

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

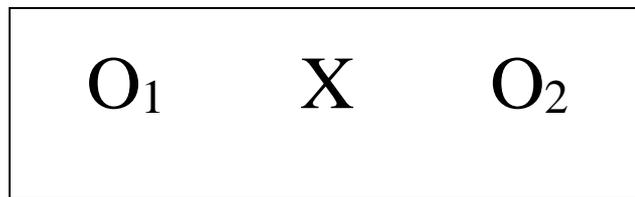
Pada dasarnya penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Sugiyono, 2016, hlm 2). Untuk melakukan sebuah penelitian, diperlukan cara yang tepat sebagai strategi penelitian, sehingga penelitian dapat mencapai sasaran berupa jawaban dari masalah yang hendak diteliti. Setiap penelitian sudah pasti memerlukan suatu metode. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian tersebut. Oleh sebab itu, metode penelitian sangat penting dalam pelaksanaan, pengumpulan dan analisis data.

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen. Di dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada kelompok-kelompok tertentu. Menurut (Sugiyono, 2016, Hlm 72) penelitian eksperimen adalah “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.”

Menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari variabel-variabel. terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel yang telah dipilih untuk dijadikan penelitian. Jadi dapat disimpulkan metode eksperimen adalah jenis metode penelitian yang dilakukan untuk mencari pengaruh akan mencari variabel-variabelnya. Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk mengetahui pengaruh *psychomotoric therapy* terhadap keterampilan gerak dasar siswa tunagrahita ringan, karena untuk membuktikan hipotesis penelitian dibutuhkan penelitian langsung kelapangan, dalam hal ini peneliti ikut terlibat langsung dalam penelitian. Maka dari itu untuk menunjang penelitian serta peneliti, metode eksperimen merupakan metode yang tepat di gunakan untuk mengetahui sebab akibat.

### 3.2. Desain Penelitian

Dalam penelitian perlu adanya desain penelitian yang berfungsi menjadi acuan dalam langkah-langkah penelitian. Penggunaan desain dalam sebuah penelitian harus tepat dan sesuai. Penggunaan desain dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain penelitian tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian dan pokok permasalahan yang ingin diungkapkan. (Sugiyono, 2016, Hlm 110) menjelaskan dalam pola sebagai berikut:



**Gambar 3.1**

**Skema Penelitian: *Pretest-Posttest One Group Design***

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Tes awal keterampilan gerak dasar

O<sub>2</sub> : Tes akhir keterampilan gerak dasar

X : *Treatment* (intervensi dengan *psychomotoric therapy* dalam pembelajaran penjas adaptif )

(Sumber: Sugiyono, 2016, Hlm 74)

### 3.3. Partisipan Penelitian

- a. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini merupakan siswa dan siswi tunagrahita ringan SLB Budi Mulia Ciririp Cililin Kabupaten Bandung Barat yang berjumlah 8 orang siswa yang terdiri dari 2 orang siswa dan 6 orang siswi. Beserta guru yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Kegiatan penelitian ini tentunya memerlukan tempat sebagai sarana tempat untuk melakukan penelitian yang akan digunakan sebagai bahan untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini bertempat di SLB Budi Mulia Ciririp Cililin Kabupaten Bandung Barat Negeri yang bertempat di Sanghiang, kp.

Ciririp No.04 RT 01/RW Bobojong Rongga Cililin Kabupaten Bandung Barat Tempat penelitian ini dipilih dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut :

- Tempat yang sesuai dengan kondisi dan masalah yang dimiliki oleh peneliti
- Pihak dari SLB Budi Mulia Ciririp Cililin Kabupaten Bandung Barat mengizinkan peneliti untuk diadakan penelitian di sekolah tersebut.

b. Mahasiswa

Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya adalah dua orang mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) . Dasar pertimbangan pemilihan partisipan dalam penelitian ini adalah karena yang bersangkutan paham dan mengerti mengenai prosedur dalam melakukan penelitian ini baik itu dalam hal pengukuran serta memberikan perlakuan dan penilaian kepada sample, atas dasar itulah peneliti mengikutsertakan partisipan tersebut agar dapat membantu dan melancarkan jalannya penelitian ini.

### **3.4. Populasi dan sampel**

#### **3.4.1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Arikunto, 2013, Hlm 173) menyatakan: “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.”

Lebih lanjut (Sugiyono, 2016, hlm 80) menyatakan: “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain.

populasi bukan hanya manusia sebagai makhluk hidup melainkan dapat juga berupa benda-benda mati dan populasi bukan sekedar obyek/subyek tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau obyek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi tunagrahita ringan di SLB Budi Mulian Ciririp Cililin Kabupaten Bandung Barat.

### 3.4.2. Sampel

(Arikunto, 2013, Hlm 174) menyatakan bahwa: “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, waktu dan tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang di pelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diperlakukan untuk populasi.

Lebih lanjut (Sugiyono, 2016, hlm 81) menyatakan bahwa: “sampel adalah bagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang di pelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diperlakukan untuk populasi.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive sampling*. Menurut (Sugiyono, 2016, Hlm 85) menyatakan: “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.”

**Tabel 3.1**

### Daftar nama siswa SLB Tunagrahita ringan SLB Budi Mulia Ciririp Cililin

NO	Nama	L/P	Jenis kelainan
1	Fitri	P	C
2	Mia Yunita R	P	C
3	Dena komala	P	C
4	Nunung lestari	P	C
5	Salsa prihandini	P	C
6	Lisda Ariska	P	C
7	Jajam	L	C
8	Fadil	L	C

### 3.5. Program perlakuan

program perlakuan merupakan rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti untuk diberikan kepada sampel saat proses penelitian. Program perlakuan tersebut berupa langkah-langkah guru dalam memberikan *treatment* terhadap sampel penelitian selain materi yang akan diberikan. Langkah-langkah

tersebut berupa apa yang harus guru lakukan terhadap peserta didik dan apa yang harus peserta didik lakukan sehingga apa yang terkandung dalam *Psychomotoric therapy*. Pada penelitian ini, peneliti membuat program perlakuan untuk anak berkebutuhan khusus siswa/siswi tunagrahita ringan melalui *Psychomotoric therapy* yang memanfaatkan aktivitas gerak atau aktivitas fisik dan diimplementasikan dalam bentuk permainan.

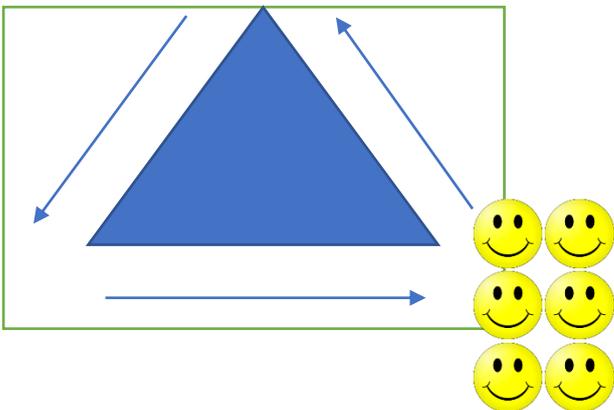
**Tabel 3.2**

**Tabel Program perlakuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Anak Tunagrahita ringan dengan Menerapkan *Psychomotoric Therapy***

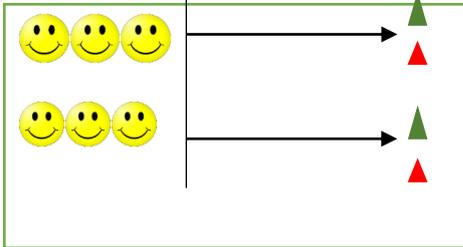
Pertemuan	Subjek Eksperimen
Pertemuan 1 dan 2	<p>Memberikan Treatment penerapan <i>Psychomotoric Therapy</i> dengan pola gerak dasar lokomotor dalam membentuk permainan sederhana (Jala ikan) .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Intervesi</li> <li>❖ Introduction <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a</li> <li>- Guru menanyakan perasaan perasaan yang dirasakan oleh klien</li> <li>- Siswa menjawab apa yang dirasakannya</li> <li>- Dibagi menjadi 2 kelompok sama banyak</li> <li>- Guru menjelaskan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan sederhana (jala ikan)</li> </ul> </li> <li>❖ Kegiatan Inti <p>Permainan (jala ikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dalam satu kelompok ada yang menjadi jala yang bertugas harus mengenai ikan atau kelompok yang harus menghindari dari kelompok jala.</li> <li>- Siswa yang menjadi jala atau kelompok yang bertugas mengenai/menangkap ikan yang ada ditengah lapangan.</li> <li>- Siswa yang menjadi ikan kelompok yang harus menghindari dari tangkapan jala.</li> <li>- Apabila kelompok jala berhasil mengenai satu orang dari kelompok ikan maka harus langsung menjadi jala ikut menangkap ikan.</li> <li>- Permainan di persukar dengan perbandingan jumlah kelompok lebih banyak dikelompok ikan, sehingga kelompok jala lebih sulit untuk menangkap ikan.</li> <li>- Guru bertanya apakah siswa mengerti apa yang ditugaskan kepada siswa</li> <li>- siswa menjawab</li> <li>- siswa melakukan tugas gerak yang diperintahkan oleh</li> </ul> </li> </ul>

	<p>guru (jala ikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memandu saat siswa melakukan tugas gerak, dengan harapan siswa tidak salah mempresepsikan tugas yang harus diselesaikan</li> <li>- Guru melihat bagaimana siswa melakukan tugas gerak tersebut, untuk dijadikan bahan evaluasi</li> <li>- Setelah siswa melakukan tugas gerak, guru menugaskan siswa unntuk berkumpul dan mengevaluasi tentang tugas gerak yang telah dilaukan siswa</li> <li>- Jika siswa gagal dalam melakukan tugas gerak yang di perintahkan, guru memberikan penjelasan dari hasil analisisnya saat siswa melakukan tugas gerak</li> <li>- perilaku apa yang membuat siswa kesulitan dalam melakukan tugas gerak</li> <li>- Selanjutnya guru memberikan motivasi pemahaman tentang perilaku apa yang seharusnya dilakukan agar tugas tersebut dapat berhasil</li> <li>- Guru mereflesikan siswa dengan bertanya dengan tugas yang telah memberikan oleh guru, guru bertanya pada siswa apakah tugas dilakukan sulit atau tidak? Pada bagian mana tugas tersebut dikatakan mudah</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan guru</li> <li>- Guru menyimpulkan jawaban siswa dan memberikan solusi tentang bagaimana perilaku yang seharusnya dilakukan</li> <li>- Dari hasil evaluasi dan refleksi guru mengkonsep kembali bagaimana melakukan tugas gerak dengan dipermudah atau di persukar yang berguna agar siswa dapat kembali mengepresikan tugas gerak tersebut sehingga bisa lebih baik dari tugas gerak yang pertama</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang ditugaskan guru</li> <li>- Guru memandu</li> <li>- Gambar ilustrasi</li> </ul> <div data-bbox="673 1498 1238 1787" style="text-align: center;"> </div> <p>❖ Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- Berdo'a</li> </ul>
--	---

<p>Pertemuan 3 dan 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Intervensi</li> <li>❖ Introduction <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a</li> <li>- Guru menanyakan perasaan yang dirasakan oleh siswa</li> <li>- Siswa menjawab apa yang di rasakannya</li> <li>- Dibuat bentuk segitiga di atas lapangan</li> <li>- Guru menjelaskan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan sederhana (segitiga hinggap)</li> <li>- Guru mendemonstrasikan bagaimana melakukan permainan segitiga hinggap, dimana dengan aba-aba bunyi peluit dari guru langsung satu persatu siswa berlari sampai setiap sudut segitiga dan hinggap/diam seterusnya sampai kembali ke sudut pertama</li> </ul> </li> <li>❖ Kegiatan inti</li> <li>❖ Permainan lari (segitiga hinggap) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Satu persatu siswa melakukan permainan segitiga hinggap dimana dengan aba-aba peluit siswa berlari ke setiap sudut segitiga</li> <li>- Bunyi peluit selanjutnya siswa berlari sesudah segitiga yang lain dilanjut dengan pelari selantutnya seterusnya sampai pelari yang siswa pertama sampai ke awal</li> <li>- Permainan lebih di persukar dengan membawa bola untuk di estafetkan dimana pelari yang pertama harus menunggu pelari kedua yang membawa bola seterusnya sampai siswa pertama membawa bola tersebut ke pelari selanjutnya</li> <li>- Saat pelaksanaan tugas gerak, siswa yang masih kesulitan dalam berlari, maka guru mengumpulkan semua siswa untuk memberikan pemahaman untuk berlari sampai diam dan berlari lagi dan berlari sambil mengestafetkan bola sehingga diharapkan persepsi siswa dapat dipengaruhi lebih intens</li> <li>- Guru memandu saat siswa melakukan tugas gerak, dengan harapan siswa tidak salah mempresepsikan tugas yang harus diselesaikan</li> <li>- Guru melihat bagaimana siswa melakukan tugas gerak tersebut, untuk dijadikan bahan evaluasi</li> <li>- Setelah siswa berhasil tugas gerak, guru menugaskan siswa untuk berkumpul dan mengevaluasi tentang tugas gerak yang telah dilakukan klien.</li> <li>- Jika siswa gagal dalam melakukan tugas gerak, guru memberikan penjelasan dari hasil analisisnya saat siswa melakukan tugas gerak</li> <li>- Selanjutnya guru memberikan motivasi pemahaman tentang perilaku apa yang seharusnya dilakukan agar tugas gerak tersebut dapat berhasil</li> <li>- Guru merefleksikan siswa dengan bertanya tentang</li> </ul> </li> </ul>
--------------------------	--

	<p>tugas yang telah diberikan oleh guru, guru bertanya pada siswa apakah tugas yang dilakukan sulit atau tidak?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menjawab pertanyaan guru</li> <li>- Guru menyimpulkan jawaban siswa dan memberikan solusi tentang bagaimana perilaku yang seharusnya dilakukan</li> <li>- Dari hasil evaluasi dan refleksi guru mengkonsep kembali bagaimana melakukan tugas gerak dengan dipermudah atau di persukar yang berguna agar murid dapat kembali mengepresikan tugas gerak tersebut sehingga bisa lebih baik dari tugas gerak yang pertama</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang ditugaskan guru</li> <li>- Guru memandu</li> <li>- Gambar ilustrasi</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- Berdo'a</li> </ul> </li> </ul>
<p>Pertemuan 5 dan 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Intervensi</li> <li>❖ Introduction <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a</li> <li>- Guru menanyakan perasaan yang dirasakan oleh siswa</li> <li>- Siswa menjawab apa yang di rasakannya</li> <li>- Guru menjelaskan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan sederhana (ayo melompat)</li> <li>- Disiapkan susunan nama-nama misalnya nama ayah, ibu, kaka, adik dan sebagainya yang sudah disiapkan</li> <li>- Dibentuk menjadi dua kelompok, seluruh siswa</li> </ul> </li> </ul> <p>Seluruh siswa setiap kelompok melompat menuju cones dujung lapangan yang telah disediakan, ada cones berwarna hijau dan merah.cones berwarna hijau diberi nama ibu dan yang merah disebut ayah. Guru memberikan tugas gerak merupakan lompat satu kaki dan dua kaki saat guru memberikan perintah “lompat ke ibu” maka siswa harus lompat 1 kaki sampai ke cones saat lompat ke ayah siswa harus lompat dengan</p>

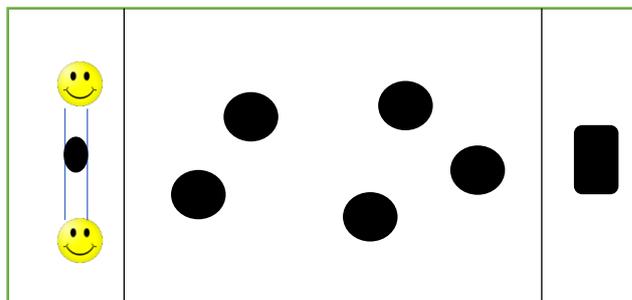
	<p>dua kaki.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mendemonstrasikan bagaimana melakukan permainan melompat bulatan kata</li> </ul> <p>❖ Kegiatan inti</p> <p>❖ Permainan (melompat)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seluruh siswa setiap kelompok melompat ke arah cones yang diucapkan guru dengan “lompat ke ibu dan ayah”. Misalnya lompat ke ibu, lompat ke ayah</li> <li>- Permainan lebih di persukar dengan misalnya kata yang bila digabung menjadi ayah dan ibu. Jadi siswa melompat ke ayah dulu dengan dua kaki kemudian kembali dengan satu kaki</li> <li>- Saat pelaksanaan tugas gerak, siswa yang masih kesulitan dalam melompat, maka guru mengumpulkan semua siswa untuk memberikan pemahaman untuk melompat sampai keatas bulatan nama sehingga diharapkan presepsi siswa dapat dipengaruhi lebih intens</li> <li>- Guru memandu saat siswa melakukan tugas gerak, dengan harapan siswa tidak salah mempresepsikan tugas yang harus diselesaikan</li> <li>- Guru melihat bagai mana siswa melakukan tugas gerak tersebut, untuk dijadikan bahan evaluasi</li> <li>- Setelah siswa berhasil tugas gerak, guru menugaskan siswa untuk berkumpul dan mengevaluasi tentang tugas gerak yang telah dilakukan siswa</li> <li>- Jika siswa gagal dalam melakukan tugas gerak, guru memberikan penjelasan dari hasil analisisnya saat siswa melakukan tugas gerak</li> <li>- Selanjutnya guru memberikan motivasi pemahaman tentang perilaku apa yang seharusnya dilakukan agar tugas gerak tersebut dapat berhasil</li> <li>- Guru merefleksikan siswa dengan bertanya tentang tugas yang telah diberikan oleh guru, guru bertanya pada siswa apakah tugas yang dilakukan sulit atau tidak?</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan guru</li> <li>- Guru menyimpulkan jawaban siswa dan memberikan solusi tentang bagaimana perilaku yang seharusnya dilakukan</li> <li>- Dari hasil evaluasi dan refleksi guru mengkonsep kembali bagaimana melakukan tugas gerak dengan dipermudah atau di persukar yang berguna agar murid dapat kembali mengepresikan tugas gerak tersebut sehingga bisa lebih baik dari tugas gerak yang pertama</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang ditugaskan guru</li> <li>- Guru memandu</li> <li>- Gambar ilustrasi</li> </ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar ilustrasi</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- Berdo'a</li> </ul> </li> </ul>
--	---

<p>Pertemuan 7 dan 8</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Intervensi</li> <li>❖ Introduction <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a</li> <li>- Guru menanyakan perasaan yang dirasakan oleh siswa</li> <li>- Siswa menjawab apa yang di rasakannya</li> <li>- Dibentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari dua orang</li> <li>- Setiap kelompok memegang balon dan 2 tali</li> <li>- Guru menjelaskan pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan sederhana (balon berjalan)</li> <li>- Guru mendemonstrasikan bagaimana melakukan permainan balon berjalan</li> </ul> </li> <li>❖ Kegiatan inti</li> <li>❖ Permainan (balon berjalan) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Setiap kelompok harus memindahkan balon dari garis start sampai garis finish dengan cara memanjangkan tali dengan saling berhadapan serta meletakkan balon diatas tali tersebut, setelah sampai garis finish setiap kelompok meletakkannya dalam kardus</li> <li>- Siswa saling berhadapan memegang tali dan bola berjalan menyamping ke arah garis finish</li> <li>- 1 balon yang berhasil dimasukan ke kardus di garis finish mendapatkan point 1</li> <li>- Kelompok yang berhasil mendapatkan poin terbanyak maka kelompok tersebut pemenangnya</li> <li>- Guru bertanya apakah siswa mengerti apa yang apa yang ditugaskan kepada siswa</li> <li>- Siswa menjawab</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang diperintahkan oleh guru (permainan balon berjalan)</li> <li>- Permainan ini dipersukar dengan guru membuat</li> </ul> </li> </ul>
--------------------------	--

rintangan yang harus dilewati oleh siswa

- Saat pelaksanaan tugas gerak, siswa yang masih kesulitan dalam berjalan menyamping dengan memegang tali dan balon, maka guru mengumpulkan semua siswa untuk memberikan pemahaman tentang nilai-nilai dalam permainan tersebut sehingga diharapkan persepsi siswa dapat dipengaruhi lebih intens
- Guru memandu saat siswa melakukan tugas gerak, dengan harapan siswa tidak salah mempresepsikan tugas yang harus diselesaikan
- Guru melihat bagaimana siswa melakukan tugas gerak tersebut, untuk dijadikan bahan evaluasi
- Setelah siswa berhasil tugas gerak, guru menugaskan siswa untuk berkumpul dan mengevaluasi tentang tugas gerak yang telah dilakukan siswa
- Jika siswa gagal dalam melakukan tugas gerak, guru memberikan penjelasan dari hasil analisisnya saat siswa melakukan tugas gerak
- Selanjutnya guru memberikan motivasi pemahaman tentang perilaku apa yang seharusnya dilakukan agar tugas gerak tersebut dapat berhasil
- Guru merefleksikan siswa dengan bertanya tentang tugas yang telah diberikan oleh guru, guru bertanya pada siswa apakah tugas yang dilakukan sulit atau tidak?
- Siswa menjawab pertanyaan guru
- Guru menyimpulkan jawaban siswa dan memberikan solusi tentang bagaimana perilaku yang seharusnya dilakukan
- Dari hasil evaluasi dan refleksi guru mengkonsep kembali bagaimana melakukan tugas gerak dengan dipermudah atau di persukar yang berguna agar murid dapat kembali mengepresikan tugas gerak tersebut sehingga bisa lebih baik dari tugas gerak yang pertama
- Siswa melakukan tugas gerak yang ditugaskan guru
- Guru memandu
- Gambar ilustrasi



❖ Penutup

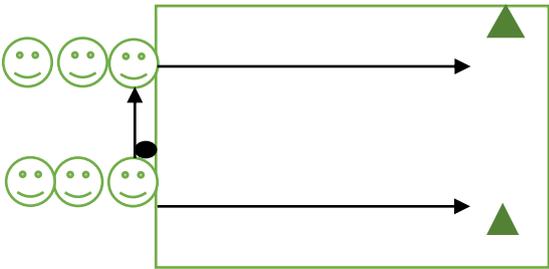
- Evaluasi

<p>Pertemuan 9 dan 10</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a</li> <li>❖ Intervensi</li> <li>❖ Introduction <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a</li> <li>- Guru menanyakan perasaan yang dirasakan oleh siswa</li> <li>- Siswa menjawab apa yang di rasakannya</li> <li>- Dibagi menjadi kelompok</li> <li>- Siswa berbaris berpasangan saling berhadapan</li> <li>- Guru menjelaskan pola gerak dasar manipulatif dalam bentuk permainan sederhana (kucing lempar dan tangkap)</li> <li>- Guru mendemonstrasikan bagaimana melakukan permainan (kucing lempar dan tangkap)</li> </ul> </li> <li>❖ Kegiatan inti</li> <li>❖ Permainan (lempar dan tangkap) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kelompok siswa berbaris saling berhadapan</li> <li>- Melempar kearah teman yang di hadpannya, melempar dan di tangkap oleh teman yang di hadapannya, setelah melempar bergeser kearah batas yang di tentukan oleh guru</li> <li>- Setelah samapi di batas yang di tentukan kemudian bola digelindingkan keorang yang berikutnya</li> <li>- Guru bertanya apakah siswa mengerti apa yang apa yang ditugaskan kepada siswa</li> <li>- Siswa menjawab</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang diperintahkan oleh guru (lempar dan tangkap)</li> <li>- Permainan ini dipersukar dengan setelah melempar dan menangkap bola harus menggelindingkan bola dan kemudian bergeser kesamping.</li> <li>- Saat pelaksanaan tugas gerak, siswa yang masih kesulitan dalam melempar dan menangkap oleh tangan, maka guru mengumpulkan semua siswa untuk memberikan pemahaman tentang nilai-nilai dalam permainan tersebut sehingga diharapkan presepsi siswa dapat dipengaruhi lebih intens</li> <li>- Guru memandu saat siswa melakukan tugas gerak, dengan harapan siswa tidak salah mempresepsikan tugas yang harus diselesaikan</li> <li>- Guru melihat bagai mana siswa melakukan tugas gerak tersebut, untuk dijadikan bahan evaluasi</li> <li>- Setelah siswa berhasil tugas gerak, guru menugaskan siswa untuk berkumpul dan mengevaluasi tentang tugas gerak yang telah dilakukan siswa</li> <li>- Jika siswa gagal dalam melakukan tugas gerak, guru memberikan penjelasan dari hasil analisisnya saat siswa melakukan tugas gerak</li> <li>- Selanjutnya guru memberikan motivasi pemahaman</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	--

Moch Agung Apriandi S, 2019

**PENGARUH PSYCHOMOTORIC THERAPY TERHADAP KETERAMPILAN GERAK DASAR SISWA TUNAGRAHITA DI SLB BUDI MULIA CIRIRIP CILILIN KABUPATEN BANDUNG BARAT**

