

BAB III

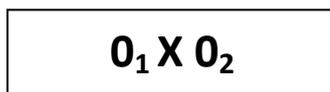
METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Menurut E Mulyatiningsih (dalam Rustiani, 2013, hlm. 59), metode ini berfungsi untuk mengetahui pengaruh percobaan perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diinginkan oleh peneliti.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Fraenkel et al (dalam Lintang, 2013, hlm. 269) “*in the one-group pretest-posttest design, a single group is measured or observed not only after being exposed to atreatment of some sort, but also before*”. Suatu kelas dalam desain ini tidak hanya diukur atau di observasi sebelum diberikan *treatment* tetapi juga diukur atau diamati setelah diberikan *treatment*. Desain *One-Group Pretest-Posttest Design* adalah sebagai berikut:

Gambar 3. 1
Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest Design



Keterangan:

- O_1 : Nilai pretest
- X : Pemberian perlakuan (treatment)
- O_2 : Nilai posttest

Menurut Arikunto (2010, hlm. 124), selisih antara skor pretest dan posttest diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen. Desain penelitian ini digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh terhadap keterampilan gerak dasar siswa tunagrahita setelah diterapkan pembelajaran pendidikan jasmani adaptif menggunakan pendekatan bermain.

Hadi Kurnia, 2016

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KEMAMPUAN GERAK DASAR PADA SISWA TUNA GRAHITA SLB ABC YPLAB LEMBANG

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

Dengan desain ini, pengaruh terhadap keterampilan gerak dasar siswa dapat diketahui dari selisih nilai pretest dan posttest.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah menengah atas SLB ABC YPLAB Lembang yang terdiri dari 1 kelas, 1 kelas terdiri dari 12 orang, sehingga jumlah keseluruhan populasi 12 siswa. Dalam menetapkan SLB ABC YPLAB Lembang sebagai populasi penelitian, setidaknya mengacu kepada beberapa alasan, yaitu SLB ABC YPLAB Lembang merupakan sekolah yang memiliki misi meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memupuk rasa percaya diri pada siswa, menjadikan siswa bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, mengarahkan siswa agar dapat hidup mandiri dan tidak selalu bergantung pada orang lain, meningkatkan keterampilan agar dapat hidup layak dimasyarakat.

2. Sampel

Sampel adalah bagian yang mewakili populasi yang diteliti. Berkaitan dengan ini Sugiyono (2013, hlm. 81) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Teknik pengambilan sampel ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Sampel adalah bagian yang mewakili populasi yang diteliti.

C. Pelaksanaan Pemberian Perlakuan (treatment)

Perlakuan dalam penelitian ini yaitu untuk kelompok eksperime menggunakan pendekatan bermain. Perlakuan atau treatment dilakukan

sebanyak 12 kali pertemuan dan pelaksanaannya tiga kali seminggu yaitu pada hari Senin, Rabu, Jumat selama 4 minggu. Hal ini didasarkan kepada pendapat Bompa (1999) dan Astrand (2003) dalam tarigan (2009, hlm. 3) bahwa:

Apabila aktivitas jasmani atau olahraga memenuhi prinsip-prinsip latihan, misalnya jalan selama 30-60 menit dengan beban latihan ringan dan sedang serta dilakukan tiga sampai lima kali perminggu kegiatan tersebut akan meningkatkan derajat kebugaran jasmani.

Dengan berpartisipasi dalam aktivitas jasmani maka akan meningkatkan jumlah waktu aktif berlatih atau intensitas belajar lebih lama dalam pendidikan jasmani dan berpengaruh terhadap kebugaran jasmani sebagai hasil belajar. Sebagaimana dijelaskan Tarigan (2009, hlm. 18-19) tentang rumusan FITT.

Agar pendidikan jasman dan olahraga memberikan dampak yang positif pada anak sekolah dapat menggunakan FITT yang berarti: F = Frekuensi latihan 3-5 kali/perminggu, I = Intensitas ringan dan sedang dengan zona denyut nadi latihan (Target Heart Range) : $50\%-70\% \times (220-\text{usia})$; T = Type = Tipe yaitu jenis olahraga yang dilakukan bersifat aerobik, antara lain jalan, jogging, lari, poco-poco, dansa, bermacam-macam senam seperti senam kesegaran jasmani, senam osteoporosis, senam tai ci, dan sejenisnya, gerak jalan dan lain sebagainya.

Menurut Sadjoto (1995, hlm. 48), menjelaskan bahwa latihan 3 kali setiap minggu agar tidak terjadi kelelahan yang kronis.

Perlakuan dibagi menjadi tiga bagian yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Berikut adalah uraian kegiatannya:

2.1 Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, kegiatannya yaitu guru menyampaikan salam, menanyakan kehadiran siswa, menyampaikan ruang lingkup materi pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dan melakukan pemanasan.

2.2 Kegiatan Inti

Hadi Kurnia, 2016

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KEMAMPUAN GERAK DASAR PADA SISWA TUNA GRAHITA SLB ABC YPLAB LEMBANG

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

Dalam kegiatan inti, kegiatannya yaitu proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan pendekatan bermain. Pendekatan bermain yang digunakan yaitu bermain aktif dimana kegiatan yang dilakukan siswa dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan dari aktivitas yang dilakukannya sendiri.

2.3 Penutup

Dalam kegiatan penutup, kegiatannya yaitu pendinginan, refleksi pengalaman belajar siswa, evaluasi terhadap hasil belajar siswa, dan apresiasi terhadap hasil kerja siswa.

D. Lokasi dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian yang peneliti lakukan bertempat di Lembang, Kabupaten Bandung Barat, yaitu SLB ABC YPLAB Lembang.

E. Definisi Operasional

1. Pendekatan Bermain

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (1996) mendefinisikan “bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional”. Sependapat pula dengan pendapat Elizabeth Hurlock (1987, hlm. 320) “Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir”.

2. Keterampilan Gerak Dasar

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000, hlm. 20) “kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup”.

- Kemampuan lokomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur dan lari seperti kuda berlari (gallop).

- Kemampuan non lokomotor

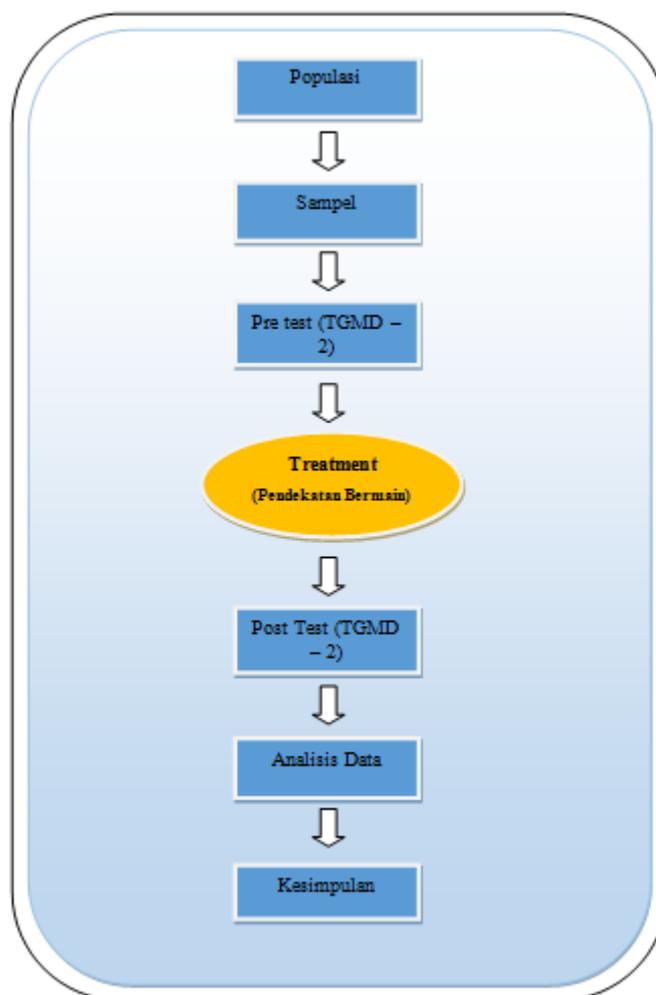
Kemampuan non lokomotor dilakukan di tempat. Tanpa ada ruang gerak yang memadai kemampuan non locomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain.

- Kemampuan manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi objek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup penting untuk item.

F. Alur Penelitian

Gambar 3. 2
Alur Penelitian



Berdasarkan langkah-langkah penelitian yang penulis susun dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah dan tujuan penelitian
2. Menentukan sekolah yang akan dijadikan tempat pelaksanaan penelitian
3. Menghubungi tempat sekolah yang akan dijadikan tempat pelaksanaan penelitian
4. Membuat ijin penelitian

Hadi Kurnia, 2016

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KEMAMPUAN GERAK DASAR PADA SISWA TUNA GRAHITA SLB ABC YPLAB LEMBANG

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

5. Menentukan populasi dan sampel penelitian
6. Memberikan pretest menggunakan instrumen tes TGMD-2
7. Memberikan perlakuan atau treatment
8. Memberikan posttest menggunakan instrumen tes TGMD-2
9. Mengolah analisis data hasil pretest dan posttest
10. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data untuk menjawab permasalahan penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan gerak dasar anak dalam penelitian ini adalah *test gross motor development- second edition (TGMD-2 Edition)*. (Ulrich, 2000). Tes ini mencakup 12 tes gerak di kategorikan menjadi dua subvariabel *locomotor (run, gallop, hop, leap horizontal jump, slide)* dan *Object Control (strike, dribble, catch, kick, throw, roll)*. Setiap keterampilan dilaksanakan dua kali dan dievaluasi (sukses, skor 1 dan gagal, skor 0). TGMD-2 memiliki kualitas psikometri yang baik untuk menilai kinerja keterampilan motorik kasar anak (Evangelinoun, Tsigilis, & Papa 2002; Ulrich, 2000) dan anak berkebutuhan khusus dengan ID ringan (simons et al., 2008).

Tabel 3. 1
Struktur dan Item Tes TGMD-2

Subtest	Skill	Σ Kriteria Performance	Skor Maksimal
Locomotor	Run	4	8
	Gallop	4	8
	Hop	5	10
	Leap	3	6
	Jump	4	8
	Slide	4	8
Object Control	Strike	5	10
	Dribble	4	8
	Catch	3	6
	Kick	4	8
	Throw	4	8
	Roll	4	8

Sumber: TGMD-2, Ulrich, 2000

H. Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

TGMD-2 telah diuji validitas terhadap 1.208 anak di Amerika (Ulrich 2000 dalam Wong and Cheung, 2010:203). Pengujian teknik explanatory factor analysis (EFA) dan confirmatory analysis (CFA). Hasil dari CFA di Amerika adalah berupa nilai kesesuaian, yakni *goodness-of-fit index* (GFI) sebesar 0,96 dan *adjusted GFI* (AGFI) sebesar 0,95. Kemudian TGMD-2 diuji kembali validitasnya di Hongkong oleh Wong and Cheung (2010) (dalam Sultino, 2013) kepada 614 anak. Hasilnya GFI sebesar 0,95 *root mean square error of approximation* = .06, *standardized root mean residual* = .04, *comparative fit index* = .97) *The findings of this study suggested that the two-factor structure proposed by Ulrich (2000) fit the data of Hong Kong Chinese children (Wong and Cheung, 2010)*

2. Reliabilitas Instrumen

TGMD-2 memiliki reliabilitas tinggi dengan koefisien reliabilitas subvariabel lokomotor dan object control masing-masing 0,91, 0,85 dan 0,88 gabungan Ulrich (dalam Chow dan Chan, 2011, hlm. 73).

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mencari makna dari sebuah data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Data mentah yang diperoleh melalui proses pretest dan post-test tidak berarti jika tidak di analisis oleh peneliti. Hal ini selaras dengan pendapat Nazir (1998, hlm. 405) yang menyatakan bahwa “Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam penelitian ilmiah, karena dengan analisis, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian” Artinya dengan menggunakan analisis data peneliti dapat mencari kebenaran dalam hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis penelitian pada dasarnya ingin mengetahui pengaruh dari pendekatan bermain terhadap kemampuan gerak dasar lokomotor siswa dengan metode *one-group pretest-posttest* design. Adapun dalam prosesnya analisis data menggunakan statistik dibantu dengan penggunaan Microsoft Excel 2007, statistik sebagai alat

Hadi Kurnia, 2016

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KEMAMPUAN GERAK DASAR PADA SISWA TUNA GRAHITA SLB ABC YPLAB LEMBANG

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

untuk mengklasifikasikan data yang diperoleh menjadi data yang lebih mudah dimengerti. Langkah-langkah yang dipergunakan untuk mengolah data sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat analisis

Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dengan metode uji Liliefors data dan uji homogenitas dengan metode uji kesamaan dua varians.

a. Uji normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui bentuk distribusi data yang diperoleh sebagai syarat awal untuk pengujian parametrik selanjutnya. Uji normalitas ini juga dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi syarat penarikan kesimpulan yang bersifat baku dan handal, untuk dapat digeneralisasikan. Tujuan penting dari uji normalitas adalah: a) apakah data dari sampel yang diambil dari sampel populasi yang sama itu berdistribusi normal, dan b) apakah pengujian dilakukan dengan statistik parametrik atau nonparametrik (apabila distribusi normal maka menggunakan parametrik dan apabila tidak berdistribusi normal maka nonparametrik). Pengujian normalitas (Test Of Normality) dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro Wilk, Pada $p\text{-value} > \alpha 0,05$ data berdistribusi normal dan jika $p\text{-value} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa variasi data tersebut homogen atau heterogen. menguji homogenitas menggunakan Uji Homogenitas Kesamaan Dua Varians.

Oleh karena itu terasa perlu untuk melakukan pengujian kesamaan dua variansi atau lebih. Populasi-populasi dengan variansi dengan variansi yang sama besar dinamakan populasi *variansi yang homogen*, dalam hal lainnya disebut *populasi dengan variansi yang heterogen*. menguji homogenitas menggunakan uji kesamaan dua varians.

Rumus uji F

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Di mana:

s_1^2 = variansi kelompok 1

s_2^2 = variansi kelompok 2

a. Hipotesis pengujian:

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (varians data homogen)

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (varians data tidak homogen)

J. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Pengaruh pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan manipulatif siswa tuna grahita. Pengujian hipotesis menggunakan dependent sampel T-test. Pada p-value $> \alpha$ 0,05 H_0 diterima dan jika p-value $< \alpha$ 0,05 maka H_0 ditolak. adapun data yang dianalisis adalah data pretest dan posttest.