

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep Variabel

Motorik kasar adalah salah satu aspek yang sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari tidak terkecuali pada anak berkebutuhan khusus. Hampir semua kegiatan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan aspek motorik terutama motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat bahkan kegiatan sehari-hari lainnya seperti mandi, mengepel dan membereskan kamar.

Pembelajaran motorik sering dikaitkan dengan aktivitas olahraga karena di dalam hampir semua jenis cabang olahraga terjadi aktivitas gerakan motorik yang aktif dan padat. Namun, juga cukup banyak aktivitas gerak motorik diluar olahraga. Artinya, pembelajaran motorik dan gerak motorik meliputi sangat banyak bidang dan aktivitas manusia, bukan hanya pada aktivitas olahraga belaka. (Rahyubi, 2012, hal. 209)

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan artinya, pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan mengembangkan pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Pembelajaran atletik dirancang untuk dapat menemukan dan menyesuaikan kebutuhan anak berkebutuhan khusus terutama dalam masalah psikomotornya. Hampir semua anak berkebutuhan khusus mengalami hambatan dalam psikomotor. Masalah psikomotor sebagai akibat dari keterbatasan kemampuan sensomotorik, keterbatasan dalam kemampuan belajar. Sebagian

ABK bermasalah dalam interaksi sosial dan tingkah laku. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa peranan pendidikan jasmani bagi anak berkebutuhan khusus sangat besar dan akan mampu mengembangkan dan mengoreksi kelainan dan keterbatasan tersebut.

Salah satu peran utama dalam pembelajaran atletik ialah dalam perkembangan motorik kasar anak berkebutuhan khusus, hal ini disebabkan oleh setiap kegiatan dalam pembelajaran atletik akan selalu menggunakan aspek motorik terutama motorik kasar.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran atletik yaitu pembelajaran yang lakukan sesuai dengan SKKD dan kurikulum yang telah ditentukan. Program pembelajaran penjas adaptif disesuaikan dengan jenis dan karakter kelainan siswa. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa yang berkelainan berpartisipasi dengan aman, sukses, dan memperoleh kepuasan. Misalnya bagi siswa yang memakai kursi roda satu tim dengan yang normal dalam bermain basket ia akan dapat berpartisipasi dengan sukses dalam kegiatan tersebut bila aturan yang dikenalkan kepada siswa yang berkursi roda dimodifikasi. Demikian dengan kegiatan yang lainnya. Oleh karena itu pembelajaran atletik keterbatasana kemampuan jasmani dan mentalnya.

Program pembelajaran atletik harus dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan jasmani individu anak berkebutuhan khusus. Untuk itu pembelajaran atletik mengacu pada suatu program kesegaran jasmani yang progressif, selalu berkembang dan atau latihan otot-otot besar. Dengan demikian tingkat perkembangan anak berkebutuhan khusus akan dapat mendekati tingkat kemampuan teman sebayanya. Apabila program pembelajaran atletik dapat mewujudkan hal tersebut diatas. Maka pembelajaran atletik dapat membantu siswa melakukan penyesuaian sosial dan mengembangkan perasaan siswa memiliki diri. (Yani Meimulyani, Asep Tiswara, 2013, hal. 25-26)

Pembelajaran pendidikan adaptif yang akan diberikan adalah dengan melakukan pembelajaran atletik secara teratur dan terarah.

Adapun tahap pembelajaran atletik adalah sebagai berikut:

1. *Introduction* (pendahuluan)
Sebelum melakukan pembelajaran atletik, guru terlebih dahulu membariskan anak-anak dan melakukan doa bersama.
2. *Direction* (pengenalan/petunjuk)
Setelah itu guru memberikan kilasan tentang materi apa yang akan dilaksanakan dalam pertemuan tersebut.
3. *Presentation of information* (penyajian informasi materi)
Pemberian materi diawali dengan pemanasan terlebih dahulu kepada anak setelah itu penyampaian materi sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan.
4. *Question of responses* (pertanyaan dan respon-respon)
Kemudian anak diberi beberapa tes sesuai dengan materi yang sebelumnya telah diberikan, dan anak diminta untuk meresponnya.
5. *Judging of responses* (penilaian respon)
Penilaian dilakukan pada saat evaluasi atau pada saat tes berlangsung.
6. *Remediation* (pengulangan)
Guru memberikan pengulangan materi secara singkat kepada anak sesuai materi yang telah diberikan.
7. *Closing* (penutup)
Setelah pembelajaran selesai, siswa diajak melakukan pendinginan dan kemudian ditutup dengan doa.

Melihat kondisi anak tunagrahita ringan yang mengalami hambatan atau kendala dalam pembelajaran maka materi pembelajaran pendidikan jasmani yang diberikan kepada anak akan disesuaikan dengan kondisi anak dilapangan.

Demikian pembelajaran atletik dilaksanakan agar dapat membantu perkembangan motorik kasar anak tunagrahita ringan.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terkait dalam penelitian ini adalah keterampilan motorik kasar.

Motorik kasar adalah aktivitas yang menggunakan otot-otot kasar, meliputi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulative. Hasil belajar yang dicapai pada pembelajaran atletik terhadap kemampuan motorik kasar anak adalah berupa penguasaan tugas gerak terhadap lari, berjalan dan melompat. Kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini, berkaitan dengan aspek-aspek gerak yang ada dalam setiap gerakan motorik kasar, seperti aspek kekuatan, ketahanan, dan koordinasi. Misalnya, pada saat tes lari anak diukur kekuatan, ketahuannya pada dari gerakan motorik berlari 80 M. Begitupun gerak motorik kasar yang lainnya, yang mengandung unsur kekuatan, ketahanan, dan koordinasi.

Dengan kata lain pembelajaran atletik yang dilakukan untuk melatih kemampuan motorik kasar yang mencakup gerakan lokomotor yaitu berlari dan berjalan serta manipulative yaitu melompat.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan (intervensi). Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.” (Sugiono, 2008, hal. 107)

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari suatu hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan meneliminasi atau mengurangi atau menyisihkan fakto-faktor lain yang bisa mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. (Arikunto, 2005, hal. 3)

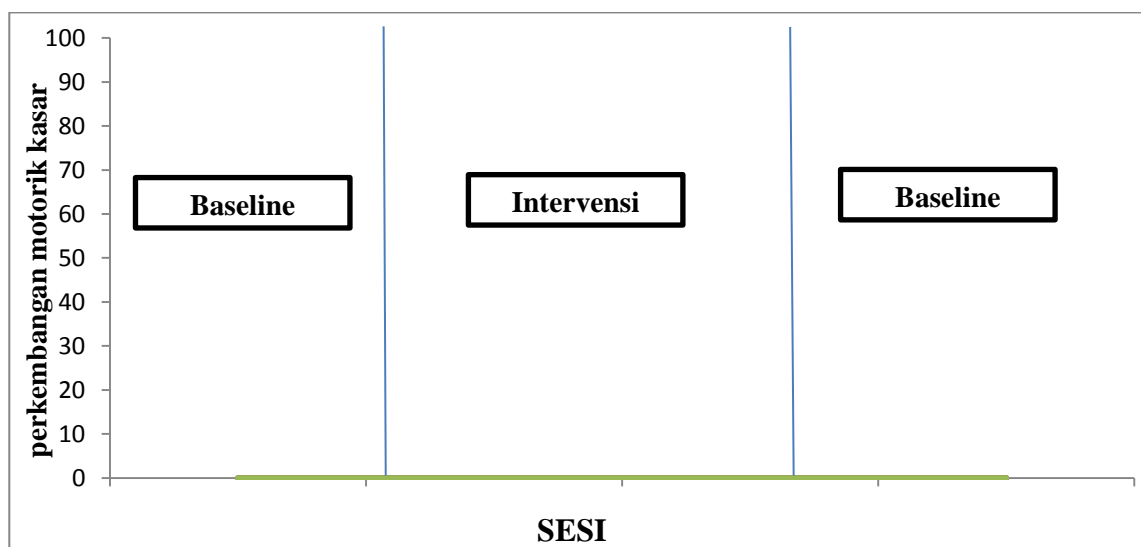
Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian subjek tunggal atau *single subject research* (SSR), yaitu suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang dilakukan

dengan melibatkan hasil tentang ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu.

Waney dan Gass dalam Juang , S (2005 : 57), mengemukakan bahwa *single subject research* merupakan bagian integral dari analisis tingkah laku (*behavior analitic*).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian *single subject research* (*SSR*), adalah desain A-B-A dimana desain ini memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individual, dengan membandingkan kondisi *baseline* sebelum dan sesudah di intervensi, alasan menggunakan desain A-B-A dimana A-1 (baseline 1), B-1 (treatment 1) dan A-1 (baseline 2).

Agar lebih jelas, desain penelitian *single subject research* (penelitian subjek tunggal) dengan desain A-B-A digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Keterangan :

1. A – 1 (baseline – 1)

Baseline – 1 Adalah suatu gambaran murni sebelum diberikan perlakuan. Gambaran murni tersebut adalah kondisi awal kemampuan motorik kasar subjek pada saat melakukan pembelajaran atletik subjek menggunakan persentasi yang dilakukan tiga kali berturut-turut. Untuk mengetahui kemampuan awal subjek

menggunakan tes perbuatan. Pengukuran pada fase baseline diberikan dua kali sesi sampai trend dan level data cenderung stabil. Setiap minggunya dilakukan dua kali sesi. Dimana setiap sesi dilakukan selama dua kali jam mata pelajaran yaitu dua kali 30 menit. Setiap sesinya dilakukan dalam tiga topik materi, dengan penjabaran sebagai berikut :

- a. Pertama, untuk mengukur kemampuan anak dalam kemampuan berlari. Pengukuran pada fase ini melalui tes perbuatan yang diamati oleh peneliti. Pada meteri pertama untuk mengetahui kemampuan awal dalam kemampuan berlari peneliti mengamati anak saat berlari ketika sedang melaksanakan olahraga bersama teman-temannya.
- b. Kedua, untuk mengukur kemampuan anak dalam kemampuan lompat dan loncat, peneliti mengajak anak bermain lompat tali dan bermain loncat-loncat dengan memberikan intruksi “ ayo lompat” ataupun “ayo loncat”.
- c. Ketiga, untuk mengukur kemampuan anak dalam kemampuan lempar bola dan tangkap bola ataupun lempar tangkap bola anak diajak bermain bola tangan dengan menggunakan bola plastik. Dimana anak diminta untuk melempar bola dan menangkap bola yang dilemparkan oleh peneliti. Dan anak pun diminta untuk melempar bola kepada peneliti lalu menangkap kembali bola tersebut dan melepaskan kembali bola kepada peneliti dan seterusnya.

Pada fase ini, subjek tidak diberikan materi terlebih dahulu tetapi langsung diberikan dengan cara yang telah dijelaskan diatas. Hal ini dilakukan agar subjek menjawab sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Setelah semua soal dikerjakan oleh objek, skor jawaban benar yang diperoleh subjek dibagi jumlah seluruh soal kemudian dikali 100%.

2. B – 1 (treatment – 1)

Intervensi adalah suatu gambaran mengenai kemampuan yang dimiliki subjek selama diberikan intervensi secara berulang-ulang dengan melihat hasil pada saat intervensi. intervensi yang diberikan adalah pengaruh pembelajaran atletik untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Perlakuan

diberikan sebanyak empat kali sesi, setiap sesinya dilakukan satu kali sesi. Perlakuan yang diberikan terhadap objek adalah:

- a. Mengkondisikan anak dilapangan yang telah disediakan untuk menjadi tempat pemberian perlakuan atau treatment. Dimana tempat tersebut memiliki luas yang cukup besar agar ketika peneliti memberikan intervensi dapat leluasa kepada anak dan ketika perlakuan berlangsung tidak ada gangguan.
- b. Anak dibimbing oleh peneliti untuk mengikuti intruksi dari peneliti. Posisi peneliti dengan subjek berhadapan sehingga anak dapat mendengar penjelasan dari peneliti dengan jelas tanpa gangguan.
- c. Setelah itu anak diberikan contoh gerakan dasar motorik halus yang akan diajarkan. Pada saat ini posisi ada tepat berada didepan peneliti agar contoh gerakan yang diberikan peneliti dapat dilihat jelas oleh anak. Peneliti mencontohkan gerakan melompat dan loncat kepada anak. Anak diminta untuk mempraktikan gerakan yang telah di contohkan oleh peneliti sebelumnya. Pembelajaran diulang sampai anak dapat melakukannya dengan benar. Apabila anak sudah dapat melakukannya dengan benar, maka anak akan melanjutkan pada tahap atau gerakan selanjutnya. Yaitu gerakan menangkap, melempar dan tangkap lempar bola.
- d. Peneliti mencontohkan gerakan menangkap, melempar dan tangkap lempar bola kepada anak. Anak diminta untuk mempraktikan gerakan yang telah di contohkan oleh peneliti sebelumnya. Pembelajaran diulang sampai anak dapat melakukannya dengan benar. Apabila anak sudah dapat melakukannya dengan benar.

Pada tahap intervensi atau perlakuan dilakukan sebanyak empat kali sesi selama 60 menit, untuk kegiatan intervensi dengan mendapatkan pengajaran berulang-ulang dan tahap evaluasi dilakukan pada waktu intervensi berlangsung, evaluasi diberikan setelah intervensi selesai. Setelah semua soal dikerjakan oleh objek, skor jawaban benar yang diperoleh subjek dibagi jumlah seluruh soal kemudian dikali 100%.

3. A – 2 (baseline – 2)

Baseline – 2 yaitu pengulangan kondisi baseline sebagai evaluasi sejauh mana intervensi yang dilakukan memberikan pengaruh terhadap subjek. Peneliti melakukan tes kembali seperti baseline – 1 sebanyak dua kali sesi. Dimana menggunakan format tes dan prosedur pelaksanaan yang sama juga, diharapkan dapat menarik kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian yang telah diberikan. Sehingga penelitian tersebut dapat menjawab apakah berhasil atau tidaknya variabel bebas yaitu pembelajaran atletik mempengaruhi variabel terikat yaitu motorik kasar anak tunagrahita ringan. Yaitu khususnya dalam berlari, lompat, locat, lempar tangkap bola pada subjek penelitian, melalui pengolahan data dari data yang telah didapat selama penelitian berlangsung.

Maka berdasarkan keterangan diatas maka desain A – B – A menjelaskna bahwa baseline – 1 (A-1) sebagai tahap yang dipakai untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki subjek, intervensi (B) sebagai tahap dari proses pemebrian perlakuan pada kemampuan yang diukur, dan baseline – 2 (A-2) sebagai tahap evaluasi untuk mengetahui hasil setelah diberikan perlakuan pada kemampuan yang telah diukur.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah satu siswa tunagrahita ringan dengan karakteristik sebagai berikut:

Subjek adalah seorang siswa kelas IV SDLB yang mengalami hambatan tunagrahita ringan. Subjek berinisial M, adapun kemampuan siswa berinisail M memiliki hambatan dalam motorik kasarnya sehingga anak kurang baik dalam beraktivitas sehari-hari.

2. Lokasi Penelitian.

Lokasi penelitian dalam penelitian ini di SLB C Plus Asih Manunggal Bandung. Dimana sekolah ini memiliki fasilitas yang kurang lengkap. Sehingga

kegiatan pembelajaran jasmani adaptif sering kali dilaksanakan diluar sekolah. Begitu pula untuk peralatan olahraga pun masih kurang lengkap.

D. Target Behavior

Target behavior merupakan tingkah laku yang diharapkan meningkat dalam suatu penelitian. Target behavior dalam penelitian ini adalah anak mampu meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Untuk dapat menghitung behavior tersebut dilakukan secara kuantitatif.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.

1. Instruemen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Alat pengumpulan data atau instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Alat pengumpul data yang dipilih adalah alat yang telah ada dan telah distandarisasikan, yakni alat yang telah dicobakan berulang-ulang terhadap sampel besar serta dibuktikan secara empiris bahwa alat tersebut memiliki koefisien, realibilitas, serta validitas yang memadai.

Pada penelitian ini, peneliti bermaksud memperoleh data mengenai kemampuan motorik kasar khususnya dalam kemampuan berlari, melompat, meloncat dan lempar tangkap bola yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu. Instrumen yang digunakan dalam asesmen yang dilakukan oleh peneliti dengan mengacu pada kurikulum untuk anak tunagrahita tingkat dasar. Adapun langkah-langkah penggunaan instrumen adalah sebagai berikut :

a. Membuat Kisi-kisi Instrumen

Peneliti berupaya menyesuaikan kurikulum satuan pendidikan dengan kemampuan anak. Dan kisi-kisi tersebut kemudian dikembangkan pada

pembuatan instrumen berupa soal-soal. Adapun format kisi-kisi instrumen penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Kisi-kisi instrumen

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Yang Diukur	Teknik Pengumpulan Data
1. Melakukan gerakan dasar ke dalam permainan sederhana / aktivitas jasmani dan nilai yang terdukung di dalamnya	1.1. Melakukan gerak dasar jala, lari, dan lompat dalam permainan sederhana (percaya diri)	1.1.1. Mampu berlari	- Lari	Tes perbuatan
		1.1.2. Mampu melompat tanpa rintangan	- Melompat tanpa rintangan	
		1.1.3. Mampu melompat dengan rintangan	- Melompat dengan rintangan	
		1.1.4. Mampu melompat	- Melompat	
	1.2. melakukan gerak dasar lempar tangkap dan sejenisnya dalam permainan sederhana	1.2.1. Mampu melempar bola	- Melempar bola	
		1.2.2. Mampu menangkap bola	- Menangkap bola	
		1.2.3. Mampu melempar tangkap bola	- Melempar tangkap bola	

Kisi-kisi instrumen diatas adalah alat bantu tes yang menjadi acuan dalam pengukuran peningkatan kemampuan motorik kasar khususnya kemampuan berlari, melompat, meloncat, dan lempar tangkap bola.

b. Membuat Butir Soal

Butir soal yang dibuat sebanyak 6 soal berbentuk tes perbuatan

c. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada dan disesuaikan dengan kebutuhan anak.

d. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian merupakan panduan dalam menentukan besar atau kecilnya yang didapat anak dalam kemampuan berlari, melompat, meloncat, dan lempar tangkap bola. untuk mengetahui kemampuan anak dalam berlari, melompat, meloncat, dan lempar tangkap bola digunakan kriteria sebagai berikut :

Skor 1 : jika anak tidak dapat melakukan gerak

Skor 2 : jika anak dapat melakukan gerakan, tetapi jarak atau banyaknya gerakan tidak sesuai dengan jarak dan banyaknya gerakan yang ditentukan

Skor 3 : jika anak dapat melakukan gerakan, jarak atau banyaknya gerakan sesuai dengan jarak dan banyak gerakan yang ditentukan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa tes. Tes ini digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan awal anak dalam kemampuan berlari, melompat, meloncat, dan lempar tangkap bola setelah diberikan *treatment* atau perlakuan dengan cara pembelajaran pembelajaran atletik. Peneliti menggunakan tes dari tahap baseline – 1 (A – 1) Intervensi (B) dan baseline – 2 (A – 2) dengan durasi waktu pada baseline – 1 (A – 1) dan baseline – 2 (A – 2) adalah 30 menit,

sedangkan untuk intervensi (B) durasi waktunya yaitu sekitar 60 menit setiap sesinya. Intervensi dengan evaluasi dilaksanakan pada hari yang sama.

Skoring dilakukan dimana setiap jawaban yang benar akan mendapat Skor 3 jika anak dapat melakukan gerakan, jarak atau banyaknya gerakan sesuai dengan jarak dan banyak gerakan yang ditentukan, Skor 2 jika anak dapat melakukan gerakan, tetapi jarak atau banyaknya gerakan tidak sesuai dengan jarak dan banyaknya gerakan yang ditentukan dan Skor 1 jika anak tidak dapat melakukan gerak. Setelah semua data terkumpul kemudian masing-masing komponen dijumlahkan. Jumlah jawaban benar dari semua tes dibagi dengan seluruh jumlah soal tes kemudian dikali dengan 100%.

3. Uji Coba Instrumen

a. Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kestabilan sesuatu instrumen (Arikunto, 2005, hal. 211). Validitas instrumen mengguakan validitas isi menggunakan teknik penilaian ahli yang bertujuan untuk mengetahui ketepatan instrumen yang telah disusun peneliti. Penelitian dilakukan kepada dua orang dosen PKh dan satu orang guru SLB C plus asih manunggal. Berikut penilaian yang menilai kelayakan instrumen yang dibuat oleh peneliti :

Tabel 3.2

Daftar para ahli untuk *expert – judgment* instrumen

No.	Nama	Jabatan
1	Dr. Sima Mulyadi, M.Pd	Dosen PKh
2	Wiwin Wiartini, S.Pd	Kepala sekolah subjek
3	Ida Yohaida, S.Pd	Guru Kelas Subjek

Data yang diperoleh dari penilaian tim ahli dinilai validitasnya menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

$\sum n$ = jumlah cocok

$\sum N$ = jumlah ahli penilai

Kriteria penilaian :

Skor 3 = bila semua ahli menjawab cocok pada setiap butir soal

Skor 2 = bila dua ahli menjawab cocok pada tiap butir soal

Skor 1 = bila satu ahli menjawab cocok pada setiap butir soal.

Dari hasil judgment terhadap tiga orang tim ahli diperoleh hasil dengan presentase 100%. Hal ini menandakan bahwa instrumen dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.3
Hasil Judgement

Indikator	No item	Daftar chekclist judgment			keterangan
		Sima M	Wiwin W	Ida Y	
Mampu lari	1	C	C	C	C
Mampu loncat	2	C	C	C	C
	3	C	C	C	C
	4	C	C	C	C
Mampu lempar bola	5	C	C	C	C
Mampu tangkap bola	6	C	C	C	C
Mampu lempar tangkap bola	7	C	C	C	C

Keterangan :

C = Cocok

TC = Tidak Cocok

Berdasarkan hasil Judgment di atas, setiap soal memiliki validitas isi :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{3}{3} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Dari hasil yang perolehan data di atas diketahui bahwa instrument layak digunakan, artinya peneliti tidak perlu memerlukan revisi item soal.

Selain instrumen penelitian yang di judgment, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pun dinilai beberapa ahli. Penelitian dilakukan kepada dua orang guru SLB C plus asih manunggal. Berikut penilaian yang menilai kelayakan instrumen yang dibuat oleh peneliti :

Tabel 3.4
Daftar para ahli untuk *expert – judgment* RPP

No.	Nama	Jabatan
1	Wiwin Wiartini, S.Pd	Kepala sekolah
2	Ida Yohaida, S.Pd	Guru Kelas Subjek

Setelah dilakukan penjudgment RPP yang telah dibuat kepada para ahli. Maka terjadi adanya perubahan pada RPP yaitu kegiatan pembelajaran yang lebih berurutan dan jelas, setelah mengalami beberapa perubahan maka RPP dapat digunakan untuk penelitian. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada daftar lampiran.

b. Realibilitas

Realibilitas data sangat menentukan kualitas hasil penelitian. Salah satu syarat agar penelitian dapat dipercaya yaitu data penelitian harus reliabel.

Instrumen yang telah dibuat harus diujicobakan untuk data tersebut apakah sudah reliabel atau belum. Instrumen diujicobakan pada semua yang hampir sama karakteristiknya atau mendekati subjek dalam penelitian. Uji coba instrumen ini dilakukan pada satu subjek yang sebenarnya. Dalam hal ini subjek tersebut adalah siswa tunagrahita yang memiliki kemampuan motorik kasar yang rendah.

Instrumen yang digunakan diuji realibilitasnya dengan menggunakan *test - retest*. *Test – retest* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen beberapa kali kepada subjek yang sama. Dalam hal ini instrumen yang digunakan sama, subjek yang sama, tetapi waktunya berbeda. Realibitas diukur dengan koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan berikutnya. “bila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut adalah dinyatakan reliabel (Sugiono, 2008, hal. 184). Perhitungan koefisien korelasi antara percobaan pertama dan berikutnya yaitu dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* angka kasar :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2 \cdot (N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi X Dan Y

X = Nilai Percobaan Awal

Y = Nilai Percobaan Akhir

N = Jumlah Subjek

Dari hasil uji coba instrument yang telah dilakukan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3.5

Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

Inisial siswa	X	Y	X ²	Y ²	XY
M	4	5	16	25	20
R	7	7	49	49	49
JUMLAH	11	12	65	74	69

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N.\sum X^2) - (\sum X)^2.(N.\sum Y^2) - (\sum Y)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{2\sum 69 - (\sum 11)(\sum 12)}{\sqrt{(2.\sum 69) - (\sum 11)^2.(2.\sum 74) - (\sum 12)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{138 - 132}{\sqrt{(138) - 121).(148) - 144}}$$

$$r_{xy} = \frac{6}{\sqrt{17.4}}$$

$$r_{xy} = \frac{6}{\sqrt{68}}$$

$$r_{xy} = 0,727$$

Tabel 3.6

Keterangan angka koefisien korelasi

Kriteria	Interpretasi
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Setelah perhitungan realibilitas diketahui koefisien korelasinya 0,727 untuk kemampuan motorik kasar dengan demikian instrumen tersebut mempunyai korelasi yang tinggi untuk kemampuan motorik kasar sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

F. Teknik Pengolahan Data

Dalam teknik pengolahan data ini dilakukan setelah semua data terkumpul dan kemudian dianalisis ke dalam grafik A-B-A *design*, untuk mengetahui sejauhmana tingkat kestabilan perkembangan kemampuan subjek yang sering disebut *trend stability* dihitung dengan menggunakan statistik deskriptif. Menurut (Sugiono, 2008, hal. 207) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data

yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dimana tujuannya yaitu untuk memperoleh gambaran secara jelas tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar yang diperoleh dari hasil catatan selama penelitian dalam waktu yang telah ditentukan.

Analisi data dimulai dengan mengolah data di lapangan yang terdapat dalam format pencatatan data pada fase *baseline* 1 (A1), intervensi (B) dan *baseline* 2 (A2), kemudian penyajian datanya diperoleh dengan menggunakan grafik. Penyajian data dengan menggunakan analisis visual grafik ini diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran stabilitas perkembangan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. Ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Parsonson & bear dalam (Tawney, 1984, hal. 145) tentang grafik adalah “*the graph is the primary form data of data processing research decision, judgment and inclusion area basedalmost exclusively on graphed data.*” Pernyataan tersebut bila diartikan secara bebas bahwa grafik merupakan pengolahan data yang utama, dari keputusan berdasarkan data penelitian. Analisis dengan menggunakan grafik diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen.

Grafik yang digunakan adalah berupa grafik garis. Menurut sunanto dkk (2006: 68-76) menjelaskan bahwa ada dua cara dalam menganalisis data yang telah didapat selama di lapangan yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

1. Analisis dalam kondisi

Analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Adapun komponen-komponen yang harus dianalisis diantaranya, yaitu:

a. Panjang kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi tersebut. banyaknya data dalam suatu kondisi juga menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan

pada kondisi tersebut. data dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sampai data menunjukkan stabilitas dan arah yang jelas.

b. Kecenderungan arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data yang berada diatas dan dibawah garis tersebut sama banyak. Untuk membuat garis ini dapat ditempuh dengan dua metode, yaitu metode tangan bebas (*freehand*) dan metode belah tengah (*splitmiddle*). Bila menggunakan metode *freehand*, cara yang digunakan yaitu menarik garis lurus yang membagi data point (sesi) pada suatu kondisi menjadi dua bagian sama banyak yang terletak diatas dan bawah garis tersebut. sedangkan bila menggunakan metode *split middle* yaitu dengan cara membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

c. Kecenderungan stabilitas / tingkat stabilitas

Kecenderungan stabilitas dapat menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Adapun tingkat kestabilan data ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah *mean*. Jika sebanyak 50% atau lebih data berada dalam rentang 50% diatas dan dibawah *mean*, maka data tersebut dapat dikatakan stabil.

d. Jejak data

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Perubahan satu data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu menaik, menurun, dan mendatar. Kesimpulanya mengenal hal ini sama dengan yang ditunjukkan oleh analisis pada kecenderungan arah.

e. Level stabilitas dan rentang

Rentang merupakan jarak antara pertama dengan data terakhir pada suatu kondisi yang dapat memberikan sebuah informasi. Informasi yang didapat akan sama dengan informasi dari hasil analisis mengenai perubahan level (*level change*).

f. Perubahan level (*level change*)

Perubahan level dapat menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data antar kondisi. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dengan data terakhir. Sementara tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama dengan data pertama pada kondisi berikutnya.

2. Analisis antar kondisi

Analisis data antar kondisi dilakukan untuk melihat perubahan data antar kondisi, misalnya peneliti akan menganalisis perubahan data antara kondisi *baseline* dengan kondisi intervensi. Jadi sebelum melakukan analisis, peneliti harus menentukan terlebih dahulu kondisi mana yang akan dibandingkan. Untuk dapat mengetahui perubahan data antara kondisi tersebut, maka harus dilakukan analisis dari komponen-komponen berikut:

a. Variabel yang diubah

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terkait atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku. Artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi *baseline* dengan kondisi intervensi dapat menunjuk makna perubahan perilaku sasaran yang disebutkan oleh intervensi. Secara garis besar perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi ini kemungkinannya adalah (a) mendatar ke mendatar, (b) mendatar ke menaik, (c) mendatar ke menurun, (d) menaik ke menaik, (e) menaik ke menurun, (f) menaik ke mendatar, (g) menurun ke menaik, (h) menurun ke mendatar, (i) menurun ke menurun.

c. Perubahan stabilitas dan efeknya

Dari perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi dilihat efek atau pengaruh intervensi yang diberikan. Hal itu terlihat dari stabil atau tidaknya data yang terdapat pada kondisi *baseline* dan data pada kondisi intervensi. Data yang dapat dikatakan stabil bila menunjukkan arah mendatar, menaik, dan menurun yang konsisten.

d. Perubahan level data

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada data kondisi pertama (*baseline*) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (*intervensi*). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

e. Data yang tumpang tindih (*overlap*)

Data *overlap* menunjukkan data tumpang tindih. Artinya terjadi data yang sama pada dua kondisi. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada dua kondisi tersebut. Semakin banyak data tumpang tindih, maka semakin menguat dugaan tidak adanya perubahan perilaku subjek pada kedua kondisi. Jika data pada kondisi *baseline* lebih dari 90% yang tumpang tindih dari data pada kondisi intervensi, maka diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakini.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran mototrik*. Majalengka: Nusa Media.
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tawney, G. &. (1984). *single subjek reseach in spesial education*. columbus: charles e merril publishing company.
- Yani Meimulyani, Asep Tiswara. (2013). *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta Timur: Luxima Metro Media.

DAFTAR ISI

BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Variabel Penelitian	29
B. Metode Penelitian.....	32
C. Subjek dan Lokasi Penelitian	36
D. Target Behavior.....	37
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Pengolahan Data	44
Daftar Pustaka	49