

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

“Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (Sugiyono, 2011, Hlm. 3). Penelitian ini bermaksud untuk membuktikan pengaruh penerapan *Pendekatan Bermain* untuk meningkatkan kemampuan perilaku kerjasama Anak Tunawicara dengan menggunakan metode eksperimen.

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 107) bahwa “Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Penelitian eksperimen dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan *Single Subject Research (SSR)*. *Single Subject Research (SSR)* merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku (*Behaviour Analysis*). SSR mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tingkah laku subjek secara individual. Melalui seleksi yang akurat dari pemanfaatan pola desain kelompok yang sama, hal ini memungkinkan untuk memperlihatkan hubungan fungsional antara perlakuan dari perubahan tingkah laku. Adapun SSR bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh dari suatu perlakuan/*Intervensi* yang diberikan kepada individu secara berulang ulang dalam waktu tertentu. Seperti yang dikemukakan oleh Sunanto, Jetal. (2006, hlm. 41) bahwa “Pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (target behavior) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu”.

Tahapan-tahapan penelitian eksperimen menggunakan pendekatan *Single Subject Research* (SSR) terbagi menjadi tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

1. *Baseline-1* (A-1)

Pada tahap ini peneliti akan mengetahui kondisi awal anak dalam kemampuannya, dilakukan secara berulang-ulang dengan periode waktu tertentu.

2. *Intervensi* (B)

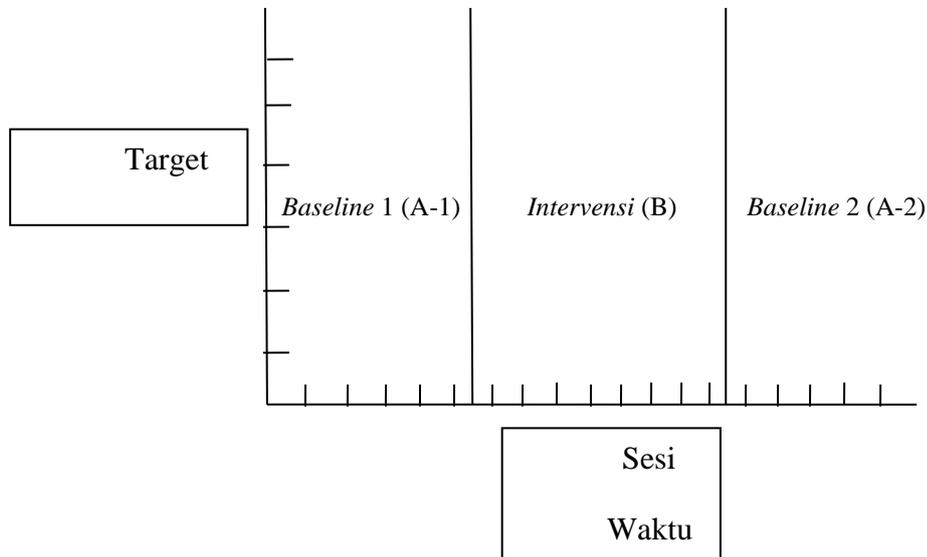
Pada tahap ini peneliti memberikan perlakuan untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan dalam penelitian. Dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu.

3. *Baseline-2* (A-2)

Pada tahapan terakhir peneliti melakukan pengamatan kembali terhadap pengulangan *Baseline-1* (A-1) yaitu untuk mengetahui apakah ada perubahan atau peningkatan setelah diberikannya *Intervensi*. Dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu.

## **B. Desain Penelitian**

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan *Single Subject Research* (SSR). *Single Subject Research* (SSR) merupakan pendekatan eksperimen, digunakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang setelah dilakukan penanganan/*Intervensi* secara berulang-ulang. Dengan menggunakan Desain A-B-A. Sunanto, Jet al. (2006, hlm. 44), mengemukakan bahwa “Desain A-B-A ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas yang lebih kuat dibandingkan dengan desain A-B”. Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu *Baseline-1* (A-1), *Intervensi* (B), dan juga *Baseline-2* (A-2). Desain A-B-A dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



### **Pola Desain**

#### **A-B-A (Juang Sunanto, 2005, hlm. 59)**

##### ***Baseline-1 (A-1)***

Pengukuran pada tahap ini dilakukan sebanyak lima sesi dengan metode observasi. Adapun durasi yang disesuaikan dengan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani adaptif di sekolah yaitu 2 x 35 menit (70 menit) untuk SMALB. Kelima sesi dalam kegiatan *Baseline 1 (A-1)* adalah sebagai berikut:

##### **Sesi 1**

##### ***Baseline-1 (A-1)***

Mengambil data awal dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan Nonlokomotor Anak Tuawicara.

##### ***Sesi 2***

Mengambil data awal dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan Nonlokomotor Anak Tunawicara.

### **Sesi 3**

#### ***Baseline-1 (A-1)***

Mengambil data awal dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan Nonlokomotor Anak Tunawicara.

### **Sesi 4**

#### ***Baseline-1 (A-1)***

Mengambil data awal dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan Nonlokomotor Anak Tunawicara.

### **Sesi 5**

#### ***Baseline-1 (A-1)***

Mengambil data awal dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan Nonlokomotor Anak Tunawicara.

## **1. *Intervensi***

### **Sesi 1**

Permainan pola gerak dasar lokomotor dan dalam bentuk permainan sederhana Permainan Bola Besar.

### **Sesi 2**

Permainan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan sederhana  
Permainan Tradisional (permainan kertas gunting batu yang di modifikasi)

### **Sesi 3**

Permainan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan Tradisional  
(Sondah)

### **Sesi 4**

Permainan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan Tradisional  
(Permainan yang di modifikasi)

### **Sesi 5**

Permainan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan Tradisional  
(Permainan hitam hijau hitut)

### **Sesi 6**

Permainan pola gerak dasar non-lokomotor dalam bentuk permainan  
Tradisional (permainan pos-posan)

### **Sesi 7**

Permainan pola gerak dasar manipulatif dalam bentuk permainan bola besar  
(permainan yang di modifikasi)

### **Sesi 8**

Permainan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan bola besar (permainan yang di modifikasi)

## **2. *Baseline-2 (A-2)***

Merupakan pengamatan kembali terhadap pengulangan *Baseline-1 (A-1)* yaitu mengenai kemampuan gerak lokomotor dan nonlokomotor. Sebelum diberikan perlakuan atau *Intervensi*.

Pengukuran pada tahap ini dilakukan sebanyak lima sesi dengan metode observasi. Adapun durasi yang disesuaikan dengan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani adaptif di sekolah yaitu 2 x 40 menit (80 menit) untuk SMALB. Sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan antara variabel bebas dan variable terikat. Adapun pengukuran pada tahap ini sebanyak lima sesi adalah sebagai berikut:

### **Sesi 1**

#### ***Baseline-2 (A-2)***

Mengambil data akhir dengan menggunakan Tes Instrumen Locomotor dan NonLocomotor Anak Tunawicara.

### **Sesi 2**

Mengambil data akhir dengan menggunakan Tes Instrumen Locomotor dan NonLocomotor Anak Tunawicara

### **Sesi 3**

Mengambil data akhir dengan menggunakan Tes Instrumen Locomotor dan NonLocomotor Anak Tunawicara.

### **Sesi 4**

Mengambil data akhir dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan NonLokomotor Anak Tunawicara.

### Sesi 5

Mengambil data akhir dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan NonLokomotor Anak Tunawicara.

### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunawicara yang berjumlah satu orang kelas XI SMALB-B di SLBN Citereup Kota Cimahi. Adapun klasifikasi subjek penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Nama : Devi Juriah (DJ)
- 2) Lahir : Bandung, 21 Agustus 1998
- 3) Umur : 18 Tahun
- 4) Agama : Islam
- 5) Jenis Kelamin : Perempuan
- 6) Kelas : XI SMALB-B di SLBN Citereup
- 7) Karakteristik Anak

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada subjek penelitian diketahui beberapa karakteristik anak yaitu pada subjek DJ mengalami permasalahan berhubungan dengan gerak lokomotor dan nonlokomotor, DJ kurang mampu untuk melakukan gerakan lokomotor dan nonlokomotor. Contohnya saat melakukan gerak gallop siswa ini belum bisa melakukannya dengan baik.

Melihat kondisi anak yang mengalami permasalahan dalam beberapa gerak lokomotor dan nonlokomotor, diharapkan dengan diberikannya *Intervensi* melalui penerapan pendekatan bermain dapat melakukan beberapa gerakan locomotor dan locomotor dengan baik.

## D. Variabel Penelitian

### 1 Definisi Konsep

Menurut Kerlinger (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 61) menyatakan bahwa “variabel adalah konstruk (*construct*) atau sifat yang akan dipelajari”. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

#### a) Variabel bebas

“Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau hubungan dengan variabel terikat”(Sugiyono, 2011, hlm. 61).

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Penerapan *Pendekatan Bermain*.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain mampu mengatasi permasalahan yang ada seperti kurang mampunya siswa melakukan beberapa gerak lokomotor dan nonlokomotor. Meski pada era ini penanganan masalah-masalah psikiatri tertumpu penangan secara klinikal, tetapi beranjak para guru pendidikan jasmani melibatkan diri dan mencoba melihat kemungkinan penanganan masalah melalui mediasi gerak (*movement*).

#### b) Variabel terikat

“Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas” (Sugiyono,2011, hlm.61). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan gerak lokomotor dan nonlokomotor siswa tunawicara. Gerak lokomotor diartikan sebagai gerak yang berpindah tempat. Gerak lokomotor merupakan jenis gerakan yang ditandai dengan pergerakan seluruh tubuh, dalam proses perpindahan tempat atau titik berat badan dari satu bidang tumpu ke bidang tumpu lainnya. Keterampilan non-lokomotor adalah kemampuan untuk melakukan gerakan anggota tubuh yang tidak menyebabkan seluruh tubuh berpindah tempat. Gerakan anggota tubuh yang tidak

menyebabkan seluruh tubuh berpindah tempat disebut gerakan non-lokomotor (non-locomotor movement). Keterampilan non-lokomotor biasanya diajarkan sebagai keterampilan yang mendukung anak untuk melakukan berbagai aktivitas dalam posisi tubuh tetap di tempat.

Dari pengertian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan lokomotor adalah gerak tubuh secara berpindah sedangkan keterampilan nonlokomotor adalah gerak seluruh tubuh yang tidak berpindah.

## 2 Definisi Operasional

### a) Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan pendekatan bermain yang diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan bentuk permainan. Adapun langkah-langkah atau prosedur pelaksanaan pendekatan bermain dalam Dyson, Griffin, dan Hastie (2004, hlm. 231) berpendapat: Terdapat tiga asumsi utama dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan aktivitas permainan anak-anak, yaitu:

1. bermain dimodifikasi secara representatif untuk memudahkan dalam bentuk dan kondisi bermain (seperti perubahan dalam peraturan bermain) yang mengarah kepada permasalahan taktis yang ditemukan dalam bermain;
2. bermain memberikan kemudahan dalam penilaian; dan
3. bermain secara umum memiliki bentuk dasarnya meliputi system klasifikasi dan struktur bermain. Sistem klasifikasinya meliputi empat kategori utama, yaitu
  - a. bermain target,
  - b. bermain berlari/lapangan,
  - c. bermain net, dan
  - d. bermain invasi.

### (b) Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah gerak lokomotor dan nonlomotor. Keterampilan gerak lokomotor adalah kemampuan untuk melakukan gerakan anggota tubuh untuk membuat seluruh tubuh berpindah tempat. Keterampilan gerak lokomotor adalah kemampuan untuk melakukan gerakan

anggota tubuh untuk membuat seluruh tubuh berpindah tempat. Keterampilan gerak nonlokomotor adalah kemampuan untuk melakukan gerakan anggota tubuh yang tidak menyebabkan seluruh tubuh berpindah tempat, gerakan anggota tubuh yang tidak menyebabkan seluruh tubuh berpindah tempat, biasanya diajarkan sebagai keterampilan yang mendukung anak untuk melakukan berbagai aktifitas dalam posisi tubuh tetap di tempat.

## E. Program Penelitian

Tabel 3.2.

### Program Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Anak Tunawicara dengan Menerapkan Pendekatan Bermain

Pertemuan	Subjek Eksperimen
<p><b>Pertemuan</b> <b>1</b></p>	<p><i>Baseline-1 (A-1)</i></p> <p><b>Mengambil data awal dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan NonLokomotor Anak Tunawicara</b></p> <p>➤ Mengambil data</p>

<b>Pertemuan 2</b>	<p><i>Baseline-1 (A-1)</i></p> <p><b>Mengambil data awal dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan NonLokomotor Anak Tunawicara</b></p> <p>➤ Mengambil data</p>
<b>Pertemuan 3</b>	<p><i>Baseline-1 (A-1)</i></p> <p><b>Mengambil data awal dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan NonLokomotor Anak Tunawicara</b></p> <p>➤ Mengambil data)</p>
<b>Pertemuan 4</b>	<p><i>Baseline-1 (A-1)</i></p> <p><b>Mengambil data awal dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan NonLokomotor Anak Tunawicara</b></p> <p>➤ Mengambil data</p>
<b>Pertemuan 5</b>	<p><b>Mengambil data awal dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan NonLokomotor Anak Tunawicara</b></p> <p>➤ Mengambil data</p>
<b>Pertemuan 6</b>	➤ Permainan pola gerak dasar lokomotor dan dalam bentuk permainan sederhana Permainan Bola Besar
<b>Pertemuan 7</b>	Permainan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan sederhana Permainan Tradisional (permainan kertas gunting batu yang di modifikasi)
<b>Pertemuan 8</b>	Permainan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan Tradisional (Sondah)
<b>Pertemuan</b>	Permainan pola gerak dasar locomotor dalam bentukpermainan

<b>9</b>	tradisional (permainan yang di modifikasi)
<b>Pertemuan 10</b>	Permainan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan Tradisional (Permainan hitam hijau hitut)
<b>Pertemuan 11</b>	Permainan pola gerak dasar non-lokomotor dalam bentuk permainan Tradisional (permainan pos-posan)
<b>Pertemuan 12</b>	Permainan pola gerak dasar manipulatif dalam bentuk permainan bola besar (permainan yang di modifikasi)
<b>Pertemuan 13</b>	Permainan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan bola besar (permainan yang di modifikasi)

Tabel 3.2.

**Program Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Anak Tunawicara dengan Menerapkan Pendekatan Bermain (Lanjutan)**

<b>Pertemuan</b>	<b>Subjek Eksperimen</b>
<b>Pertemuan 14</b>	<i>Baseline-2 (A-2)</i>  Mengambil data akhir dengan menggunakan Tes Instrumen Locomotor dan NonLocomotor Anak

	<p><b>Tunawicara</b></p> <p>Mengambil data</p>
<b>Pertemuan 15</b>	<p><b>Mengambil data akhir dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan NonLokomotor Anak Tunawicara</b></p> <p>Mengambil data</p>
<b>Pertemuan 16</b>	<p><i>Baseline-1 (A-1)</i></p> <p><b>Mengambil data akhir dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan NonLokomotor Anak Tunawicara</b></p> <p>➤ Mengambil data</p>
<b>Pertemuan 17</b>	<p><i>Baseline-1 (A-1)</i></p> <p><b>Mengambil data akhir dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan NonLokomotor Anak Tunawicara</b></p> <p>➤ Mengambil data dengan pola gerak dasar non-lokomotor dalam bentuk permainan sederhana (Hula Hoop berputar)</p>
<b>Pertemuan 18</b>	<p><b>Mengambil data akhir dengan menggunakan Tes Instrumen Lokomotor dan NonLokomotor Anak Tunawicara</b></p> <p>➤ Mengambil data</p>

## F. Instrumen Penelitian

Chaerul Fariz Arifin, 2017

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENJAS ADAPTIF TERHADAP KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR DAN NONLOKOMOTOR SISWA TUNAWICARA SLBN-A CITEUREUP CIMAHI**

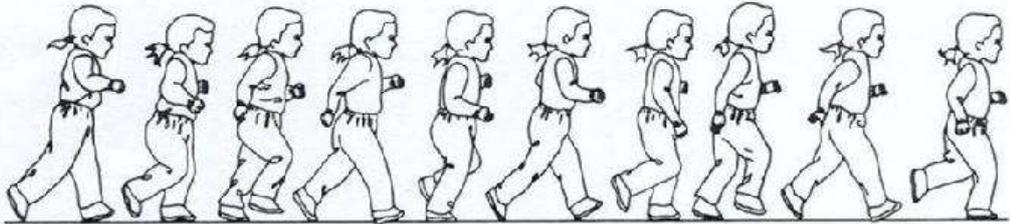
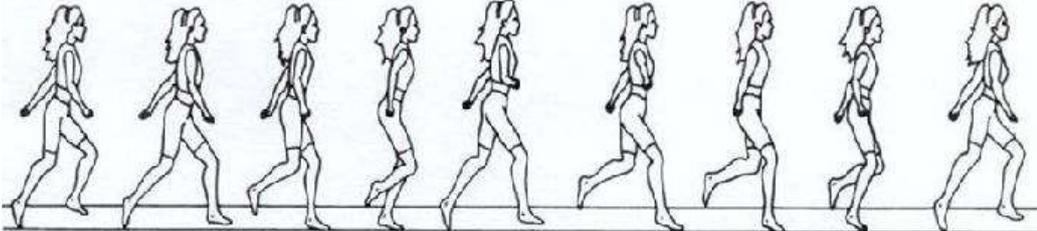
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterampilan lokomotor adalah keterampilan yang memerlukan gerak cepat tubuh saat bergerak dari satu arah ke arah lain. Keterampilan lokomotor, terdiri dari:

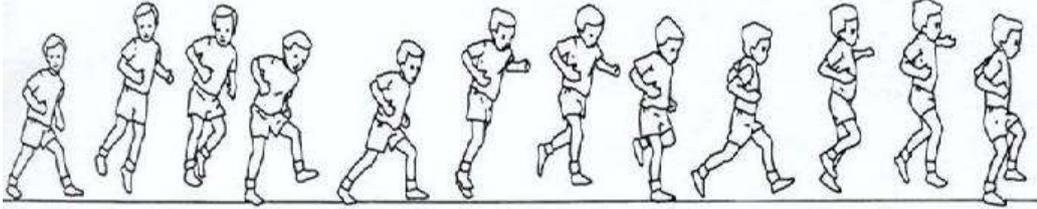
1. *Run* – melangkah dengan cepat, sampai terdapat gerakan dimana kedua kaki melayang sebentar di udara.
2. *Gallop* – melakukan langkah kuda dengan cepat.
3. *Hop* – melompat dalam jarak minimum pada setiap kaki.
4. *Leap* – melaksanakan keterampilan terkait dengan melompati objek dengan satu kaki.
5. *Horizontal jump* – melakukan lompatan horizontal dari posisi ke arah depan sejauh mungkin.
6. *Slide* – gerakan menyamping pada suatu garis lurus dari satu titik ke titik lainnya.

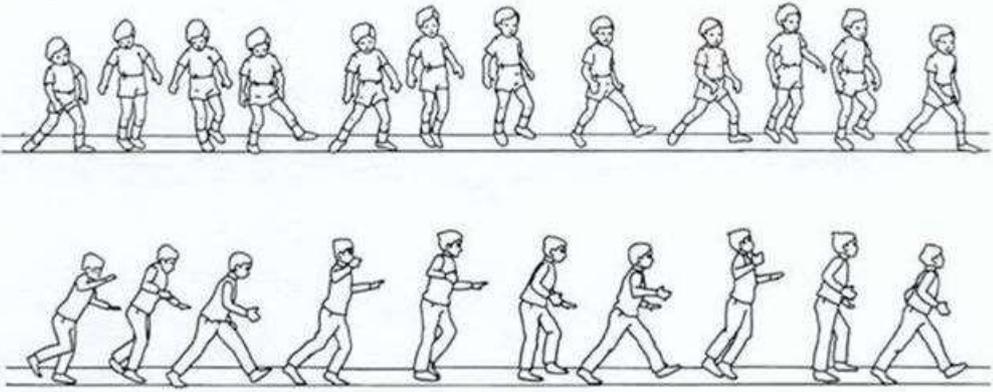
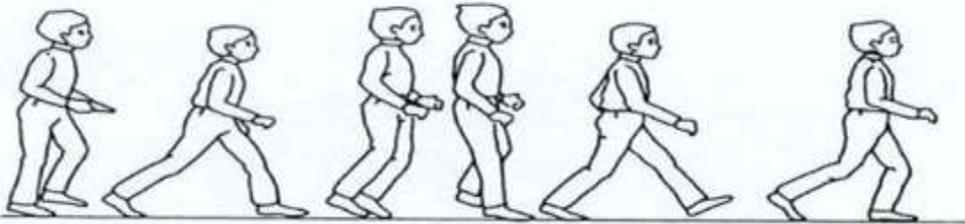
**Tabel 3.3**  
**Urutan Perkembangan Keterampilan Motorik**

1. Run (Berlari)		
Tahap 1	Tahap Dasar	<p><i>Lari sambil mengingat-ingat gerakan (tinggi).</i></p> <p><i>Lengan diangkat setinggi bahu atau lebih.</i></p> <p style="text-align: center;">Lengan diangkat tinggi.</p> <p style="text-align: center;">Kontak kaki datar dengan lantai.</p> <p style="text-align: center;">Langkah pendek.</p> <p style="text-align: center;">Lebar langkah seiring dengan lebar bahu.</p>

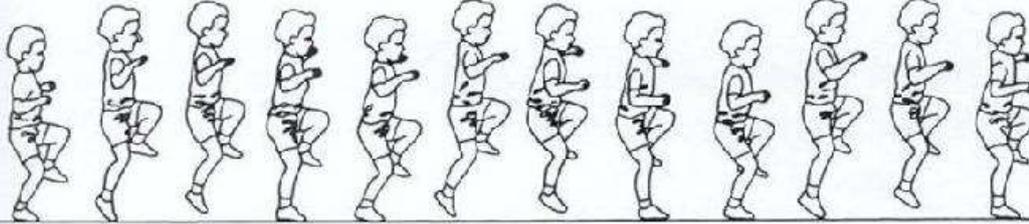
		
Tahap 3	Tahap Lanjutan	<p><i>Tumit-jari kaki dan lengan diulurkan.</i></p> <p>Lengan diangkat dengan ketinggian dibawah pinggang.</p> <p>Gerakan lengan berlawanan dengan tungkai.</p> <p>Siku sedikit diulur.</p> <p>Kontak kaki dimulai dari tumit ke ujung jari.</p>
		
Tahap 4	Tahap Ahli	<p><i>Ayunan lengan.</i></p> <p>Kontak kaki dimulai dari tumit-jari.</p> <p>kaki (kontak kaki dimulai dari jari.</p> <p>kaki-tumit saat lari jarak pendek).</p>

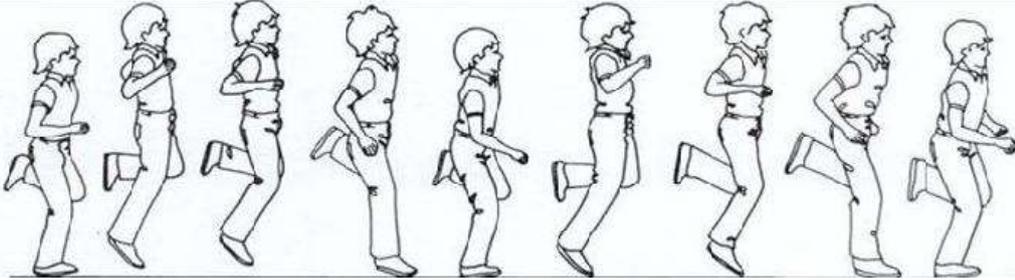
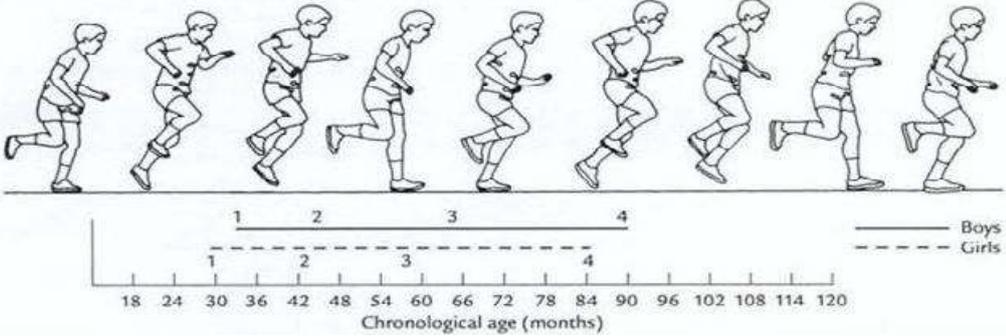
		<p>Gerakan lengan dengan tungkai berlawanan.</p> <p>Tumit dilepaskan tinggi.</p> <p>Gerakan bentuk siku mendekati 90 derajat.</p>
Tahap 2	Tahap Lanjutan	<p><i>Lari sambil mengingat-ingat gerakan (cukup).</i></p> <p><i>Lengan diangkat setinggi pinggang.</i></p> <p>Lengan setinggi pinggang.</p> <p>Tubuh bagian atas dipertahankan tegak.</p> <p>Tungkai hampir lurus.</p>

2. Gallop (Langkah kuda)		
Tahap 1	Tahap Dasar	<p><i>Lari cepat.</i></p> <p>Menyerupai lari dengan irama berbeda.</p> <p>Tungkai diseret ke depan tungkai pertama selama berada di udara.</p> <p>Kaki depan tetap yang pertama menyentuh lantai.</p>
		
Tahap 2	Tahap Lanjutan	<p><i>Tungkai belakang mulai kaku.</i></p> <p>Tempo yang lambat hingga sedang, ritme terputus-putus.</p> <p>Kaki belakang (yang diseret) agak kaku.</p> <p>Pinggul seringkali mengarah ke samping.</p> <p>Komponen vertikal tubuh masih besar.</p>

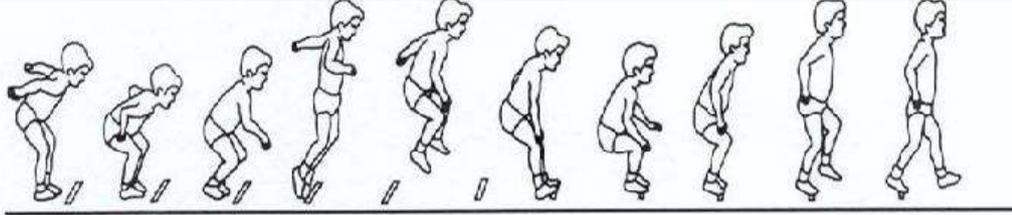
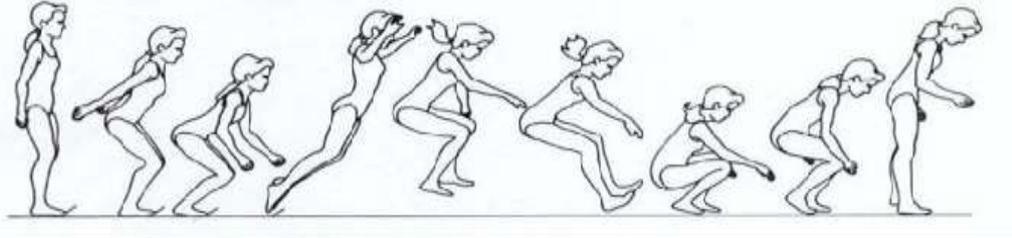
		
Tahap 3	Tahap Ahli	<p><i>Irama sudah lancar.</i></p> <p>Lancar, irama sudah terpola, tempo sedang.</p> <p>Kaki masih dekat dengan lantai.</p> <p>Pinggul mengarah ke depan.</p>
		

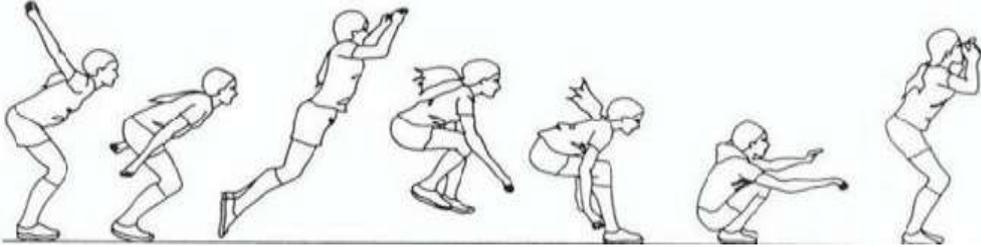
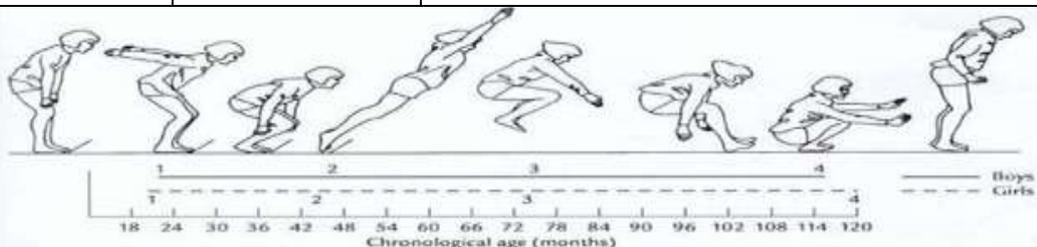
3. Hop (Lompat satu kaki)		
Tahap 1	Tahap Dasar	<p><i>Kaki bebas di depan.</i></p> <p>Kaki diayun di depan, paha parallel dengan lantai.</p> <p>Tubuh berdiri tegak.</p>

		Tangan setinggi bahu.
		
Tahap 2	Tahap Lanjutan	<p><i>Kaki di samping tungkai penopang</i></p> <p>Lutut kaki yang diayun ditekuk di depan dan kaki berayun di belakang kaki penopang.</p> <p>Tubuh sedikit dicondongkan ke depan.</p> <p>Ayunan lengan di kedua sisi.</p>
		
Tahap 3	Tahap Lanjutan	<p><i>Kaki di belakang tungkai penopang.</i></p> <p>Paha kaki ayunan vertikal, dengan lutut ditekuk di belakang kaki penopang.</p> <p>Tubuh lebih dicondongkan ke depan.</p> <p>Gerakan lengan di kedua sisi tubuh.</p>

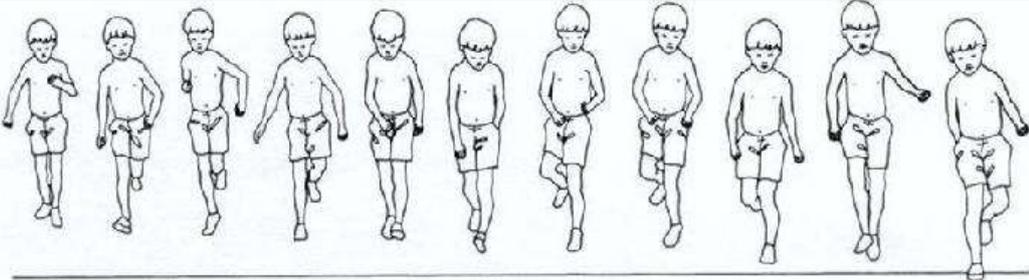
		
Tahap 4	Tahap Ahli	<p><i>Ayunan tungkai bebas.</i></p> <p>Tungkai dikerahkan dan lutut diayun ke depan dan ke belakang dalam sebuah gerakan ayunan.</p> <p>Tubuh condong ke depan.</p> <p>Lengan diayun berlawanan dengan gerakan kaki.</p>
		

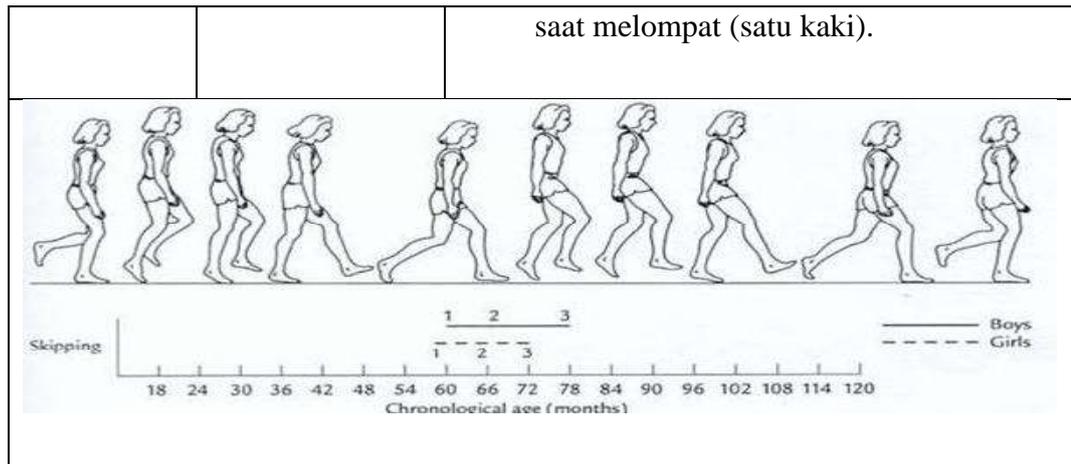
4. Horizontal jump (Lompat jauh)		
Tahap 1	Tahap Dasar	<p><i>Pengereman oleh lengan.</i></p> <p>Lengan bertindak sebagai “rem”.</p> <p>Komponen tubuh yang vertikal masih</p>

		<p>besar.</p> <p>Tungkai tidak menjauh.</p>
		
Tahap 2	Tahap Lanjutan	<p><i>Lengan seperti sayap.</i></p> <p>Lengan bertindak seperti “sayap”.</p> <p>Tubuh masih memiliki komponen vertikal yang besar.</p> <p>Tungkai mulai menjauh.</p>
		
Tahap 3	Tahap Lanjutan	<p><i>Lengan mengayun ke arah kepala.</i></p> <p>Lengan bergerak ke depan/siku di depan dada saat meloncat.</p> <p>Tangan setinggi kepala.</p> <p>Sudut loncatan masih di atas 45 derajat.</p>

		Tungkai lebih sering menjauh.
		
Tahap 4	Tahap Ahli	<p><i>Tolakan tubuh.</i></p> <p>Lengan dan tungkai benar-benar menjauh saat meloncat.</p> <p>Loncatan hampir membentuk sudut 45 derajat.</p> <p>Paha paralel dengan permukaan saat kaki menyentuh lantai saat mendarat.</p>
		

5. Skipping (Langkah senang)		
Tahap 1	Tahap Dasar	<p><i>Lompatan tidak sempurna.</i></p> <p>Pola lompatan tidak sempurna atau iramanya tidak teratur.</p>

		<p>Lambat, pergerakan yang hati-hati.</p> <p>Gerakan lengan tidak efektif.</p>
		
Tahap 2	Tahap Lanjutan	<p><i>Lengan dan kaki tinggi.</i></p> <p>Pola lompatan yang berirama.</p> <p>Lengan membantu mengangkat tubuh.</p> <p>Komponen vertikal lebih dari semestinya.</p>
		
Tahap 3	Tahap Ahli	<p><i>Lompatan yang berirama.</i></p> <p>Pengaruh lengan berkurang/tangan di bawah bahu.</p> <p>Pergerakan sudah berirama.</p> <p>Kaki penopang dekat dengan permukaan</p>



(Sumber: Bakhtiar S., 2015, hlm. 26)

**Tabel 3.4.**

**Kisi-Kisi Instrumen Pengukuran Nonlokomotor Anak Tunawicara**

GERAKAN NONLOKOMOTOR	KRITERIA GERAKAN	KRITERIAN PENILAIAN		
MENDORONG	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Posisi berdiri dengan salah satu kaki didepan dan salah satu kaki dibelakang.</li> <li>2. Kedua tangan menempel dengan jari-jari lurus ke depan atau menggenggam pada obyek yang akan didorong.</li> <li>3. Kaki di depan mendorong</li> </ol>			

	kedepan dan kaki belakang untuk menjaga keseimbangan tubuh.			
MENARIK	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Posisi berdiri dengan salah satu kaki di depan dan salah satu kaki di belakang.</li> <li>2. Kedua tangan menempel dengan jari-jari lurus ke depan atau menggenggam pada obyek yang akan di tarik.</li> <li>3. Kaki di depan menjaga keseimbangan tubuh dan kaki belakang mendorong kedepan.</li> </ol>			
MEMILIN BANDUNG	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Posisi berdiri tegak dan kaki dibuka selebar bahu</li> <li>2. Memutar setengah badan(kesamping kiri atau kanan) dengan posisi kedua kaki tetap</li> <li>3. Bagian tubuh yang berubah arah hanya dari pinggang sampai kepala</li> </ol>			

GERAK LOKOMOTOR	KRITERIA GERAKAN	KRITERIA PENILAIAN		
LARI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk</li> <li>2. Periode singkat dimana kedua kaki melayang di udara</li> <li>3. Kaki mendarat dengan permukaan yang sempit dengan tumit atau jari kaki (tidak dengan kaki datar) dan Kaki bukan penopang ditekuk sekitar 90 derajat (mendekati bokong)</li> </ol>			
GALLOP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lengan di ditekuk dan diangkat setinggi pinggang saat melayang</li> <li>2. Kaki utama melangkah satu dan diikuti dengan satu langkah oleh kaki pengikut dengan posisi yang berdekatan atau dibelakang kaki utama</li> <li>3. Periode singkat dimana kedua kaki melayang di udara dan</li> </ol>			

	Pertahankan irama untuk 4 gallop berurutan			
LOMPAT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kaki bukan penopang berayun ke depan-belakang untuk menghasilkan gaya dorong dan Kaki bukan penopang tetap di belakang tubuh</li> <li>2. Lengan ditekuk dan diayun ke depan untuk menghasilkan gaya dorong</li> <li>3. Melompat dan mendarat tiga kali berurutan dengan kaki dominan dan kaki non dominan</li> </ol>			
LOMPAT PANJANG (LEAP)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang lain</li> <li>2. Periode dimana kedua kaki melayang di udara lebih lama dari berlari</li> <li>3. Maju ke depan dengan lengan yang berlawanan dengan kaki depan</li> </ol>			
MELONCAT HORIZONTAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan pergerakan termasuk fleksi dua lutut dengan lengan ekstensi di belakang tubuh</li> <li>2. Lengan di ekstensi sekuat tenaga ke depan dan ke atas dengan ekstensi penuh di atas</li> </ol>			

	kepala 3. Meloncat dan mendarat dengan dua kaki dengan serentak dan Lengan di dorong ke bawah saat mendarat			
MELUNCUR	1. Tubuh menyamping sehingga bahu sejajar dengan garis dilantai 2. Kaki depan melangkah menyamping dan diikuti oleh kaki belakang hingga berhenti di samping kaki depan 3. Minimal empat langkah ke kanan berkesinambungan ke sisi kanan dan Minimal empat langkah ke kanan berkesinambungan ke sisi kiri			

### 1. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian dibuat untuk menetapkan skor atau nilai hasil pengamatan. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Guttman, kemudian sistem penilaian menggunakan bentuk *checklist* pada setiap butir pernyataannya. Adapun kriteria penilaian pernyataan positif adalah skor dengan bobot nilai 1 jika anak mampu dan skor dengan nilai 0 jika anak tidak mampu. Sedangkan kriteria penilaian untuk pernyataan negatif adalah skor dengan bobot nilai 0 jika anak mampu dan skor dengan nilai 1 jika anak tidak mampu.

### 2. Uji validitas instrumen

“Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. (Arikunto,S, 2006, hlm. 168).

Sehingga suatu instrumen dikatakan valid jika mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen tersebut dikatakan kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.

Validitas dalam penelitian ini menggunakan jenis validitas kontraks (*construct validity*) dengan meminta pendapat para ahli (*judgement experts*). Uji Validitas menggunakan (*judgement experts*) adalah Instrumen yang telah disusun dan akan digunakan diuji terlebih dahulu validitasnya melalui pendapat ahli (*judgement experts*). Adapun ahli yang melakukan penilaian *judgement experts* adalah :

**Penilai : Prof. Dr. Beltasar Tarigan MS. AIFO (Dosen pembimbing dan Dosen PENJAS ADAPTIF UPI)**

Penilaian tersebut mencocokkan kriteria yang ada di dalam kisi-kisi instrumen dengan butir pernyataan yang dibuat oleh peneliti. Apabila penilai menilai cocok maka diberi nilai 1 dan jika tidak cocok diberi nilai 0, kemudian dihitung dengan rumus menurut (Susetyo, 2011, hlm. 92).

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Skor/ Presentase

$F$  = Frekuensi cocok menurut penilai

$\sum f$  = Jumlah penilai

Penghitungan validitas konstruk

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

$$= \frac{1}{1} \times 100\%$$

$$= 1 \times 100\%$$

$$= 100\% \text{ (Valid)}$$

Butir tes valid jika dinyatakan kecocokannya dengan kriteria mencapai besar 50 % (susetyo, 2011. Hlm. 92). Dari penilaian ahli di atas terhadap instrumen penelitian diketahui bahwa ahli di atas menyatakan bahwa instrumen penelitian tersebut layak untuk digunakan dan hasil penilaian butir pernyataan dapat disimpulkan bahwa sebanyak 27 butir pernyataan instrumen tersebut dikatakan valid karena penilaian banyak memberikan kriteria cocok, adapun ditambahkan perubahan redaksi pada butir pernyataan, sesuai dengan saran ahli.

### 3. Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian ada beberapa prosedur yang harus dilakukan, yakni:

1. Membuat penyusunan rancangan penelitian yang akan diajukan kepada Pembimbing Skripsi berkenaan dengan masalah yang diteliti.
2. Melakukan observasi untuk menentukan subjek penelitian.
3. Memilih subjek penelitian berdasarkan informasi dan pengamatan.
4. Membuat surat permohonan izin untuk melakukan sebuah penelitian di SLBN Citereup Kota Cimahi.
5. Membuat instrumen penelitian yang telah dibimbing oleh dosen, sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data.
6. Melaksanakan penelitian dengan metode eksperimen *Single Subject Research (SSR)*.
7. Membuat laporan penelitian.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau model pengumpulan data adalah cara yang ditempuh peneliti untuk memperoleh data mengenai variabel-variabel dalam penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006, hlm. 149). Menurut Saifudin Azwar (2001, hlm. 21) data penelitian dikumpulkan baik lewat observasi maupun dokumentasi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik atau metode pengumpulan data berupa:

### a) Observasi

Observasi merupakan suatu proses kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2011, hlm. 203). Metode observasi yang dilakukan dalam penelitian mengenai peningkatan kemampuan kerjasama melalui penerapan pendekatan bermain ini dilakukan melalui pengamatan terhadap subjek yakni Anak Tunawicara SLB C Cipaganti Bandung maupun objeknya yakni pendekatan bermain. Adapun langkah-langkah observasi sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuat rencana pelaksanaan kegiatan pendekatan bermain dalam bentuk permainan.
- 2) Peneliti melaksanakan kegiatan pendekatan bermain dalam bentuk permainan
- 3) Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan serta pencatatan dengan bantuan lembar observasi yang telah dibuat.
- 4) Peneliti mengecek hasil observasi yang telah dicatat.

### b) Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis (Suharsimi Arikunto, 2006, hlm. 158). Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa yang dimaksud dokumentasi dalam penelitian ini adalah berbagai benda tertulis yang dapat dipakai untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Secara khusus dalam penelitian peningkatan kemampuan kerjasama

melalui penerapan pendekatan bermain ini dokumentasi yang dimaksud antara lain catatan-catatan selama proses kegiatan berlangsung, video, gambar atau foto selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa Rencana Kegiatan Harian.

## H. Pengolahan dan Analisis Data

### 1. Pengolahan Data

Proses pengolahan data yang dihasilkan selama penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research*. (SSR), dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan instrumen yang akan diajukan.
- b. Melakukan penelitian pada *Baseline-1* (A), selama 5 sesi.
- c. Melakukan penelitian pada *Intervensi-1* (B), selama 8 sesi.
- d. Melakukan penelitian pada *Baseline-2* (A), selama 5 sesi.
- e. Setiap data yang dihasilkan dari setiap penelitian dibuat tabel penelitian untuk mengetahui perkembangan kemampuan interaksi sosial yang dimiliki subjek.
- f. Dari hasil keseluruhan data yang diperoleh diberi skor, kemudian semua skor *Baseline-1* (A), *Intervensi-1* (B), *Baseline-2* (A') dijumlahkan.
- g. Membandingkan hasil skor *Baseline* sebelum mendapatkan perlakuan atau sesudah mendapatkan perlakuan.
- h. Data yang diperoleh dari seluruh hasil penelitian, dianalisis dan diolah dalam bentuk grafik untuk melihat ada tidaknya perubahan yang terjadi pada subjek.

### 2. Analisis Data

“Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul” (Sugiyono, 2011, hlm. 207). Sementara itu Sunanto, Jet al. (2006, hlm. 65) mengemukakan bahwa “Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan”. Dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 207) mengemukakan bahwa: 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.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan grafik, seperti yang dikemukakan oleh Sunanto, Jetal. (2006, hlm. 38) bahwa “Grafik memiliki peranan penting pada saat menganalisis data dalam penelitian modifikasi perilaku dengan desain subjek tunggal”. Menurut Sunanto, Jet al. (2006, hlm. 30), mengemukakan beberapa komponen dalam membuat grafik diantaranya adalah:

- a. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya sesi, hari, dan tanggal)
- b. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi, dan durasi)
- c. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
- d. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50%, dan 75%).
- e. Label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *Baseline* atau *Intervensi*.
- f. Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
- g. Judul grafik judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Setelah data terkumpul, selanjutnya data di analisis dengan perhitungan tertentu, perhitungan ini di dalamnya dilakukan dengan cara menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi, misalnya kondisi *Baseline* atau kondisi *Intervensi*. Di

adaptasi dari pendapat Sunanto, Jet al. (2006, hlm. 68-70), mengemukakan beberapa komponen yang akan dianalisis dalam kondisi meliputi :

1) Panjang kondisi.

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam suatu kondisi juga menggambarkan banyaknya sesi yang di lakukan pada kondisi tersebut.

2) Kecenderungan arah.

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

3) Tingkat stabilitas (level Stability).

Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi.

4) Tingkat perubahan (level change).

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data.

5) Jejak data (data path). Jejak data merupakan perubahan dari data atau ke data lain dalam suatu kondisi.

6) Rentang.

Rentang dalam sekelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir. Sedangkan analisis antarkondisi menurut Sunanto, Jet al. (2006, hlm. 72-76) terkait dengan beberapa komponen utama diantaranya meliputi:

a. Variabel yang diubah.

Dalam analisis data antarkondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya.

Perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi memungkinkan (a) mendatar ke mendatar, (b) mendatar ke menaik, (c) mendatar ke menurun, (d)

menaik ke menaik, (e) menaik ke mendatar, (f) menaik ke menurun, (g) menurun ke menaik, (h) menurun ke mendatar, (i) menurun ke menurun.

c. Perubahan stabilitas dan efeknya.

Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data.

d. Perubahan level data. Perubahan level data menunjukkan seberapa data berubah.

e. Data yang tumpang tindih (overlap).

Data yang tumpang tindih antara dua kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi tersebut. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Menskor hasil pengukuran kondisi *Baseline-1* (A-1) pada setiap sesi
- 2) Menskor hasil pengukuran kondisi *treatment/Intervensi*(B) pada setiap sesi.
- 3) Menskor hasil pengukuran kondisi *Baseline-2* (A-2) pada setiap sesi.
- 4) Membuat tabel penilaian untuk skor yang telah diperoleh pada *Baseline-1* (A-1), *Intervensi* (B) dan *Baseline-2* (A-2) dari setiap sesi.
- 5) Menjumlahkan skor pada kondisi *Baseline-1* (A-1), *Intervensi* (B) dan *Baseline-2* (A-2) dari setiap sesi.
- 6) Membandingkan hasil skor pada kondisi *Baseline-1* (A-1), *Intervensi*(B), dan *Baseline-2* (A-2).
- 7) Membuat analisis dalam bentuk grafik garis, sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan pada fase tersebut.
- 8) Grafik yang digunakan untuk mengolah data adalah grafik desain A-B-A.
- 9) Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.
- 10) Uji Independen Antara Dua Faktor

Uji Independen Antara Dua Faktor adalah suatu cara untuk mengetahui apakah ada kaitan atau hubungan atau pengaruh antara faktor dengan faktanya (Sudjana, 1989, hlm.278)

## I. Langkah-langkah Penelitian

Chaerul Fariz Arifin, 2017

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENJAS ADAPTIF TERHADAP KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR DAN NONLOKOMOTOR SISWA TUNAWICARA SLBN-A CITEUREUP CIMAHI**

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

- 1 Menentukan subjek penelitian
- 2 Melakukan penelitian dengan metode eksperimen *Single Subject Research* (SSR). Adapun bentuk pelaksanaannya sebagai berikut:

a. *Baseline-1* (A-)

Pada fase *Baseline-1* ini, pengukuran dilakukan sebanyak lima sesi, dimana setiap sesi dilakukan pada hari yang berbeda, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pertama, mengkondisikan siswa dalam kondisi dan situasi yang memungkinkan untuk dilakukan tes. Agar siswa lebih berkonsentrasi dan dalam keadaan yang nyaman.
- 2) Kedua, melakukan tes kinerja dengan memberikan instrumen yang berhubungan dengan kemampuan kerjasama pada aspek ketergantungan positif, interaksi, dan komunikasi.
- 3) Ketiga, mengamati siswa saat melakukan tes menggunakan instrumen yang disediakan.
- 4) Setelah tes dilakukan terhadap siswa, selanjutnya peneliti memasukan data yang diperoleh kedalam format pencatatan data.

b. *Intervensi* (B)

Pada tahap *Intervensi* ini, dilakukan melalui pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) yang diimplementasikan dengan permainan-permainan yang telah dirancang oleh peneliti. Dalam melakukan *Intervensi*, fase yang dilakukan adalah sebanyak delapan sesi. Adapun langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengkondisikan siswa, agar siswa siap menerima materi *Intervensi* dari peneliti. Setelah siswa di rasa siap, peneliti memberikan langkah-langkah *Pendekatan Bermain* dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan bentuk permainan.
- 2) Peneliti memandu pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) dalam bentuk permainan yang harus dilakukan oleh anak. Kemudian Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

3) Siswa melakukan tugas gerak sesuai arahan peneliti.

c. *Baseline-2* (A-2)

Peneliti memberikan tes kinerja kembali kepada masing-masing subjek penelitian seperti pada *Baseline-1* (A-1) adalah sebanyak lima sesi. Dengan menggunakan format tes melalui prosedur pelaksanaan yang sama, diharapkan dapat ditarik kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian yang telah di lakukan.

d. Analisis Data

1) Persentasi data yang berupa skor memakai rumus

$$P = \frac{\sum \text{Skor Siswa}}{\sum \text{Skor Maximal}} \times 100$$

2) Menentukan kecenderungan stabilitas menggunakan kriteria 15%, kriteria presentase stabilitas sebesar 85%-90%, sedangkan dibawah itu dikatakan tidak stabil (variabel) memakai rumus (Kecenderungan stabilitas = data dalam rentang : jumlah data/sesi ).

3) Menentukan besar pengaruh dengan rumus

$$\text{Besar Pengaruh} : \frac{\text{Baseline 2} - \text{Baseline 1}}{\text{Baseline 1}} \times 100$$

e. Kesimpulan

**Gambar 3.5**  
**Langkah-Langkah Penelitian**

