

## **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 pendekatan bermain di dalam pembelajaran penjas adaptif untuk meningkatkan gerak lokomotor dan non lokomotor pada siswa tunanetra(*blind*/buta total) 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)

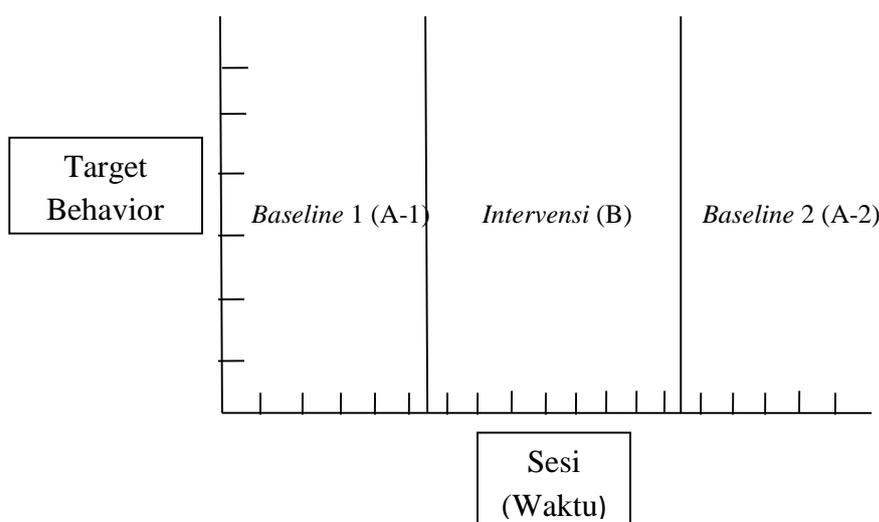
Pada tahap ini peneliti memberikan perlakuan untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan dalam penelitian. Dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu.

### 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 peningkatkan 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 :



**Grafik 3.1 Pola Desain A-B-A (Juang Sunanto, 2005, hlm. 59)**

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

Adalah kondisi awal kemampuan gerak lokomotor (lari, gallop, melompat/ *hop*, lompat panjang/ *leap*, meloncat horizontal, meluncur/ *slide*) dan non lokomotor (mendorong, menarik, memilin badan) 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 35 menit (70 menit) untuk SMPLB. Kelima sesi dalam kegiatan *Baseline 1 (A-1)* yaitu, Sesi 1 sampai 5 dalam *Baseline-1 (A-1)* : Mengambil data awal dengan menggunakan Tes Instrumen Gerak lokomotor dan non lokomotor.

### 2. *Intervensi (B)*

Pada tahap *Intervensi* anak diberikan perlakuan permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan gerak lokomotor dan non lokomotor anak. *Intervensi* diberikan sebanyak delapan sesi. Adapun pembelajaran yang diberikan dengan menggunakan pendekatan bermain yang disesuaikan dengan kurikulum. Kedelapan sesi yang dilakukan dalam kegiatan *Intervensi* ini adalah sebagai berikut:

1) Sesi 1

Permainan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan sederhana yaitu permainan (kucing garis). Garis yang digunakan adalah tali tambang.

2) Sesi 2

Permainan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan sederhana yaitu permainan (hitam hijau). Namun siswa di ikat di bagian pinggang untuk keamanan.

3) Sesi 3

Permainan sederhana (passing kemana).

4) Sesi 4

Permainan sederhana (*tap and pass*).

5) Sesi 5

Permainan sederhana (*penalty goal ball*).

Agung Gumbira, 2017

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENJAS ADATIF TERHADAP KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR DAN NON LOKOMOTOR SISWA TUNANETRA**

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

## 6) Sesi 6

Permainan sederhana (*triple goal*).

## 7) Sesi 7

Permainan *goal ball* (2 vs 2).

## 8) Sesi 8

Bentuk permainan sederhana mengenai makanan bergizi (menjawab untuk melangkah).

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

Merupakan pengamatan kembali terhadap pengulangan *Baseline-1* (A-1) yaitu mengenai gerak lokomotor dan non lokomotor. 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 SMPLB. Sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Adapun pengukuran pada tahap ini sebanyak lima sesi yaitu, Sesi 1 sampai 5 dalam *Baseline-2* (A-2): Mengambil data akhir dengan menggunakan Tes Instrumen gerak lokomotor dan non lokomotor untuk tunanetra.

### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunanetra (*total blind*) yang berjumlah satu orang kelas VII SMPLB-A di SLBN- CITEREUP. Adapun klasifikasi subjek penelitian adalah sebagai berikut:

- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 1) Nama          | : Risma       |
| 2) Lahir         | : Cianjur     |
| 3) Umur          | : 17 Tahun    |
| 4) Agama         | : Islam       |
| 5) Jenis Kelamin | : Perempuan   |
| 6) Kelas         | : VII SMPLB-A |

## 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 Pendekatan bermain. Menurut Wahjoeadi (dalam Ibrahim 2011, hlm. 36) “Pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan.” Maksud dari pendekatan bermain di dalam pembelajaran penjas adaptif adalah pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus yang yang dibuat dalam situasi permainan. Sehingga anak merasa senang dan tidak mudah jenuh dalam melakukan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan bermain membuat anak senang melakukan tugas tanpa adanya paksaan dan melakukan secara suka rela serta peserta didik belajar tanpa sadar.

