

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen diartikan sebagai pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, artinya memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat. (Sugiyono, 2012, hlm 107) metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Menurut (Sugiyono, 2018, hlm. 72) bahwa “Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Terdapat banyak jenis metode penelitian dimana proses pemilihannya disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai dari penelitian itu sendiri, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental. Karena situasi dan kondisi lapangan saat ini yang tidak memungkinkan, maka jenis penelitian pre-experimental dengan desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*.

Adapun penelitian pre-experimental yang digunakan dalam penelitian ini seperti yang dipaparkan oleh (Sugiyono, 2015, hlm 109) adalah sebagaimana berikut: Dikatakan pre-experimental design karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Hal ini disebabkan karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata mata dipengaruhi oleh variabel dependen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

Dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* artinya penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok yang didalamnya terdapat pretest sebelum diberi perlakuan atau treatment untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya permainan handball like games dan *post-test* setelah diberi perlakuan atau treatment untuk mengukur kemampuan akhir setelah diterapkannya permainan handball like games serta melihat seberapa besar pengaruhnya.

Kemudian bermaksud untuk membandingkan keadaan sebelum dengan setelah diberi perlakuan. Maka dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan. Adapun desain penelitian menurut (Sugiyono, 2008, hlm 111) sebagai berikut:

Tabel 3.1. Desain Penelitian *one group pre-test pos-test design*

<i>Pre-test</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan

O2 = tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan

X = perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan permainan target dalam pembelajaran penjas

3.2. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini merupakan orang yang terlibat dalam penelitian, sebagai berikut: (1) Peneliti, merupakan partisipan yang menjadi observer dan penulis penelitian; (2) Guru dan kepala sekolah, partisipan yang mengizinkan peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian di sekolah; (3) Siswa dan siswi kelas 5 & 6 SLB Purnama Asih sebagai populasi dan sampel penelitian.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi termasuk kumpulan oleh semua pengukuran, objek seseorang yang sedang dikaji. Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa, peneliti menentukan populasi yang telah direncanakan yaitu yaitu siswa tunagrahita usia sekolah dasar di SLB Purnama Asih Kabupaten Bandung Barat.

3.3.2. Sampel

Penentuan selanjutnya yaitu menentukan sampel yang diambil dari populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017, hlm 81). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu purposive sampling. Teknik purposive sampling ini merupakan teknik sampel dengan pertimbangan tertentu yang dapat digunakan untuk penelitian yang tidak melakukan generalisasi (Sugiyono, 2017, hlm 85).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa-siswi tunagrahita ringan kelas 5 dan 6 yang berada di SLB Purnama Asih yang berjumlah 8 orang.

Tabel 3.2. Data Siswa Tunagrahita Ringan SLB Purnama Asih

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Usia	<i>Intelligence Quotient</i>
1.	Assiyah Nurul Janah	Perempuan	14 Tahun	65-70
2.	Muhammad Bumi	Laki-Laki	13 Tahun	62-65
3.	Rendra Ramadan	Laki-Laki	13 Tahun	55-60
4.	Asep Mulyana	Laki-Laki	14 Tahun	60-65
5.	Rasyad Arkhan	Laki-Laki	13 Tahun	65-70
6.	Shahira Nur Apriliani	Perempuan	13 Tahun	60-65
7.	Fitriyani Ayra	Perempuan	13 Tahun	60-65
8.	Rio Ginanjar	Laki-Laki	14 Tahun	65-70

3.4. Instrumen Penelitian

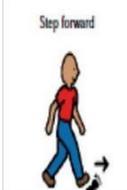
Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian dibutuhkan alat ukur yang disebut instrumen. Menurut (Sugiyono, 2018, hlm 102) menjelaskan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu TGMD-3 yang khusus untuk anak disabilitas untuk mengukur keterampilan manipulatif, sedangkan untuk tes keterampilan sosial menggunakan instrumen *Social Skills Improvement System (SSIS)* yang dikembangkan (Gresham & Elliott, 2008) yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh (Mangunsong & Wahyuni, 2018).

Tes TGMD-3 merupakan sebuah tes untuk mengidentifikasi keterlambatan dan defisit perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, serta berfungsi sebagai alat penelitian untuk mengeksplorasi dan membandingkan perkembangan motorik kasar pada anak-anak yang sedang berkembang dan anak-anak dengan fungsi gerak yang terlambat. Yang membedakan Edisi TGMD-3 sebelumnya, TGMD-2 dan TGMD, belum menyertakan protokol dukungan visual dan hanya divalidasi menggunakan data normatif untuk anak-anak yang sedang berkembang, anak-anak dengan berkebutuhan khusus.

3.4.1 Instrumen Tes TGMD-3

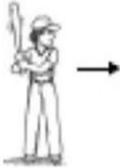
Tabel 3.3. Ketentuan tes TGMD-3 (*Lokomotor subtest*)

Keterampilan	Alat	Cara melakukan	Kriteria penilaian	Trial 1	Trial 2	Skor
	Lapangan, kerucut, atau penanda	Tempatkan dua kerucut dengan jarak 50 kaki (15,2 meter). Pastikan terdapat ruang setidaknya 8-10 kaki (2,4-3,1 meter) di luar kerucut untuk jarak berhenti yang aman, selanjutnya murid berlari cepat dari satu kerucut ke kerucut yang lain ketika Anda berkata, "Mulai." Ulangi percobaan kedua.	1. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku dibengkokkan			
			2. Periode singkat dimana kedua kaki tidak menginjak tanah (sikap melayang)			
			3. Kaki yang mendarat duluan dengan tumit atau jari kaki			
			4. Kaki yang tidak dijadikan tumpuan membentuk sudut sekitar 90%			
Total skor						
	Lapangan, dua kerucut atau penanda	Tempatkan dua kerucut dengan jarak 50 kaki (15,2 meter). Pastikan terdapat ruang setidaknya 8-10 kaki (2,4-3,1 meter) di luar kerucut untuk jarak berhenti yang aman. Selanjutnya anak diminta untuk berlari cepat dari satu kerucut ke kerucut yang lain ketika Anda berkata, "Mulai." Ulangi percobaan kedua.	1. Lengan tertekuk dan terayun ke depan			
			2. Maju satu langkah dengan kaki awal diikuti oleh satu langkah oleh kaki yang mengayun menuju posisi di belakang atau berdekatan dengan kaki awal			
			3. Waktu singkat saat kedua kaki tidak menyentuh tanah			
			4. Mempertahankan pola ritmis selama empat gallop berturut-turut			
Total skor						
	Lapangan dan dua kerucut atau penanda	Tempatkan dua kerucut dengan jarak 15 kaki. Selanjutnya murid diminta untuk melompat empat kali dengan kaki pilihan mereka masing-masing (dilakukan	1. Kaki yang tidak menjadi tumpuan berayun untuk menghasilkan dorongan/kekuatan			
			2. Kaki yang tidak menjadi tumpuan			

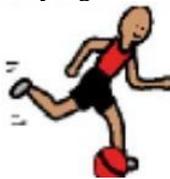
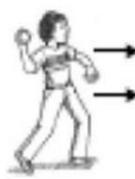
		sebelum pengujian). Ulangi percobaan kedua.	diangkat tetap pada belakang tubuh			
			3. Lengan dilenturkan dan berayun maju untuk menghasilkan dorongan			
			4. Melompat empat kali berturut-turut pada kaki yang disukai sebelum berhenti			
Total skor						
	Lapangan dan dua kerucut atau penanda	Tempatkan dua kerucut dengan jarak 30 kaki. Tandai dua garis dengan jarak setidaknya 30 kaki dengan kerucut/spidol. Selanjutnya murid diminta untuk melompat dari satu kerucut ke kerucut lainnya. Ulangi percobaan kedua.	1. Loncatan dimulai dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang berlawanan			
			2. Lengan ditekuk dan bergerak berlawanan dengan kaki untuk menghasilkan kekuatan			
			3. Menyelesaikan empat lompatan bergantian ritmis terus menerus			
Total skor						
	Lapangan dan dua kerucut atau penanda	Tandai garis awal di lantai, matras, atau karpet. Posisikan anak murid di belakang garis. Selanjutnya anak diminta untuk melompat jauh. Ulangi percobaan kedua	1. Sebelum lepas landas, kedua lutut tertekuk dan lengan diperpanjang di belakang punggung			
			2. Lengan direntangkan kuat ke atas dan ke bawah mencapai rentangan maksimal di atas kepala			
			3. Melompat dan mendarat dengan dua kaki			
			4. Melompat dan mendarat dengan dua kaki			
Total skor						
	Lapangan dan dua kerucut	Tempatkan dua kerucut dengan jarak 25 kaki pada garis lurus. Suruh anak murid untuk	1. Tubuh bergeser, sehingga bahu sejajar dengan garis di lantai			

	atau penanda	meluncur dari satu kerucut ke kerucut lainnya. Biarkan anak tersebut memutuskan ke arah mana ia akan meluncur terlebih dahulu. Minta anak tersebut untuk kembali ke titik awal. Ulangi percobaan kedua.	2. Satu langkah bergeser ke samping diikuti oleh bergesernya kaki yang lain menuju ke posisi kaki pendahulu			
			3. Minimum anak melakukan 4 step-slide yang menerus ke kanan			
			4. Minimum anak melakukan 4 step-slide yang menerus ke kiri			
Total skor						

Tabel 3.4. Ketentuan tes TGMD-3 (*Ball skills subtest*)

Keterampilan	Alat	Cara melakukan	Kriteria penilaian	Trial 1	Trial 2	skor
1. Pukulan dua tangan pada bola yang diam 	Bola plastik, pemukul plastik, dan batting tee atau alat lain untuk menahan bola agar tidak bergerak	Letakkan bola di batting tee setinggi pinggang anak. suruh anak memukul bola dengan keras, lurus ke depan. arahkan lurus ke depan. ulangi percobaan kedua	1. Pegangan tangan yang disukai anak-anak di atas tangan yang tidak disukai			
			2. Pinggul/bahu anak yang tidak disukai menghadap lurus ke depan			
			3. Pinggul dan bahu berputar dan terderotasi selama mengayun			
			4. Langkah dengan kaki yang tidak disukai			
			5. Memukul bola, mengirimkannya lurus ke depan			
Total skor						
2. Pukulan forehand satu tangan dari bola yang memantul sendiri	Bola tenis, pemukul plastik ringan, dan dinding	Serahkan pemukul plastik dan bola kepada anak. suruh anak untuk mengangkat bola dan menjatuhkannya (sehingga memantul	1. Anak melakukan ayunan ke belakang dengan pemukul ketika bola memantul			
			2. Melangkah dengan kaki yang tidak sesuai			
			3. Memukul bola ke arah dinding			

		<p>setinggi pinggang); lepas dari pantulan, pukul bola ke arah dinding. arahkan ke dinding, ulangi percobaan kedua</p>	<p>4. Pemukul mengikuti arah bahu</p>			
Total skor						
<p>3. Menggiring bola dengan satu tangan</p> 	<p>Bola untuk usia 3-5 tahun, bola basket untuk usia 6-10</p>	<p>Suruh anak untuk memantulkan bola menggunakan satu tangan, minimal empat kali berturut-turut tanpa menggerakkan kakinya, lalu berhenti dengan menangkap bola. ulangi percobaan kedua</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyentuh bola dengan satu tangan setinggi pinggang 2. Mendorong bola dengan ujung jari (tidak menampar bola) 3. Mempertahankan penguasaan bola setidaknya selama empat pantulan berturut-turut tanpa 4. Menggerakkan pemain untuk mengambil bola 			
Total skor						
<p>4. Tangkapan dengan dua tangan</p> 	<p>Bola plastik</p>	<p>Tandai dua garis dengan jarak 15 kaki. anak itu berdiri di satu garis, dan pelembar berdiri di garis lainnya. melemparkan bola ke arah bawah tangan anak, membidik area dada anak. suruh anak menangkap bola dengan dua tangan. Menghitung</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tangan anak diposisikan di depan badan dengan siku fleksi 2. Lengan merentangkan tangan untuk menerima bola saat bola itu tiba 3. Bola ditangkap dengan tangan saja 			

				Total skor		
5. Menendang bola yang diam 	Bola	Tandai satu garis sekitar 20 kaki (6,1 meter) dari dinding dan garis kedua 8 kaki (2,4 meter) di luar garis pertama. letakkan bola pada baris pertama yang paling dekat dengan dinding. suruh anak berlari dan menendang bola dengan keras ke arah dinding. ulangi percobaan kedua	1. Pendekatan bola yang cepat dan terus menerus			
			2. Anak mengambil langkah atau lompatan memanjang sesaat sebelum kontak bola			
			3. Kaki yang tidak menendang ditempatkan dekat dengan bola			
			4. Menendang bola dengan punggung kaki atau bagian dalam kaki pilihan (bukan jari kaki)			
				Total skor		
6. Lemparan dari atas 	Bola tenis dan dinding	Tempelkan selotip di lantai 20 kaki dari dinding. mintalah anak berdiri di belakang tali pengikat, menghadap ke dinding. suruh anak melempar bola dengan keras ke dinding. ulangi percobaan kedua	1. Windup diawali dengan gerakan tangan dan lengan ke bawah			
			2. Memutar pinggul dan bahu hingga sisi yang tidak melempar menghadap ke dinding			
			3. Melangkah dengan kaki berlawanan dengan tangan yang melempar ke arah dinding			
			4. Tangan yang melempar mengikuti setelah pelepasan bola, melintasi tubuh menuju pinggul sisi yang tidak melempar			
				Total skor		
7. Lemparan dari bawah	Bola tenis dan dinding	Tempelkan selotip 15 kaki dari dinding. mintalah anak berdiri di belakang tali	1. Tangan yang disukai mengayun ke bawah dan ke belakang, meraih ke belakang batang tubuh			

		pengikat, menghadap ke dinding. suruh anak melempar bola ke bawah dan membentur dinding, ulangi percobaan kedua	2. Melangkah maju dengan kaki berlawanan dengan tangan yang melempar			
			3. Bola dilempar ke depan, membentur dinding tanpa memantul			
			4. Tangan mengikuti setelah pelepasan bola setidaknya setinggi dada			
			Total skor			

1. Validitas Instrumen Tes TGMD-3

Instrumen ini telah di uji validitas nya oleh *Journal of Autism and Developmental Disorders* yang berjudul *Test of Gross Motor Development-3 (TGMD-3) with the Use of Visual Supports for Children with Autism Spectrum Disorder: Validity and Reliability*. dalam penelitian tersebut melibatkan anak dengan gangguan autisme. Hasil validitas yang didapat dengan korelasi sedang hingga tinggi ditemukan kinerja motorik kasar pada tes TGMD-3 terdapat korelasi positif yang sangat kuat antara skor kinerja TGMD-3 tradisional protokol dan protokol visual TGMD-3 pada subtes alat gerak, $r(10)=0.94$, $p<0.001$, 95% CI (0.80, 0.98), subtes keterampilan bola, $r(10)=0.93$, $p<0.001$, 95% CI (0,76,0,98), dan kinerja motorik kasar secara keseluruhan, $r(10)=0,96$, $p<0,001$, CI 95% (0,86, 0,99). (Allen dkk, 2017)

2. Reliabilitas Tes TGMD-3

Reliabilitas instrumen TGMD-3 ini memiliki reliabilitas test-retest tingkat tinggi dari TGMD-3 ditemukan. Koefisien k [d=0.27, 95% CI (0.89, 1.44)] dan keterampilan bola [d=0.25, 95% CI (0.91, 1.41)] subtes, dan skor kinerja motorik kasar secara keseluruhan [d=0.28, 95% CI (0.88, 1.45)] dari protokol tradisional TGMD-3. Maka instrumen ini dapat dikatakan memiliki derajat reliabilitas yang tinggi. Sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan instrumen TGMD-3 sebagai instrumen untuk penelitian ini. (Allen dkk, 2017)

3.4.2 Instrumen Tes Keterampilan Sosial

Selain instrumen yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini menggunakan instrumen untuk mengukur keterampilan sosial siswa pada penelitian ini diadaptasi dari *Social Skill Improvement System Rating Skill (SSIS-RS)* yang dikembangkan oleh (Gresham & Elliot, 2008). yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh (Mangunsong & Wahyuni, 2018). SSIS-RS merupakan revisi dari Social Skill Rating System (Gresham & Elliot 1990). (Gresham, Elliott, Vance, & Cook, 2011) melakukan sebuah kajian untuk membandingkan kedua skala tersebut. Hasilnya adalah Social Skill Improvement System Rating Skill (SSIS-RS) lebih reliabel daripada Social Skill Rating System. Terdapat tujuh komponen dalam *Social Skill Improvement System Rating Skill (SSIS-RS)*, yaitu *Communication* (komunikasi), *Cooperation* (kerjasama), *Assertion* (asertif), *Responsibility* (tanggung jawab), *Empathy* (empati), *Engagement* (hubungan), dan *Self-Control* (kontrol diri).

Tabel 3.5. Ketentuan tes *Social Skill Improvement System Rating Skill (SSIS-RS)*

Sub Variabel	Penilaian	skor
Komunikasi	1. Merespon dengan baik ketika orang lain memulai percakapan atau aktivitas	
	2. Berbicara dengan nada suara yang sesuai	
	3. Bergiliran dalam berbicara	
	4. Menatap mata jika berbicara	
	5. Mengatakan “tolong”	
	6. Mengatakan “terimakasih”	
	7. Mengabaikan teman sekelas ketika mereka mengganggu.	
Kerja sama	1. Memperhatikan instruksi	
	2. Mengikuti instruksi	
	3. Berpartisipasi dalam kelas	
	4. Mengikuti peraturan kelas	
	5. Menyelesaikan tugas tanpa mengganggu orang lain	

	6. Mengabaikan teman sekelas ketika mereka mengganggu	
Assertion	1. Memberitahu jika diganggu teman	
	2. Mengatakan hal-hal baik tentang dirinya sendiri tanpa berbohong	
	3. Meminta bantuan kepada guru	
	4. Mempertanyakan aturan yang tidak adil	
	5. Membela diri jika diperlakukan tidak adil	
	6. Memberi tahu ketika ada masalah	
	7. Membela teman jika diperlakukan tidak adil	
Tanggung jawab	1. Berhati-hati jika menggunakan barang orang lain (contoh: bola)	
	2. Menghargai barang milik orang lain	
	3. Berperilaku baik saat tidak diawasi	
	4. Bertanggung jawab atas tindakannya sendiri	
	5. Bertindak secara bertanggung jawab ketika bersama orang lain.	
	6. Mengambil tanggung jawab untuk bagian dari kelompok	
Empati	1. Mencoba menghibur orang lain	
	2. Memafkan orang lain	
	3. Merasa tidak enak ketika teman bersedih	
	4. Bersikap baik ketika teman sedang kesal	
	5. Bersikap baik ketika teman merasa tidak enak	
	6. Menunjukkan kepedulian terhadap orang lain	
Hubungan	1. Bergabung ketika aktivitas pembelajaran sudah dimulai	
	2. Mengajak teman untuk mengikuti pembelajaran	

	3. Mudah berteman	
	4. Berinteraksi dengan baik dengan teman-teman	
	5. Berpartisipasi dalam kegiatan kelompok	
	6. Memulai percakapan dengan teman	
	7. Memperkenalkan diri kepada teman	
Pengendalian diri	1. Membuat kesepakatan jika membuat masalah	
	2. Tetap diam jika diganggu	
	3. Menerima kritik tanpa merasa kesal	
	4. Menggunakan bahasa yang pantas jika merasa kesal	
	5. Menyelesaikan masalah dengan tenang	
	6. Tetap tenang jika tidak setuju dengan orang lain	
	7. Bertindak baik jika dika didorong atau dipukul	

Penilaian untuk instrumen ini cara menjawab untuk : 0 = Tidak pernah, 1 = Jarang, 2 = Sering, 3 = Hampir/Selalu.

1. Validitas Instrumen Tes SSIS-RS

Instrumen ini juga telah diuji validitasnya dengan menggunakan CFA dan didapat nilai factor loading tiap item yang berkisar antara 0,30 – 0,78 dan memiliki indikator fit yang baik, yaitu ($\chi^2=1243,05$; $df= 675$, $p< 0.001$, $RMSEA= 0.048$, $GFI= 0.86$). (Gresham & Elliot, 2008)

2. Reliabilitas Instrumen Tes SSIS-RS

Reliabilitas instrumen ini telah diuji reliabilitasnya dan mendapatkan nilai koefisien reliabilitas yang baik $a= 0,82$. (Gresham & Elliot, 2008)

3.5. Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan di SLB C Purnama Asih. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan dengan jumlah 12 perlakuan dengan frekuensi satu minggu 3 kali. 1

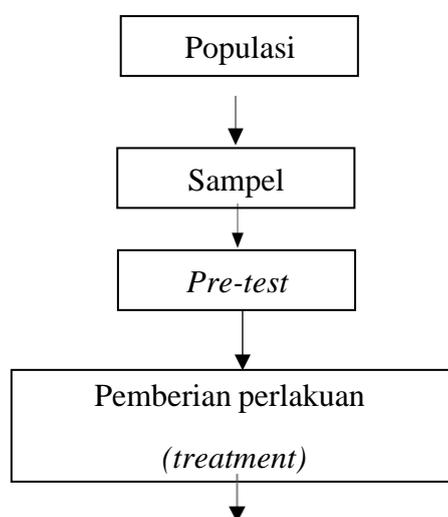
pertemuan untuk melakukan pre-test, 1 pertemuan untuk post-test dengan jumlah perlakuan diberikan selama 12 pertemuan.

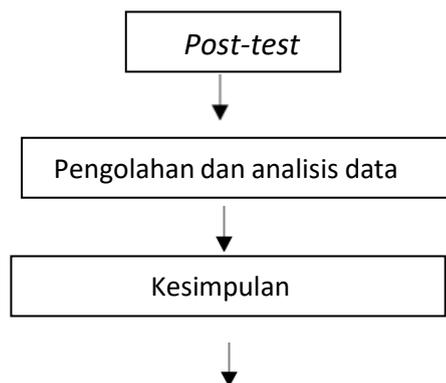
Pemberian perlakuan diberikan pembelajaran permainan invasi berupa permainan *handball like games*. Hal ini didukung oleh teori menurut (Juliantine. dkk, 2017, hlm 3) menyatakan bahwa sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilakukan dalam frekuensi latihan 3 kali/minggu, sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu.

Untuk melaksanakan penelitian, peneliti menyusun langkah-langkah untuk mendapatkan data yang lebih akurat guna mendapatkan kesimpulan dalam penelitian. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

1. Peneliti menentukan populasi, yaitu siswa-siswi SLB Asih Manunggal
2. Penentuan sampel, siswa yang dijadikan sebagai sampel yaitu kelas 5 dan 6 dengan jumlah 8 orang
3. Siswa melakukan tes awal (*pre-test*) menggunakan instrumen yang telah dipilih.
4. Siswa melaksanakan perlakuan (*treatment*) berupa materi permainan *handball like games*
5. Setelah diberikan perlakuan, siswa di tes kembali (*post-test*) dengan instrumen yang sama telah dipilih.
6. Melakukan pengolahan data yang telah didapatkan dari pre-test dan post-test hingga menentukan kesimpulan penelitian. Selain itu dapat dilihat melalui bagan

berikut untuk lebih jelasnya:





Gambar 3.3 Langkah-langkah penelitian

3.6. Analisis Data

Setelah mengumpulkan langkah-langkah untuk melakukan pengambilan data maka tahap selanjutnya adalah pengumpulan dan pengolahan data agar dapat menghasilkan jawaban dalam tujuan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat tahapan-tahapan untuk mengolah data yang telah diperoleh, sebagai berikut :

1. Tahap uji prasyarat

Tahap uji asumsi ini merupakan tahap awal untuk mengetahui bagaimana data tersebut diperoleh apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dengan melakukan uji prasyarat yaitu menggunakan uji normalitas, dengan ketentuan Jika Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Data diolah dan dianalisis menggunakan software SPSS Versi 25

2. Tahap uji hipotesis

Tahap ini menentukan bahwa apakah terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan atau sebaliknya tidak ada perbedaan peningkatan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Uji hipotesis ini menggunakan uji paired sampel t-test dimana kriteria penentuan jika Sig. (2-Tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan. Sebaliknya, jika hasil pengolahan data nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Temuan Peneliti

Penelitian ini dilakukan di SLB Asih Manunggal pada siswa kelas 5 dan 6 dengan total 8 orang (4 siswa kelas 5 dan 4 siswa kelas 6). Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan 12 perlakuan (*treatment*). Penelitian ini akan menganalisis data yang dikumpulkan sebelum dan sesudah memberikan program latihan kepada sampel untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif dan keterampilan sosial dasar melalui permainan *handball like games*. Data tersebut terdiri dari tes awal, tes akhir, dan selisih antara tes awal dan tes akhir. Tes awal dilakukan sebelum diberikan *treatment* untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan tes akhir dilakukan setelah diberikan *treatment* untuk mengukur kemampuan akhir siswa.

Data tersebut diukur dengan menggunakan tes TGMD-3 untuk mengukur gerak dasar manipulatif siswa tunagrahita ringan dan tes SSIS-RS untuk mengukur keterampilan sosial siswa tunagrahita ringan. selanjutnya hasil dari penelitian ini harus mengolah dan menganalisis data dengan cara menguji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan.

4.1.2. Descriptive Statistics

Tabel 4.1. *Descriptive Statistics* Tes Gerak Dasar Manipulatif dan Tes Keterampilan Sosial

Variabel	N	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
		(Mean \pm sd)	(Mean \pm sd)
Gerak Dasar Manipulatif	8	73,0 \pm 3,92	119,00 \pm 7,19
Keterampilan Sosial	8	86,88 \pm 14,06	124,25 \pm 6,67

Dari data diatas dapat dijelaskan bahwa data mean pre-test gerak dasar manipulatif yaitu 73,0 sedangkan mean pre-test keterampilan sosial 86,88. Data mean *post-test* gerak dasar manipulatif yaitu 119,00 sedangkan data mean *post-test* keterampilan sosial yaitu 124,25. Standar deviasi yang diperoleh pre-test gerak dasar manipulatif 3,92 sedangkan *pre-test* keterampilan sosial 14,06 dan standar