

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu sifat yang hendak diteliti atau dipelajari dalam sebuah penelitian. Meneliti yaitu mempelajari setiap perubahan yang dihasilkan dari suatu perilaku atau sikap yang kita berikan sebagai intervensi. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Lempar-Tangkap Bola Basket Terhadap Peningkatan Koordinasi Visual Motorik Anak Tunagrahita Ringan” memiliki dua variabel penelitian, yaitu:

1. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2013, hlm.61) Variabel bebas sering disebut juga dengan variabel independen, atau variabel stimulus. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan lempar tangkap bola basket. Permainan lempar tangkap bola basket merupakan permainan sederhana yang dimainkan oleh dua orang atau lebih serta dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Main atau bermain dalam bahasa Inggris memiliki arti “*play*” sedangkan permainan dalam bahasa Inggris berarti “*games*”. Bermain “*play*” merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. “Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir” (Hurlock, 1978, hlm.322). Dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu hal yang dimainkan, memiliki cara bermain yang didalamnya terdapat individu atau beberapa orang yang memainkannya dan memungkinkan adanya aturan main di dalamnya.

Lempar-tangkap bola basket merupakan suatu kegiatan yang melibatkan aktivitas motorik, (Saputra & Badruzaman, 2013) menyatakan bahwa lempar-tangkap merupakan gerak manipulatif dengan pergerakan yang sangat rumit karena memerlukan koordinasi struktur anatomis dimana gerakan menangkap adalah tindakan membawa suatu objek ke dalam kendali tangan, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan lempar tangkap bola basket merupakan suatu permainan yang didalamnya terdapat latihan motorik yang dapat menunjang perkembangan anak secara bertahap sebelum memasuki tahap kemampuan motorik halus. Permainan lempar-tangkap dalam penelitian ini menggunakan bola basket, bola basket terbuat dari karet yang dipompa dan berisi udara yang memungkinkan bola memantul ketika menyentuh lantai dan terasa ringan untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya permainan lempar-tangkap bola basket. Beberapa langkah-langkah yang dilakukan dalam permainan lempar tangkap bola basket ini adalah 1). Melakukan lemparan dari atas bahu, 2). Melakukan lemparan dari bawah bahu, dan 3) Melakukan lemparan searah dada.

Permainan lempar-tangkap bola basket dapat menjadi salah satu intervensi serta media yang menarik dan efektif untuk melatih kemampuan koordinasi visual motorik karena intervensi yang diberikan berupa games atau bukan berupa pelajaran formal di dalam kelas.

2. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2013, hlm.61) Variabel output atau yang dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama perilaku sasaran atau target behavior. (Sunanto, 2006, hlm.12). Variabel terikat pada penelitian ini adalah peningkatan koordinasi visual motorik. Koordinasi visual diartikan sebagai

kemampuan pelaksana untuk mengintegrasikan jenis gerakan ke bentuk yang lebih khusus.” Decaprio (2013, hlm.51) sedangkan visual menurut Nandy (2010) menyatakan bahwa ‘Sistem visual manusia terdiri dari indera penglihatan yaitu mata, beberapa bagian di otak, dan jalur yang menghubungkan mereka’. Koordinasi visual motorik pada anak tunagrahita merupakan hal yang sangat penting karena berkaitan dengan kegiatan sehari-hari yang anak alami setiap hari. Menurut Saputra & Badruzaman (2010, hlm.168) ‘Koordinasi merupakan gerak terpadu antara tangan, mata dan kaki dalam waktu bersamaan’. Berjalan, berlari, menulis, dan mewarnai adalah beberapa hal yang berkaitan dengan koordinasi visual motorik. Motorik sendiri dapat memudahkan anak tunagrahita dalam menjalankan tugas sebagai seorang siswa di sekolah maupun tugas di lingkungannya.

Adapun lempar-tangkap yang dilakukan sebagai intervensi berdasar pada SKKD SDLB Kelas III Semester I yaitu Melakukan berbagai gerak dasar permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

3. Definisi Operasional Variabel

Menurut Fallen & Umansky (1985, hlm.205) aspek yang berkaitan dengan kemampuan koordinasi visual motorik yaitu menyangkut lokomotor, keseimbangan, dan kekuatan. Tiga aspek tersebut dapat mengukur kemampuan koordinasi anak. Aspek tersebut hanya perlu pengembangan perilaku yang diberikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan koordinasi visual motorik anak. Indikator kemampuan koordinasi visual motorik anak yaitu mampu memfungsikan keseimbangan antara mata dengan tangan, serta mata dengan kaki. Aspek lokomotor di antaranya berjalan, lurus ke arah yang ditentukan, berlari lurus ke arah yang ditentukan, melompat ke depan dengan 2 hentakan lompatan, serta melompat dengan dua kaki. Aspek keseimbangan anak meliputi berdiri dengan satu kaki selama 8 detik, berjalan lurus

ke depan tanpa melewati garis yang dibuat dari tali rafia, berjalan mundur tanpa melewati garis yang dibuat dari tali rafia, berjalan dengan mengikuti arahan belok ke kanan dan ke kiri, melompati garis-garis yang telah dibuat dengan kapur dengan satu kaki. Aspek kekuatan yaitu meliputi materi berjalan menaiki dan menuruni tangga dengan kedua kaki, berlari dengann menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari (selama 1 menit), dan menendang bola kea rah gawang atau titik yang ditentukan.

Waktu total yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu diperkirakan 13 kali, 4 kali pengujian pada baseline awal, 5 kali pemberian intervensi, dan 4 kali pada pengujian baseline akhir, sedangkan jarak yang dibutuhkan ketika memberikan intervensi permainan lempar tangkap yaitu dimulai dari jarak dekat yaitu 1 meter, 2 meter, hingga jarak paling jauh 3 meter.

B. Metode Penelitian

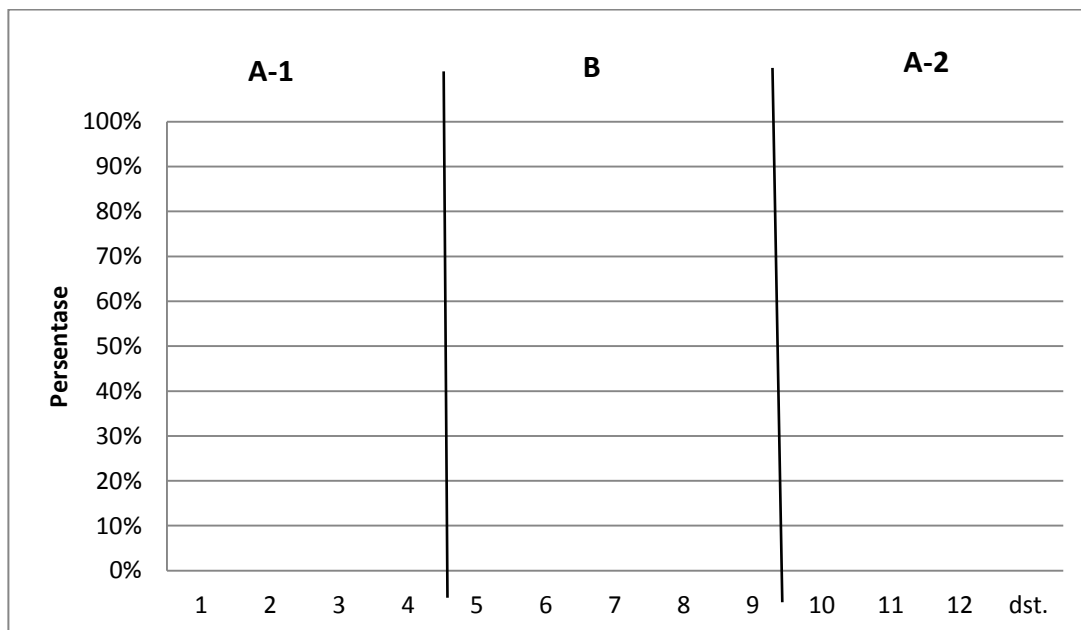
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Furchan (2011, hlm.11) metode penelitian eksperimen adalah ‘Suatu penyelidikan ilmiah yang menuntut peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaan yang sesuai dengan manipulasi variabel-variabel bebas tersebut’. Menurut Rosnow & Roshental dalam Sunanto, (2006, hlm.41) menyatakan bahwa :

disain subyek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian serta pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) intervensi dilakukan secara berulang-ulang dengan periode waktu tertentu, misalnya perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi perbandingan dilakukan pada subyek yang sama dalam kondisi yang berbeda.

Penelitian yang bersifat eksperimen ini memiliki dua subjek dengan menggunakan pendekatan *Single Subject Research* (SSR). Dalam penelitian yang menggunakan penelitian dengan subjek tunggal ini terdapat empat kegiatan yang

harus dilakukan, yaitu mengidentifikasi masalah yang terdapat di lapangan serta mendefinisikan masalah tersebut dalam bentuk perlakuan yang hendak dirubah dan dapat diukur perubahannya (perlakuan anak yang sesungguhnya sebelum diberikan intervensi), lalu menentukan hasil pencapaian perilaku yang hendak diubah sebelum dilakukannya intervensi, pemberian intervensi ke lapangan, dan menganalisis serta evaluasi perubahan pada perlakuan anak apakah terdapat perubahan pada kemampuannya yang bersifat sementara maupun permanen.

Penelitian ini menggunakan desain A-B-A. Desain A-B-A memberikan suatu hubungan sebab akibat diantaranya yaitu sebab akibat variabel terikat dengan variabel bebas. Desain A-B-A memiliki tiga tahapan antara lain: Baseline-1 (A-1), Intervensi (B), Baseline-2 (A-2).



Gambar 3.1

Grafik Desain A-B-A

Keterangan:

Putri Anggraeni, 2014

Pengaruh permainan lempar-tangkap bola basket terhadap peningkatan koordinasi visual motorik anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. *Baseline-1 (A-1)*

Baseline dalam bahasa Indonesia berarti garis dasar, maka garis dasar atau *Baseline-1* dalam penelitian ini adalah keadaan atau kemampuan anak sesungguhnya yang terdapat di lapangan sebelum diberikannya intervensi. Dalam penelitian ini, kemampuan awal anak dilihat dari kemampuan koordinasi visual motorik yang ia kuasai, sejauh mana anak dapat melakukan kegiatan atau hal yang berkaitan dengan koordinasi visual motorik dalam kehidupan sehari-hari. Indikator kemampuan koordinasi visual motorik anak yaitu beberapa diantaranya yaitu mampu memfungsikan keseimbangan antara mata dengan tangan, serta mata dengan kaki. Aspek lokomotor di antaranya berjalan, lurus ke arah yang ditentukan, berlari lurus ke arah yang ditentukan, melompat ke depan dengan 2 hentakan lompatan, serta meloncat dengan dua kaki. Aspek keseimbangan anak meliputi berdiri dengan satu kaki selama 8 detik, berjalan lurus ke depan tanpa melewati garis yang dibuat dari tali rafia, berjalan mundur tanpa melewati garis yang dibuat dari tali rafia, berjalan dengan mengikuti arahan belok ke kanan dan ke kiri, melompati garis-garis yang telah dibuat dengan kapur dengan satu kaki. Aspek kekuatan yaitu meliputi materi berjalan menaiki dan menuruni tangga dengan kedua kaki, berlari dengann menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari (selama 1 menit), dan menendang bola kea rah gawang atau titik yang ditentukan.

Pengamatan serta pengambilan data tersebut dilakukan secara berulang untuk memastikan data yang sudah didapat dalam melihat kemampuan koordinasi visual motorik anak.

2. *Intervensi (B)*

Intervensi B merupakan perlakuan yang diberikan untuk mencapai *target behavior* atau perilaku sasaran yaitu berupa permainan lempar tangkap bola dengan menggunakan bola basket, pada pelaksanaannya intervensi dilakukan sebanyak 5 kali

pertemuan dan setiap pertemuan dilakukan 1 kali. Berikut perlakuan yang diberikan pada anak:

- a. Anak diinstruksikan untuk melakukan aktivitas di luar ruangan kelas yang dapat digunakan sebagai tempat dilakukannya aktivitas bermain lempar-tangkap bola basket (aula/lapangan sekolah)
- b. Memposisikan anak pada jarak yang telah diatur dengan menggunakan lingkaran yang terbuat dari tali rafia atau kapur putih yang diletakkan di lantai sehingga anak berdiri di dalam lingkaran
- c. Anak melakukan lempar tangkap bola dengan bimbingan peneliti mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Anak dibimbing untuk berdiri tegak;
 - 2) Anak dibimbing untuk menunduk mengambil bola basket di dekat kaki anak;
 - 3) Anak dibimbing untuk memegang bola basket dengan kedua tangan;
 - 4) Anak diinstruksikan untuk mengangkat bola basket;
 - 5) Meletakkan bola di atas bahu atau di dekat telinga;
 - a) Meletakkan bola di bawah bahu atau di atas kedua lutut kaki;
 - b) Meletakkan bola sejajar dengan dada anak;
 - 6) Melempar bola basket dari atas bahu ke arah peneliti dari jarak 1m, 2m, dan 3m;
 - a) Melempar bola basket dari bawah bahu ke arah peneliti dengan jarak 1m, 2m, dan 3m;
 - b) Melempar bola basket sejajar dengan dada ke arah peneliti dengan jarak 1m, 2m, dan 3m;
 - 7) Setelah bola dilempar, anak harus bersiap untuk menangkap bola dengan posisi kedua tangan menjulur, mengikuti arah datangnya bola baik lemparan dari atas bahu, bawah bahu, maupun sejajar dada;
 - 8) Menangkap bola basket yang datang dengan kedua tangan dari arah datangnya bola.

Intervensi atau perlakuan (B) diperkirakan dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan, setiap satu kali pertemuan memiliki waktu sebanyak 70 menit. 40 menit awal digunakan untuk memberikan pengarahan serta penjelasan aturan main lempar-tangkap bola yang hendak dilakukan dan juga melakukan permainan lempar-tangkap dengan menggunakan bola basket. 30 menit sisa dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan yang telah selesai dilakukan, Evaluasi dilakukan berupa tes perbuatan dan juga tes tulis pada anak.

3. *Baseline-2* (A-2)

Baseline-2 merupakan kondisi dimana anak telah menerima intervensi dan peneliti kembali melakukan pengamatan atas perkiraan perlakuan yang telah diberikan sebanyak 4 kali. *Baseline-2* dapat dilakukan tergantung dari kematangan dan ketetapan kemampuan anak ketika diberi perlakuan kembali. Pengamatan pada keadaan A2 yaitu pengamatan kembali terhadap koordinasi visual motorik anak yang dilakukan melalui kegiatan lempar-tangkap bola basket pada saat proses pelatihan berlangsung. Hal ini juga dapat menjadi evaluasi sejauh mana pengaruh intervensi yang diberikan terhadap subjek.

C. Subjek Penelitian dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah dua orang anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Purnama Asih. Responden yang dijadikan subjek penelitian dua-duanya berjenis kelamin laki-laki. Responden diambil sebagai subjek penelitian dalam rangka untuk melatih koordinasi visual motorik untuk mendukung segala aktivitasnya. Adapun biodata dari subjek adalah sebagai berikut:

Nama : A S

Kelas : 3 SDLB

Putri Anggraeni, 2014

Pengaruh permainan lempar-tangkap bola basket terhadap peningkatan koordinasi visual motorik anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sekolah : SLB Purnama Asih
 Alamat : Jl. Waruga Jaya No. 19
 TTL : Bandung, 01 Januari 2004

Nama : N Z
 Kelas : 3 SDLB
 Sekolah : SLB Purnama Asih
 Alamat : Jl. Ciwaruga Atas No. 27 RT. 03 RW. 03
 TTL : Bandung, 30 Oktober 2001

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, kemampuan awal anak yaitu AS kurang terampil dalam kegiatan yang berkaitan dengan koordinasi visual motorik yang dilihat dari cara berjalan, berlari, melompat, dan keadaan ketika berada di ruang kelas seperti mewarnai, menggunting dan menempel. Kemampuan anak dalam menulis sudah cukup baik, namun ketika menulis terkadang gerakan tangan dan mata tidak berjalan sesuai. Anak kedua yaitu NZ merupakan teman AS di sekolah, kemampuan awal NZ dalam kegiatan koordinasi visual motorik lebih baik apabila dibandingkan dengan AS, NZ hanya perlu lebih terampil dalam berbagai hal yang berkaitan dengan koordinasi visual motorik seperti dalam kegiatan berlari cepat, menggunting dan menempel. Maka dari itu dari penelitian ini didapatkan dua anak tunagrahita ringan yang dijadikan subjek penelitian dimana bertujuan sebagai pembandingan, apakah permainan lempar-tangkap bola basket memberikan pengaruh kepada kedua anak sebagai subjek yang diteliti.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini ialah di SLB Purnama Asih, yang beralamat di Jl. Terusan Sari Asih No. 1 Bandung Barat. Sekolah ini memiliki

Putri Anggraeni, 2014

Pengaruh permainan lempar-tangkap bola basket terhadap peningkatan koordinasi visual motorik anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

beberapa kelas yang dibagi menjadi 7 kelas yaitu kelas TKLB, SDLB 1, SDLB 3, SDLB 4, SDLB 6, SMPLB, dan SMALB. Purnama Asih memiliki *Resource Center* sebagai tempat untuk terapi bagi penyandang disabilitas terutama anak autistik, sekolah memiliki pula ruangan aula dan perpustakaan yang menunjang kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah. Selain itu sekolah memiliki lapangan yang cukup luas untuk menunjang kegiatan yang berkaitan dengan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Anak-anak yang bersekolah di SLB Purnama Asih memiliki disabilitas yang berbeda-beda yaitu diantaranya Tunagrahita ringan, tunagrahita sedang, autistik, down syndrom, tunadaksa, serta tunarungu. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan tempat yang strategis untuk dijangkau dari Universitas Pendidikan Indonesia serta peneliti melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan di sekolah tersebut, maka agar memudahkan proses penelitian, peneliti memilih lokasi Purnama Asih.

Lokasi sekolah ini dapat diakses dengan menggunakan angkutan umum dari kampus dengan menggunakan angkutan umum menuju arah perempatan lampu merah Gerlong lalu dengan menaiki angkot berwarna kuning, berhenti di pertigaan menuju Poltek Pos atau POLBAN dan dilanjut dengan berjalan kaki sekitar 500m maka akan menemukan gerbang masuk menuju perumahan Setra Duta, lokasi tepat di sebelah pintu gerbang perumahan Setra Duta tersebut.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

“Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian” (Sugiyono, 2013, hlm.148). Meneliti merupakan suatu kegiatan yang didalamnya terdapat suatu pengukuran, instrumen dapat berupa alat ukur yang ditulis maupun yang dilihat dan nampak serta dapat diukur perkembangannya.

Dalam mengukur nilai variabel yang akan diteliti, peneliti membutuhkan suatu instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa tes dengan teknik yang bersangkutan dengan aktivitas gerakan yang menggabungkan koordinasi mata, tangan, dan kaki. Aktivitas gerak yang dilakukan yaitu dari kegiatan yang berkaitan dengan lokomotor, keseimbangan, dan kekuatan. Kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan koordinasi mata dengan tangan juga koordinasi mata dengan kaki. Pertama, berjalan lurus ke arah yang ditentukan, berlari lurus ke arah yang ditentukan, melompat ke depan dengan 2 hentakan lompatan, serta meloncat dengan dua kaki. Aspek keseimbangan anak meliputi berdiri dengan satu kaki selama 8 detik, berjalan lurus ke depan tanpa melewati garis yang dibuat dari tali rafia, berjalan mundur tanpa melewati garis yang dibuat dari tali rafia, berjalan dengan mengikuti arahan belok ke kanan dan ke kiri, melompati garis-garis yang telah dibuat dengan kapur dengan satu kaki. Aspek kekuatan yaitu meliputi materi berjalan menaiki dan menuruni tangga dengan kedua kaki, berlari dengann menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari (selama 1 menit), dan menendang bola ke arah gawang atau titik yang ditentukan.

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kemampuan motorik anak saat melakukan aktivitas yang telah diinstruksikan. Alat ukur untuk mengukur komponen ketepatan adalah dengan instrument koordinasi visual motorik. Tes perbuatan ini bermanfaat untuk mengukur ketepatan subjek dalam melakukan aktivitas koordinasi sehari-hari.

a. Membuat Kisi-kisi

Kisi-kisi instrument dalam penelitian ini disusun sesuai dengan kemampuan awal anak sebagai subjek penelitian dalam pencapaian *target behavior* yang ingin dicapai oleh anak.

Penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode eksperimen *Single Subject Research* (SSR) yang mengacu pada satu objek. Melakukan pengukuran membutuhkan suatu alat ukur, alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini harus baik, alat ukur dalam penelitian biasanya disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen berguna sebagai alat pengumpul data dalam menentukan sejauh mana hasil yang diperoleh oleh objek yang diberikan perlakuan yang akan menentukan sejauh mana keberhasilan penelitian. Penyusunan instrumen penelitian mengacu pada pendekatan yang digunakan agar data yang diambil dapat terkumpul serta dapat dijadikan bahan hipotesis. Instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan koordinasi visual motorik anak tunagrahita ringan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kinerja. Instrumen berupa tabel yang berisi aspek-aspek kemampuan motorik halus. Dalam penelitian ini tes yang digunakan berfungsi untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian serta kemampuan atau persepsi subjek dalam kemampuan koordinasi visual motorik. Adapun langkah-langkah yang dirancang sebelum pembuatan tes peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	Aspek Penelitian	Tujuan	Indikator	Materi	Jenis Tes	No Soal
Kemampuan	Lokomotor	Mengetahui kemampuan	Berpindah tempat dari	• Berjalan lurus ke	Kinerja	1-4

Putri Anggraeni, 2014

Pengaruh permainan lempar-tangkap bola basket terhadap peningkatan koordinasi visual motorik anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

koordinasi visual motorik yaitu mampu memfungsikan keseimbangan antara mata dengan tangan, serta mata dengan kaki		lokomotor anak	tempat berpijak ke arah depan	arah bola diletakkan • Berlari lurus ke arah yang ditentukan • Melompat ke depan dengan 2 hentakan lompatan • Meloncat Dengan 2 kaki		
	Keseimbangan	Mengetahui kemampuan keseimbangan anak	Berjalan dan melompat	• Berdiri di tempat dengan satu kaki selama 8 detik • Berjalan lurus ke depan tanpa melewati garis yang dibuat dari tali rafia • Berjalan mundur tanpa melewati garis yang dibuat dari tali rafia • Berjalan dengan mengikuti	Kinerja	5-10

				arahan belok ke kanan dan ke kiri • Berjalan menaiki dan menuruni tangga dengan kedua kaki • Melompati garis-garis yang telah dibuat dengan kapur dengan satu kaki		
	Kekuatan		Berlari & menendang	• Berlari dengan menunjuk- kan kecepatan berlari (selama 1 menit) • Menen- dang bola ke arah gawang/ti- tik yang telah ditentukan	Kinerja	11-12

Tabel 3.2

Putri Anggraeni, 2014

Pengaruh permainan lempar-tangkap bola basket terhadap peningkatan koordinasi visual motorik anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Format Pencatatan Data untuk Mengukur Aspek Lokomotor

Aspek Penilaian	Indikator Pencapaian	Butir Soal	Penilaian				Keterangan
			0	1	2	3	
Lokomotor	Berpindah tempat	1. Berjalan lurus ke arah yang ditentukan (ke arah di mana diletakkan bola basket sebagai titik akhir jalan) 2. Berlari lurus ke arah yang ditentukan (ke arah di mana diletakkan bola basket sebagai titik akhir lari) 3. Melompat ke depan dengan 2 hentakan lompatan 4. Meloncat dengan 2 kaki					

Putri Anggraeni, 2014

Pengaruh permainan lempar-tangkap bola basket terhadap peningkatan koordinasi visual motorik anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.3
Format Pencatatan Data untuk Mengukur Aspek Keseimbangan

Aspek Penilaian	Indikator Pencapaian	Butir Soal	Penilaian				Keterangan
			0	1	2	3	
Keseimbangan	Berjalan dan melompat	5. Berdiri dengan satu kaki selama 8 detik					
		6. Berjalan maju tanpa menyentuh garis yang dibuat dari tali rafia					
		7. Berjalan mundur tanpa menyentuh garis yang dibuat dari tali rafia					
		8. Berjalan dengan mengikuti arahan belok ke kanan dan ke kiri					
		9. Berjalan menaiki dan menuruni tangga					
		10. Melompati garis-garis yang telah dibuat dengan kapur dengan satu kaki					

Putri Anggraeni, 2014

Pengaruh permainan lempar-tangkap bola basket terhadap peningkatan koordinasi visual motorik anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.4
Format Pencatatan Data untuk Mengukur Aspek Kekuatan

Aspek Penilaian	Indikator Pencapaian	Butir Soal	Penilaian				Keterangan
			0	1	2	3	
Kekuatan	Berlari & mnendang	11. Berlari dengan menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari (selama 1 menit) 12. Menendang bola ke arah gawang/titik yang telah ditentukan					

b. Uji Validitas Instrument

Validitas dalam penelitian ini yaitu uji validitas dengan *judgement experts*. *Judgement experts* sendiri merupakan pengujian yang melibatkan ahli yang sesuai dengan bidang yang diuji oleh peneliti. Tenaga ahli yang biasa digunakan untuk menguji valid atau tidaknya sebuah instrument biasanya berjumlah tiga orang yang umumnya telah bergelar doktor sesuai dengan ilmu atau bidang yang diteliti. Menurut Sugiyono (2013, hlm.177) ‘Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument yang telah disusun, mungkin para ahli akan memberi keputusan.’ Dapat disimpulkan bahwa tenaga ahli yang men-*judge* instrument akan memberi keputusan mengenai hasil kisi-kisi yang telah dibuat untuk persiapan ke lapangan apakah instrument yang telah disusun mendapat revisi atau dapat digunakan langsung tanpa perbaikan ataupun dirombak total sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Tabel 3.5

Daftar Para Ahli untuk *Judgment Expert* Instrumen

No	Nama	Jabatan
1	Drs. H.M Umardjani Martasuta, M.Pd	Dosen
2	Drs. H. Maman Abdurachman SR, M.Pd	Dosen
3	Ati Ekawati, S.Pd, M.Pd	Guru SLB Purnama Asih

Tabel 3.6

Kriteria Penilaian Uji Validasi

No	Keterangan	Persentase
1	Valid	80% - 100%
2	Kurang Valid	50% - 80%
3	Tidak Valid	0 – 50%

Data yang sudah diperoleh kemudian diuji validitasnya dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah yang cocok}}{\text{jumlah penilai}} \times 100\%$$

Hasil akhir judgement expert harus diperoleh dari 3 orang penilai yang menyatakan semua aspek cocok sehingga diperoleh $P = \frac{3}{3} \times 100 = 100\%$. Dengan demikian, instrument yang digunakan ketika di lapangan akan dapat mengukur kemampuan lempar-tangkap bola basket khususnya bagi peningkatan koordinasi visual motorik.

Kriteria Penilaian

Putri Anggraeni, 2014

Pengaruh permainan lempar-tangkap bola basket terhadap peningkatan koordinasi visual motorik anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Skor 3 : Bila semua ahli menjawab cocok pada setiap butir soal

Skor 2 : Bila dua ahli menjawab cocok pada setiap butir soal

Skor 1 : Bila satu ahli menjawab cocok pada setiap butir soal

Skor 0 : Bila anak tidak dapat melakukan instruksi sama sekali

Tabel 3.7

Hasil Perhitungan Uji Validasi

Butir Instrumen	Bobot Penilaian		Persentase (%)	Keterangan
	Cocok	Tidak Cocok		
1	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
2	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
3	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
4	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
5	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
6	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
7	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
8	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
9	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
10	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
11	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid
12	3	-	$3/3 \times 100\% = 100\%$	Valid

Hasil uji validitas instrument melalui judgment para ahli di atas diperoleh hasil 100%. Oleh karena itu, instrument yang digunakan dikatakan valid.

Selain instrument penelitian yang di judgment, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) di nilai oleh ahli yang sama. Dari hasil judgment terhadap tiga orang ahli diperoleh hasil persentase 100%. Demikian instrument yang digunakan dikatakan valid, untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada daftar lampiran tabel.

c. Penyusunan Rencana Program Pembelajaran

Peneliti melampirkan RPP mengenai pembelajaran permainan lempar-tangkap bola basket yang disesuaikan dengan SKKD Kelas 3 SDLB C (Tunagrahita ringan) dalam pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

d. Reliabilitas Instrumen

“Pengukuran data yang reliabel merupakan salah satu syarat mutlak yang harus dipenuhi dalam penelitian. Reliabilitas data penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian.” Sunanto, (2006, hlm.24). Dalam penelitian ini reliabilitas dilaksanakan di Al-Hadi *Learning Center* yang bertempat di kawasan Cijerah dan diujikan pada lima orang siswa tunagrahita ringan di tempat tersebut. Didapatkan nilai dari hasil uji reliabilitas yaitu 0,95 atau sangat tinggi kualitas instrumennya dan dapat dilanjutkan untuk diujikan pada subjek penelitian.

2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada peneltian ini yaitu:

a. Tes Kinerja

Tes kinerja yang dilakukan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kemampuan awal subjek mengenai hambatan dalam koordinasi visual motorik. Untuk melanjutkan penelitian diperlukan beberapa instrument pada subjek, pembuatan

instrument dalam penelitian ini berdasarkan SKKD SDLB C Kelas 3. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kinerja/perbuatan dengan 16 butir soal.

Terdapat langkah-langkah yang dilakukan saat pemberian tes, yaitu:

1) *Baseline-1 (A-1)*

Pada tahap awal ini, peneliti mengambil data yang berasal dari hasil tes mengenai kemampuan koordinasi visual motorik anak. Tahapan ini diperkirakan dilakukan sebanyak empat sesi.

2) *Intervensi (B)*

Pemberian tahap intervensi diperkirakan dilakukan sebanyak lima kali, intervensi yang diberikan yaitu dengan permainan lempar-tangkap bola basket. Lempar-tangkap yang dilakukan terdiri dari tiga jenis lemparan dan tiga tipe jarak yang diukur dengan satuan meter persegi. Intervensi dilakukan hingga terjadi peningkatan koordinasi visual motorik anak. Waktu yang digunakan pada setiap sesi di tahap intervensi yaitu selama 70 menit, 40 menit awal digunakan untuk memberikan pengarahan serta penjelasan aturan main lempar-tangkap bola yang hendak dilakukan dan juga melakukan permainan lempar-tangkap dengan menggunakan bola basket. 30 menit sisa dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan yang telah selesai dilakukan, Evaluasi dilakukan dengan berupa tes perbuatan pada anak.

3) *Baseline-2 (A-2)*

Tahap ketiga dari penelitian ini dilakukan setelah diberikannya intervensi. Tahap ini dilakukan untuk memberikan penguatan dan mengetahui apakah intervensi yang diberikan memberi pengaruh positif atau peningkatan terhadap koordinasi visual motorik pada anak sebagai subjek penelitian. Fase baseline-2 ini diperkirakan dilakukan sebanyak empat sesi dan setiap sesi dilakukan selama 70 menit.

b. Dokumentasi

Dalam rangka memperoleh data yang tidak dimanipulasi dan sesuai dengan keadaan sebenarnya di lapangan, peneliti mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan selama di lapangan, peneliti mengumpulkan dan mencatat informasi yang dianggap penting dan berhubungan dengan kegiatan penelitian mengenai subjek dalam mendukung penelitian.

E. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan kegiatan yang dilaksanakan setelah data terkumpul sebelum munculnya kesimpulan. Setelah data terkumpul kemudian data dianalisis dalam statistik deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai hasil intervensi dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

Pembuatan grafik memiliki dua tujuan utama, yaitu (1) untuk membantu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah proses evaluasi, dan (2) untuk memberikan rangkuman data kuantitatif serta mendeskripsikan target behavior yang akan membantu dalam proses analisis hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Pada penelitian ini, proses analisis dengan visual grafik diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran stabilitas perkembangan koordinasi visual motorik anak tunagrahita ringan melalui permainan lempar tangkap bola basket.

Menurut Sunanto (2006, hlm.30) terdapat beberapa komponen penting dalam grafik antara lain sebagai berikut :

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk 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 dan durasi)
3. Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu 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. Lebel Kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau *intervensi*.
6. Garis Perubahan Kondisi, yaitu garis vertikal 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 variabel bebas dan variabel terikat.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengolahan data dengan memberikan grafik yang bertujuan untuk memberikan rangkuman data kuantitatif serta membantu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah proses evaluasi.

Terdapat langkah-langkah analisis yang dilakukan dalam menganalisis data, yaitu:

- a. Menghitung hasil pengukuran data pada fase baseline-1 dari subjek pada setiap sesinya.
- b. Menghitung hasil pengukuran data pada fase intervensi dari subjek pada setiap sesinya.
- c. Menghitung hasil pengukuran data pada fase baseline-2 dari subjek pada setiap sesinya.

- d. Membuat tabel perhitungan hasil fase baseline, fase intervensi pada subjek setiap sesinya.
- e. Menjumlahkan semua hasil yang diperoleh pada fase baseline-1, fase intervensi dan fase baseline-2 pada subjek setiap sesinya.
- f. Membandingkan hasil pada fase baseline-1, fase intervensi dan pada fase baseline-2 dari subjek.
- g. Membuat analisis dalam bentuk grafik garis sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan yang terjadi antara ketiga fase tersebut.