#### 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 non lokomotor siswa tunanetra. Lutan (2001, hlm. 21) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Dan juga kemampuan gerak dasar ada tiga jenis yaitu lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Kemampuan gerak merupakan keterampilan yang penting di dalam kehidupan sehari-hari maupun di dalam pendidikan jasmani. Kemampuan gerak merupakan dasar harus dimiliki oleh anak, karena gerak merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk

melaksanakan sehari-hari. 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. Sedangkan gerak non lokomotor adalah gerakan yang dilakukan tanpa adanya perpindahan tempat.

Dari pengertian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa betapa pentingnya gerak lokomotor dan non lokomotor untuk kehidupan sehari-hari. Dengan keterampilan gerak dasar yang baik akan memudahkan individu melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari sehingga seorang individu tidak membutuhkan bantuan orang lain dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

## **2. Definisi Operasional**

Untuk memudahkan dalam penelitian dan menghindari penafsiran yang salah, dijelaskan mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Pendidikan jasmani merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak-anak, agar mereka dapat belajar bergerak, dan belajar melalui gerak, serta berkepribadian yang tangguh, sehat jasmani dan rohani (Rusli, 2011 hlm. 1).
2. Pendidikan jasmani adaptif merupakan sarana yang sangat strategis dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual siswa cacat. Peningkatan kualitas proses pendidikan jasmani di sekolah luar biasa sangat penting untuk menanamkan sikap positif terhadap keterbatasan kemampuan mereka, baik segi fisik maupun mentalnya sehingga para siswa mampu bersosialisasi dengan lingkungan dan memiliki rasa percaya diri dan harga diri (Tarigan, 2012, hlm. 89).
3. Keterampilan lokomotor adalah keterampilan yang memerlukan gerak cepat tubuh saat bergerak dari satu arah ke arah lain (Bakhtiar, 2015, hlm. 26)
4. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang (Sukintaka, 1992, hlm. 7).

5. Anak yang mengalami hambatan penglihatan atau tunanetra dengan kekurangan penglihatan, memiliki perkembangan yang berbeda dengan anak berkebutuhan khusus lainnya. Menurut Tarigan (2013, hlm. 25) “gangguan penglihatan atau kebutaan artinya adalah adanya kerusakan pada mata, sehingga tidak dapat melihat dan dampaknya merugikan terhadap penampilan anak selama masa pendidikan”.
6. Delphie (2006, hlm. 1) menjelaskan:
 

Anak yang mengalami *hendaya (impairment)* penglihatan (tunanetra), khususnya anak buta (*totally blind*), tidak dapat menggunakan indera penglihatannya untuk mengikuti segala kegiatan belajar maupun kehidupan sehari-hari. Umumnya kegiatan belajar dilakukan dengan rabaan atau takti karena kemampuan indera raba sangat menonjol untuk menggantikan indera penglihatannya.

### E. Prosedur Penelitian

Metode A-B-A yaitu *pretest (baseline-1/A1)* sesi 1 sampai 5) kemudian intervensi 8 sesi selanjutnya *posttest (baseline-2/A2)* sesi 1 sampai 5). *Baseline 1* dilakukan 5 kali dalam 1 minggu (1 hari hanya boleh satu sesi), *intervensi* diberikan seminggu 2 kali setelah *intervensi* dilakukan pengambilan data, kemudian *baseline 2* dilakukan 5 kali dalam 1 minggu (1 hari hanya boleh satu sesi).

**Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran**

Pertemuan	Hari, tanggal	Waktu	Materi
1	Selasa, 14 maret 2017	2 x 35 menit	Memperkenalkan gerakan lokomotor dan non lokomotor dan pretest
2	Rabu, 15 maret 2017	15 menit	Pretest
3	Kamis, 16 maret 2017	15 menit	Pretest
4	Jumat, 17 maret 2017	15 menit	Pretest
5	Sabtu, 18 maret 2017	15 menit	Pretest
6	Selasa, 21 maret 2017	(1 x pertemuan/ 2 x 35 menit)	Berjalan/permainan kucing garis
7	Kamis, 23 maret 2017	(1 x pertemuan/ 2 x 35 menit)	Berlari/permainan hitam hijau

Agung Gumbira, 2017

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENJAS ADATIF TERHADAP KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR DAN NON LOKOMOTOR SISWA TUNANETRA**

