

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Suatu penelitian perlu adanya sebuah metode agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan benar. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 3) “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Oleh karena itu penulis perlu cermat dalam memilih metode mana yang akan dipakai dalam penelitian. Metode merupakan cara untuk mencari hasil dari suatu bentuk masalah.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, untuk membuktikan seberapa signifikan pengaruh yang diberikan oleh variabel tertentu terhadap variabel yang dipengaruhi. Menurut sugiyono (2014, hlm. 107) menjelaskan bahwa “ Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Penelitian eksperimen dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Single Subject Research (SSR)*. SSR merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku (*Behaviour Analysis*). Pendekatan SSR mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tingkah laku subjek cara individual. SSR bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh dari suatu perlakuan/*intervensi* yang diberikan kepada individu secara berulang dalam waktu tertentu. Menurut Sunanto, Dkk (2005, hlm. 54) “ Pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau target behavior dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya, perminggu, perhari, perjam.

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

**Nanda Arief Gunawan, 2018**

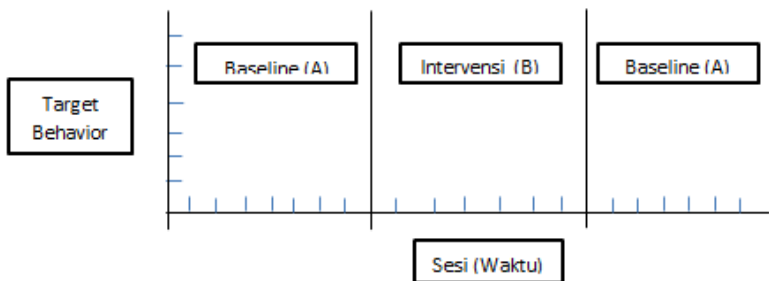
**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

- 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) *Intevensi (B)*  
 Pada tahap ini peneliti memberikan perlakuan untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan dalam penelitian. Dilakukan berulang-ulang dalam 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.

### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan *Single Subject Research (SSR)*. SSR merupakan pendekatan eksperimen, digunakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang setelah dilakukan penanganan/intervensi secara berulang-ulang. Sunanto, Dkk (2005, hlm.59) menjelaskan bahwa “Desain A-B-A ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas”. 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)**

N.....  
**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
 SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

Pengukuran pada tahap ini dilakukan sebanyak empat sesi dengan metode angket. Hal ini dilakukan sebelum diberikan perlakuan atau *intervensi* kepada siswa tunadaksa yang ada disekolah tersebut. Durasi yang diambil adalah dua jam sekali. Dimulai dari jam 07.00 WIB hingga jam 15.00 WIB. Mengambil data awal dengan menggunakan angket perilaku sosial. Keempat sesi dalam kegiatan *Baseline 1 (A-1)* adalah sebagai berikut:

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

Mengambil data awal dengan menggunakan kuesioner/angket perilaku sosial kepada siswa tunadaksa.

#### **Sesi 2 Baseline 1 (A-1)**

Mengambil data awal dengan menggunakan kuesioner/angket perilaku sosial kepada siswa tunadaksa.

#### **Sesi 3 Baseline 1 (A-1)**

Mengambil data awal dengan menggunakan kuesioner/angket perilaku sosial kepada siswa tunadaksa.

#### **Sesi 4 Baseline 1 (A-1)**

Mengambil data awal dengan menggunakan kuesioner/angket perilaku sosial kepada siswa tunadaksa.

### **3.2.2 Intervensi (B)**

Tahap *intervensi* adalah dimana siswa mulai diberikan suatu perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa bentuk permainan tradisional. *Intervensi* diberikan sebanyak 3 sesi. Adapun pembelajaran yang diberikan menggunakan beberapa bentuk permainan tradisional yaitu bebentengan, boy-boyan, dan kasti. Ketiga sesi yang dilakukan dalam kegiatan *intervensi* ini adalah sebagai berikut:

#### **1) Sesi 1**

Permainan tradisional bebentengan dengan memberikan angket perilaku sosial setelah pembelajaran usai.

#### **Sesi 2**

Permainan tradisional boy-boyan dengan memberikan angket perilaku sosial setelah pembelajaran usai.

#### **Sesi 3**

**Nanda Arief Gunawan, 2018**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

Permainan tradisional kasti dengan memberikan angket perilaku sosial setelah pembelajaran usai.

### 3.2.3 Baseline- 2 (A-2)

*Baseline- 2 (A-2)* merupakan pengamatan kembali terhadap pengulangan *baseline- 1 (A-1)* yaitu mengenai pemberian angket perilaku sosial. Pengukuran pada tahap ini dilakukan sebanyak empat sesi dengan metode angket. Durasi yang dipakai adalah dua jam sekali, dimulai dari jam 07.00 WIB hingga 15.00 WIB. Sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pengukuran pada tahap ini sebanyak empat sesi yaitu sesi 1 hingga sesi 4 dalam *Baseline- 2 (A-2)*. Mengambil data akhir dengan menggunakan angket perilaku sosial.

#### **Sesi 1 Baseline 2 (A-2)**

Mengambil data akhir dengan menggunakan kuesioner/angket perilaku sosial kepada siswa tunadaksa.

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

Mengambil data akhir dengan menggunakan kuesioner/angket perilaku sosial kepada siswa tunadaksa.

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

Mengambil data akhir dengan menggunakan kuesioner/angket perilaku sosial kepada siswa tunadaksa.

#### **Sesi 4 Baseline 2 (A-2)**

Mengambil data akhir dengan menggunakan kuesioner/angket perilaku sosial kepada siswa tunadaksa.

### 3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunadaksa yang berjumlah satu orang, kelas VII di SMP Negeri 2 Lembang. Adapun klasifikasi subjek penelitian adalah sebagai berikut:

Nama	: E.N
Usia	: 14 Tahun
Tempat lahir	: Lembang, Kabupaten Bandung Barat
Agama	: Islam
Jenis kelamin	: Perempuan
Kelas	: VII F
Kategori	: Tunadaksa

Nanda Arief Gunawan, 2018

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

### 3.4 Partisipan

Partisipan adalah seseorang yang membantu dalam berjalannya penelitian ini. Partisipan dalam penelitian ini adalah para siswa kelas VII F Periode 2017/2018 SMP Negeri 2 Lembang Kabupaten Bandung Barat. Kelas VII F dijadikan partisipan karena siswa tunadaksa yang diteliti ada dikelas tersebut. Hal itu karena jika siswa tunadaksa melakukan pembelajaran bersama teman sekelasnya, diharapkan perkembangan perilaku sosial siswa tunadaksa tersebut bisa lebih baik. Lalu partisipan selanjutnya adalah seorang rekan mahasiswa yang membantu dalam pengambilan data dari segi dokumentasi.

### 3.5 Variabel Penelitian

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

#### 1) Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi, dijelaskan menurut Sugiyono (2011, hlm. 61) “variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau hubungan dengan variabel terikat”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh *permainan tradisional*.

#### 2) Variabel Terikat

“Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas” (Sugiyono, 2011, hlm. 61). Dijelaskan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah *perilaku sosial*.

### 3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 3.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan salah satu bagian penting dalam proses pelaksanaan penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Lembang yang terletak di jalan Raya Maribaya

Nanda Arief Gunawan, 2018

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

No. 129, Langensari, Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40391.

### **3.6.2 Waktu Penelitian**

Setiap penelitian perlu dibuatnya agenda waktu tentang kapan penelitian dilaksanakan. Penelitian ini dimula pada hari Rabu, 18 April 2018 dengan agenda mengambil data awal angket. Lalu melakukan sebanyak tiga sesi yaitu pada hari Kamis, 19 April 2018, Jumat, 27 April 2018, dan Kamis, 03 Mei 2018. Untuk pengambilan data akhir dilaksanakan pada hari Jumat, 04 Mei 2018.

### **3.7 Populasi dan Sampel**

#### **3.7.1 Populasi**

Suatu penelitian harus ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan mengenai objek penelitian dan populasi. Menurut Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 16) menjelaskan bahwa “Populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan”. Lalu menurut Sugiyono (2014, hlm. 117) menjelaskan pengertian populasi yaitu “Wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu siswa tunadaksa kelas VII F SMPN 2 Lembang Kabupaten Bandung Barat.

