

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

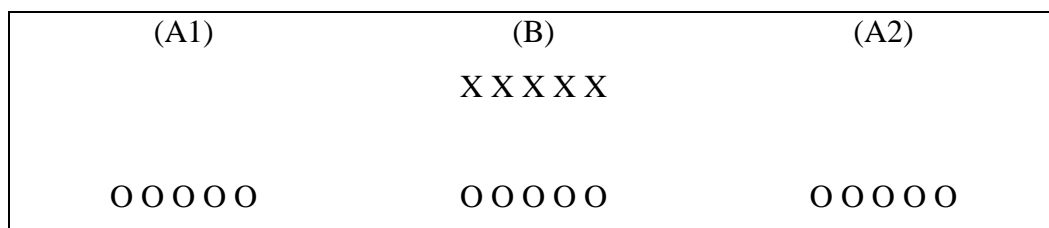
Menentukan metode merupakan langkah penting sebuah penelitian karena akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian metode penelitian yang digunakan dalam sebuah penelitian harus tepat, artinya bahwa metode tersebut harus sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan.

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Sugiyono, 2011:2). Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011:72)

Desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu desain kelompok (*group desgn*) dan desain subjek tunggal (*single subject desgn*) (Sunanto, dkk., 2006:41)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) yang bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang sejauh mana kontribusi pembelajaran permainan olahraga *Goalball* terhadap peningkatan kemampuan mobilitas anak tunanetra. Eksperimen ini tidak dilakukan pada suatu kelompok subyek, tetapi dilakukan pada subyek secara individu. Kondisi eksperimen (*Intervention*) dikontrol oleh kondisi sebelum eksperimen (*Baseline*) pada subyek yang sama. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *A-B-A desgn*, desain yang menggunakan dua kondisi control (*baseline*) sebelum dan sesudah intervensi. Dengan dilakukannya kontrol terhadap kondisi intervensi sebanyak enam kali akan lebih meningkatkan keyakinan adanya hubungan sebab akibat antara intervensi dan perubahan perilaku sasaran, dimana desain ini dapat sebab akibat antara target behavior dan variabel bebas. Desain A-B-A memiliki tiga tahap dimana A-1 (*baseline-1*), B-1 (*treatment-1*) atau intervensi, dan A-2 (*baseline-2*), desain

penelitian *single subject research* (penelitian subyek tunggal) dengan desain A-B-A digambarkan dengan Grafik sebagai berikut:



Gambar 3.1
Prosedur Dasar Desain A-B-A

Keterangan:

X = Intervensi

O = Observasi

1. A-1 (Baseline-1)

Merupakan sesi pengamatan perilaku subyek penelitian sebelum mendapat intervensi pembelajaran permainan olahraga *Goalball*. Dalam sesi ini subyek penelitian diperlakukan secara alami dan kontinyu, sampai menemukan kondisi stabil yang menjadi dasar perhitungan selanjutnya. Kondisi stabil ditandai dengan adanya angka-angka pengamatan berada antara rentang atas dan rentang bawah dengan persentase 85%-90%. (Sunanto, 2005:110). Kondisi awal subyek sebelum mendapat perlakuan dalam kemampuan keterampilan mobilitas belum dapat melakukan gerak dasar dengan benar. Pada fase ini subyek diberikan tes perbuatan untuk mengukur kemampuan penguasaan pra-syarat gerak dasar sebanyak 4 (empat) item tes. Kemudian dihitung skor yang dimiliki anak, data skor selanjutnya dimasukkan ke dalam catatan dengan menggunakan presentase dilakukan berturut-turut setiap harinya dilakukan satu sesi.

2. B (Intervensi)

Merupakan kegiatan-kegiatan intervensi yang dilakukan setelah menemukan angka-angka stabil atau konsisten pada baseline A-1. Intervensi dilakukan melalui pertemuan pembelajaran dimana subyek diberi perlakuan melalui penerapan model pembelajaran permainan olahraga *goalball* secara berulang-ulang, tujuannya untuk melihat kemunculan tingkah laku sasaran yang

terjadi selama perlakuan diberikan sebanyak delapan kali sesi, yang setiap harinya dilakukan satu sesi. Pada tahap awal pemberian intervensi yang berkaitan dengan dengan penguasaan pra-syarat untuk meningkatkan kemampuan keterampilan mobilitas adalah: gerak dasar melangkah, loncat, lompat dan lempar sebanyak 4 (empat) 4 item tes. Setiap gerakan ditampilkan subyek diminta untuk mengikuti perintah yang diberikan peneliti dan selalu diberikan reward. Begitu seterusnya sampai anak menangkap arti dari sebuah memiliki kemampuan akan dirinya.

3. A-2 (baseline-2)

Keadaan subyek sesudah intervensi, subyek penelitian dilakukan secara alami dan secara berulang-ulang. Artinya subyek tidak diberi intervensi, tetapi sesi ini dimaksudkan sebagai control untuk sesi intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat.

Prosedur yang dilaksanakan dalam desain A-B-A adalah:

- a. Menentukan dan menetapkan perilaku yang akan ditingkatkan sebagai perilaku sasaran atau *target behavior* dalam penelitian ini adalah kemampuan keterampilan mobilitas anak tunanetra.
- b. Mengidentifikasi target behavior yaitu sebagai kemampuan (sebagai kompetensi siswa) keterampilan mobilitas. *Target behavior* yang ingin dicapai melalui model pembelajaran permainan goalball adalah meningkatnya kemampuan keterampilan mobilitas anak tunanetra.
- c. Menetapkan kemampuan keterampilan mobilitas dengan menggunakan model pembelajaran permainan goalball.
- d. Penerapan intervensi model pembelajaran permainan goalball terhadap subjek penelitian sebanyak enam sesi per-60 menit.
- e. Pengukuran peningkatan kemampuan keterampilan mobilitas dilakukan pada tahap *baseline-1* untuk mengetahui perkembangan kemampuan keterampilan mobilitas. Prinsip pengukuran tahap *baseline-2* sama dengan *baseline-1*.

Melalui seleksi yang akurat dari pemanfaatan pola desain kelompok yang sama, hal ini memungkinkan untuk memperlihatkan hubungan fungsional antara

perlakuan dan perubahan tingkah laku. Pembelajaran yang dipergunakan dalam penelitian ini sebagai upaya dalam meningkatkan perilaku maka pembelajaran permainan *goalball* merupakan media intervensi yang dilakukan peneliti secara langsung untuk meningkatkan kemampuan keterampilan mobilitas anak tunanetra.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu objek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel yang terdapat pada penelitian ini adalah variabel dalam subjek tunggal dikenal dengan *treatment* atau perlakuan, sedang variabel terikat dikenal dengan target behavior atau perilaku sasaran.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. (Sunanto, dkk., 2006:12). Variabel bebas dalam *Single Subject Research* (SSR) dikenal dengan istilah intervensi. Dalam hal ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran Permainan *Goalball*, yang dimaksud Permainan *Goalball* adalah sebuah permainan yang beranggotakan tiga orang pemain. Mereka bermain di sebuah arena *GoalBall* dengan luas 18 X 9 meter, dan gawang sepanjang 9 meter di kedua sisinya. Tinggi gawang mencapai 130 sentimeter. Saat menyerang, tim itu tidak boleh melebihi batas pelemparan bola yakni 9 meter. Bolanya pun harus dipantulkan dulu sebelum jarak 9 meter. Sementara saat diserang, ketiga anggota tim tersebut mesti menghadang bola, dan tidak diperkenankan maju sampai 3 meter. Bola yang digunakan merupakan bola karet kempes sebesar bola basket yang telah diisi lonceng.
2. Variabel terikat adalah “variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas” (Sunanto, dkk., 2006:12). Variabel terikat dalam *Single Subject Research* (SSR) dikenal dengan nama Target Behavior (perilaku sasaran). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Kemampuan Mobilitas Anak Tunanetra. Kemampuan Mobilitas yaitu kemampuan, kesiapan, dan

mudahnya bergerak dan berpindah tempat. Mobilitas juga berarti kemampuan bergerak dan berpindah dalam suatu lingkungan.

C. Subjek penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah seorang anak tunanetra yang duduk dikelas V SDLB SLB-A Majalengka. Penelitian dilakukan di ruang aula setelah proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Penentuan subjek yang akan di teliti sangat penting karena berhubungan dengan sumber data yang akan diperlukan. Adapun profil dari siswa yang menjadi subjek penelitian adalah sebagai berikut :

1. Nama : Yn
 Tempat tanggal lahir : Majalengka, 14 Januari 1996
 Jenis kelamin : Perempuan
 Sekolah : SLB-A Majalengka
 Alamat : Ds. Cimanggu Kec. Bantarujeg Kab. Majalengka

2. Nama : Ir
 Tempat tanggal lahir : Majalengka, 21 April 1998
 Jenis kelamin : Perempuan
 Sekolah : SLB-A Majalengka
 Alamat : Majalengka

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan memberikan tes perbuatan/praktek.

1. Instrumen Penelitian

Penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan berupa skor kemampuan mobilitas anak tunanetra pada kondisi baseline (A1), pada saat intervensi (B), dan baseline (A2). Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian sebagai berikut:

- a. Membuat Kisi-kisi dalam penelitian ini mengacu pada RPP dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SDLB-A
- b. Menyiapkan format penilaian yang akan digunakan sebagai pedoman dalam menskor kemampuan keterampilan mobilitas anak tunanetra.

Data yang diambil dari hasil perolehan nilai tes praktek yaitu dalam melakukan tes praktek diantaranya:

No.	Aspek	Indikator	Keterangan
1	Lari	Anak melakukan lari bolak-balik dengan jarak 9 meter dalam waktu 1 menit.	
2	Melangkah	Anak melakukan langkah ke samping kiri dan kanan dengan jarak 9 meter dalam waktu 1 menit	
3	Berguling	Anak melakukan gerakan roll depan dengan benar	
4	Lompat	Anak melakukan gerakan lompat jauh dengan benar	

Gambar 3.2
Tabel Pengamatan

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes perbuatan, yaitu mencatat perilaku ketika perilaku itu terjadi, yaitu dengan tes kemampuan keterampilan mobilitas dengan menggunakan pola desain A-B-A, Baseline (A1), Intervensi (B), Baseline (A2), yaitu berupa persentase subjek dalam kemampuan keterampilan mobilitas. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu aktivitas keterampilan mobilitas sebanyak 4 (empat) item tes. Setiap langkah kegiatan dilakukan secara mandiri dan sempurna diberi skor. Kemudian setelah data terkumpul maka skor akan dihitung sesuai skor perolehan.

Semua data yang telah dikumpulkan dan dicatat pada tabel yang telah tersedia lalu diolah dengan mencari rata-rata dari setiap sesinya dan digambarkan dalam bentuk grafik.

E. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data didapat setelah semua data terkumpul, data diolah dan dianalisis kedalam *statistic deskriptif* dengan tujuan memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu, untuk menganalisis dan mendeskripsikannya. Pengolahan data dari hasil penelitian baik analisis dalam kondisi maupun analisis antar kondisi diawali dengan mengelompokkan data dalam kondisi masing-masing *Baseline (A1)*, *Intervensi (B)*, *Baseline (A2)*. Selanjutnya supaya bisa terlihat lebih jelas perkembangan perilakunya ditampilkan dalam bentuk grafik. Menentukan level perubahan dengan cara menandai data pertama dan data terakhir, menghitung selisih kedua data tersebut dan menentukan arahnya naik (+) atau turun (-). Analisis antar kondisi, jumlah variabel yang diubah. Perubahan kecenderungan dan efeknya menentukan perubahan kecenderungan perubahan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi diatas, yaitu untuk melihat perubahan perilaku. Perubahan stabilitas perubahan kecenderungan stabil adalah melihat stabilitas perilaku subjek pada masing-masing kondisi. Perubahan level melihat perubahan akhir sesi pada baseline A-1 dan awal sesi pada intervensi, dengan menentukan data poin pada kondisi baseline (A-1) pada sesi terakhir dan sesi pertama pada kondisi intervensi (B), kemudian berapa selisihnya dan ditandai (+) bila naik, (=) bila tidak ada perubahan, dan (-) bila turun. baik buruknya kondisi sesuai dengan tujuan penelitian. Data tersebut masukan ke tabel. Data overlap adalah kesamaan kondisi antara baseline A-1 dengan intervensi (B), dengan kata lain semakin kecil presentasi overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.

Adapun yang menjadi alasan menggunakan tes perbuatan dalam penelitian ini adalah:

1. Aspek yang diukur merupakan kemampuan keterampilan mobilitas (kemampuan, kesiapan, dan mudahnya bergerak dan berpindah tempat.

Mobilitas juga berarti kemampuan bergerak dan berpindah dalam suatu lingkungan) dengan menggunakan pembelajaran permainan *goalball* sehingga tes yang diberikan harus berupa praktek.

2. Data yang diperoleh secara langsung dari perbuatan yang dilakukan oleh subjek. Hasil dari proses pengumpulan data dihasilkan dari pengamatan selama tujuh sesi treatment dan untuk mengukur skor baseline (A') dilakukan empat sesi dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Menentukan dan menetapkan perilaku yang akan ditingkatkan sebagai perilaku sasaran atau *target behavior* dalam penelitian ini adalah kemampuan mobilitas anak tunanetra.
 - b. Mengidentifikasi target behavior yaitu sebagai kemampuan (sebagai kompetensi siswa) keterampilan mobilitas. *Target behavior* yang ingin dicapai melalui pembelajaran permainan *goalball* adalah meningkatnya kemampuan mobilitas anak tunanetra.
 - c. Penerapan intervensi pembelajaran permainan *goalball* terhadap subjek penelitian sebanyak delapan sesi.
 - d. Pengukuran peningkatan kemampuan mobilitas dilakukan pada tahap *baseline-1* untuk mengetahui perkembangan kemampuan mobilitas. Prinsip pengukuran tahap *baseline-2* sama dengan *baseline-1*.

Melalui seleksi yang akurat dari pemanfaatan pola desain kelompok yang sama, hal ini memungkinkan untuk memperlihatkan hubungan fungsional antara perlakuan dan perubahan tingkah laku. Pembelajaran yang dipergunakan dalam penelitian ini sebagai upaya dalam meningkatkan perilaku maka pembelajaran permainan *Goalball* merupakan media intervensi yang dilakukan peneliti secara langsung untuk meningkatkan kemampuan mobilitas anak tunanetra.

F. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

Sebagai langkah awal penelitian diperlukan persiapan untuk membantu kelancaran penelitian. Tahap-tahap persiapan pelaksanaan sebagai berikut :

- a. Permohonan surat izin untuk melakukan studi pendahuluan di SLB-A Majalengka

- b. Permohonan Surat izin mengadakan penelitian di SLB-A Majalengka
- c. Permohonan surat pengantar dari fakultas kepada rektor untuk pengangkatan dosen pembimbing.
- d. Permohonan surat izin dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa Provinsi Jawa Barat untuk pengantar kepada Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat sebagai rekomendasi penelitian di SLB-A kota Majalengka.
- e. Permohonan surat izin dari Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat sebagai rekomendasi penelitian di SLB-A kota Majalengka.