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

8	Selasa, 4 april 2017	(1 x pertemuan/ 2 x 35 menit)	Bola besar/permainan mengoper
9	Kamis, 6 april 2017	(1 x pertemuan/ 2 x 35 menit)	Bola besar/permainan tap dan mengoper
10	Kamis, 13 april 2017	(1 x pertemuan/ 2 x 35 menit)	Bola besar/permainan penalty(goalball)
11	Sabtu, 15 april 2017	(1 x pertemuan/ 2 x 35 menit)	Bola besar/permainan goalball triple goal
12	Selasa, 18 april 2017	(1 x pertemuan/ 2 x 35 menit)	Bola besar/permainan 2 vs 2 (goalball)
13	Kamis, 20 april 2017	(1 x pertemuan/ 2 x 35 menit)	Melompat/permainan menjawab tuk melangkah
14	Selasa, 25 april 2017	15 menit	Posttest
15	Rabu, 26 april 2017	15 menit	Posttest
16	Kamis, 27 april 2017	15 menit	Posttest
17	Jumat, 28 april 2017	15 menit	Posttest
18	Sabtu, 29 april 2017	15 menit	Posttest

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan cara dan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data (Mahmud, 2011, hlm. 165). Adapun instrumen penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data yang dipakai. Dikarenakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi maka instrumen yang sesuai untuk digunakan adalah lembar pengamatan atau observasi. Pengamatan dilakukan oleh tiga ahli untuk mendapatkan data yang akurat. Pengamatan dalam kegiatan penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan dengan format observasi tersebut.

Pembuatan instrumen penelitian yang berupa lembar pengamatan atau observasi ini dimulai dengan membuat kisi-kisi lembar observasi terlebih dahulu. Kisi-kisi lembar observasi dibuat berdasarkan teori mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam gerak non lokomotor(mendorong, menarik, dan memilin). Dari ketiga gerak non lokomotor tersebut adalah tiga gerakan yang dianggap dominan dalam kehidupan tunanetra dan untuk gerakan lokomotor (lari, gallop, melompat, lompat panjang/leap, meloncat horizontal dan meluncur) keenam gerakan ini

dijadikan tes diambil dari tes tgmd 2. Adapun kisi-kisi lembar pengamatan untuk lokomotor dan non lokomotor yang akan digunakan sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Non Locomotor Tunanetra**

GERAKAN NON LOKOMOTOR	KRITERIA GERAKAN	KRITERIA PENILAIAN		
		1	2	3
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 kedepan dan kaki belakang untuk menjaga keseimbangan tubuh.</li> </ol>			
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 BADAN	<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> </ol>			

Agung Gumbira, 2017

	3. Bagian tubuh yang berubah arah hanya dari pinggang sampai kepala			
--	---	--	--	--

(sumber: olvista.com)

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Instrumen Lokomotor Tunanetra**

GERAK LOKOMOTOR	KRITERIA GERAKAN	KRITERIA PENILAIAN		
		1	2	3
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 Pertahankan irama untuk 4 gallop berututan</li> </ol>			

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 kepala</li> <li>3. Meloncat dan mendarat dengan dua kaki dengan serentak dan Lengan di</li> </ol>			

	dorong ke bawah saat mendarat			
MELUNCUR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tubuh menyamping sehingga bahu sejajar dengan garis dilantai</li> <li>2. Kaki depan melangkah menyamping dan diikuti oleh kaki belakang hingga berhenti di samping kaki depan</li> <li>3. Minimal empat langkah ke kanan berkesinambungan ke sisi kanan dan Minimal empat langkah ke kanan berkesinambungan ke sisi kiri</li> </ol>			

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

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 3.4

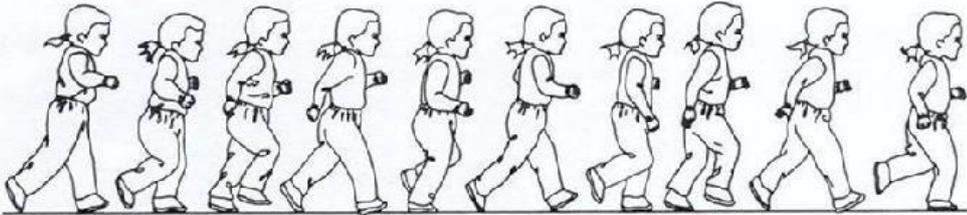
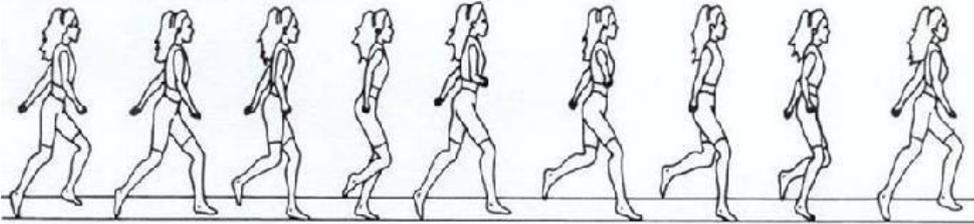
#### Urutan Perkembangan Keterampilan Motorik

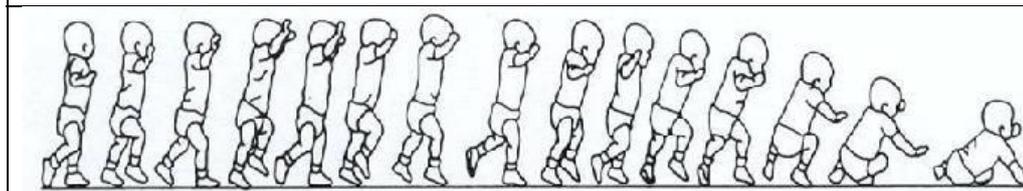
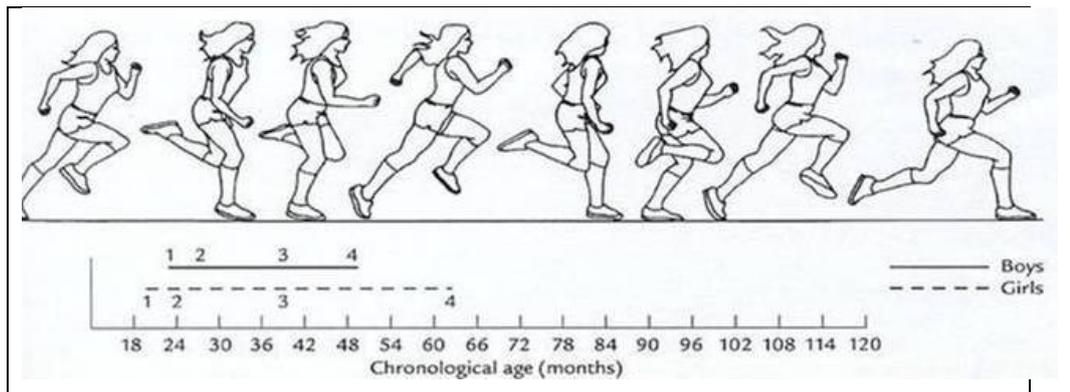
1. <i>Run</i> (Berlari)
-------------------------

Agung Gumbira, 2017

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENJAS ADATIF TERHADAP KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR DAN NON LOKOMOTOR SISWA TUNANETRA

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

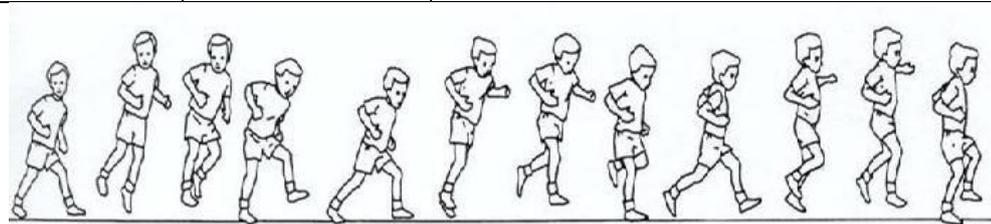
Tahap 1	Tahap Dasar	<p><i>Lari sambil mengingat-ingat gerakan (tinggi).</i>  <i>Lengan diangkat setinggi bahu atau lebih.</i>  Lengan diangkat tinggi.  Kontak kaki datar dengan lantai.  Langkah pendek.  Lebar langkah seiring dengan lebar bahu.</p>
		
Tahap 3	Tahap Lanjutan	<p><i>Tumit-jari kaki dan lengan diulurkan.</i>  Lengan diangkat dengan ketinggian dibawah pinggang.  Gerakan lengan berlawanan dengan tungkai.  Siku sedikit diulur.  Kontak kaki dimulai dari tumit ke ujung jari.</p>
		
Tahap 4	Tahap Ahli	<p><i>Ayunan lengan.</i>  Kontak kaki dimulai dari tumit-jari kaki (kontak kaki dimulai dari jari kaki-tumit saat lari jarak pendek).  Gerakan lengan dengan tungkai berlawanan.  Tumit dilepaskan tinggi.  Gerakan bentuk siku mendekati 90 derajat.</p>



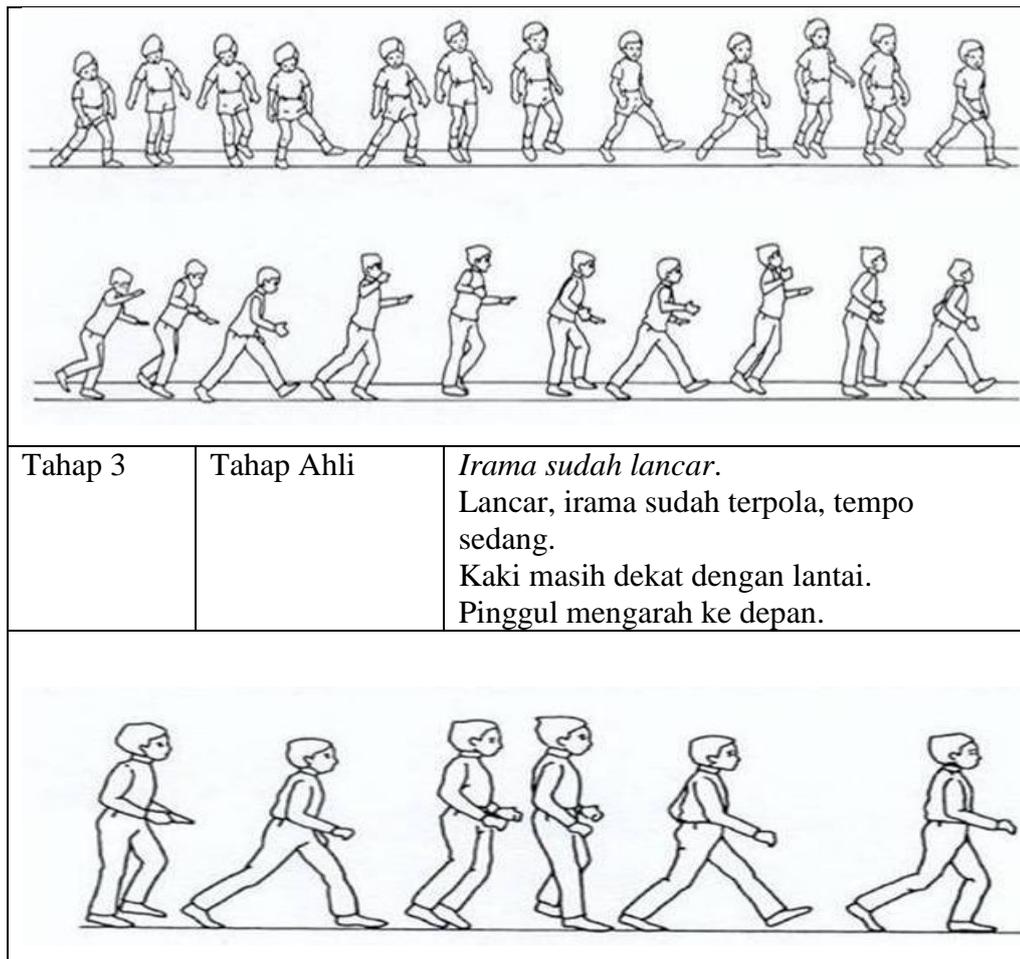
Tahap 2	Tahap Lanjutan	<p><i>Lari sambil mengingat-ingat gerakan (cukup).</i></p> <p><i>Lengan diangkat setinggi pinggang.</i></p> <p>Lengan setinggi pinggang.</p> <p>Tubuh bagian atas dipertahankan tegak.</p> <p>Tungkai hampir lurus.</p>
---------	----------------	---

## 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

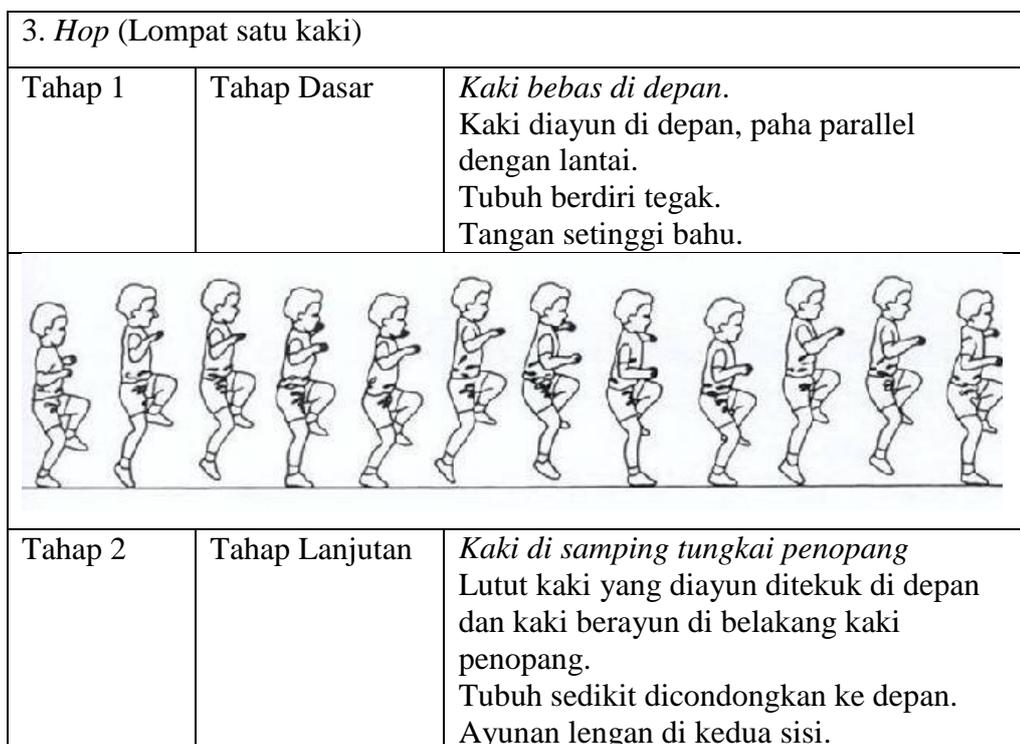
Tahap Ahli

*Irama sudah lancar.*

Lancar, irama sudah terpola, tempo sedang.

Kaki masih dekat dengan lantai.

Pinggul mengarah ke depan.

**3. Hop (Lompat satu kaki)**

Tahap 1

Tahap Dasar

*Kaki bebas di depan.*

Kaki diayun di depan, paha parallel dengan lantai.

Tubuh berdiri tegak.

Tangan setinggi bahu.

Tahap 2

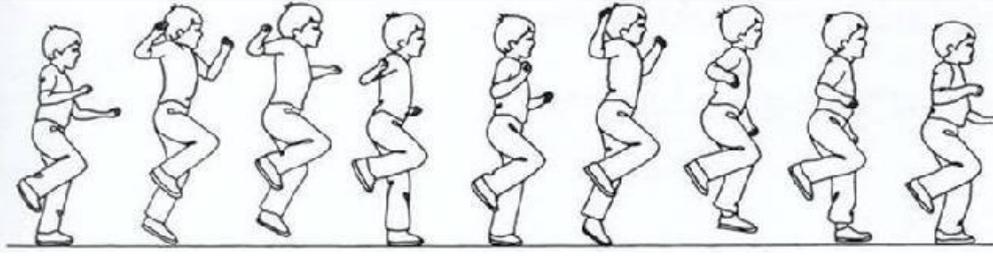
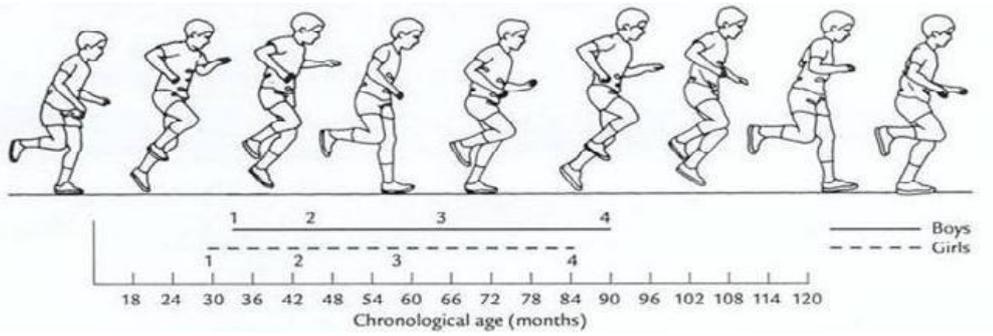
Tahap Lanjutan

*Kaki di samping tungkai penopang*

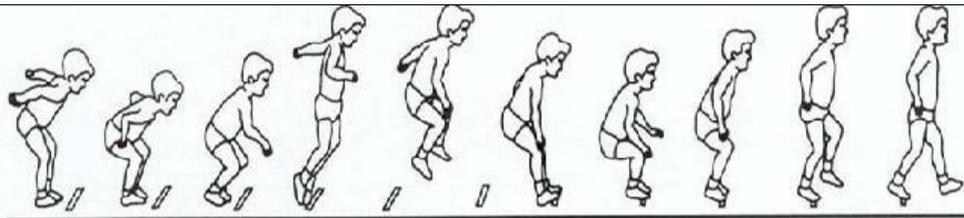
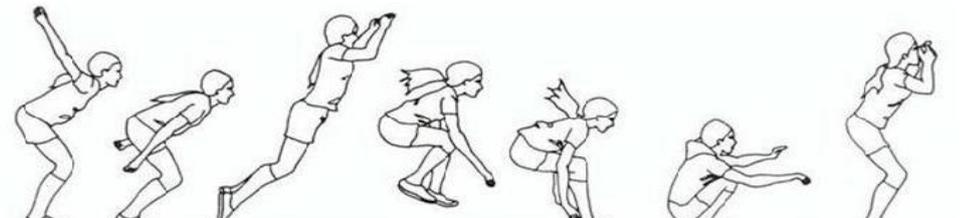
Lutut kaki yang diayun ditekuk di depan dan kaki berayun di belakang kaki penopang.

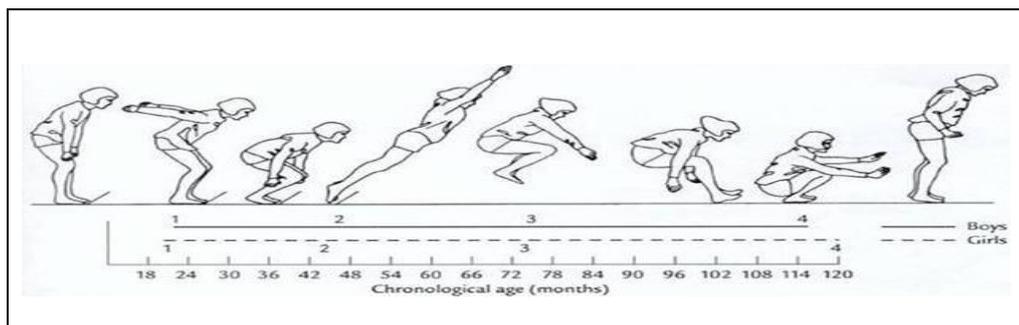
Tubuh sedikit dicondongkan ke depan.