#### **3.7.2 Sampel**

Sampel adalah salah satu bagian dari populasi, seperti yang dijelaskan oleh Abduljabar dan Darajat (2014, hlm. 17) bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi”. Dalam proses penentuan sampel perlu adanya teknik sampling yang digunakan peneliti agar pengambilan data bisa akurat.

**Nanda Arief Gunawan, 2018**

***PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI***

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

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling *Non Probability Sampling* yaitu *Sampling Jenuh*. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2015, hlm. 122) bahwa “ *Non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”. Adapun menurut Dantes (2012, hlm. 46) bahwa “ *Non Probability Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada kondisi-kondisi/karakteristik tertentu yang khusus (*necessary condition*) yang telah ditetapkan oleh peneliti”. Salah satu sampling yang dipakai adalah *Sampling Jenuh*. Menurut Sugiyono, 2015, hlm. 124) mengatakan bahwa :

sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Dari pernyataan diatas ditarik kesimpulan bahwa jika sampel kurang dari 30, populasi dapat digunakan sebagai sampel.

### 3.8 Program Perlakuan

Program perlakuan merupakan suatu rancangan yang dibuat oleh peneliti untuk diberikan kepada sampel ketika proses penelitian. Program perlakuan yang dimaksud yaitu berupa langkah-langkah peneliti dalam memberikan *intervensi* terhadap sampel penelitian selain materi yang akan diberikan. Langkah-langkah tersebut berupa apa yang harus peneliti lakukan kepada siswa, dan apa yang harus siswa lakukan, sehingga menimbulkan proses belajar yang disengaja untuk mengarah pada proses belajar perilaku sosial siswa.

**Tabel 3.1 program Penerapan Permainan Tradisional**

Permainan Tradisional	Bagaimana nilai perilaku sosial terjalin
Bebentengan	Peneliti :



Peneliti membagi dua regu sama banyak dan setiap regu memiliki tanda yaitu tiang basket sebagai benteng mereka. Siswa saling bekerja sama untuk mengenai benteng tersebut. Peneliti menginstruksikan siswa tunadaksa untuk bertugas menjaga benteng sementara siswa yang lainnya berusaha menyentuh lawan dan menyentuh benteng lawan.

**Siswa :**  
 Siswa tunadaksa tersebut dapat mengaplikasikan nilai perilaku sosial berupa tanggung jawab menjaga benteng dan bekerja sama dengan teman lainnya yang satu regu.

**Boy-boyan**

**Peneliti :**





Peneliti memaparkan permainan boy-boyan ini dengan membagi siswa menjadi dua regu. regu A menjaga pecahan genteng yang sudah disusun sebanyak 10 genteng dan mengarahkan bola ke regu lawan saat genteng sudah jatuh, dan regu B yang melempar bola ke arah susunan genteng tersebut. Siswa yang melempar harus berhasil mengenai susunan genteng hingga jatuh 4 genteng, dan harus bisa menyusun kembali susunan tersebut. Peneliti mengintruksikan kepada siswa tunadaksa untuk bertugas melemparkan bola kearah susunan genteng.

#### **Siswa :**

Siswa dapat mengaplikasikan nilai perilaku sosial melalui aktivitas meghindari dan dapat menjadi seseorang yang menampilkan perilaku yang tepat dalam

**Nanda Arief Gunawan, 2018**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

	situasi yang diharapkan.
<b>Kasti</b>	<b>Peneliti :</b>
	<p>Peneliti menjelaskan tata cara permainan kasti dan membagi siswa menjadi dua regu sama banyak.</p> <p>regu A bertindak sebagai pemukul dan harus berlari ke tiap base tanpa boleh tersentuh oleh lemparan bola lawan, dan regu B yang menjadi <i>pitcher</i> dan berusaha mengenai lawan dengan lemparan bola. Siswa tunadaksa tersebut diinstruksikan jika kesempatan menjadi pemukul, dia yang menjadi pemukul seterusnya, dan jika menjadi tim pelempar dia yang menjadi <i>pitcher</i>.</p> <p><b>Siswa:</b> Siswa dapat mengaplikasikan nilai perilaku sosial dengan menjadi harapan bagi kawan regu lainnya agar bola yang dilempar bisa terkena <i>batting</i> dan bisa pula</p>

	menjadi <i>pitcher</i> yang menyulitkan lawan. Siswa menjadi bertanggung jawab dan bisa bekerjasama dengan baik agar regunya bisa menang.
--	---


### SKENARIO PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMPN 2 Lembang
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas	: VII F
Materi	: Permainan Tradisional Bebenbengan
Alokasi Waktu	: 90 Menit
Pertemuan	: 1

**Tabel 3.2**

#### Skenario Pembelajaran 1

SKENARIO	PEMBELAJARAN
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi, dan penjelasan tujuan pembelajaran</li> <li>• Pemanasan menggunakan permainan</li> </ul>
<b>Inti</b>	Pembelajaran : Permainan Tradisional Bebenbengan  Target siswa : antusias siswa berkebutuhan khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani

	<p>Hasil belajar : siswa berkebutuhan khusus lebih aktif dalam berinteraksi sosial dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan meningkatnya dalam penguasaan keterampilan dasar.</p> <p>Ilustrasi</p>  <p>Tata Pengelolaan :</p> <p>Siswa dibagi menjadi 2 regu sama banyak. regu yang kalah dalam suit harus mulai memancing dengan siap-siap berlari didalam garis lawan dengan aba-aba 1,2,3. Dalam regu harus dibagi tugasnya. Ada yang menjaga benteng, ada yang mengejar lawan, dan ada yang mengelabui lawan untuk bisa menyentuh bentengnya. Jika ada musuh yang tersentuh, maka dia akan ditangkap dan dipenjara dibenteng miliknya. regu dianggap kalah jika semua regu musuh ditangkap atau benteng lawan bisa disentuh.</p>
<p><b>Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Colling down</i>, merefleksi pembelajaran yang sudah dilakukan.</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Berdoa</li> </ul>

Nama Sekolah : SMPN 2 Lembang

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan


**Nanda Arief Gunawan, 2018**  
**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL**  
**SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

Kelas : VII F  
 Materi : Permainan Tradisional Boy-Boyan  
 Alokasi Waktu : 90 Menit  
 Pertemuan : 2

**Tabel 3.3**  
**Skenario Pembelajaran 2**

SKENARIO	PEMBELAJARAN
<b>PENDAHULUAN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi, dan penjelasan tujuan pembelajaran</li> </ul> Pemanasan menggunakan permainan
<b>INTI</b>	Pembelajaran : Permainan Tradisional Boy-Boyan  Target siswa : antusias siswa berkebutuhan khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani  Hasil belajar : siswa berkebutuhan khusus lebih aktif dalam berinteraksi sosial dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan meningkatnya dalam penguasaan keterampilan dasar.  Ilustrasi kegiatan :

	 <p>Tata Pengelolaan :</p> <p>Siswa dibagi 2 regu dengan jumlah sama banyak. Regu yang kalah harus menjaga dan regu yang menang bertugas melempar bola. Regu yang menjaga harus sebanyak mungkin mengenai tubuh lawan dengan bola sebelum susunan genteng utuh tersusun kembali. Regu pelempar harus menghindari lemparan lawan dan secepat mungkin menyusun susunan genteng yang berserakan menjadi tersusun kembali. Jika regu yang menjaga berhasil mengenai semua lawan, maka tugas jaga diberikan kepada tim yang sebelumnya melempar dan regu pelempar bertugas menjaga.</p>
<b>PENUTUP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Colling down</i>, merefleksi pembelajaran yang sudah dilakukan.</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Berdoa</li> </ul>

Nama Sekolah : SMPN 2 Lembang

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Kelas : VII F

Materi : Permainan Tradisional Kasti

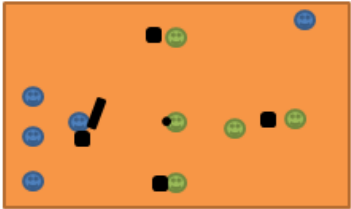
Alokasi Waktu : 90 Menit

**Nanda Arief Gunawan, 2018**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

**Tabel 3.4**  
**Skenario Pembelajaran 3**

SKENARIO	PEMBELAJARAN
<b>PENDAHULUAN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi, dan penjelasan tujuan pembelajaran</li> </ul> Pemanasan menggunakan permainan
<b>INTI</b>	<p>Pembelajaran : Permainan Tradisional Kasti</p> <p>Target siswa : antusias siswa berkebutuhan khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani</p> <p>Hasil belajar : siswa berkebutuhan khusus lebih aktif dalam berinteraksi sosial dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan meningkatnya dalam penguasaan keterampilan dasar.</p> <p>Ilustrasi kegiatan :</p> 

	<p>Tata Pengelolaan :</p> <p>Siswa dibagi menjadi 2 regu. Regu A bertugas menjadi penjaga/pelempar dan regu B bertugas untuk memukul dan berlari. setiap pukulan diberi 2 kali kesempatan, jika lebih dari itu maka dianggap hangus dan diganti oleh pemukul selanjutnya. Pelempar/<i>pitcher</i> harus melempar kearah pemukul, tidak boleh asal-asalan, jika asal maka poin untuk regu A. Jika sudah berhasil memukul bola, harus berlari menuju base 1,2, dan 3. Jika dirasa tidak mampu sekaligus maka cari aman berhenti di base. Base 1 maksimal 2 orang dan base selanjutnya hanya 1 orang. Jika pelari terkena lemparan bola lawan maka bertukar tugas. Regu A yang menjadi pelari/pemukul dan regu B menjadi penjaga/pelempar. Poin jika sudah berhasil melewati semua base 1. Jika melewati base sekaligus (<i>home run</i>) maka poinnya 2.</p>
<p><b>PENUTUP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Colling down</i>, merefleksi pembelajaran yang sudah dilakukan.</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Berdoa</li> </ul>

### 3.9 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.9.1 Kuesioner

“Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2013, hlm 199). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Dalam penelitian ini kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat perilaku sosial siswa dengan menggunakan permainan tradisional.

Nanda Arief Gunawan, 2018

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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



### 3.9.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang diperlukan untuk melengkapi sebuah penelitian. Menurut Ridwan (2012, hlm. 31) menjelaskan bahwa “Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian”.

### 3.10 Instrumen Penelitian

Suatu penelitian dibutuhkan suatu alat ukur yang dapat melihat atau menggambarkan perubahan atau kemajuan yang telah dicapai dari suatu penelitian. Menurut Arikunto (2002, hlm. 126). “Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode”. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket atau kuesioner. Sebelum instrumen diterapkan pada sampel, terlebih dahulu peneliti menguji kelayakan instrumen tersebut dengan cara uji validitas dan reliabilitas. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Dalam penelitian ini akan mengukur lima ranah perilaku sosial menurut Budiman dan Hidayat (2010, hlm. 17) dan menurut Helm dan Turner (dalam Simanungkalit, 2011, hlm. 24). Indikator-indikator yang terdapat dalam kisi-kisi adalah sebagai berikut:

- 1) Disiplin
- 2) Kerjasama
- 3) Menghargai
- 4) Membantu
- 5) Berbagi

Untuk mendapatkan data tentang perilaku sosial siswa maka butir-butir pertanyaan harus dibuat secara ringkas, jelas, dan tegas. Untuk itu peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi angket penelitian pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Angket Tentang Perilaku Sosial**

Komponen	Sub Komponen	Indikator	Sub Indikator
Perilaku sosial Menurut	Perilaku	1. Disiplin	a. Patuh kepada aturan

Nanda Arief Gunawan, 2018

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI*

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

<p>Budiman &amp; Hidayat (2010, hlm. 17) perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respon antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain.</p> <p>Menurut Helm dan Turner (dalam Mahardika, 2014, hlm. 260) bahwa jenis perilaku sosial dapat dilihat dari</p>	<p>sosial terjadi karena adanya respon antar orang dan adanya hubungan timbal balik antar orang tersebut atau identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain</p>		<p>b. Berperilaku baik</p> <p>c. Tanggung jawab</p>
		<b>2. Kerjasama</b>	<p>a. Saling tolong menolong</p> <p>b. Mengutamakan kebersamaan</p> <p>c. Saling percaya</p>
		<b>3. Menghargai</b>	<p>a. Sopan kepada teman</p> <p>b. Menghargai kemampuan orang</p> <p>c. Tidak merendahkan orang lain</p>
		<b>4. Membantu</b>	<p>a. Menerima dan memberi saran</p> <p>b. Menolong orang lain</p>
		<b>5. Berbagi</b>	<p>a. Saling memberi semangat</p> <p>b. Simpati</p>
	<p>Dimensi dalam perilaku sosial terdapat 5 jenis dimensi yaitu 1) disiplin 2) mampu bekerjasama a 3) mampu menghargai orang lain</p>		

Nanda Arief Gunawan, 2018

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

dimensi yaitu: ... 1) disiplin 2) mampu bekerjasama dengan orang lain 3) mampu menghargai baik dalam menghargai pendapat, hasil karya orang lain serta kondisi- kondisi yang ada pada orang lain 4) berbagi dengan orang lain 5) membantu orang lain	baik dari pendapat, hasil karya serta kondisi- kondisi orang lain 4) mampu berbagi dengan orang lain dalam hal apapun 5) membantu orang lain		
---	--	--	--

### 3.11 Pedoman skoring

Dalam alternatif jawaban dari pertanyaan yang diberikan peneliti, peneliti memberikan bobot skor sebagai skor pernyataan yang telah diisi oleh responden. Bobot yang dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan Skala Likert. Skala Likert menurut Sugiyono (2013, hlm. 134) yaitu :

Untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan Skala Likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator

**Nanda Arief Gunawan, 2018**

***PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI***

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

variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument berupa pertanyaan atau pernyataan.

Penulis menetapkan kategori penyekoran terkait alternatif jawaban dalam angket sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban**

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
a. Sangat Setuju	5	1
b. Setuju	4	2
c. Ragu-ragu	3	3
d. Tidak Setuju	2	4
e. Sangat Tidak Setuju	1	5

Berdasarkan tabel tersebut, peneliti menetapkan kategori pemberian skor sebagai berikut; kategori untuk setiap butir pertanyaan positif yaitu, sangat setuju = 5, setuju = 4, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 1. Kategori untuk pertanyaan negatif yaitu, sangat setuju = 1, setuju = 2, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 4, sangat tidak setuju = 5.

### **3.12 Uji coba instrumen penelitian**

#### **3.12.1 Uji validitas**

Angket yang telah disusun harus diuji untuk mengukur tingkat validitas dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Arikunto (2002, hlm. 144) menyatakan bahwa “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”.

**Nanda Arief Gunawan, 2018**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

Dari uji coba angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini.

Jika diuraikan, langkah kerja yang dilakukan dalam rangka mengukur validitas instrumen tes adalah sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan data hasil uji coba
- 2) Memeriksa kelengkapan data, untuk memastikan lengkap tidaknya lembaran data yang terkumpul
- 3) Memberikan skor terhadap butir-butir yang perlu diberi skor
- 4) Menghitung jumlah skor butir yang diperoleh oleh masing-masing responden
- 5) Selanjutnya secara teknis pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) realise 22*.

**Tabel. 3.7**  
**Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas**

Nomor soal	r-hitung	r-tabel	Validitas	Cronbach $\alpha$	Reliabilitas
			r-hitung > r-tabel		Cronbach $\alpha > r-tabel$
1	0,484	0,456	V	0,903	Reliabel
2	0,359	0,456	TV		
3	0,598	0,456	V		
4	-0,043	0,456	TV		
5	0,502	0,456	V		
6	-0,359	0,456	TV		
7	0,273	0,456	TV		
8	0,600	0,456	V		

**Nanda Arief Gunawan, 2018**  
**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL**  
**SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

9	0,393	0,456	TV		
10	0,713	0,456	V		
11	0,476	0,456	V		
12	0,521	0,456	V		
13	0,341	0,456	TV		
14	0,586	0,456	V		
15	0,587	0,456	V		
16	0,598	0,456	V		
17	0,437	0,456	TV		
18	0,521	0,456	V		
19	0,162	0,456	TV		
20	0,656	0,456	V		
21	0,655	0,456	V		
22	0,283	0,456	TV		
23	0,504	0,456	V		
24	0,033	0,456	TV		
25	0,225	0,456	TV		
26	0,611	0,456	V		
27	0,370	0,456	TV		
28	0,229	0,456	TV		

<b>29</b>	0,534	0,456	v		
<b>30</b>	-0,089	0,456	TV		
<b>31</b>	0,676	0,456	v		
<b>32</b>	0,498	0,456	v		
<b>33</b>	0,487	0,456	v		
<b>34</b>	-0,387	0,456	TV		
<b>35</b>	0,498	0,456	v		
<b>36</b>	-0,071	0,456	TV		
<b>37</b>	0,465	0,456	v		
<b>38</b>	0,510	0,456	v		
<b>39</b>	0,434	0,456	TV		
<b>40</b>	0,691	0,456	v		
<b>41</b>	0,636	0,456	v		
<b>42</b>	0,405	0,456	TV		
<b>43</b>	0,555	0,456	v		
<b>44</b>	0,504	0,456	v		
<b>45</b>	0,236	0,456	TV		
<b>46</b>	0,540	0,456	v		
<b>47</b>	0,575	0,456	v		
<b>48</b>	0,255	0,456	TV		

<b>49</b>	0,487	0,456	V		
<b>50</b>	0,500	0,456	V		
<b>51</b>	0,549	0,456	V		
<b>52</b>	0,005	0,456	TV		
<b>53</b>	0,385	0,456	TV		
<b>54</b>	0,486	0,456	V		
<b>55</b>	0,486	0,456	V		
<b>56</b>	0,281	0,456	TV		
<b>57</b>	0,585	0,456	V		
<b>58</b>	0,683	0,456	V		
<b>59</b>	0,474	0,456	V		
<b>60</b>	0,365	0,456	TV		

Uji coba angket dilakukan oleh peneliti di SMP Inklusi yang berada di Kota Cirebon dengan jumlah responden sebanyak 20 orang siswa. Berdasarkan analisis hasil uji coba didapat 36 butir soal valid dan 24 butir soal dinyatakan tidak valid.

**Tabel 3.8**  
**Hasil Analisis Validitas Item Soal**

<b>Jenis Instrumen</b>	<b>No. Item Tidak Valid</b>	<b>No. Item Valid</b>
Perilaku Sosial Siswa	2,4,6,7,9,13,17,19,22,24,25,27,28,30,34,36,39,42,45,48,52,53,56,60	1,3,5,8,10,11,12,14,15,16,18,20,21,23,26,29,31,32,33,35,37,38,40,41,43,44,46,47,49,50,51,54,55,57,58,59



### 3.12.2 Uji reliabilitas

Reliabilitas merupakan uji instrumen yang dilakukan setelah uji validitas. Reliabilitas menurut Arikunto (2002, hlm. 154) bahwa “Suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Tolak ukur untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas menggunakan kategori *Pearson Product Moment* (dalam Abduljabar dan Darajat, 2013, hlm. 139).

**Tabel 3.9**  
**Klasifikasi Koefisien Realibilitas**

<b>Interval koefisien</b>	<b>Tingkat hubungan</b>
0, 80 – 1, 000	Sangat Kuat
0, 60 – 0, 799	Kuat
0, 40 – 0, 599	Cukup Kuat
0, 20 – 0, 399	Rendah
0, 00 – 0, 199	Sangat Rendah

**Tabel 3.10**  
**Hasil Analisis Koefisien Reliabilitas**

<b>Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Interpretasi</b>
0, 903	Sangat Tinggi

Dan diperoleh koefisien reliabilitas 0, 935, berdasarkan koefisien reliabilitas yang diperoleh instrumen tes memiliki reliabilitas sangat tinggi, mmaka item pernyataan pada angket tersebut reliabel, yang menunjukkan angket perilaku sosial ini terpercaya dan dapat digunakan untuk penelitian.

### 3.13 Prosedur penelitian

Metode A-B-A yaitu pretest (baseline-1/A1 sesi 1 sampai 4) kemudian intervensi 3 sesi selanjutnya posttest (baseline-2/A2 sesi 1 sampai 4). Baseline 1 dilakukan 4 kali dalam 1 hari (mulai jam 07.00 WIB-15.00 WIB perdua jam). Intervensi diberikan seminggu satu kali, setelah intervensi dilakukan pengambilan data. Kemudian baseline 2 dilakukan 4 kali dalam 1 hari (mulai jam 07.00 WIB-15.00 WIB).

**Tabel 3.11 Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

Pertemuan	Hari, tanggal	waktu	Materi
1	Rabu, 18 April 2018	07.00-08.00 WIB	Pemberian kuesioner/angket perilaku sosial (Pretest)
		09.00-11.00 WIB	Pretest
		11.00-13.00 WIB	Pretest
		14.00-15.00 WIB	Pretest
2	Kamis, 19 April 2018	10.40-12.30 WIB	Pemberian intervensi/ treatment berupa pembelajaran dengan kegiatan permainan tradisional “bebentengan”.
3	Jumat, 27 April 2018	10.40-12.30 WIB	Pemberian intervensi/treatment berupa pembelajaran dengan kegiatan permainan tradisional “boy-boyan”
4	Kamis, 03 Mei 2018	10.40-12.30 WIB	Pemberian intervensi/treatment berupa pembelajaran dengan kegiatan permainan tradisional “bola kasti”

Nanda Arief Gunawan, 2018

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

5	Jumat, 04 Mei 2018	07.00-08.00 WIB	Pemberian kuesioner/angket perilaku sosial (Posttest)
		09.00-11.00 WIB	Posttest
		11.00-13.00 WIB	Posttest
		14.00-15.00 WIB	Posttest

### 3.14 Analisis data

“Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul”. (Sugiyono, 2013, hlm. 207). Sementara menurut Sunanto, Dkk (2006, hlm. 65) mengemukakan bahwa “Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 207) menjelaskan 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, Dkk. (2006, hlm. 38) bahwa “Grafik memiliki peranan penting pada saat menganalisis data dalam penelitian modifikasi perilaku dengan desain subjek tunggal”. Menurut Sunanto, Dkk. (2006, hlm. 30) mengemukakan beberapa komponen dalam membuat grafik diantaranya adalah:

- 1) Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya sesi, hari, tanggal).
- 2) Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi, dan durasi).

**Nanda Arief Gunawan, 2018**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

- 3) Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
- 4) Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya 0%, 25%, 50%, 75%).
- 5) Label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *Baseline* atau *Intervensi*.
- 6) Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
- 7) Judul grafik judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Setelah data terkumpul, selanjutnya data dianalisis dengan perhitungan tertentu, perhitungan ini didalamnya 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, Dkk. (2006, hlm. 68-70), mengemukakan beberapa komponen yang akan dianalisis dalam kondisi meliputi:

### **3.14.1 Analisis dalam kondisi**

- 1) Panjang kondisi  
Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam suatu kondisi juga menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan 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.

### 3.14.2 Analisis antar kondisi

Analisis antar kondisi menurut Sunanto, Dkk. (2006, hlm. 72-76) terkait dengan beberapa komponen utama diantaranya meliputi:

- 1) Variabel yang diubah  
Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku
- 2) 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.
- 3) Perubahan stabilitas dan efeknya  
Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data
- 4) Perubahan level data  
Perubahan level data menunjukkan seberapa data berubah
- 5) 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 intervensi/treatment (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/treatment (B), dan Baseline- 2 (A-2) dari setiap sesi.

**Nanda Arief Gunawan, 2018**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
SISWA TUNADAKSA DI SEKOLAH INKLUSI**

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

- 5) Menjumlahkan skor pada kondisi Baseline- 1 (A-1), intervensi/treatment (B), dan Baseline- 2 (A-2) dari setiap sesi.
- 6) Membandingkan hasil skor pada kondisi Baseline- 1 (A-1), intervensi/treatment (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.

Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi