

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep Variabel

- a. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan bocce.

Permainan adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk menyenangkan aktivitas itu sendiri, bukan ingin memperoleh suatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut Hetherington & Parke (1979) dalam Desmita (2005:141).

Bocce adalah salah satu permainan yang menggunakan lapangan dengan ukuran 18 x 3 meter dengan dinding ujung lapangan 1 meter. Permainan bocce menggunakan 8 bola besar dengan dua warna yaitu empat bola besar berwarna merah dan empat bola besar berwarna hijau yang terbuat dari kayu dengan diameter 4,20 inci dan terdiri dari satu bola kecil berwarna putih yang dinamakan pallina (modul permainan bocce) Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan bocce merupakan suatu bentuk aktivitas bermain yang menggunakan lapangan dengan ukuran 18 x 3 meter dengan dinding ujung lapangan 1 meter. Permainan bocce menggunakan 8 bola besar dan terdiri dari satu bola kecil.

- b. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar. Kemampuan merupakan kesanggupan melakukan sesuatu

hal (kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989:553). Sedangkan motorik kasar sebagai keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya (Mahendra dan Amung, 1998:136). Jadi kemampuan motorik kasar merupakan kesanggupan melakukan keterampilan gerak yang melibatkan otot-otot besar seperti melempar membungkuk, dan mengangkat.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan Bocce. Permainan bocce yang dimaksud adalah permainan yang menggunakan lapangan dengan ukuran 18 x 3 meter dengan dinding ujung lapangan 1 meter. Permainan bocce menggunakan 8 bola besar yang terbuat dari kayu dengan diameter 4,20 inci dan terdiri dari satu bola kecil berwarna putih yang dinamakan pallina. Bocce dapat dimainkan dengan cara di lempar, digelindingkan, dilambungkan atau dibelokan dengan gaya tangan tangan dibawah. Dalam kepentingan penelitian ini bocce dimainkan secara single dimana pemain memainkan empat bola.

Permainan bocce merupakan permainan yang dapat melatih motorik tangan, mengasah konsentrasi. Permainan olahraga bocce ini cocok digunakan untuk anak berkebutuhan khusus yang

mebutuhkan latihan motorik, konsentrasi dan sosialisasi. Di Indonesia permainan bocce ini diperuntukan bagi anak tunagrahita. Proses pembelajaran dengan media permainan ini akan melibatkan siswa dalam kegiatan yang memerlukan aktifitas fisik terutama motorik kasar anak.

Adapun langkah-langkah bermain dalam permainan bocce ini adalah sebagai berikut:

1. Guru melemparkan koin untuk menentukan siapa yang mendapatkan pallina atau bola kecil terlebih dahulu dan menentukan warna bola yang akan digunakan.
2. Pallina (bola kecil) dilempar atau digulingkan oleh seorang yang menang dalam undian koin
3. Yang menggulingkan pallina diberi tiga kali kesempatan untuk menggiring pallina ke daerah 30 kaki atau 50 kaki dari garis permulaan
4. Lawan diberi satu kesempatan untuk melakukan lemparan
5. Pemain pertama yang menggulingkan pallina dapat menggulingkan bola pertama kemudian di susul pemaian lawan
6. Dan wasit atau guru menentukan bola yang paling dekat (bola masuk) dengan pallina.

Dengan melihat kondisi anak tunagrahita sedang yang banyak mengalami kendala, hal ini berkaitan dengan bagaimana

cara bermain dalam permainan bocce yang dilakukan tidak dalam bentuk games atau pertandingan. Bocce tersebut dimodifikasi sesuai dengan kemampuan anak. Agar permainan bocce dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar. Berbeda dengan bocce yang dipertandingkan secara internasional dalam kebutuhan penelitian ini permainan bocce disesuaikan dengan kemampuan subjek saat peneliti melakukan studi pendahuluan

b. Variabel Terikat

Variabel terikat (target behavior) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (target behavior) dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar. kemampuan motorik kasar dapat dilihat dari kekuatan otot orang tersebut. Tes kekuatan otot dapat dilakukan dengan menggunakan tes kekuatan dalam melempar, mengangkat serta mendorong beban. Menurut Setiawan (1992: 118) menjelaskan bahwa: “kekuatan adalah kemampuan otot untuk melakukan kontraksi guna membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan”. Kekuatan otot dapat dilihat dari kemampuan seseorang untuk menarik, mengangkat, mendorong/menekan, suatu objek.

B. Metode Penelitian

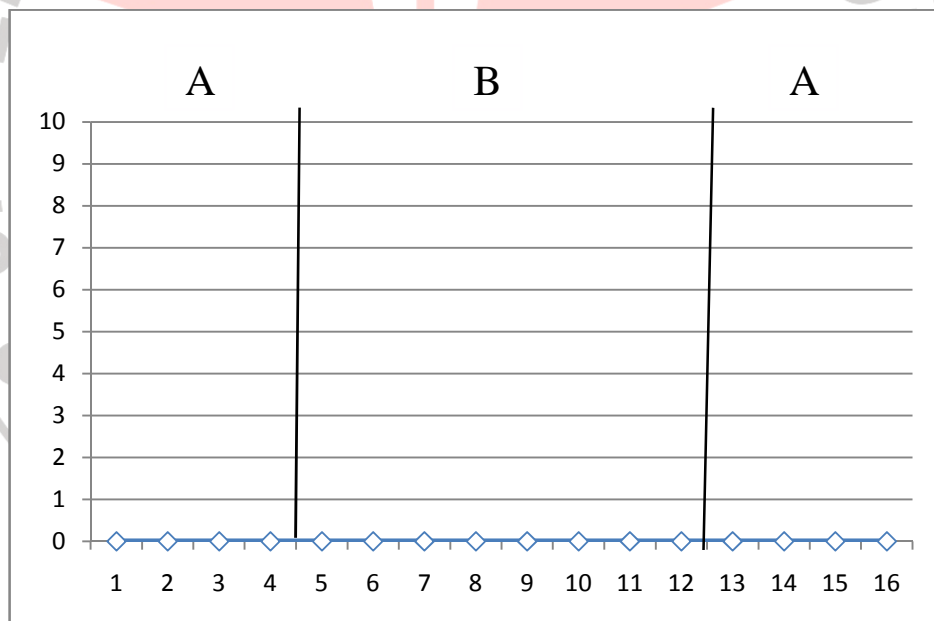
Sebuah metode diperlukan dalam setiap penelitian dengan tujuan untuk memperoleh pemecahan suatu masalah yang sedang diteliti agar mencapai sasaran yang tepat. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia metode merupakan cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang akan dikehendaki atau cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guru mencapai tujuan yang ditentukan. Penelitian ini berupaya mengetahui pengaruh permainan bocce dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak tunagrahita sedang. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Terdapat beberapa pendapat para ahli tentang metode penelitian eksperimen, diantaranya menurut Sugiyono (2009 : 107) berpendapat bahwa : “Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perilaku tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research* (SSR). SSR merupakan metode menganalisis setiap subjek secara tunggal terhadap perilaku tertentu.

1. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat. Penelitian dilakukan dengan

cara mengumpulkan data subjek baik sebelum mendapat intervensi (A1), saat mendapatkan perlakuan (B), dan setelah mendapatkan evaluasi untuk baseline (A2). Melalui desain A-B-A peneliti akan mendapatkan data-data hasil tes dan diolah menjadi skor. Karena dalam penelitian menggunakan bentuk instrumen berupa tes perbuatan. Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu (Arikunto, 1993: 123). Desain A-B-A dapat digambarkan kedalam grafik sebagai berikut:



Berikut penjabaran desain A-B-A mulai dari baseline (A-1), intervensi, dan baseline (A-2)

1. Baseline (A-1)

Pada kondisi ini merupakan suatu gambaran murni sebelum diberikan perlakuan. Gambaran murni tersebut adalah kondisi awal kualitas motorik kasar subjek saat sebelum diberikan intervensi, yaitu memberikan tes kemampuan motorik kasar berupa kemampuan dalam melempar, mengangkat, membungkuk, mengayun dan menggelindingkan sebanyak 20 perintah. Kemudian di hitung skor yang dimiliki anak, skor data selanjutnya di masukkan ke dalam pencatatan data. Menurut Juang Sunanto (2005:62) panjang kondisi baseline secara umum bisa menggunakan tiga atau lima data. Meskipun demikian yang menjadi pertimbangan utama bukanlah banyaknya data tersebut melainkan tingkat kestabilan dan kecenderungan arah grafiknya.

2. Intervensi (B)

Pada tahap intervensi anak diberikan permainan bocce. Karena anak belum memahami permainan bocce maka peneliti mengenalkan terlebih dahulu permainan bocce serta cara memainkan bocce. Bila anak terlihat sudah cukup siap menerima intervensi, peneliti kemudian memberikan pengarahan untuk memainkan bocce.

3. Baseline (A-2)

Baseline ini berfungsi untuk melihat sejauhmana pengaruh pemberian intervensi terhadap kemampuan motorik kasar anak

tunagrahita. Pelaksanaannya anak diminta mengerjakan sebanyak 20 perintah mengenai kemampuan motorik kasar seperti pada baseline A-1.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah dua orang siswa tunagrahita dengan dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Subjek pertama seorang siswa tunagrahita sedang yang berinisial IM yang duduk di bangku kelas IV SDLB. Adapun kemampuan siswa yang berinisial IM memiliki kelemahan dalam hal gerak terutama dalam motorik sehingga anak kurang baik dalam beraktivitas.
2. Subjek yang kedua seorang siswa tunagrahita sedang yang berinisial AS yang duduk di bangku kelas VII SMPLB. Adapun kemampuan siswa yang berinisial AS memiliki kelemahan dalam kemampuan motorik kasar sehingga anak kurang baik dalam beraktivitas.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian dalam penelitian ini di SLB-C Purnama Asih Bandung. Dimana sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup lengkap diantaranya ruangan terbuka dan tertutup. Fasilitas ruang terbuka disekolah ini berupa lapangan olahraga yang terdiri dari lapangan basket, tenis, bulu tangkis serta lapangan yang dapat

dipakai untuk berbagai permainan olahraga. Selain itu terdapat alat-alat permainan olahraga salah satunya alat permainan bocce.