Ayunan lengan di kedua sisi.

		
Tahap 3	Tahap Lanjutan	<p><i>Kaki di belakang tungkai penopang.</i>  Paha kaki ayunan vertikal, dengan lutut ditekuk di belakang kaki penopang.  Tubuh lebih dicondongkan ke depan.  Gerakan lengan di kedua sisi tubuh.</p>
		
Tahap 4	Tahap Ahli	<p><i>Ayunan tungkai bebas.</i>  Tungkai dikerahkan dan lutut diayun ke depan dan ke belakang dalam sebuah gerakan ayunan.  Tubuh condong ke depan.  Lengan diayun berlawanan dengan gerakan kaki.</p>
 <p style="text-align: center;">Chronological age (months)</p>		

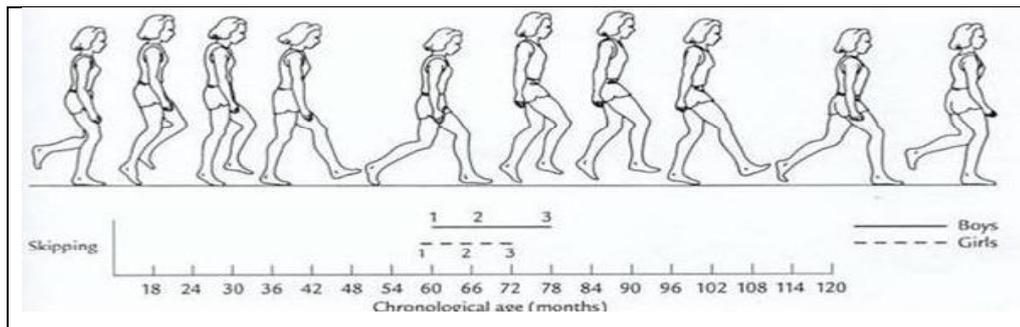
4. Horizontal jump (Lompat jauh)		
Tahap 1	Tahap Dasar	<p><i>Pengereman oleh lengan.</i>  Lengan bertindak sebagai “rem”.  Komponen tubuh yang vertikal masih besar.  Tungkai tidak menjauh.</p>

		
Tahap 2	Tahap Lanjutan	<p><i>Lengan seperti sayap.</i> Lengan bertindak seperti “sayap”. Tubuh masih memiliki komponen vertikal yang besar. Tungkai mulai menjauh.</p>
		
Tahap 3	Tahap Lanjutan	<p><i>Lengan mengayun ke arah kepala.</i> Lengan bergerak ke depan/siku di depan dada saat meloncat. Tangan setinggi kepala. Sudut loncatan masih di atas 45 derajat. Tungkai lebih sering menjauh.</p>
		
Tahap 4	Tahap Ahli	<p><i>Tolakan tubuh.</i> Lengan dan tungkai benar-benar menjauh saat meloncat. Loncatan hampir membentuk sudut 45 derajat. 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>  Pola lompatan tidak sempurna atau iramanya tidak teratur.  Lambat, pergerakan yang hati-hati.  Gerakan lengan tidak efektif.</p>
Tahap 2	Tahap Lanjutan	<p><i>Lengan dan kaki tinggi.</i>  Pola lompatan yang berirama.  Lengan membantu mengangkat tubuh.  Komponen vertikal lebih dari semestinya.</p>
Tahap 3	Tahap Ahli	<p><i>Lompatan yang berirama.</i>  Pengaruh lengan berkurang/tangan di bawah bahu.  Pergerakan sudah berirama.  Kaki penopang dekat dengan permukaan saat melompat (satu kaki).</p>



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

## 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*) menyatakan bahwa kriteria gerakan sesuai untuk tunanetra. 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 buat oleh peneliti diambil dari sumber yang jelas

untuk disesuaikan dengan karakteristik tunanetra . 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

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{\sum f} \times 100\% \\ &= \frac{1}{1} \times 100\% \\ &= 1 \times 100\% \\ &= 100\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$

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 diatas menyatakan bahwa instrumen penelitian tersebut layak untuk digunakan pada tunanetra 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.

## 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:

### **1. Observasi**

Observasi merupakan suatu proses kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2011, hlm. 203). Metode observasi yang dilakukan dalam penelitian pengaruh pendekatan bermain dalam pembelajaran penjas adaptif terhadap keterampilan gerak lokomotor dan non lokomotor penelitian Ini dilakukan melalui pengamatan terhadap subjek yakni anak tunanetra SLBN-A CITEREUP CIMAHI maupun objeknya yakni Pendekatan bermain. Adapun langkah-langkah observasi sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk permainan.
- b. Peneliti melaksanakan pretest sebanyak 5 sesi.
- c. Peneliti memberikan pembelajaran kemudian di akhir pembelajaran diadakan test, ini dilakukan sebanyak 8 sesi.
- d. Peneliti melaksanakan posstest sebanyak 5 sesi.
- e. Penilaian oleh ahli dengan melihat hasil video.
- f. Peneliti mengecek hasil observasi yang telah dicatat.

### **2. 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 ini dokumentasi yang dimaksud antara lain catatan-catatan selama proses kegiatan berlangsung, video, gambar atau foto selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa 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 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 :

- a. Panjang kondisi.  
Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam suatu kondisi juga menggambarkan banyaknya sesi yang di lakukan pada kondisi tersebut.
- b. 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.
- c. Tingkat stabilitas (*Level stability*)

Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi.

d. Tingkat perubahan (*Level change*)

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data.

e. Jejak data (*Data path*)

Jejak data merupakan perubahan dari data atau ke data lain dalam suatu kondisi.

f. 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 :

g. Variabel yang diubah

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

h. 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.

i. Perubahan stabilitas dan efeknya

Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data.

j. Perubahan level data

Perubahan level data menunjukkan seberapa data berubah.

k. 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:

- a. Menskor hasil pengukuran kondisi *Baseline-1* (A-1) pada setiap sesi.
- b. Menskor hasil pengukuran kondisi *treatment/Intervensi*(B) pada setiap sesi.
- c. Menskor hasil pengukuran kondisi *Baseline-2* (A-2) pada setiap sesi.

- d. Membuat tabel penilaian untuk skor yang telah diperoleh pada *Baseline-1* (A-1), *Intervensi* (B) dan *Baseline-2* (A-2) dari setiap sesi.
- e. Menjumlahkan skor pada kondisi *Baseline-1* (A-1), *Intervensi* (B) dan *Baseline-2* (A-2) dari setiap sesi.
- f. Membandingkan hasil skor pada kondisi *Baseline-1* (A-1), *Intervensi*(B), dan *Baseline-2* (A-2).
- g. Membuat analisis dalam bentuk grafik garis, sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan pada fase tersebut.
- h. Grafik yang digunakan untuk mengolah data adalah grafik desain A-B-A.
- i. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

## **I. Langkah- Langkah Penelitian**

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.
  - b. Peneliti mengambil video ketika subyek melakukan test.
  - c. Video diserahkan kepada penilai untuk dinilai.
3. *Intervensi* (B)
 

Pada tahap *Intervensi* ini, dilakukan dalam pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti dengan pendekatan bermain. Dalam melakukan *Intervensi*, fase yang dilakukan adalah sebanyak delapan sesi. Adapun langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

  - a. Peneliti mengkondisikan siswa, agar siswa siap menerima materi *Intervensi* dari peneliti. Setelah siswa di rasa siap, peneliti memberikan pembelajaran dalam situasi bermain
  - b. Peneliti memandu pembelajaran dalam bentuk permainan yang harus dilakukan oleh anak. Kemudian Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
  - c. Siswa melakukan tugas gerak sesuai arahan peneliti.

- d. Setelah pembelajaran dilakukan test
- e. Video diserahkan kepada penilai untuk dinilai

#### 4. *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 dilakukan.

##### a. Analisis Data

1. Persentasi data yang berupa skor menggunakan rumus  $P =$

$$\frac{\sum Skor Siswa}{\sum Skor Maximal} \times 100$$

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

3. Menentukan besar pengaruh dengan rumus: *besar pengaruh* =

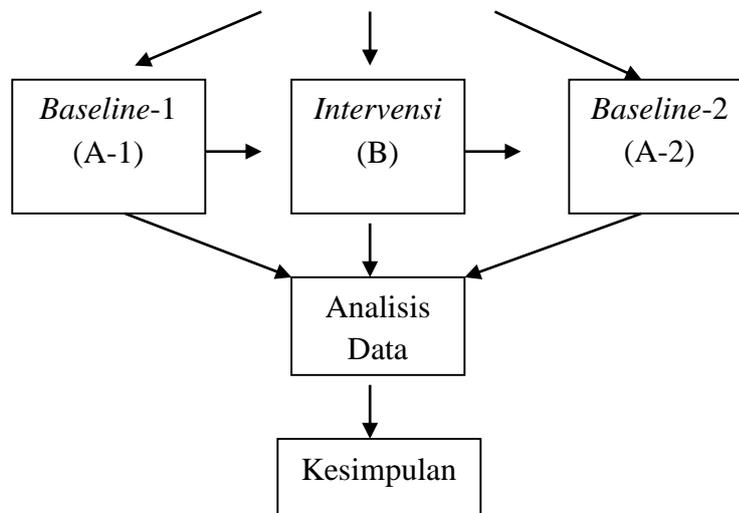
$$\frac{baseline\ 2 - baseline\ 1}{baseline\ 1} \times 100$$

##### b. Kesimpulan

Menentukan  
Subjek



Melaksanakan  
Penelitian  
eksperimen  
SSR



**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian**