**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PERTANYAAN PENELITIAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Tunagrahita**
3. **Pengertian Tunagrahita**

Istilah Tunagrahita berasal dari bahasa sangsekerta “Tuna” yang artinya rugi, kurang dan “grahita” yang berarti berfikir. dalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama: lemah pikiran, terbelakang mental, cacat grahita dan tunagrahita. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan nama *mentally handicaped, mentally retardid.* Anak tunagrahita adalah bagian dari anak luar biasa. Anak luar biasa yaitu anak yang mempunyai kekurangan, keterbatasan dari anak normal. Sedemikian rupa dari segi: fisik, intelektual, sosial, emosi atau gabungan dari hal-hal tadi, sehingga mereka membutuhkan layanan pendidikan khusus untuk mengembangkan potensinya.

Menurut Soemantri (1996) ”Istilah tersebut sesungguhnya memiliki arti yang sama menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh dibawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidak cakapan dalam interaksi sosial”. Sementara Nur’aeni (1997: 105) menyatakan bahwa “Tunagrahita atau cacat grahita adalah mereka yang mempunyai kemampuan intelektual atau *IQ* dan keterampilan penyesuaian di bawah rata-rata teman seusianya”. Sedangkan Effendi (2005: 110) mengatakan bahwa “Anak tunagrahita adalah “anak yang mengalami taraf kecerdasan yang rendah sehingga untuk meniti tugas perkembangan ia sangat membutuhkan layanan pendidikan dan bimbingan khusus”.

Sumber dalam Depdiknas (2004: 15) lebih lanjut menjelaskan bahwa tunagrahita adalah:

Anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan mental intelektual jauh di bawah rata-rata sedemikian rupa sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi maupun sosial, dan karenanya memerlukan layanan pendidikan khusus.

Jadi menurut kutipan diatas, mereka yang dikategorikan sebagai anak tunagrahita adalah mereka yang memiliki taraf berpikir rendah dengan memiliki IQ dibawah rata-rata dengan beberapa kekurangan maupun kelemahan di berbagai skill individual yang terjadi sebelum usia dewasa seperti mengalami hambatan untuk mengerjakan tugas-tugas yang bersifat akademik, tingkat perkembangannya berbeda dengan mereka yang normal, mengalami hambatan dalam perkembangan dan penyesuaian perilaku, sehingga membutuhkan layanan pendidikan khusus.

Banyak definisi tentang anak tunagrahita yang tercantum dalam berbagai buku yang dikemukakan oleh para ahli sesuai bidang keilmuannya. Salah satu defenisi yang dewasa ini diterima secara luas dan menjadi rujukan utama ialah defenisi dari *American Assosiation of Intellectual Developmental Disability (AAIDD)* yang dikutip Groosman (Amin, 1996: 16): “Tunagrahita mengacu pada fungsi intelek umum yang nyata berada di bawah rata-rata bersamaan dengan kekurangan dalam adaptasi tingkah laku dan berlangsung dalam masa perkembangan”.

Perbedaan nyata antara definisi ini dengan yang lainnya adalah penekananya pada subnormalitas kecerdasan (intelek) umum, dikombinasikan dengan kekurangan dalam adaptasi tingkah laku dan terjadi pada masa perkembangan. Ketunagrahitaan bermanifestasi dalam penyesuaian perilaku. Hal ini berarti anak tunagrahita tidak dapat mencapai kemandirian sesuai ukuran standar, dan mengalami kesulitan dalam belajar.

1. **Karakteristik Umum Murid Tunagrahita**

Menurut Sudrajat dan Rosida (2013 : 22) bahwa karakteristik anak tunagrahita adalah sebagai berikut :

* 1. Lamban dalam mempelajari hal-hal yang baru, mempunyai kesulitan dalam mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak atau yang berkaitan dan selalu cepat lupa apa yang ia pelajari tanpa latihan secara terus menerus.
  2. Kesulitan dalam hal generalisasi
  3. Kemampuan bicaranya sangat kurang bagi anak tunagarhita berat
  4. Cacat fisik dan perkembangan gerak. Kebanyakan anak dengan tunagrahita berat mempunyai keterbatasan dalam gerak fisik, ada yang tidak dapat berjalan, tidak dapat berdiri atau bangun tanpa bantuan. mereka lambat dalam mengerjakan tugas-tugas yang sangat sederhana, sulit menjangkau sesuatu, dan mendongkakkan kepala.
  5. Kurang dalam kemampuan menolong diri sendiri. Sebagian dari anak tunagrahita berat sangat sulit untuk mengurus diri sendiri, seperti: berpakaian, makan, dan mengurus kebersihan diri. Mereka selalu memerlukan latihan khusus untuk mempelajari kemampuan dasar.
  6. Tingkah laku dan interaksi yang tidak lazim. Anak tunagrahita ringan dapat bermain bersama dengan anak norma, tetapi anak yang mempunyai tunagrahita berat tidak melakukan hal tersebut. Hal irtu mungkin disebabkan kesulitan bagi anak tunagrahita dalam memberikan perhatian terhadap lawan main.
  7. Tingkah laku kurang wajar yang terus menerus.

Selain itu, karakteristik anak tunagrahita, antara lain :

1. Penampilan fisik tidak seimbang, misalnya kepala terlalu kecil dan badan atau postur tubuh tidak seimbang dengan besar badan
2. Tidak dapat mengurus diri sendiri sesuai usianya
3. Perkembangan bicara lambat
4. Tidak ada/ kurang sekali perhatiannya terhadap lingkungan
5. Koordinasi gerak kurang (gerakan sering tidak terkendali)
6. Sering keluar air liur dari mulut.
7. **Tunagrahita Sedang**

Klasifikasi tunagrahita dianggap penting untuk kebutuhan pelayanan pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar di kelas. Tunagrahita dibagi menjadi tiga bagian yaitu tunagrahita ringan, tunagrahita sedang, dan tunagrahita berat.

Anak tunagrahita sedang disebut juga *imbesil*. Kelompok ini biasa juga disebut dengan anak mampu latih, *IQ* berkisar antara 51 - 36 (skala Binet) dan *IQ* 54 – 40 (skala Weschler). Mereka masih dapat di didik mengurus diri sendiri, melindungi dari bahaya seperti menghindari kebakaran, berlindung dari gangguan cuaca, dan sebagainya. Secara akademik kelompok ini sangat sulit atau tidak dapat belajar, seperti: menulis, membaca, dan berhitung.

Menurut PP No 72 tahun 1991 (Amin, 1995: 23 ) :

Tunagrahita sedang adalah mereka yang memiliki kemampuan intelektual umum dan adaptasi perilaku di bawah tunagrahita ringan. Mereka mampu memperoleh keterampilan mengurus diri, dapat mengadakan adaptasi sosial di rumah, di sekolah dan di lingkungannya. IQ anak tunagrahita sedang berkisar 30-50.

Murid tunagrahita sedang adalah mereka yang masih dapat dilatih seperti keterampilan mengurus diri, adaptasi social di rumah, di sekolah dan di lingkungan dimana dia berada.

Soemantri (2007:106-108) mengemukakan katrakteristik anak tunagrahita sedang (*imbecill* atau *moderate* ) yaitu :

Karakteristik anak kategori ini hanya bias menghitung sampai 10, tidak dapat membaca, dan kurang mampu beradaptasi sosial. Sementara perkemabgannya ¼ hingga ½ dari anak normal seusianya. Anak dengan kategori ini bisa diberikan aktivitas sederhana seperti pengulangan kata kata. Disamping itu, focus pada program keterampilan seperti menggunting, dan mengecat.

Berdasarkan dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita sedang mudah beralih perhatiannya ke hal yang dianggapnya lebih menarik dan keterbatasannya dalam kemampuan intelektualnya sehingga kemampuan dalam bidang akademik sangat bersifat sederhana, tetapi masih bisa dilatih dan dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

1. **Permainan Tradisional Dende’**
   1. **Pengertian Permainan**

Ada berbagai pendapat mengenai pengertian bermain diantaranya Santrock (2006:273) menyatakan “permainan (*play*) adalah suatu kegiatan meyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentigan kegiatan itu sendiri”. Sementara Romlah (2001:118) “permainan merupakan cara belajar yang meyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya”. Sedangkan menurut Freeman dan Munandar (Ismail, 2006:11) “mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak”.

Dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak untuk mempelajari sesuatu, dengan permainan anak belajar suatu hal tanpa disadari namun selalu diingat dan disimpan dalam memorinya karena sifatnya menyenangkan dan mampu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Permainan yang dirancang sedemikian rupa namun harus dalam koridor kedisiplinan dan dapat merangsang anak dalam perkembangannya.

* 1. **Pengertian Permainan Tradisional Dende’**

Wibisono (2015: 16) bahwa “permainan dende’ adalah berasal dari bahasa makassar dende-dende yang berarti lompat berjingkrak dengan satu kaki diangkat”. yang biasanya dilakukan minimal dua orang atau lebih pada sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak menggunakan kapur atau diganti dengan tongkat kayu. Kemudian bermain menggunakan batu lempar yang dibuat dari pecahan genteng atau keramik lantai yang berbentuk pipih dengan permukaan datar agar mempermudah permainan.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak yang berusia 7 tahun keatas, anak yang kurang dari 7 tahun biasanya dianggap bukan pemain tetap. Perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain kemudian menggunakan batu lempar yang dibuat dari pecahan genting berbentuk pipih dan harus memiliki bentuk atau ukuran yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya agar tidak keliru siapa yang memiliki batu lempar tersebut. Cara memainkannya yaitu setelah beberapa anak menyepakati bermain dende’, anak membuat petak arena permainan dan mencari batu lempar.

Pemain menentukan urutan bermain dengan cara *hompimpah* atau *sut*. Anak yang menang akan memulai duluan kemudian diikuti teman yang menang berikutnya. Pemain melempar batu lemparke petak satu kemudian langsung memelompat pada petak ke dua tidak boleh melewati petak 1 tempat batu lempar berada. Anak mengangkat satu kaki sampai nomor 3, kemudian pada nomor 4,5,7,8 anak menginjakkan kedua kaki pada tanah. Jika anak sudah sampai pada nomor 9 maka anak dapat memiliki satu petak yang dapat dia gunakan untuk menginjakkan kedua kakinya.

Adapun langkah-langkah dalam bermain tradisional dende’ menurut wibisono (2015: 19) :

1. Jumlah pemain minimal 2 orang. Pemain menentukan urutan bermain dengan cara *hompimpah* atau *sut*.
2. Setiap pemain memiliki batu lempar yang akan dipergunakan dalam permainan ma’dende.
3. Batu lempar sebaiknya berbentuk pipih dan memeiliki permukaan yang datar agar mempermudah permainan.
4. Anak yang pertama melempar batu lempar miliknya ke dalam setiap petak sesuai dengan nomor urut.
5. Apabila batu lemparan pemain menyentuh garis petak permainan atau keluar dari area permainan, maka lemparan harus diulang setelah giliran lempar pemain selesai
6. Pada area petak yang terdapat batu lempar dari setiap pemain tidak boleh dilalui
7. Cara bermain adalah dengan melompat menggunakan satu kaki.
8. Pemain yang sengaja atau tdak menginjak garis permainan akan dikenai hukuman berupa penghilangan giliran bermain sebanyak satu putaran.
9. Setiap permainan harus mengingat posisi batu lempar miliknya dengan baik. Apabila terjadi kesalahan dalam ururtan lempar posisi batu lempar maka permain akan dikenai hukuman berupa penghilangan giliran bermain sebanyak satu putaran
10. Setelah permainan melempar batu lempar selesai, Ma’dende dilanjutkan dengan melakukan pemindahan batu lempar setiap pemain dengan cara menerbangkannya di udara kemudian ditangkap mengunakan telapak tangan dengan posisi permukaan tangan yang berbeda sebanyak 10 kali (bolak balik).
11. Apabila saat melakukangerakan menerbangkan batu lempar batu tersebut jatuh ke permukaan tanah maka gerakan tersebut wajib diulang setelah giliran pemain lain selesai.
12. Pemenang permainan ditentukan oleh pemain yang tercepat menyelesaikan lemparan batu lempar sesuai dengan urutan permainan dan gerakan penerbangan batu lempar. maka untuk lebih mengetahui cara bermain pada area permainan dende’ dapat dilihat pada gambar 2.1 seperti di bawah ini :

**2**

**3**

**1**

**5**

**6**

**4**

**8**

**7**

**9**

Gambar 2.1 Arena Permainan Dende’ Bulang (Sumber: baca-blogspot.blogspot.com)

1. **Modifikasi Permainan Tradisional Dende’**

Berdasarkan langkah-langkah diatas, permainan dende’, agar cocok digunakan untuk murid tunagrahita maka peneliti melakukan sebuah modifikasi permainan, dengan perlengkapan permainan yang digunakan yaitu karpet yang terbuat dari *spons* berwarna warni sebagai alasnya agar murid tunagrahita tidak menggalami cedera, peraturannya tidak menggunakan batu lempar dikarenakan murid belum mampu melempar batu lempar pada kotak area permainan dengan terarah dan juga berbahaya bagi murid tunagrahita dan menggunakan dua kaki dalam meloncat. Cara bermainnya yaitu murid dapat menentukan sendiri siapa yang pertama atau murid berbaris antri menunggu giliran dalam melakukan permainan tersebut.

Murid tunagrahita meloncat melewati rintangan tali menggunakan kedua kaki. Diawali dengan murid meloncat pada petak 1, 2, 3, 4, 5, kemudian dari petak 5 kepetak 6 dan kembali meloncat sampai petak 1. Dalam penilaianya dapat dilihat murid meloncat dengan pendaratan baik dan murid dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan. Modifikasi area permainan tradisional dende’.

Adapun langkah-langkah dalam bermain tradisional dende’ yang telah dimodifikasi peneliti :

1. Jumlah pemain minimal 2 orang. Pemain menentukan urutan bermain.
2. Cara bermain adalah dengan melocat dan mendarat menggunakan dua kaki.
3. Pemain yang sengaja menginjak garis permainan akan dikenai hukuman berupa mengulangi lagi permainan kepetak sebelumya.
4. Guru dan murid bersama-sama menyusun petak permainan
5. Guru menyiapkan rintagan permainan
6. Guru dan murid bersama pemanasan dengan berjinjit dan meloncat-loncat di tempat
7. Murid diminta untuk membentuk barisan ke belakang dan antri
8. Murid berdiri didepan petak
9. Murid mengamati guru melakukan permainan tradisional dende’
10. Murid melakukan permainan dende’
11. Murid meloncat menggunakan kedua kaki dengan cara bersamaan
12. Murid mulai meloncat pada petak satu
13. Petak satu meloncat kepetak dua
14. Petak dua meloncat kepetak tiga
15. Petak tiga meloncat kepetak empat
16. Petak empat meloncat kepetak lima
17. Dari petak lima meloncat kepetak enam
18. Dari petak enam kembali meloncat sampai kepetak satu, maka untuk lebih mengetahui cara bermain pada area permainan dende’ dapat dilihat pada gambar 2.2 seperti dibawah ini :

**6**

**5**

**3**

**4**

**2**

**1**

Gambar 2.2 Modifikasi Permainan Dende’

Setiap jenis metode pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan, begitu juga dengan permainan tradisional dende’ ini. Berikut merupakan uraian kekurangan dan kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran permainan tradisional dende’ :

1. Kekurangan

Kekurangan permainan tradisional dende’ diantaranya adalah jika dilakukan pada alas atau lantai yang keras dapat menyebabkan cedera pada anak ketika jatuh, misalnya pada lantai *cor-coran*. Kekurangan ini dapat diatasi dengan cara bermain menggunakan media *spons* lantai/tanah.

1. Kelebihan

Kelebihan permainan tradisional dende’ ini adalah permainan ini sudah banyak dikenal oleh anak karena anak mudah menemukan permainan ini di lingkungannya, dalam peraturan permainannya mudah dimengerti oleh anak karena tidak ada peraturan yang mengikat anak untuk terpatok kepada suatu peraturan. Selain itu kelebihan lainnya adalah dapat menstimulasi perkembangan anak dalam aspek fisik motorik yang dapat meningkatkan keterampilan keseimbangan, kelincahan dan lain-lain.

1. **Motorik Kasar**

**a. Pengertian motorik kasar**

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Menurut Irwan (2008: 1) “motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan diusia balita. Diawali dengan kemampuan berjalan, lantas lari, lompat dan lempar.” Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain. Menurut Sukamti (2007: 72) bahwa “aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk.”

Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak 10 manipulasi benda. Contohnya, melempar, menggiring, menangkap, dan menendang. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang. Lebih lanjut Sujiono (2007: 13) menyatakan bahwa “gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian tubuh, dan memerlukan tenaga yang cukup besar.”

Motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh murid seperti aktivitas otot kaki, dalam menyeimbangkan badan dan kelincahan kaki pada saat meloncat di dalam permainan tradisional dende’. unsur-unsur keterampilan motorik kasar keterampilan motorik setiap orang pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya.

**b. Pembelajaran Motorik Kasar**

Rahyubi (2012:208) menyatakan bahwa “Pembelajaran motorik adalah suatu proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak”. Setiap aktifitas yang dilakukan manusia tidak terlepas dari gerak, dalam proses pembelajaran motorik jika dilakukan dengan benar maka dapat menunjukkan suatu perubahan yang lebih baik. Sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu dapat meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik. Sedangkan menurut Schmit (Richard, 2013:17) mengungkapkan “Pembelajaran motorik adalah serangkaian proses pembelajaran yang berhubungan dengan pengalaman yang mengarah kepada perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan menanggapi sesuatu”. Pembelajaran motorik merupakan suatu proses belajar keahlian gerakan dan penghalusan kemampuan motorik, serta variabel yang mendukung atau menghambat kemahiran maupun keahlian kelompok.

Rahyubi (2012: 222) terdapat dua macam pembelajaran motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus.

1. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh sebagai dasar utama gerakannya yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Contohnya berjalan, berlari, melompat, meloncat, memukul, menendang, dan lain-lain. Dalam pembelajaran motorik ada tahapan yang harus dikuasai terlebih dahulu sebelum memasuki tahapan selanjutanya. Perkembangan motorik setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda tergantung pada stimulasi dan kematangan yang dimiliki.
2. Motorik halus adalah keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengkoordinasikan atau mengatur otot-otot kecil serta koordinasi mata dan tangan. Kemampuan motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan menyusun balok, menggunting, menulis, dan meronce.

**c. Perkembangan Motorik Kasar**

Kemampuan motorik kasar merupakan aktifitas dari motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan motorik kasar tersebut meliputi aktifitas otot kaki, tangan dan seluruh otot tubuh yang mengutamakan kematangan dalam koordinasi. Menurut Richard (2013: 18) yang dimaksud “motorik kasar adalah gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri”. Sedangkan menurut Samsudin (2008: 9) “aktifitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot untuk melakukan suatu aktivitas tubuh.

1. **Unsur-Unsur Motorik Kasar**

Toho Cholik Mutohir dan Gusril (2004: 50-51) mengatakan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik di antaranya:

* 1. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung, dan mendorong.
  2. Koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan sistem syaraf. Sebagai contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat. Anak dikatakan baik koordinasi gerakannya apabila anak mampu bergerak dengan mudah, lancar dalam rangkaian dan irama gerakannya terkontrol dengan baik.
  3. Kecepatan adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu. Misal: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya.
  4. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahannkan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan dibagi menjadi dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Keseimbangan dinamis adalah keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain. Ditambahkannya bahwa keseimbangan statis dan dinamis adalah penyederhanaan yang berlebihan. Ditambahkan kedua elemen keseimabangan kompleks dan sangat spesifik dalam tugas dan gerak individu.
  5. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Misalnya:

bermain menjala ikan, bermain kucing dan tikus, bermain hijau hitam semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menyentuh maupun kecepatan untuk menghindar, maka semakin tinggi kelincahannya. Dengan demikian unsur-unsur yang diterampkan dalam kegiatan bermain dende’ meliputi: keseimbangan, dan kelincahan. Unsur-unsur tersebut dibutuhkan murid pada saat melakukan aktivitas permainan dende dari petak satu ke petak selanjutnya.

1. **Kerangka Pikir**

Tunagrahita adalah merupakan anak yang secara nyata mengalami hambatan dan intelektual jauh di bawah rata-rata anak normal, sehingga menggalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, sosial maupun motorik. Observasi di lapangan, murid tunagrahita kelas dasar IV menggalami kemampuan motorik kasar yang kurang optimal salah satunya koordinasi kaki murid kurang optimal, maka murid menggalami masalah dalam gerakan yang melibatkan motorik kasar terutama untuk melakukan gerakan yang sederhana seperti meloncat. Hal ini menyebabkan murid terhambat untuk melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri. Tetapi mereka masih mempunyai potensi untuk menggembangkan kemampuan motorik kasarnya dan Murid tunagrahita memerlukan layanan sesuai dengan kebutuhannya.

Dengan demikian murid tunagrahita perlu diberi bekal kemampuan motorik kasar supaya dapat menyesuaikan diri dengan lingkugannya. murid tunagrahita harus ditangani dengan pendekatan kesabaran dan berulang-ulang, khususnya kebutuhan yang menyangkut dirinya sendiri serta kebutuhan lainnya. Dalam kemampuan motorik kasar terdapat unsur-unsur motorik kasar yang perlu diperhatikan seperti kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan.

kemampuan motorik kasar murid dapat dikembangkan dengan menggunakan metode yang bermacam-macam salah satunya dengan menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional termasuk kekayaan budaya yang tidak ternilai harganya dan banyak mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat. Permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat salah satunya yaitu permainan tradisional dende’.

Harapan peneliti yaitu dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar murid tnagrahita kelas dasar IV melalui Permainan Tradisional dende’*,* agar dapat menarik perhatian murid tunagrahita. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya permainan tradisional dende’sebagai motode. Lebih jelasnya mengenai kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam skema sebagai berikut:

KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MURID TUNAGRAHITA SEDANG KELAS DASAR IV DI SLB C YPPLB MAKASSAR

PERMAINAN TRADISIONAL DENDE’

MOTORIK KASAR

MENINGKAT

Gambar 2.4 Skema kerangka pikir

1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kemampuan motorik kasar murid tunagrahita kelas dasar IV di SLB C YPPLB Makassar sebelum penerapan permainan tradisional dende’ ?
2. Bagaimanakah kemampuan motorik kasar murid tunagrahita kelas dasar IV di SLB C YPPLB Makassar setelah penerapan permainan tradisional dende’ ?
3. Apakah ada peningkatan kemampuan motorik kasar murid tunagrahita kelas dasar IV di SLB C YPPLB Makassar setelah penerapan permainan Tradisional dende’ ?