

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “Metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Penelitian ini menggunakan *Single Subject Research* (SSR) untuk mengetahui peningkatan keterampilan motorik kasar peserta didik tunanetra. Adapun desain SSR yang digunakan adalah *design* A-B-A yang terbagi dalam tiga kondisi yaitu (A-1) sebagai kondisi awal motorik kasar yang akan diteliti, B merupakan kondisi pemberian intervensi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar, (A-2) kondisi keterampilan motorik kasar anak setelah diberikan fase intervensi. Desain ini menunjukkan adanya sebab akibat antar kondisi. Secara gambaran umum desain A-1 (baseline 1), B (intervensi), A-2 (baseline 2) adalah sebagai berikut:

1. A-1 (baseline 1) yaitu kondisi keterampilan dasar, dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan *natural* sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* apapun. Dalam penelitian ini keterampilan yang akan diungkapkan adalah keterampilan motorik kasar. Subjek diberikan tes berupa perintah-perintah yang berhubungan dengan gerak berjalan sempurna. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana anak dapat melakukan gerakan tersebut. Subjek diamati dan diambil datanya secara alami sehingga terlihat keterampilan awal yang dimiliki oleh subjek dimana pengamatan atau pengambilan data dilakukan secara berulang.
2. B (intervensi) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberikan perlakuan, dalam hal ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar menggunakan permainan tradisional bakiak. Intervensi dilakukan setelah menemukan angka-angka stabil atau konsisten pada tahap baseline (A-1).

3. A-2 (baseline 2) yaitu pengamatan tanpa intervensi yang dilakukan setelah subjek diberikan intervensi atau perlakuan. Disamping sebagai kontrol dari kegiatan intervensi, baseline ini juga berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan dan sebagai evaluasi untuk melihat sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa Negeri A (SLBN A) kota Bandung yang beralamat di jalan Pajajaran No.52 Kelurahan Pasirkaliki Kecamatan Cicendo Kota Bandung. Merupakan sekolah bagi tunanetra (bagian A) yang didirikan pada tahun 1962. SLBN A kota Bandung mulanya adalah Blinden Instituut yang didirikan oleh Dr. Westhoff, seorang dokter mata berkebangsaan Belanda pada tahun 1901.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik tunanetra kelas 2 SDLB di SLB Negeri A kota Bandung yang mengalami keterlambatan dalam motorik kasar. Subjek penelitian berinisial A, usia 8 tahun 11 bulan.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

“Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang diamati dalam penelitian” (Sunanto, *et al.* 2005, hlm. 12). Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu ;

1. Variabel bebas

“Variabel bebas adalah yang mempengaruhi variabel terikat yang dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan” (Sunanto, *et al.* 2005, hlm. 13).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional bakiak. Bakiak atau juga biasa disebut terompah panjang merupakan permainan tradisional yang sudah dikenal sejak jaman dahulu. Bakiak merupakan sejenis sandal yang telapaknya terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari ban bekas dengan dipaku kedua sisinya. Sebagaimana menurut Husna (2009, hlm. 177) “Sandal bakiak

adalah sandal yang terbuat dari kayu memanjang seperti papan es seluncur yang hanya terdiri dari beberapa slop.”

Biasanya bakiak berukuran panjang 141 cm untuk 3 orang, sedangkan panjang bakiak untuk 5 orang berukuran 235 cm.

2. Variabel Terikat

Menurut Sunanto, *et al.* (2005, hlm. 12) “Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama *target behaviour* (perilaku sasaran).” Variabel terikat merupakan variabel yang diukur sebagai akibat adanya manipulasi pada variabel bebas yaitu meningkatkan keterampilan motorik kasar. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan motorik kasar. Pada penelitian ini keterampilan motorik kasar yang dimaksud ialah aspek berjalan dan gerak keseimbangan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2013, hlm.308) menjelaskan bahwa “Teknik pengumpulan merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes praktek. Terdapat tiga fase dalam pengumpulan, pertama adalah *baseline-1* (A-1) dimana pada fase ini data yang didapat menunjukkan keterampilan awal subjek, kemudian fase intervensi (B) dimana fase ini data yang didapat menunjukkan keterampilan motorik kasar selama mendapatkan perlakuan (intervensi), dan fase terakhir yaitu *baseline-2* (A-2) untuk mengetahui sejauh mana data menunjukan keterampilan subjek setelah fase intervensi. Sehingga dari ketiga fase tersebut data yang diperoleh dapat menggambarkan bagaimana keterampilan motorik kasar awal, keterampilan motorik kasar selama intervensi, dan keterampilan motorik kasar setelah diberikan intervensi.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 148) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial, yang sedang diteliti.” Instrumen penelitian menjadi bagian penting dalam melakukan penelitian karena berfungsi untuk mengumpulkan data. Adapun

