

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Variabel Penelitian**

##### **1. Definisi Konsep**

Permainan sondah adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini terdapat di daerah Jawa Barat dan daerah luar Jawa. Permainan sondah merupakan permainan yang mengutamakan keseimbangan. Permainan sondah ini dilakukan dengan cara melompat dengan satu maupun dua kaki ke sana ke mari, maju mundur di dalam kotak yang terbatas, untuk melatih otot-otot kaki anak agar kuat dalam aktivitas lokomotor dan untuk melatih keseimbangan tubuh anak agar anak dapat berjalan dengan stabil. Permainan ini pada umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan, namun tidak sedikit anak laki-laki yang juga menggemari permainan sondah ini. Alat-alat yang dapat digunakan dalam permainan sondah ini sangatlah sederhana, yaitu pecahan genting dan kapur untu membuat denah.

Permainan ini digunakan untuk melatih otot-otot kaki anak agar kuat dalam aktivitas lokomotor dan untuk melatih keseimbangan tubuh anak agar anak dapat berjalan dengan stabil.

##### **2. Definisi Operasional**

“Penelitian dapat di definisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lain” (Sugiyono, 200:60)

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

###### **a. Variabel Bebas**

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, dan yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional sondah. Permainan ini berhubungan dengan gerak tubuh, sederhana tetapi bermanfaat untuk melatih otot-otot kaki anak agar kuat dalam aktivitas lokomotor dan untuk melatih keseimbangan tubuh anak agar anak dapat berjalan dengan stabil.

Permainan ini pada umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan, namun tidak sedikit anak laki-laki yang juga menggemari permainan sondah ini. Alat-alat yang dapat digunakan dalam permainan sondah ini sangatlah sederhana, yaitu pecahan genting dan kapur untuk membuat denah. Dimana cara bermainnya adalah dengan mengangkat kaki sebelah dan meloncati kotak-kotak yang sudah digambar dalam denah tersebut. Permainan ini sangat baik untuk melatih keterampilan gerak lokomotor anak tunagrahita ringan.

Adapun cara bermain dalam permainan sondah ini, diantaranya sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan

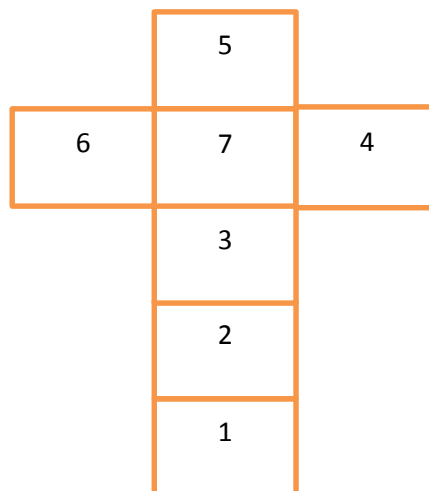
- Mempersiapkan pemain.
- Mempersiapkan tempat main (membuat gambar/denah untuk arena permainan).
- Mempersiapkan pecahan genting untuk kojo, setiap pemain memiliki satu kojo (pecahan genting).

b. Tahap Pelaksanaan

- Pemain berdiri dekat garis putus-putus (jangan sampai menginjak garis), pemain memegang satu buah kojo (pecahan genting) untuk memulai permainan.

- Lalu, pemain melempar kojonya pada kotak 1. Apabila kojonya berada di tengah kotak, maka permainan dilanjutkan dengan melompati kotak 1 (yang ada kojonya) dengan cara engklek (satu kaki) ke kotak 2, kemudian kotak 3, 4, dan 5. Setelah itu, pemain membalikan badan untuk melompat ke kotak 6 (masih dengan satu kaki). Kemudian, melompat ke kotak 7 dengan cara cabrek (melompat dengan kedua kaki). Apabila kojo berada di garis kotak disebut lasut, maka permainan berhenti dan digantikan oleh pemain lawan.
- Setelah cabrek pada kotak 7, pemain kembali ke kotak 3 lalu kotak 2, setelah sampai di kotak 2 pemain mengambil kojonya yang ada di kotak 1, lalu melompati kotak 1 (bekas kojo) dan kembali pada garis putus-putus (garis batas).
- Lakukan kegiatan seperti tadi dengan melempar kojo ke nomor kotak selanjutnya sampai kotak 7 (kotak cabrek) dan kembali ke kotak 3, 2, dan 1.
- Pemain yang lebih dahulu menyelesaikan, itulah yang menjadi pemenang.

Gambar/denah untuk main sondah



#### b. Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel dependen, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan gerak lokomotor anak tunagrahita ringan. Gerak dasar lokomotor diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh (*traveling*) dari satu titik ke titik lain.

Keterampilan lokomotor sering digunakan dalam aktivitas sehari-hari karena sangat mendukung terhadap mobilitas hidup manusia. Tanpa kemampuan lokomotor yang memadai, aktivitas manusia seringkali terhambat dan hasilnya tidak optimal. Oleh karena itu, kemampuan ini harus terus dipelihara agar aktivitas hidup tetap terjaga.

Keterampilan gerak lokomotor yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seberapa baik keterampilan gerak lokomotor anak tunagrahita ringan, dengan kriteria keterampilan gerak lokomotor berjalan dan berlari yang dilihat dari kemampuan gerak lokomotor yang dinyatakan dengan checklist. Keterampilan gerak lokomotor berjalan dan berlari anak tunagrahita ringan diukur sebelum dan sesudah diberikan intervensi (permainan tradisional sondah).

### **B. Metode Penelitian**

Untuk mengadakan suatu penelitian, peneliti terlebih dahulu harus menentukan metode yang digunakan, karena hal ini merupakan pedoman atau langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penelitian yang akan membawa peneliti dalam suatu kesimpulan yang merupakan pemecahan masalah yang akan peneliti lakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010: 1) bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu.

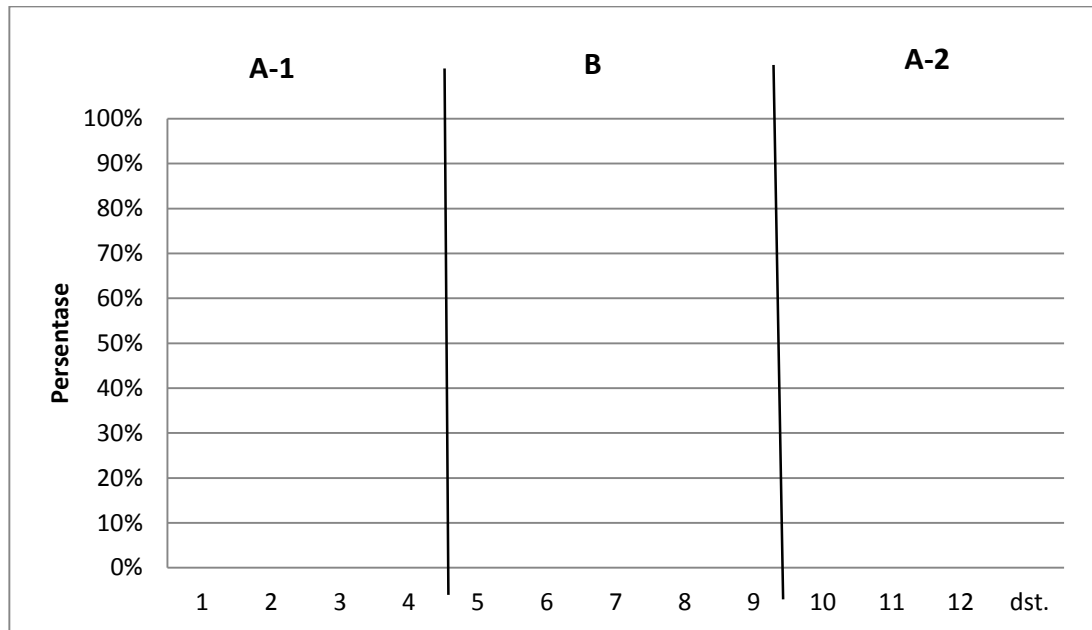
Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permainan tradisional sondah terhadap keterampilan gerak lokomotor anak tunagrahita ringan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan (intervensi). Metode penelitian eksperimen adalah “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali” (Sugiyono, 2006:107)

Selanjutnya, Arikunto, S. (2006:3) mengemukakan pendapatnya tentang eksperimen sebagai berikut :

Ekperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua factor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisikan faktor-faktor lain yang mengganggu. Ekperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari perlakuan.

Dalam penelitian ini metode eksperimen yang digunakan adalah Single Subject Research (SSR). SSR merupakan metode menganalisis setiap subjek secara individu terhadap perilaku tertentu.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Desain ini menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat secara variabel terikat dan variabel bebas. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data subjek pada saat kondisis awal (A-1), saat melakukan intervensi (B) dan saat setelah intervensi (A-2). Melalui desain A-B-A peneliti akan memperoleh data dari hasil tes yang diolah menjadi skor. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan. Tes menurut Arikunto (2009,53) bahwa ”Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”. Desain A-B-A digambarkan pada grafik dibawah ini:



Gambar 3.1

**Grafik Desain A-B-A**

Keterangan:

- **Baseline (A-1).**  
Adalah kondisi awal untuk mengetahui keterampilan gerak lokomotor anak tunagrahita ringan sebelum dilakukan intervensi. Pengukuran fase baseline-1 ini akan dilakukan sampai data cenderung stabil dengan waktu yang disesuaikan dengan kebutuhan.
- **Intervensi (B).**  
Pada tahap intervensi anak diberikan perlakuan berupa latihan keterampilan gerak lokomotor menggunakan permainan tradisional sondah. Perlakuan diberikan sampai data stabil.
- **Baseline (A-2).**  
Adalah pengulangan kondisi baseline1 sebagai evaluasi yang berfungsi untuk melihat sejauh mana pengaruh pemberian intervensi terhadap

keterampilan gerak lokomotor anak tunagrahita ringan. Pengukuran pada fase baseline 2 ini dilakukan sampai data cenderung stabil.

## **C. Subjek Penelitian dan Lokasi Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita ringan kelas III SDLB di SLB Muhammadiyah Karangpawitan Garut. Responden yang dijadikan subjek penelitian berjumlah satu orang berjenis kelamin perempuan. Responden diambil sebagai subjek penelitian dalam rangka untuk melatih keterampilan gerak lokomotor untuk mendukung segala aktivitasnya. Adapun biodata dari subjek adalah sebagai berikut:

Nama : NS  
Kelas : 3 SDLB  
Sekolah : SLB Muhammadiyah Karangpawitan Garut  
Alamat : Jalan Raya Karangpawitan blk. 267 Garut.  
TTL : Garut,

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, anak memiliki hambatan dalam keterampilan gerak lokomotor yaitu kemampuan berjalan yang kaku, dan berlari sangat lamban. Hal ini terlihat ketika sedang jam pelajaran olahraga, dan ketika anak sedang mengikuti outbond anak tersebut terlihat berjalan lamban, kurang keseimbangan dan sangat lamban ketika berlari berbeda dari yang lainnya.

### **2. Lokasi Penelitian**

Pada penelitian ini dilakukan di SLB Muhammadiyah Karangpawitan Garut, yang beralamat di Jalan Raya Karangpawitan blk. 267 Garut.

#### **D. Target Behavior**

Perilaku sasaran atau target behavior dalam penelitian ini adalah anak mampu melatih kekuatan otot kaki, sehingga anak dapat meningkatkan keterampilan gerak lokomotor melangkah, berjalan dan berlari anak.

#### **E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen**

Instrument merupakan suatu alat pengumpul data yang digunakan dalam suatu penelitian, diasumsikan dapat digunakan untuk menjawab penelitian dan menguji hipotesis. Arikunto (2002: 136) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah “Alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Sedangkan Sugiyono (2006: 148) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati”.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah satuan pelajaran dan tes keterampilan gerak lokomotor siswa. Satuan pelajaran digunakan sebagai pedoman dalam melakukan rangkaian pengajaran yang tersusun berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya, untuk kepentingan penelitian agar penelitian berjalan lancar. Sedangkan tes digunakan untuk menunjang data penelitian.

Penggunaan instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan gerak lokomotor subjek. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan selama menyusun instrumen penelitian.



a. Membuat Kisi-Kisi

Kisi-kisi disesuaikan dengan kemampuan awal subjek penelitian dalam membaca pemahaman dan disesuaikan dengan target behavior yang ingin dicapai pada subjek. Kisi-kisi terlampir.

b. Penyusunan Rencana Program Pembelajaran

Peneliti melampirkan RPP mengenai pembelajaran permainan tradisional sondah yang disesuaikan dengan SKKD Kelas 3 SDLB C (Tunagrahita ringan) dalam pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

c. Uji Validitas Instrumen

Validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi berupa *expert-judgement*. Uji validitas dilakukan dengan cara menyusun soal-soal essay yang bersumber dari SKKD SDLB C dan sesuai kemampuan awal subjek. Kemudian diminta penilaian kepada para ahli dan guru, penilaian dilakukan oleh dua orang yang terdiri dari satu orang dosen sebagai ahli, dan satu orang guru SLB Muhammadiyah Karangpawitan Garut. Kemudian data yang sudah diperoleh dinilai validitasnya dengan menggunakan rumus:

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

Hasil akhir expert judgement harus diperoleh dari 2 orang penilai yang menyatakan semua aspek cocok sehingga diperoleh  $P = \frac{2}{2} \times 100 = 100\%$ . Dengan demikian, instrumen yang digunakan ketika di lapangan diharapkan akan dapat mengukur keterampilan gerak lokomotor.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tes

Pemberian tes yang diberikan kepada subjek untuk mengetahui sejauh mana subjek mengalami hambatan dalam keterampilan gerak lokomotor. Untuk dapat melanjutkan penelitian dapat dengan memberikan beberapa instrumen pada subjek. Pembuatan instrumen dalam penelitian ini didasarkan pada SKKD SDLB C. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa soal essay dengan jumlah soal sebanyak 30 butir soal.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan saat pemberian tes:

- 1) Melakukan pengumpulan data pada Baseline-1. Data yang diambil diperoleh dari hasil tes mengenai kemampuan gerak lokomotor subjek. Pada tahap ini dilakukan sebanyak empat kali sesi.
- 2) Pada tahap ini peneliti melakukan intervensi. Pada tahap intervensi subjek diberi perlakuan permainan tradisional sondah. Intervensi diberikan sebanyak 8 kali hingga terjadi peningkatan gerak lokomotor subjek. Waktu yang digunakan pada setiap sesi ditahap intervensi yaitu selama 70 menit, 40 menit awal digunakan untuk memberikan pengarahan serta penjelasan aturan main permainan sondah dan juga melakukan permainan sondah. 30 menit sisa waktu dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan yang telah selesai dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan berupa tes perbuatan pada anak.
- 3) Baseline-2 dilakukan setelah fase intervensi. Tahap ini dilakukan untuk memberikan penguatan dan mengetahui apakah intervensi yang telah diberikan memberi pengaruh positif atau peningkatan terhadap gerak lokomotor pada subjek penelitian. Fase baseline-2 dilakukan selama empat sesi dan setiap sesi dilakukan selama 70 menit.

b. Dokumentasi

Untuk memperoleh data yang lebih akurat, peneliti mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan, mengumpulkan dan

mencatat informasi penting mengenai subjek yang mendukung dalam melaksanakan penelitian.

#### **F. Teknik Pengolahan Data**

Setelah semua data terkumpul melalui format pencatatan, kemudian data diolah dan dianalisis ke dalam statistik deskriptif dengan tujuan memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan grafik. Bentuk grafik yang digunakan adalah grafik garis. Pengolahan data dengan grafik ini diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran dari pelaksanaan penelitian.

Komponen-komponen penting dalam grafik menurut Sunanto, J (2006:41) antara lain :

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 vertical 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 adalah garis-garis pendek pada sumbu X dan Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50% dan 75% ).
5. Label Kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau intervensi.
6. Garis Perubahan Kondisi, yaitu garis vertical yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
7. Judul Grafik adalah judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Langkah-langkah yang dapat diambil dalam pengolahan data sebagai berikut:

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

