

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini desain subjek-tunggal (*single-subject design*). Pada penelitian ini subjek yang menjadi sampel penelitian bersifat tunggal atau individu, bisa satu orang, dua orang, atau lebih, sehingga penyajian serta analisis hasil eksperimen pun berdasarkan subjek secara individual. Demikian juga dengan jumlah variabel terikat.

Jumlah variabel terikat pada penelitian ini hanya terbatas satu variabel saja. Sebagaimana yang dikemukakan Fraenkel & Wallen (2008, hlm. 306-308) bahwa *it is important that only one variable be changed at a time when moving from one condition to another. ..., when analyzing a single-subject design, it is always important to determine whether only one variable at a time has been changed. If this is not the case, any conclusions that are drawn may be erroneous.* Berdasarkan uraian tersebut penulis memutuskan hanya mengambil satu variabel terikat saja, yaitu keterampilan motorik anak ADHD.

Menurut Sukmadinata (2010, hlm. 211) bahwa, “eksperimen subjek-tunggal hanya terbatas pada satu variabel saja”. Hal ini dimungkinkan untuk menghindari bias dan *error* dalam pengumpulan data. Hal utama yang paling penting bahwa penelitian jenis ini adalah hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan berdasarkan banyaknya subjek, tetapi peneliti hanya menyimpulkan hasil penelitian secara perseorangan.

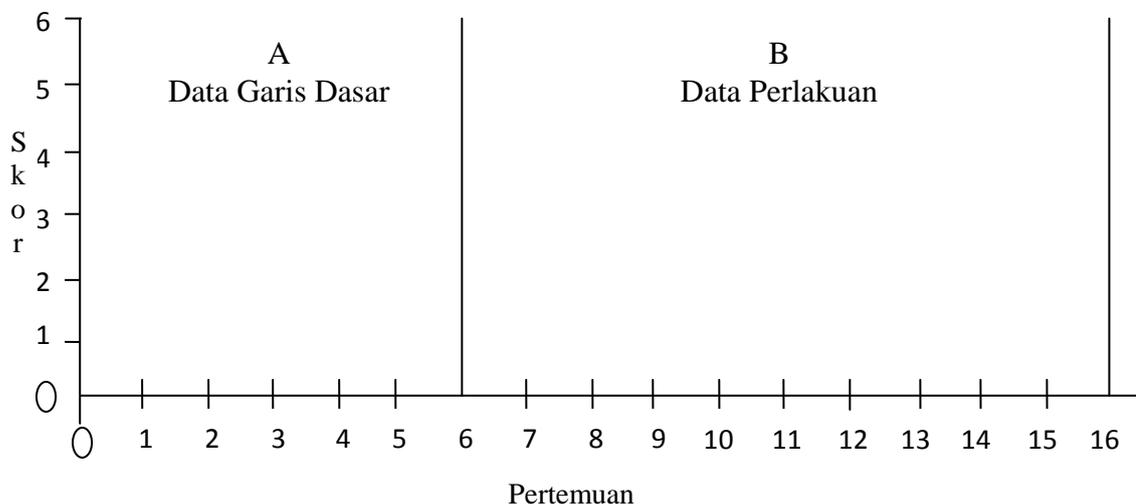
2. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Desain A-B dalam Fraenkel & Wallen (2008, hlm. 300). Perhatikan bagan pada halaman berikut.

Eli Maryani, 2014

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Penjasorkes Terhadap Keterampilan Motorik Peserta Didik Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd)

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



Bagan 3.1

Desain A-B dari penelitian eksperimen subjek-tunggal

Keterangan:

A = data garis dasar (*baseline data*)

B = data perlakuan (*treatment data*)

Karakteristik utama dari eksperimen subjek-tunggal adalah adanya pengukuran yang berulang sampai keadaan stabil. Sebagaimana digambarkan pada salah satu desain eksperimen subjek tunggal, yaitu desain A-B. Desain penelitian di atas menggambarkan kolom A sebagai kolom garis dasar (*baseline data*) dan kolom B sebagai kolom data perlakuan (*treatment data*). Pengukuran *baseline* bertujuan untuk memberikan gambaran tentang perilaku target secara alami terjadi sebelum perlakuan, sedangkan pengukuran perlakuan bertujuan untuk mengetahui efektivitas pengaruh dari *treatment* yang telah diberikan. Batas data *baseline* masih bersifat fleksibel karena stabilitas hasil penelitian tidak dapat dipastikan, demikian juga dengan data *treatment*, sebagaimana dijelaskan dalam Fraenkel & Wallen (2008, hlm. 305) bahwa “*The data shown in the baseline*

Eli Maryani, 2014

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Penjasorkes Terhadap Keterampilan Motorik Peserta Didik Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd)

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

condition appear to be stable, and hence it would be appropriate for the researcher to introduce the intervention”.

B. Populasi dan Sampel

Jumlah populasi dan sampel dalam penelitian ini terdiri atas 3 orang anak laki-laki peserta didik Kelas I SDN Cicalengka 05, Tahun Pelajaran 2012/2013 yang saat ini telah berada di Kelas II. Jumlah populasi sekaligus sampel penelitian yang digunakan dikenal dalam beberapa istilah, antara lain populasi total, sampel jenuh, dan sensus. Hal ini dikemukakan oleh Sugiyono (2010, hlm. 217) bahwa, “Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Pendapat lain mengemukakan bahwa sampel jenuh dilakukan ketika populasi terdiri atas 35 subjek atau kurang, sehingga seluruh subjek tersebut diambil sebagai sampel.

Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cicalengka 05, Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di tempat tersebut, antara lain berpartisipasi aktif dalam meningkatkan kualitas peserta didik di tempat tugas peneliti, lokasi sekolah di pusat keramaian (pasar Cicalengka), latar belakang pekerjaan orangtua peserta didik cukup heterogen (guru, pedagang, karyawan pabrik, dosen, TNI, dan Polisi).

C. Definisi Operasional

Untuk memberi batasan mengenai lingkup penelitian, peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut.

1. Menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2012, hlm. 133) menyatakan bahwa Model Pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain

Eli Maryani, 2014

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Penjasorkes Terhadap Keterampilan Motorik Peserta Didik Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd)

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

2. Model pembelajaran bermain adalah suatu proses penyampaian pengajaran dalam bentuk bermain tanpa mengabaikan materi inti. *Game-based*, menurut Werner & Almond dalam Metzler (2000, hlm. 59) menyatakan bahwa *this model uses games as the basic organizing structure from which to teach children the necessary components of skill, cognitive knowledge, and strategy. Games can be competitive but are usually cooperative in nature. The complexity and structure of each game will match the students developmental abilities, low organizational, group-based, and modified games are usually planned.*
3. Pembelajaran Pendidikan Jasmani dijelaskan oleh Rink (1993, hlm. 4) bahwa *“Teaching physical education for learning is primarily a text on instructional processes and the teaching skills required to execute those processes effectively, that is what teachers can do help students learn what they want them to learn”*.
4. Menurut Magill dalam bukunya *Motor Learning and Control* (2011, hlm. 3) mengemukakan bahwa *motor skill as activities or tasks that require voluntary head, body, and/or limb movement to achieve a specific purpose or goal.*
5. *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) adalah gangguan perilaku yang ditandai dengan *inattention* (gangguan pemusatan perhatian), *impulsive* (berbuat dan berbicara tanpa memikirkan akibatnya), dan *hyperactivity* yang tidak sesuai dengan umurnya. Terdapat tiga tipe ADHD, antara lain tipe 1, 2, dan 3. Tipe 1 menunjukkan gangguan perhatian tanpa hiperaktif dan impulsivitas (ADD). Tipe 2 menunjukkan impulsivitas dan hiperaktivitas tanpa gangguan pemusatan perhatian. Tipe 3 kombinasi dari gangguan pemusatan perhatian, hiperaktivitas, dan impulsivitas.

D. Instrumen Penelitian dan Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan adalah *Motor Ability Test* untuk Sekolah Dasar, tetapi disesuaikan untuk peserta didik ADHD. Hal tersebut terkait dengan beberapa penemuan yang menyulitkan peserta didik ADHD melakukan tes *motor*

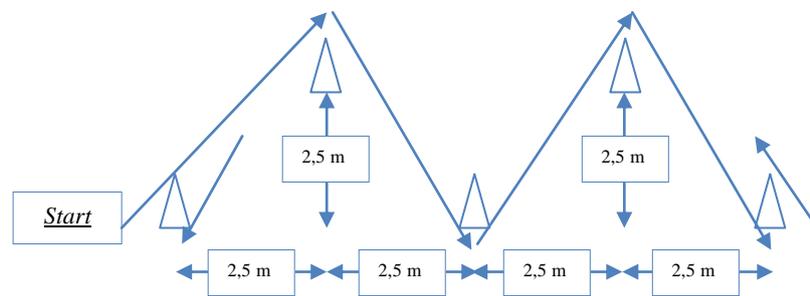
Eli Maryani, 2014

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Penjasorkes Terhadap Keterampilan Motorik Peserta Didik Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd)

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

ability yang sebenarnya. Berikut prosedur pelaksanaan tes *motor ability* dengan modifikasi diuraikan pada halaman berikutnya.

1. Tes *shuttle run* 4 × 10 meter



Gambar 3.1

Tes *zig-zag run*

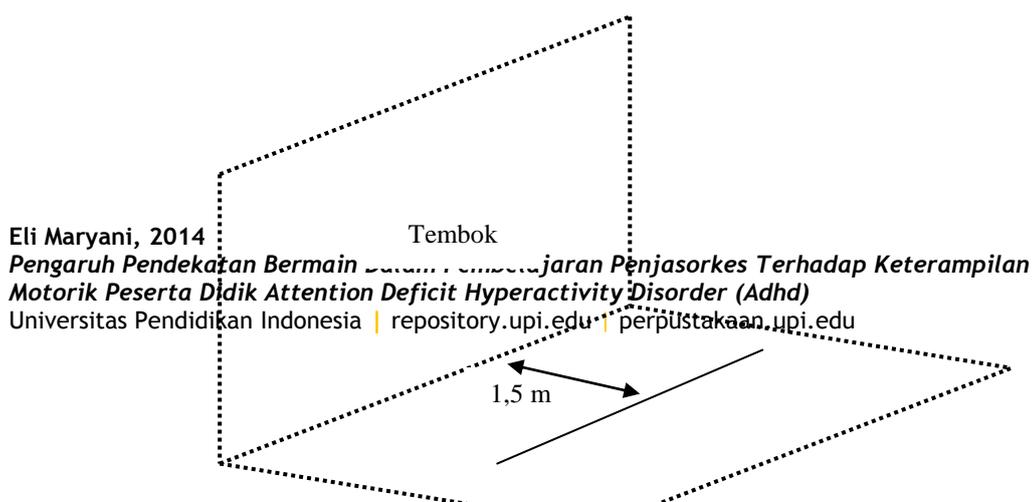
Tujuan : Melatih kelincahan, koordinasi, dan keseimbangan dalam bergerak merubah arah.

Alat/Fasilitas : *Stopwatch*, *cone*, dan lapangan datar dengan jarak *cone* awal ke *cone* akhir 10 meter.

Pelaksanaan : *Start* dilakukan dengan berdiri di samping *cone* awal, setelah mendengar peluit *testee* melakukan lari bolak-belok sampai *cone* akhir, kemudian berputar dan mengikuti rute awal.

Skor : Dihitung waktu yang ditempuh ketika tes *shuttle run*.

2. Tes lempar tangkap bola jarak 1,5 meter

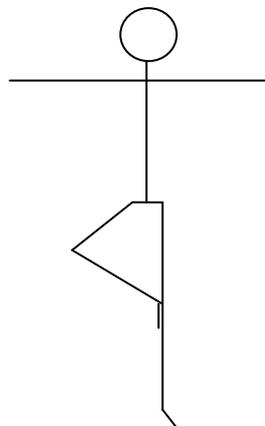


Gambar 3.2

Tes lempar tangkap bola jarak 1,5 meter

- Tujuan : Mengukur kemampuan koordinasi mata dan tangan.
- Alat/Fasilitas : *Stopwatch*, bola tangan, dan tembok yang rata.
- Pelaksanaan : *Testee* berdiri di depan tembok yang rata pada jarak 1,5 meter sambil memegang bola tangan dengan kedua tangan, kemudian melemparkan bola dengan dua tangan ke tembok dan menerima kembali pantulannya, lemparan disarankan tidak melebihi kepala *testee*. Tes ini dilakukan selama 30 detik. Siapkan bola cadangan untuk mengefektifkan waktu.
- Skor : Dihitung jumlah tangkapan bola yang dapat dilakukan selama 30 detik. Bola yang jatuh tidak dihitung.

3. Tes *stork stand positional balance*



Eli Maryani, 2014

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Penjasorkes Terhadap Keterampilan Motorik Peserta Didik Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd)

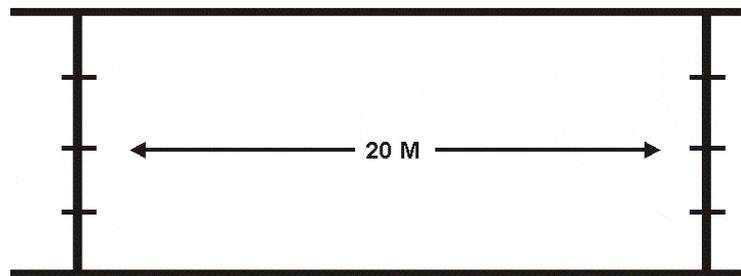
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 3.3

Tes stork stand positional balance

- Tujuan : Mengukur keseimbangan tubuh
- Alat/Fasilitas : *Stopwatch*
- Pelaksanaan : *Testee* berdiri dengan tumpuan kaki kiri, kedua tangan direntangkan setinggi bahu, kedua mata dipejamkan, kemudian letakkan kaki kanan pada lutut kaki kiri bagian dalam. Pertahankan posisi tersebut selama mungkin.
- Skor : Dihitung waktu yang dicapai dalam mempertahankan sikap tersebut sampai memindahkan kaki kiri dari tempat semula.

4. Lari cepat 20 meter



Gambar 3.4

Tes lari cepat 20 meter

- Tujuan : Mengukur kecepatan lari
- Alat/Fasilitas : *Stopwatch*, lintasan lurus dan rata sejauh 20 meter, dan peluit.
- Pelaksanaan : *Start* dilakukan dengan berdiri di belakang garis *start*. Pada aba-aba “bersedia” *testee* berdiri dengan salah satu ujung kakinya sedekat mungkin dengan garis *start*. Aba-aba “siap”, *testee* bersiap untuk berlari, setelah

mendengar suara peluit maka *testee* lari secepat mungkin sampai garis *finish* dengan jarak 20 meter.

Skor : Dihitung waktu yang ditempuh ketika berlari sejauh 20 m.

Untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas instrumen, peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap lima orang anak dari SLB C di Cicalengka yang memiliki karakteristik gangguan perilaku termasuk ADHD. Adapun hasil dari uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat dari tabel pada halaman berikut.

**Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas
Motor Ability Test yang Dimodifikasi**

		T_SZZ	T_SLT	T_SSS	T_SLC	total
	Pearson Correlation	1	.751	-.799	-.161	.376
T_SZZ	Sig. (2-tailed)		.144	.105	.797	.533
	N	5	5	5	5	5
	Pearson Correlation	.751	1	-.401	.403	.808
T_SLT	Sig. (2-tailed)	.144		.504	.501	.098
	N	5	5	5	5	5
	Pearson Correlation	-.799	-.401	1	.602	.170
T_SSS	Sig. (2-tailed)	.105	.504		.283	.785
	N	5	5	5	5	5
	Pearson Correlation	-.161	.403	.602	1	.835
T_SLC	Sig. (2-tailed)	.797	.501	.283		.078
	N	5	5	5	5	5
	Pearson Correlation	.376	.808	.170	.835	1
total	Sig. (2-tailed)	.533	.098	.785	.078	
	N	5	5	5	5	5

Tabel 3.1 menggambarkan bahwa validitas total instrument adalah 0. Sedangkan, suatu instrument dikatakan valid jika memiliki nilai di bawah nilai

alfa (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tes *motor ability* dengan modifikasi adalah valid.

**Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas
Motor Ability Test yang Dimodifikasi**

		N	%
Cases	Valid	5	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	5	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
.675	5

Tabel 3.2 menggambarkan bahwa instrumen yang digunakan valid dari 4 item yang ada. Sedangkan, reliabilitas instrumen adalah 0,675. Suatu instrumen dinyatakan andal atau reliabel jika memiliki nilai *Alfa Cronbach* > 0,6.

Berdasarkan kedua tabel tersebut, instrumen tes motor abiliti dengan modifikasi dinyatakan valid dan reliabel.

E. Prosedur dan Treatment Penelitian

Prosedur penelitian terdiri atas program dan skenario peneliti dalam memberikan *treatment*, terdiri atas empat aspek dalam standar kompetensi (kebugaran jasmani, senam, gerak ritmik, dan aktivitas di lingkungan sekolah) yang dirancang ke dalam 16 pertemuan, dimana dalam satu minggu terdapat 3 kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan adalah dua jam pelajaran (2 JP), dimana 1 JP adalah 35 menit. Proses pembelajaran dilakukan pada dua kelas anak

berjenis kelamin laki-laki, dimana terdapat anak ADHD. Jumlah anak laki-laki tersebut adalah 41 orang.

Adapun *treatment* yang diberikan diukur secara kontinyu pada kondisi *baseline* (A) dengan periode waktu tertentu, kemudian berlanjut pada kondisi intervensi (B) dengan menerapkan pendekatan bermain. Kondisi *baseline* dilakukan selama 6 pertemuan sesuai jadwal pelajaran penjas, yaitu satu minggu 2 kali pertemuan. Sedangkan, kondisi intervensi dirancang selama 16 pertemuan. Hal ini dilakukan sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Yudiana (2010, hlm. 128) yang menyatakan bahwa “proses pemberian perlakuan pada pelaksanaan penelitian secara intensif sejumlah 16 pertemuan pembelajaran”. Pada setiap sesi pembelajaran ketiga anak dilakukan tes *motor ability* yang telah dimodifikasi. Hasil kondisi *baseline* dan intervensi digambarkan dalam bentuk bagan yang menunjukkan pengaruh pendekatan bermain terhadap kemampuan motorik. Hasil tes dari setiap item tes diintegrasikan dengan menggunakan *T-Skor* kemudian digambarkan pada grafik *baseline*, demikian juga pada kondisi intervensi atau pemberian *treatment*.

F. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain:

- a. Observasi pendahuluan. Observasi pendahuluan bertujuan untuk melihat fakta-fakta di lapangan. Setelah itu, sebagai bentuk tindak lanjut maka dilakukan observasi lanjutan.
- b. Observasi lanjutan. Observasi lanjutan bertujuan melihat konsistensi perilaku peserta didik yang didiagnosis ADHD yang disertai dengan perilaku peserta didik pada *setting*-an yang lain, misalnya rumah.
- c. Wawancara. Teknik wawancara dilakukan terhadap pihak-pihak yang memungkinkan dapat membantu diagnosis peserta didik yang mengalami

ADHD, antara lain guru kelas, orangtua, peserta didik, atau psikiater, baik selama proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran.

- d. Tes ini menggunakan instrument *Motor Ability Test* untuk Sekolah Dasar yang dimodifikasi. Tes ini akan memberikan gambaran mengenai kemampuan fisik umum dari peserta didik tingkat sekolah dasar. Jadi, akan membantu pendidik (guru penjas) dalam mendiagnosis kelemahan-kelemahan peserta didik dalam hal kemampuan gerak. Adapun diagnosis peserta didik yang mengalami ADHD diperoleh dari observasi berdasarkan Kriteria Diagnosis ADHD menurut *Diagnostic Statistical Manual of Mental Disorder IV* (DSM IV) yang dikeluarkan tahun 1994.

2. Teknik Analisis Data

Proses analisis data diawali dengan menghitung T-Skor. Hal ini bertujuan menyetarakan data dengan satuan ukur berbeda sehingga diperoleh skor standar. Adapun rumus untuk memperoleh T-Skor dari Abduljabar & Darajat (2013, hlm. 124) adalah sebagai berikut.

$$Z - Skor = 50 + 10\left(\frac{\bar{X}-X}{S}\right) \text{ atau}$$
$$T - Skor = 50 + 10\left(\frac{X-\bar{X}}{S}\right) \text{ untuk waktu}$$

Keterangan:

T-Skor = Skor standar yang dicari

X = Skor mentah

\bar{X} = Nilai rata-rata

S = Simpangan baku

Rumus simpangan baku (S) yang digunakan untuk kelompok kecil adalah sebagai berikut.

$$S^2 = \frac{\sum(\bar{X}-X)^2}{n-1}$$

Keterangan:

Eli Maryani, 2014

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Penjasorkes Terhadap Keterampilan Motorik Peserta Didik Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd)

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

S^2 = Simpangan baku

$\frac{\sum(\bar{X}-x)^2}{n-1}$ = Jumlah kuadrat dibagi sampel dikurangi 1

Setelah memperoleh nilai t-skor, analisis dilanjutkan dengan menggunakan *IBM Statistical Product and Service Solution (SPSS) v.20*. Tahapan pengolahan dan analisis statistik untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dilakukan melalui dua tahap yaitu *customary chart* dan uji hipotesis dengan menggunakan *paired-sample t-test* atau dikenal dengan uji-t satu pihak. Tujuannya untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok dan menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Adapun uji kebermaknaan dari *paired-sample t-test* adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai Sig. atau *P-value* > 0,05 maka dinyatakan tidak terdapat perbedaan.
- b. Jika nilai Sig. atau *P-value* < 0,05 maka dinyatakan terdapat perbedaan.

Sebagaimana rumusan masalah, seberapa besar pengaruh pendekatan bermain pada pembelajaran penjas terhadap keterampilan motorik anak ADHD di SDN Cicalengka 05 Kab. Bandung.

Hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dari pendekatan bermain terhadap keterampilan motorik anak ADHD di SDN Cicalengka 05 Kab. Bandung.

H_1 : Terdapat pengaruh dari pendekatan bermain terhadap keterampilan motorik anak ADHD di SDN Cicalengka 05 Kab. Bandung.

Kriteria keputusan:

- a. Terima H_0 jika Sig. > 0,05.
- b. Tolak H_0 jika Sig. < 0,05.

Kesimpulannya, jika nilai Sig. lebih dari nilai α (0.05) maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen, tetapi jika

Eli Maryani, 2014

Pengaruh Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Penjasorkes Terhadap Keterampilan Motorik Peserta Didik Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd)

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

nilai Sig. kurang dari nilai α (0.05) maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.