Fathan Ramadhan Diniya, 2016

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR TUNANETRA DI SLB NEGERI A KOTA BANDUNG

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

teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian yaitu melakukan tes praktek yang akan diberikan kepada anak pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2). Tes praktek pada kondisi *baseline-1* (A-1) untuk mengetahui keterampilan gerak berjalan sebelum diberikan intervensi atau perlakuan, pada kondisi intervensi (B) tes praktek diberikan untuk mengetahui keterampilan anak dalam gerak berjalan. selama diberikan intervensi atau perlakuan pada tiap sesinya, dan pada kondisi *baseline-2* (A-2) diberikan kembali tes praktek pada anak untuk mengetahui keterampilan gerak berjalan setelah diberikan perlakuan atau intervensi pada kondisi intervensi (B) tanpa memberikan perlakuan atau intervensi. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari intervensi, maka dengan membandingkan data dari *baseline-1* dan *baseline-2*. Apabila terdapat selisih dimana nilai *baseline-2* lebih besar dari *baseline-1*, hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dari intervensi yang diberikan.

Untuk mengumpulkan data penelitian maka di butuhkan sebuah instrumen penelitian. Maka peneliti membuat beberapa langkah untuk membuat instrumen penelitian, yaitu :

1. Kisi - kisi Instrumen

Instrumen merupakan gambaran rencana tes praktek yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Instrumen dibuat berdasarkan aspek yang akan diukur dan disesuaikan dengan kondisi anak.

Tabel 3.1
Kisi kisi Instrumen keterampilan motorik kasar

Variabel	Aspek	Indikator
Motorik Kasar	a. Gerak Berjalan	1) Berjalan maju 2) Berjalan Ditempat
	b. Gerak keseimbangan	3) Berdiri dengan bertumpu pada satu kaki

2. Instrumen Motorik Kasar dan Penilaian instrumen

Instrumen gerak motorik kasar dibuat untuk menentukan aspek yang akan diamati terhadap subjek penelitian. Tabel instrumen gerak motorik kasar serta penilaian yang digunakan dalam penelitian terlampir.

3. Kriteria penilaian aspek yang diamati

Setelah pembuatan aspek yang diamati, maka selanjutnya menentukan kriteria penilaian aspek yang diamati. Penilaian digunakan untuk mendapatkan data pada tahap *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2). Penilaian tes praktek dilakukan dengan sederhana yaitu jika anak dapat melakukan gerakan sesuai dengan aspek yang diamati mendapat skor 1 dan jika tidak maka skornya 0. Pada kriteria penilaian keterampilan motorik kasar aspek gerak keseimbangan menggunakan skala interval. Skala interval diperoleh dari hasil tes perlakuan yang dilakukan terhadap teman sekelas subjek yang berjumlah tiga orang. *Baseline1* yang dilakukan terhadap teman sekelas subjek dilakukan untuk mendapatkan skala penilaian keterampilan motorik kasar aspek gerak keseimbangan pada peserta didik kelas II sekolah dasar. Hasil tersebut dijadikan sebagai standar nilai motorik kasar siswa kelas II sekolah dasar.

Data yang diperoleh kemudian dicatat dan kemudian diolah dalam jenis ukuran variabel terikat, yaitu persentase. Menurut Sunanto, *et al.* (2005, hlm. 16) “Presentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%”.

F. Uji Validitas

Mencari kesesuaian antara alat pengukuran (instrumen) dengan tujuan pengukuran merupakan tujuan dari uji validitas. Untuk mengetahui sebuah instrumen penelitian dapat digunakan atau tidak, maka harus memenuhi kriteria yakni instrumen yang valid. “Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur” (Sugiyono, 2013, hlm. 173).

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap soal berdasarkan pada pendapat para ahli. Melalui *judgement*, instrumen kelayakan alat pengumpul data dapat digunakan sebagaimana mestinya. Berikut adalah nama-nama ahli yang memberikan *judgement* terhadap instrumen penelitian :

Tabel 3.2
Daftar pemberi *judgement*

No.	Nama	Jabatan
1.	Drs.H. Mamad widya M.Pd	Dosen
2.	Syarifah Aisyah, S.Pd.	Guru
3.	Dudung Rustiawan, S.Pd	Guru

Hasil *judgmen* kemudian dihitung dengan menggunakan presentase, dengan rumus :

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

Keterangan :

F = jumlah cocok

N = jumlah penilai

G. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis statistik deskriptif. Dimana tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran secara jelas pengaruh atau efek intervensi terhadap perilaku yang akan dirubah dalam jangka waktu tertentu. Bentuk penyajian data diolah menggunakan grafik, sebagaimana yang diungkap oleh Sunanto, *et al.* (2005, hlm. 36) “dalam proses analisis data penelitian di bidang modifikasi perilaku dengan subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik, khususnya grafik garis”.

Adapun tujuan pembuatan grafik menurut Sunanto, *et al.* (2005, hlm. 36) memiliki dua tujuan utama yaitu,

1. Untuk membantu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah untuk mengevaluasi, dan
2. Untuk memberikan rangkuman data kuantitatif serta mendeskripsikan target behavior yang akan membantu dalam proses menganalisis hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Proses analisis dengan visual grafik diharapkan dapat lebih menggambarkan keterampilan motorik kasar anak tunanetra. Menurut Sunanto (2005, hlm. 37) terdapat beberapa komponen penting dalam grafik antara lain sebagai berikut :

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya, sesi, hari dan tanggal)
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi dan durasi)
3. Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala
4. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50%, dan 75%)
5. Lebel Kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau intervensi.
6. Garis Perubahan Kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
7. Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tersebut yaitu:

1. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline-1* (A-1) dari setiap subjek pada tiap sesi.
2. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi (B) dari subjek pada tiap sesi.
3. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline-2* (A-2) dari setiap subjek pada setiap sesi.
4. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-1* (A-1), kondisi intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2).

5. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline-1* (A-1), skor intervensi (B) dan *baseline-2* (A-2).
6. Membuat analisis data bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
7. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Langkah penganalisaan dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis data dalam suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Adapun komponen yang akan dianalisis dalam kondisi ini meliputi :

1. Panjang Kondisi

Panjang kondisi menunjukkan banyaknya data dan sesi yang ada pada suatu kondisi atau fase.

2. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak.

3. Tingkat Stabilitas (*level stability*)

Menunjukkan homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan dapat dihitung dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean.

4. Tingkat Perubahan (*level change*)

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data antar kondisi.

5. 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.

6. Rentang

Fathan Ramadhan Diniya, 2016

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR TUNANETRA DI SLB NEGERI A KOTA BANDUNG

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

Rentang dalam sekelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak anantara data pertama dengan data terakhir. Rentang ini memberikan informasi sebagaimana yang diberikan pada analisis tentang tingkat perubahan (*level change*).

Adapun analisis antar kondisi meliputi komponen sebagai berikut:

1. Variabel yang diubah

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

2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi.

3. Perubahan stabilitas dan efeknya

Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik, atau menurun) secara konsisten.

4. Perubahan level data

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data berubah. Sebagaimana telah dijelaskan terdahulu tingkat (*level*) perubahan data antara kondisi ditunjukkan selisih antara data terakhir pada kondisi baseline dan data pertama pada kondisi intervensi. Nilai selisih ini menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat sebagai pengaruh dari intervensi.

5. Data yang tumpang tindih

Data tumpang tindih antara dua kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi tersebut. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi dan semakin

banyak data yang tumpang tindih semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi.