelitiannya bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara/Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah tidak perlu menggunakan Surat Keterangan Penelitian;

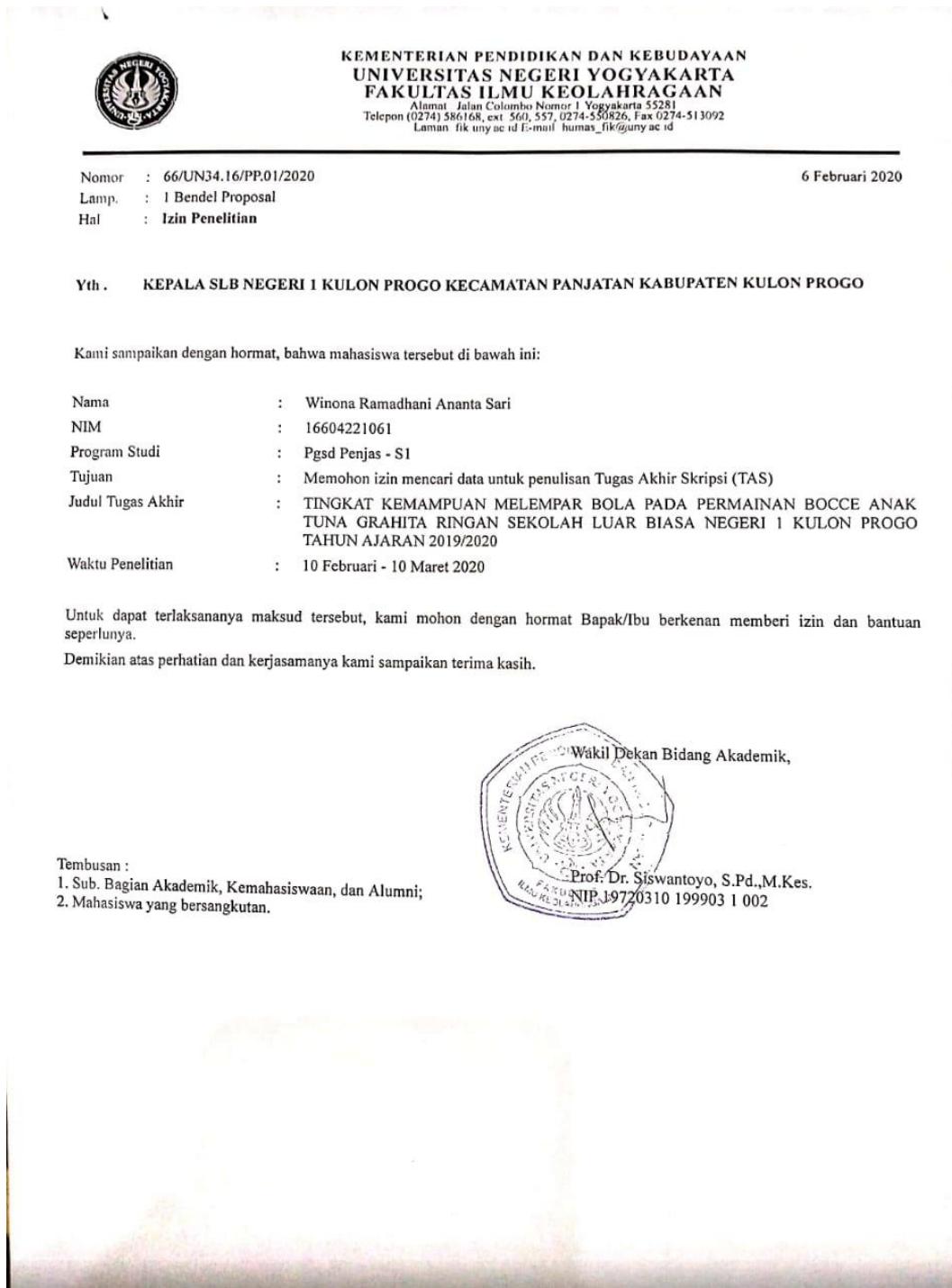
Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memperbanyak dan mensosialisasikan kepada pejabat dan pegawai di lingkungan kerja Bapak/Ibu/Saudara serta membantu menyebarkan kepada masyarakat umum.

Atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Ditetapkan di Yogyakarta
Pada tanggal



Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



Lampiran 4. Surat Keterangan dari SLB Negeri 1 Kulon Progo



SURAT KETERANGAN

NOMOR: 420/092

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SLB Negeri 1 Kulon Progo dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : WINONA RAMADHANI ANANTA SARI
NIM : 16604221061
Program Studi : PGSD Penjas - S1
Nama Institusi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Institusi : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melakukan kegiatan pencarian data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul "Tingkat Kemampuan Melempar Bola Pada Permainan Bocce Anak Tuna Grahit Ringan Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo Tahun Ajaran 2019/2020" yang dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, 25 Februari 2020



Lampiran 5. Data Hasil Penelitian

NO	NAMA SISWA	LEMPARAN			LEMPARAN TERBAIK
		1 (cm)	2 (cm)	3 (cm)	
1	AH	33	35	44	33
2	AHS	47	23	42	23
3	AR	29	51	40	29
4	ARY	38	42	20	20
5	BAR	52	24	12	12
6	BKB	36	41	30	30
7	BRA	28	24	51	24
8	DAF	18	23	49	18
9	DF	44	47	41	41
10	DRP	38	42	23	23
11	FN	39	16	22	16
12	FSR	60	41	25	25
13	GN	19	63	30	19
14	HKZ	68	40	26	26
15	HS	56	20	32	20
16	IPCS	48	28	50	28
17	PRU	22	53	64	22
18	RNS	49	27	34	27
19	TNUY	56	22	48	22
20	WP	30	44	26	26

Lampiran 6. Deskripsi dan Frekuensi Data

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
LEMPARAN	20	12,00	41,00	24,2000	6,38749
Valid N (listwise)	20				

Frequencies

Statistics

LEMPARAN

N	Valid	20
	Missing	0

TINGKAT KEMAMPUAN MELEMPAR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12,00	1	5,0	5,0	5,0
	16,00	1	5,0	5,0	10,0
	18,00	1	5,0	5,0	15,0
	19,00	1	5,0	5,0	20,0
	20,00	2	10,0	10,0	30,0
	22,00	2	10,0	10,0	40,0
	23,00	2	10,0	10,0	50,0
	24,00	1	5,0	5,0	55,0
	25,00	1	5,0	5,0	60,0
	26,00	2	10,0	10,0	70,0
	27,00	1	5,0	5,0	75,0
	28,00	1	5,0	5,0	80,0
	29,00	1	5,0	5,0	85,0
	30,00	1	5,0	5,0	90,0
	33,00	1	5,0	5,0	95,0
	41,00	1	5,0	5,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

Lampiran 7. Perhitungan Norma Kategori

Nilai Minimum = 12,00

Nilai Maximum = 41,00

Nilai Mean = 24,20

Nilai Standar Deviasi = 6,38

No.	Rumus	Norma	Kategori
1	$X \leq M - 1,5 SD$	$X \leq 14,61$	Sangat Tinggi
2	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5$	$14,61 < X \leq 21,00$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	$21,00 < X \leq 27,39$	Cukup
4	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	$27,39 < X \leq 33,78$	Rendah
5	$X \geq M + 1,5 SD$	$X > 33,78$	Sangat Rendah

Lampiran 8. Perhitungan Presentase

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Angka persentase

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n : Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

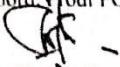
No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X \leq 14,61$	Sangat Tinggi	1	5%
2	$14,61 < X \leq 21,00$	Tinggi	5	25%
3	$21,00 < X \leq 27,39$	Cukup	9	45%
4	$27,39 < X \leq 33,78$	Rendah	4	20%
5	$X > 33,78$	Sangat Rendah	1	5%
Jumlah			20	100%

Lampiran 9. Kartu Bimbingan

**KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Nama Mahasiswa : WINONA RAMADHAN ANANTA SARI
 NIM : 16604221061
 Program Studi : PGSD PENJAS
 Jurusan : PENDIDIKAN OLAHRAGA
 Pembimbing : YUKUN ARI WIBOWO, M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	16/12/2019	Bab I keseluruhan dan data tulis.	fy
2.	10/1/2020	Penyempurnaan Bab I, tata tulis, dan kajian teori.	fy.
3.	24/1/2020	menyempurnakan kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan membahas metodologi penelitian.	fy
4.	30/1/2020	varibel penelitian, populasi dan instrumen yang akan digunakan.	fy.
5.	31/1/2020	instrumen, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.	fy.
6.	6/2/2020	Bab III acc. Ambil data	fy.
7.	26/2/2020	memperbaiki diagram yang terbalik dan melengkapi abstrak, daftar isi dan bibliografi.	fy.
8.	9/3/2020	Skripsi acc.	fy.

Mengetahui
 Koord. Prodi PGSD Penjas.


Dr. Hari Yuliarto, M.Kes.
 NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 10. Dokumentasi

Profil Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Kulon Progo



Lapangan permainan bocce



Bola pallina dan bola bocce



Peneliti memberikan arahan kepada anak tuna grahita ringan



Anak tuna grahita ringan melakukan lemparan



Peneliti melakukan pengukuran

