

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Suatu penelitian membutuhkan suatu metode yang sesuai untuk dapat membantu mengungkapkan suatu permasalahan yang akan diteliti, karena metode penelitian mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data. Menurut Arikunto (2006:151) yaitu : 'metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian'.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen*. Menurut Sugiyono (2012:107) yang dimaksud dengan metode penelitian eksperimen adalah, 'sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan'. Sedangkan Arikunto (2007:207) menjelaskan sebagai berikut:

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian dengan tujuan untuk menentukan apakah ada atau tidak hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan di teliti. Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti ada tidaknya pengaruh permainan tradisional perepet jengkol terhadap keseimbangan gerak dan kerjasama siswa tunagrahita sedang dalam pembelajaran penjas adaptif di SLB B-C Nuftah Hidayah.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan bagian yang penting keberadaannya. Menurut Sugiyono (2012:80) populasi adalah :

Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek, yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dari benda-benda alam yang lain.

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah siswa SLB B-C Nuftah Hidayah.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2012:118) adalah ‘bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.’ Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah dengan teknik *sampling jenuh* atau *total sampling* yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu yang terjadi dilapangan, sehingga pengumpulan data akan lebih mudah’. Sugiyono (2012:118) menyatakan, bahwa ‘*sampling jenuh* atau *total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 5 orang siswa tunagrahita sedang di SLB B-C Nuftah Hidayah. Siswa yang menjadi kelompok eksperimen ini akan diberi *treatment* permainan tradisional perepet jengkol.

C. Desain Penelitian

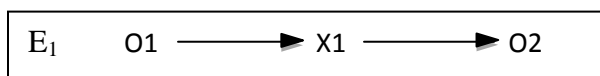
Untuk memperlancar proses penelitian maka perlu dilakukan langkah-langkah yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini. Desain penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap langkah-langkah

penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai dengan prosedur yang benar.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest group design* menurut Sugiyono (2012:112). Dalam desain penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Mengenai desain penelitian ini, Arikunto (2006:79), menggambarannya dalam pola sebagai berikut:

Gambar 3.1

Pretest-posttest group design



Keterangan :

E₁ Adalah kelompok eksperimen

X₁ Adalah treatment berupa permainan tradisional perepet jengkol

O₁ Adalah tes awal atau observasi awal

O₂ Adalah tes akhir atau observasi akhir

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest-posttest group desain* maka hanya terdiri dari satu kelompok eksperimen. Dalam penelitian yang menggunakan *pretest-posttest group desain* ini dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberi perlakuan atau *treatment*, setelah diberi perlakuan selanjutnya dilakukan tes akhir. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data yang hasilnya digunakan sebagai dasar atau landasan dalam menetapkan kesimpulan penelitian.

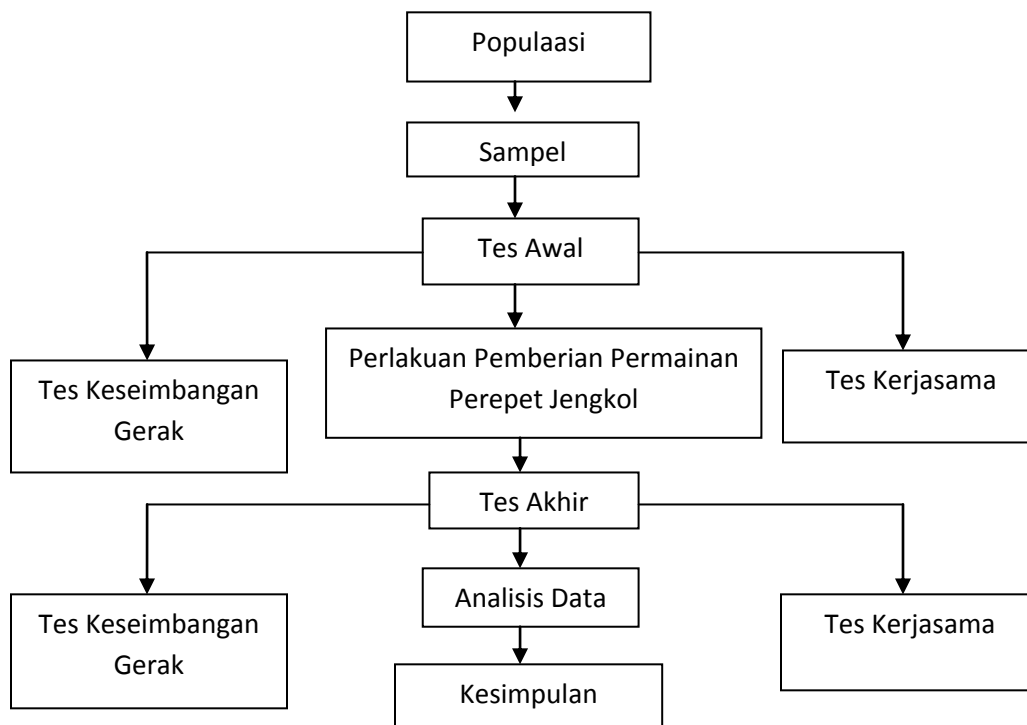
Untuk memberikan kemudahan maka diperlukan adanya langkah-langkah kerja penelitian. Dengan demikian dalam penelitian ini, penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

AGUNG ZULIZAR RIZQI, 2014

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PEREPET JENGKOL TERHADAP KESEIMBANGAN GERAK DAN KERJASAMA SISWA TUNAGRAHITASEDANG DALAM PEMBELAJARAN PENJAS ADAPTIF DI SLB B-C NUFTAH HIDAYAH

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

Gambar 3.2
Langkah-langkah Penelitian



D. Definisi Operasional

Jika dilihat dari sudut pandang penafsiran seseorang terhadap suatu istilah itu berbeda-beda. Untuk menghindari kesalahan pengertian tentang istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan dan menjabarkan satu-persatu istilah tersebut, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengaruh

AGUNG ZULIZAR RIZQI, 2014

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PEREPET JENGKOL TERHADAP KESEIMBANGAN GERAK DAN KERJASAMA SISWA TUNAGRAHITASEDANG DALAM PEMBELAJARAN PENJAS ADAPTIF DI SLB B-C NUFTAH HIDAYAH

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

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda, dan sebagainya) yang berkuasa atau berkekuatan (W.J.S Poerwadarminta dalam Kamus Bahasa Indonesia, 2008:731).

2. Permainan Tradisional Perepet Jengkol

Permainan tradisional perepet jengkol ini dilakukan berdasarkan prinsip adanya gerakan untuk menjaga keseimbangan, yang dimainkan berkelompok. Permainan membuat lingkaran dan saling membelakangi, selain itu salah satu kaki mereka juga saling terkait erat. Permainan ini dapat melatih keseimbangan gerak para pemainnya. Salah satu kelebihan perepet jengkol keriang yang dirasakan anak saat bermain selain untuk melatih keseimbangan gerak juga untuk melatih ketangkasan, kepemimpinan, kerjasama, kreativitas, dan kejujuran. (Uhamisastra, 2010:04).

3. Keseimbangan Gerak

kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan tubuh ketika ditempatkan di berbagai posisi. Keseimbangan juga bisa diartikan sebagai kemampuan relatif untuk mengontrol pusat massa tubuh atau pusat gravitasi terhadap bidang tumpu. Kemampuan untuk meyeimbangkan massa tubuh dengan bidang tumpu akan membuat manusia mampu untuk beraktivitas secara efektif dan efisien. (Irfan, dalam, <http://dhaenkpedro.wordpress.co/keseimbangan- balance/>).

4. Kerjasama

Kerjasama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok. (Davis dalam Dewi, 2006).

5. Anak Tunagrahita Sedang

Anak tunagrahita sedang yaitu anak yang kemampuan intelektualnya dan adaptasi perilaku dibawah tunagrahita ringan. IQ-nya berkisar antara 30-50. Mereka dapat belajar keterampilan sekolah untuk tujuan-tujuan fungsional mencapai suatu tingkat tanggung jawab social dan mencapai penyesuaian pekerja dengan bantuan. (dalam Nizar 2014, hlm. 08).

E. Instrument Penelitian

Dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan alat yang disebut instrumen. Menurut Arikunto (2002:126) menjelaskan, bahwa 'Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode'. Dalam pengumpulan data ini penulis menggunakan tes, sebagaimana yang dijelaskan oleh Nurhasan (2007:3) bahwa tes adalah 'Suatu alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh data yang objektif tentang hasil belajar siswa'.

Data tersebut diperoleh pada awal eksperimen sebagai data awal dan pada akhir eksperimen sebagai data akhir. Tujuannya agar dapat mengetahui pengaruh hasil perlakuan dan perbedaannya yang merupakan tujuan akhir dari eksperimen. Tes yang pertama dilakukan adalah tes keseimbangan gerak dan kerjasama yang akan diberikan peneliti pada testee. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

1. Tujuan tes : Tes ini berfungsi untuk mengukur kemampuan keseimbangan gerak subjek. Dalam tes ini subjek diberikan perintah untuk melakukan beberapa gerakan yang melibatkan kekuatan kaki, misalnya mengangkat kaki kanan dan kiri ke depan secara bergantian dan sebagainya. Subjek pun diberikan perintah untuk melakukan gerakan sesuai dengan waktu/hitungan yang ditentukan. Setelah tes dilakukan kemudian diukur beberapa ketahanan keseimbangan gerak sebanyak 10 gerakan. Satuan ukur yang dipakai adalah persentase. Persentase dalam tes ketahanan ini menunjukkan jumlah waktu yang mampu dilakukan subjek dibandingkan dengan keseluruhan nilai waktu kemudian dikalikan 100% semakin lama gerakan yang

dilakukan subjek maka dapat dikatakan keseimbangan gerakanya semakin baik. Adapaun sumber tes keseimbangan gerak yang diberikan pada subjek oleh peneliti diambil dari skripsi Nizar Fauzi (2014:23) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Tes keseimbangan gerak

No	Perilaku yang di ukur
1	Berdiri mengangkat kaki kanan ke depan
2	Berdiri mengangkat kaki kiri kedepan
3	Berdiri mengangkat kaki kanan ke belakang
4	Berdiri mengangkat kaki kiri ke belakang
5	Berdiri mengangkat kaki kiri ke samping
6	Berdiri mengangkat kaki kanan ke samping
7	Berjalan mengangkat kaki kanan dan kiri ke depan secara bergantian
8	Berjalan mengangkat kaki kanan dan kiri ke belakang secara bergantian
9	Mengangkat kaki kanan ke depan sambil melompat kedepan
10	Mengangkat kaki kiri ke depan sambil melompat kedepan

Kriteria penilaian :

0 = tidak mampu melakukan gerakan

1 = anak mampu melakukan gerakan selama 1 – 10 detik

2 = anak mampu melakukan gerakan selama 11 – 20 detik

3 = anak mampu melakukan gerakan selama 21 – 30 detik

Tes kedua dilakukan adalah tes kerjasama adapun tatacara pelaksanaan tes kerjasama adalah sebagai berikut dengan sumber dari Hidayat (Dosen PLB, P. F. (n.d.). *'IDENTIFIKASI DAN ASESMEN ANAK AUTIS & LAYANAN PENDIDIKANNYA'*, adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Tes kerjasama

INSTRUMEN KERJASAMA	
NO	DESKRIPSI
1	Mampu beradaptasi dengan kelompok yang dibentuk secara acak dan mendadak
2	Mampu bekerjasama dengan teman sebaya dalam menyelesaikan suatu tugas
3	Mampu bersosialisasi dengan teman sebaya
4	Mampu memahami aturan-aturan dalam kelompok
5	Mampu mengatakan “TIDAK” ketika tidak menyukai keputusan bersama

AGUNG ZULIZAR RIZQI, 2014

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PEREPET JENGKOL TERHADAP KESEIMBANGAN GERAK DAN KERJASAMA SISWA TUNAGRAHITASEDANG DALAM PEMBELAJARAN PENJAS ADAPTIF DI SLB B-C NUFTAH HIDAYAH

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

6	Mampu mengekspresikan hal yang diinginkannya dalam kelompok
7	Mampu mengendalikan emosi dan bekerjasama dalam kelompok
8	Mampu bekerjasama membahas materi secara berkelompok
9	Memiliki banyak teman sebaya
10	Mengatakan “TOLONG” ketika ingin meminta bantuan

kriteria penilaian :

1. Kontribusi anak sangat rendah
2. Kontribusi anak sedang
3. Kontribusi anak baik
4. Kontribusi anak sangat baik

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah berupa eksperimen yang terdiri dari tes awal, pelaksanaan proses pembelajaran permainan tradisional perepet jengkol dengan melakukan tes akhir.

a. Pelaksanaan tes awal dan tes akhir

Pelaksanaan tes awal pada hari Senin tanggal 9 April 2014 pukul 08.00-09.30 WIB, bertempat di lapangan olahraga SLB B-C Nuftah Hidayah, Kabupaten Bandung. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam permainan tradisional perepet jengkol yaitu keseimbangan gerak dan kerjasama pada kelompok sampel sebelum diberikan pembelajaran. Sebelum melakukan tes, sampel diberikan penjelasan bahkan diberikan contoh terlebih dahulu agar siswa mengetahui

AGUNG ZULIZAR RIZQI, 2014

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PEREPET JENGKOL TERHADAP KESEIMBANGAN GERAK DAN KERJASAMA SISWA TUNAGRAHITASEDANG DALAM PEMBELAJARAN PENJAS ADAPTIF DI SLB B-C NUFTAH HIDAYAH

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

tentang cara melakukan permainan tradisional perepet jengkol dengan benar serta mengetahui tata cara melakukan tes awal keseimbangan gerak dan kerjasama.

Pelaksanaan pembelajaran dimulai pada pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 08.30 WIB sesuai dengan jadwal kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung selama enam minggu dengan jumlah pertemuan sebanyak 16 kali pertemuan. Dalam satu minggu terdapat 2 kali pertemuan, yaitu pada hari Senin dan dan hari rabu.

Setelah pembelajaran dilakukan selama 16 pertemuan, maka dilakukan tes akhir yang pelaksanaannya diadakan pada tanggal 3 September 2014. Pelaksanaan tes akhir dilakukan pada jam 08.00-08.30 WIB seperti pada saat melakukan tes awal. Tujuan tes akhir adalah untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan dalam melakukan permainan tradisional perepet jengkol dalam pembelajaran penjas.

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t. Satu pihak untuk melakukan uji tersebut, terlebih dahulu mencari persyaratan uji yaitu:

1. Menghitung skor rata-rata kelompok sampel dengan menggunakan rumus dari Sujana (2002:67) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{X_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} : Skor rata-rata yang
 X_i : Jumlah skor yang di dapat
 n : Jumlah responden

2. Simpangan Baku

Langkah-langkah penghitungan dengan rumus :

AGUNG ZULIZAR RIZQI, 2014

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PEREPET JENGKOL TERHADAP KESEIMBANGAN GERAK DAN KERJASAMA SISWA TUNAGRAHITASEDANG DALAM PEMBELAJARAN PENJAS ADAPTIF DI SLB B-C NUFTAH HIDAYAH

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

$$S = \frac{\overline{X - \bar{X}}^2}{n-1}$$

Keterangan :

S : Simpangan baku yang dicari

$X - \bar{X}^2$: Jumlah skor dikurangi rata-rata yang dikuadratkan

$n - 1$: Jumlah sampel dikurangi satu

3. Uji Normalitas Data

Data Normalitas digunakan melalui pendekatan uji lillifors (LO). Langkah-langkah pengujian normalitas dengan pendekatan uji lilifors adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun data hasil pengamatan, yang dimulai dari nilai pengamatan yang paling kecil sampai nilai pengamatan yang paling besar (Xi).
- b. Tentukan rata-rata (mean) dan simpangan baku.

1. Nilai Rata-rata (Mean)

$$\bar{X} = \frac{X}{n}$$

2. Simpangan baku (S)

$$S = \frac{\overline{X - \bar{X}}^2}{n-1}$$

- c. Untuk semua nilai pengamatan dijadikan angka baku Z dengan pendekatan Z skor yaitu :

$$Z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

- d. Untuk tiap baku angka tersebut dengan bantuan tabel distribusi normal baku (tabel distribusi Z). kemudian hitung peluang dari masing-masing nilai Z (Fzi) dengan ketentuan : jika nilai Z negative, maka dalam menentukan Fzi-nya adalah 0,5 – luas distribusi Z pada tabel.

- e. Menentukan proporsi masing-masing nilai Z (S_{zi}) dengan cara melihat kedudukan nilai Z pada nomor urut sampel yang kemudian dibagi dengan banyaknya sampel.
- f. Hitung selisih antara $F(z_i) - S(z_i)$ dan tentukan harga mutlaknya.
- g. Apabila harga mutlak yang paling besar diantara harga mutlak dari seluruh sampel yang ada dan berilah symbol L_o .
- h. Dengan bantuan tabel nilai kritis L untuk uji lilifors, maka tentukan nilai L .
- i. Bandingkan nilai L tersebut dengan nilai L_o untuk mengetahui diterima atau ditolak hipotesisnya, dengan kriteria :
 - Terima H_0 jika $L_o < L_\alpha = \text{Normal}$
 - Tolak H_0 jika $L_o > L_\alpha = \text{Tidak Normal}$