

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

- **Variabel Penelitian**

- **Variabel Bebas**

Variabel bebas adalah variabel yang diduga mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah permainan engklek “Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat “. (Sugiyono,2008:39). Permainan ini berhubungan dengan gerak tubuh, sederhana akan tetapi bermanfaat. Diperlukan sebuah tanah pekarangan yang datar dengan ukuran kurang lebih 3-4m<sup>2</sup>. Bisa di atas tanah, pelataran lantai, ataupun aspal. Lapangan atau arena engklek biasanya berupa kotak-kotak atau persegi panjang dengan ukuran sekitar 30-60cm<sup>2</sup>. Untuk membuat lapangan, anak-anak biasanya menggunakan kapur tulis, pecahan genteng, arang, apapun untuk menggambar lapangan engklek

Adapun langkah-langkah bermain engklek adalah sebagai berikut :

Cara bermainnya sederhana saja, cukup melompat menggunakan satu kaki disetiap petak - petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genteng, keramik lantai atau pun batu yang datar. Kreweng/gacuk dilempar kesalah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak – petak yang ada. Saat melemparkannya tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.

Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi engkleknya, jika pas pada petak yang dikehendaki maka petak itu akan menjadi “sawah”nya, artinya dipetak tersebut pemain yang

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

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

bersangkutan dapat menginjak petak tersebut dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki “sawah” paling banyak adalah pemenangnya. Permainan ini sangat seru karena biasanya paling sering kesalahan yang dilakukan adalah saat kita melempar gacuk tapi tidak pas dikotaknya atau meleset.

- **Variabel Terikat**

Variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar melompat. Kemampuan motorik kasar adalah aktivitas-aktivitas yang memerlukan pemakaian otot-otot besar pada anggota gerak. Aktivitas ini antara lain, kemampuan berpindah tempat seperti berjalan, berlari, melompat.

Kemampuan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seberapa baik kemampuan motorik anak tunagrahita ringan, dengan kriteria kemampuan motorik kasar melompat dilihat dari kemampuan melompat yang dinyatakan dengan checklist. Kemampuan motorik kasar melompat kasar anak tunagrahita diukur sebelum dan setelah diberikan intervensi (permainan engklek).

- **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 bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guru mencapai tujuan yang ditentukan. Penelitian ini berupaya mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak tunagrahita ringan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Menurut Sugiyono (2009:107) berpendapat bahwa : “metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perilaku tertentu terhadap yangb lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *single subject research* (SSR). SSR merupakan metode menganalisis setiap subjek secara tunggal terhadap perilaku tertentu.

- **Subjek dan Lokasi Penelitian**

- **Subjek Penelitian**

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini terdiri dari dua anak tunagrahita ringan yang berada di kelas D2-C. untuk lebih jelasnya mengenai subjek yang diteliti dijelaskan berikut ini :

Subjek penelitian ini adalah dengan inisial AL di SLB Bina Sejahtera berada dijenjang kelas D2. AL dipertimbangkan menjadi subjek oleh peneliti karena subjek memiliki kelemahan dalam motorik kasar. Hal tersebut terlihat ketika berjalan yang tampak kaku, jika berlari nampak khawatir terjatuh dan ketika disuruh melakukan lompatan dengan satu atau dua kaki yang masih terlihat kaku baik kedepan, maupun lompatan ke atas. Secara tampilan fisik anak memiliki kondisi fisik yang baik dan kesehatan yang baik.

- **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dlam penelitian ini adalah SLB Bina Sejahtera, Cileungsi. Lokasi ini mendukung untuk permainan engklek.

- **Instrumen dan Tekhnik Pengumpulan Data**

- **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh data mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian adalah berupa skor keterampilan gerak anak tunagrahita ringan pada kondisi baseline (A-1), pada saat intervensi (B) dan baseline (A-2).Adapun bentuk instrumen yang digunakan yaitu tes perbuatan. Tes perbuatan ini terdiri dari beberapa poin tes tentang kemampuan melompat motorik lompat yang

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

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

harus dilakukan oleh subjek penelitian untuk mengukur keterampilan motorik lompatnya.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian sebagai berikut:

- Membuat kisi-kisi:

Kisi-kisi dalam penelitian ini mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SDLB-C Kelas 2 dan kemampuan anak yang dilakukan dengan observasi kemampuan melompat anak dengan tes melompat untuk mengukur kemampuan minimal dan kemampuan maksimal dengan ukuran cm (centimeter) dilantai yang sudah di beri ukuran cm.

- Penyusunan Rencana Program Pembelajaran (RPP):

penyusunan RPP disesuaikan dengan KTSP SDLB-C dan kondisi anak.

- Kriteria Penilaian

Dalam RPP penelitian dilakukan melalui tes perbuatan melalui aktivitas melompat ke dalam lingkaran yang berbentuk hulahup (untuk melompat berdasarkan jarak lompatan) dan melompati balok yang terbuat dari duplek yang diletakkan di bak pasir ( untuk melompat berdasarkan ketinggian rintangan ) melewati balok yang terbuat dari duplek dan diletakkan diatas bak pasir dengan jumlah yang variasi ( untuk melompat berdasarkan kecepatan melewati rintangan) Setiap lompatan yang dilakukan dengan cara mandiri atau sempurna diberi skor 3, dapat melakukan dengan pengulangan diberi skor 2, dan diberi skor 1 apabila melakukan dengan pengulangan dan dibantu guru.

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

$\sum$  tes keseluruhan

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

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

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

|                   |   |
|-------------------|---|
| Mata Pelajaran    | : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan |
| Satuan Pendidikan | : SDLB-C                                    |
| Kelas/ Semester   | : 1/2                                       |
| Alokasi Waktu     | : 60 menit x 8 pertemuan                    |

- Standar Kompetensi

6. Melakukan gerak dasar kedalam aktivitas jasmani dan nilai yang terkandung di dalamnya

- Kompetensi Dasar

6.1 Melakukan gerak dasar jalan, lari dan lompat keberbagai arah dengan berbagai pola dalam permainan sederhana

- Indikator

- Mampu melakukan lompatan dengan 1 kaki dan 2 kaki ke dalam 3 lingkaran berbentuk hulahup dengan ketentuan jarak bervariasi yaitu 5,10,15,20,25,30,35cm  
Lompatan dilakukan tanpa mengenal rintangan.

- Mampu melompat lompatan dengan 1 kaki dan 2 kaki ( pada rintangan berdasarkan ketinggian menggunakan balok yang terbuat dari duplek di bak pasir.  
Ketinggian balok bervariasi : 5cm, 10cm, 15cm, 20cm, 25cm, 30cm, 35cm).  
Lompatan dilakukan tanpa mengenai rintangan.

- Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat melakukan lompatan dengan satu dan dua kaki berdasarkan jarak rintangan dan ketinggian rintangan tanpa mengenai rintangan.

- Materi Pembelajaran

- Melakukan Persiapan

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

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

- Melakukan Permainan
- Melakukan evaluasi
- Metode Pembelajaran
  - Ceramah
  - Demonstrasi
  - Pemberian Tugas
- Kegiatan Pembelajaran
- Kegiatan Awal ( $\pm$  5 menit)
  - a. Mengkondisikan siswa
  - b. Mengabsen Siswa
  - c. Apersepsi
 

Siapa yang pernah bermain engklek?
- Kegiatan Inti ( $\pm$  60 menit)
  - a. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti kegiatan permainan.
  - b. Siswa menyimak langkah-langkah dalam permainan tradisional engklek
  - c. Siswa menyimak setiap gerakan yang harus dilakukan dalam permainan tradisional engklek.
  - d. Siswa dibimbing untuk melakukan permainan tradisional engklek
  - e. Siswa mempraktikkan setiap gerakan dalam permainan tradisional engklek.
  - f. Siswa dibimbing dalam mempraktikkan permainan tradisional engklek.
  - g. Siswa mempraktikkan permainan tradisional engklek.
- Kegiatan akhir ( $\pm$  5 menit)
  - a. Menyimpulkan Pembelajaran
  - b. Menutup pembelajaran dengan berdoa

#### H. Alat dan Sumber Pembelajaran

- Alat Pembelajaran : Gambar pola dan pekarangan yang datar
- Sumber Pembelajaran : SKKD SDLB –C, internet, kreasi guru

#### I. Penilaian

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

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

- Bentuk tes : pre tes dan post tes
- Jenis tes : Perbuatan
- Soal

### **Instrumen Penelitian Motorik Kasar Melompat**

| No | Aspek yang dinilai  | Skor |   |   |
|----|---|------|---|---|
|    |   | 1    | 2 | 3 |
| 1. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 5 cm menggunakan 2 kaki  |      |   |   |
| 2. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 10 cm menggunakan 2 kaki |      |   |   |
| 3. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 15 cm menggunakan 2 kaki |      |   |   |
| 4. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 20 cm menggunakan 2 kaki |      |   |   |
| 5. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 25 cm menggunakan 2 kaki |      |   |   |
| 6. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 30 cm menggunakan 2 kaki |      |   |   |
| 7. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 35 cm menggunakan 2 kaki |      |   |   |
| 8. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 5 cm menggunakan 1 kaki  |      |   |   |
| 9. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak                          |      |   |   |

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

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

|     |  |  |  |  |
|-----|--|--|--|--|
|     | 10 cm menggunakan 1 kaki   |  |  |  |
| 10. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 15 cm menggunakan 1 kaki                                |  |  |  |
| 11. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 20 cm menggunakan 1 kaki                                |  |  |  |
| 12. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 25 cm menggunakan 1 kaki                                |  |  |  |
| 13. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 30 cm menggunakan 1 kaki                                |  |  |  |
| 14. | Mampu melompat ke dalam 3 lingkaran hulahup dengan jarak 35 cm menggunakan 1 kaki                                |  |  |  |
| 15. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 5 cm, menggunakan awalan 2 kaki  |  |  |  |
| 16. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 10 cm, menggunakan awalan 2 kaki |  |  |  |
| 17. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 15 cm, menggunakan awalan 2 kaki |  |  |  |
| 18. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 20cm menggunakan awalan 2 kaki   |  |  |  |
| 19. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 25cm menggunakan awalan 2 kaki   |  |  |  |
| 20. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 30cm menggunakan awalan 2 kaki   |  |  |  |
| 21. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 35cm menggunakan awalan 2 kaki   |  |  |  |
| 22. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 5cm menggunakan awalan 1 kaki    |  |  |  |

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

|     |  |  |  |  |
|-----|--|--|--|--|
| 23. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 10cm menggunakan awalan 1 kaki |  |  |  |
| 24. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 15cm menggunakan awalan 1 kaki |  |  |  |
| 25. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 20cm menggunakan awalan 1 kaki |  |  |  |
| 26. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 25cm menggunakan awalan 1 kaki |  |  |  |
| 27. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 30cm menggunakan awalan 1 kaki |  |  |  |
| 28. | Melompati rintangan (berbentuk balok terbuat dari duplek) di bak pasir setinggi 35cm menggunakan awalan 1 kaki |  |  |  |

- **Teknik Pengumpulan Data**

Terdapat beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan, tahapan tersebut yaitu:

- **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian dapat diartikan sebagai langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian ini. Berikut langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti:

- **Studi Observasi**

Observasi pendahuluan dilakukan untuk melihat kondisi siswa tunagrahita ringan sebagai subyek penelitian, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu motorik kasar melompat.

- **Pengurusan Surat Izin Penelitian**

**Lena Sukma Asih, 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

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

Mengurus surat izin penelitian yang terdiri dari :

- Permohonan surat pengantar dari Jurusan Pendidikan khusus
- Permohonan surat keputusan Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan mengenai pengangkatan dosen pembimbing.
- Mengurus surat perizinan untuk melakukan penelitian melalui BAAK UPI Bandung.
- Surat pengantar dari BAAK diteruskan ke Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Daerah di jalan Supratman.
- Surat dari BKBPMD Provinsi Jawa Barat di teruskan ke SLB Bina Sejahtera Kabupaten Bogor untuk selanjutnya dijadikan syarat melakukan penelitian di SLB tersebut

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes perbuatan. Tes perbuatan yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu tes kemampuan untuk menguji kemampuan motorik kasar melompat.

- **Uji Coba Instrumen**

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

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- **Uji Validitas**

Untuk mengetahui validitas untuk mengetahui validitas instrument menggunakan validitas isi berupa *expert-judgment*, dalam hal ini adalah pakar dan guru. Pakar adalah ahli sesuai bidang keilmuannya dalam mengkaji suatu instrument, sedangkan guru dinyatakan sebagai expert karena pengalaman di lapangan.

Data yang diperoleh melalui expert judgment akan dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase

F = frekuensi cocok menurut

$\sum f$  = jumlah frekuensi

- **Tekhnik Pengolahan Data**

- **Pengolahan Data**

Pengolahan data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Dalam penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subjek Research* (SSR) menggunakan statistik 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 subject tunggal banyak mempersentasikan data ke dalam bentuk grafik khususnya grafik garis. Desain Subject Single Research ini menggunakan tipe grafik garis yang sederhana (*type simple line graph*).

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Juang Sunanto (2006 :30) komponen-komponen yang penting dalam membuat grafik garis diantaranya :

- Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk variabel bebas ( misalnya sesi, hari, tanggal ).
- Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat ( frekuensi dari perilaku disruptif siswa).
- titik awal merupakan pertemuan antar sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebas dan terikat
- Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran ( misalnya : 0%, 25%, 50%, 75%).
- label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen. Misalnya baseline atau intervensi.
- Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi lainnya.
- judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tersebut adalah :

- Menskor hasil penilaian pada kondisi baseline -1
- Menskor hasil penilaian pada kondisi treatment/ intervensi.
- Menskor hasil penilaian pada kondisi baseline -2

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

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

- Membuat tabel penilaian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi baseline -1, kondisi intervensi, dan kondisi baseline – 2
- Membandingkan hasil skor pada kondisi baseline -1, skor intervensi, dan skor pada kondisi baseline -2
- Membuat analisis dalam bentuk grafik garis, sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
- Membuat analisis kondisi dan antar kondisi.
- membuat kesimpulan dan laporan penelitian.

**Lena Sukma Asih , 2014**

**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Anak Tunagrahita Ringan**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)