D. Target Behavior

Target behavior merupakan tingkah laku yang diharapkan meningkat dalam suatu penelitian. Target behavior dalam penelitian ini adalah anak mampu meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Untuk dapat menghitung target behavior tersebut dilakukan secara kuantitatif.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Sugiyono (2009: 148) mengemukakan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan. (instrumen terlampir)

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Membuat kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen dibuat di sesuaikan dengan kemampuan awal anak dari hasil studi pendahuluan (kisi-kisi instrumen terlampir)

2. Kriteria Penilaian

Dalam instrumen penelitian penilaian dilakukan melalui tes perbuatan mengenai kemampuan motorik kasar sebanyak 20

perbuatan. setiap gerakan yang benar akan diberikan skor 3 jika anak dapat melakukan gerakan motorik dengan mudah, skor 2 anak dapat melakukan gerakan motorik dengan sulit, dan setiap melakukan motorik dengan sangat sulit diberikan skor 1.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes perbuatan. Tes perbuatan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu 20 soal perbuatan dalam kemampuan motorik kasar. Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skor 3 jika anak dapat melakukan gerakan motorik dengan mudah, skor 2 anak dapat melakukan gerakan motorik dengan sulit, dan setiap melakukan motorik dengan sangat sulit diberikan skor 1. Kemudian setelah data terkumpul maka skor akan dihitung dengan menggunakan persentase.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{tes yang dikerjakan dengan benar}}{\sum \text{tes keseluruhan}} \times 100 \%$$

a. Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, sebelumnya diujicobakan terlebih dahulu untuk membakukan perangkat tes. Uji coba instrumen penelitian dilakukan untuk mengukur dan mengetahui instrumen yang akan digunakan apakah memenuhi syarat serta layak digunakan sebagai alat

pengumpul data atau belum, adapun tujuan pengujian instrumen penelitian adalah untuk mengetahui validitas.

a) Uji Validitas

Suatu alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Dalam penelitian ini pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan pendapat para ahli. Untuk menguji validitas instrumen menggunakan validitas isi berupa *expert-judgement*, dalam hal ini adalah pakar dan guru. Pakar merupakan ahli sesuai dengan bidang keilmuannya dalam mengkaji suatu instrumen, sedangkan guru dinyatakan sebagai expert karena berpengalaman dilapangan. Penilaian dilakukan oleh 3 orang yang terdiri dari 2 orang dosen sebagai pakar dan 1 orang guru di SLB-C Purnama Asih Bandung.

Data yang diperoleh melalui expert judgement akan dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100\%$$

F. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Dalam penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) menggunakan statistic deskriptif yang sederhana dengan tujuan memperoleh gambaran secara jelas mengenai hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu. Dengan menggunakan grafik

sebagai suatu gambaran dari pelaksanaan eksperimen baik sebelum diberikan perlakuan maupun sesudah diberikan perlakuan.

Dalam penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data kedalam bentuk grafik khususnya grafik garis Desain *Subject Single Research* ini menggunakan tipe grafik garis yang sederhana (*type simple line graph*). Menurut Juang Sunanto (2006:30) komponen-komponen yang penting dalam membuat grafik diantaranya:

1. adalah adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan / waktu (misalnya, sesi, hari dan tanggal)
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya, persen, frekuensi, durasi)
3. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dan Y sebagai titik awal skala
4. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya: 0%, 25%, 50%, dan 75%)
5. Label kondisi yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen misalnya base line atau intervensi
6. Garis perubahan kondisi yaitu garis vertical yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus
7. Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variable bebas dan terikat.

Adapun langkah-langkah yang dapat diambil dalam menganalisis data ialah sebagai berikut:

1. Menskor hasil pengukuran baseline A-1 dari setiap subjek pada tiap sesi.
2. Menskor hasil pengukuran pada fase intervensi dari subjek pada tiap sesi

3. Menskor hasil pengukuran pada fase baseline A-2 dari setiap subjek pada setiap sesinya.
4. Membuat tabel perhitungan dari setiap skor pada fase baseline A-1, fase intervensi, dan fase baseline A-2 dari setiap sesi
5. Menjumlahkan semua skor pada fase baseline A-1, fase intervensi, dan fase baseline A-2 dari setiap sesi
6. Membandingkan hasil skor pada fase baseline A-1, fase intervensi, dan fase baseline A-2 dari setiap sesi
7. Membuat analisis dalam bentuk grafik sehingga terlihat langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase tersebut.
8. Membuat analisis dalam bentuk grafik batang sehingga dapat diketahui dengan jelas setiap fasenya secara keseluruhan.