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

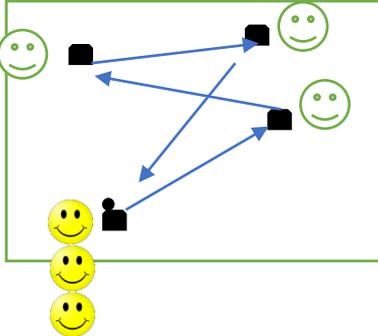
	<p>tentang perilaku apa yang seharusnya dilakukan agar tugas gerak tersebut dapat berhasil</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru merefleksikan siswa dengan bertanya tentang tugas yang telah diberikan oleh guru, guru bertanya pada siswa apakah tugas yang dilakukan sulit atau tidak?</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan guru</li> <li>- Guru menyimpulkan jawaban siswa dan memberikan solusi tentang bagaimana perilaku yang seharusnya dilakukan</li> <li>- Dari hasil evaluasi dan refleksi guru mengkonsep kembali bagaimana melakukan tugas gerak dengan dipermudah atau di persukar yang berguna agar murid dapat kembali mengepresikan tugas gerak tersebut sehingga bisa lebih baik dari tugas gerak yang pertama</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang ditugaskan guru</li> <li>- Guru memandu</li> <li>- Gambar ilustrasi</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- Berdo'a</li> </ul> </li> </ul>
<p>Pertemuan 11 dan 12</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Intervensi</li> <li>❖ Introduction <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a</li> <li>- Guru menanyakan perasaan yang dirasakan oleh siswa</li> <li>- Siswa menjawab apa yang di rasakannya</li> <li>- Dibentuk menjadi satu barisan</li> <li>- Dalam permainan siswa harus melangkah dan melompat dan memasukan bola</li> <li>- Guru menjelaskan pola gerak dasar dalam bentuk permainan sederhana (melangkah lompat dan masukan bola)</li> <li>- Guru mendemontrasikan bagaimana melakukan permainan</li> </ul> </li> <li>❖ Kegiatan inti</li> <li>❖ Permainan (melangkah lompat dan masukan bola) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa berbaris dalam satu barisan</li> <li>- Siswa yang pertama lari melangkah melewati satu cones dan melompat dua kaki ke cones berikutnya. siswa yang kedua membawa bola dan harus melakukan</li> </ul> </li> </ul>

	<p>gerakan yang sama di cones satu dan kedua dan mengasihkan bola tersebut keorang pertama.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa pertama yang menerima bola mengulangi gerakan di cones selanjutnya dan harus memasukan bola tersebut kedalam tempat yang disediakan</li> <li>- Guru bertanya apakah siswa mengerti apa yang apa yang ditugaskan kepada siswa</li> <li>- Siswa menjawab</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang diperintahkan oleh guru (melangkah lompat dan masukan bola)</li> <li>- Permainan ini dipersukar dengan menambahkan tugas gerak loncat keatas dengan dua kaki di cones terakhir</li> <li>- Saat pelaksanaan tugas gerak, siswa yang masih kesulitan dalam melempar, menangkap dan menembak bola dengan kaki, maka guru mengumpulkan semua siswa untuk memberikan pemahaman tentang nilai-nilai dalam permainan tersebut sehingga diharapkan presepsi siswa dapat dipengaruhi lebih intens</li> <li>- Guru memandu saat siswa melakukan tugas gerak, dengan harapan siswa tidak salah mempresepsikan tugas yang harus diselesaikan</li> <li>- Guru melihat bagai mana siswa melakukan tugas gerak tersebut, untuk dijadikan bahan evaluasi</li> <li>- Setelah siswa berhasil tugas gerak, guru menugaskan siswa untuk berkumpul dan mengevaluasi tentang tugas gerak yang telah dilakukan siswa</li> <li>- Jika siswa gagal dalam melakukan tugas gerak, guru memberikan penjelasan dari hasil analisisnya saat siswa melakukan tugas gerak</li> <li>- Selanjutnya guru memberikan motivasi pemahaman tentang perilaku apa yang seharusnya dilakukan aagar tugas gerak tersebut dapat berhasil</li> <li>- Guru merefleksikan siswa dengan bertanya tentang tugas yang telah diberikan oleh guru, guru bertanya pada siswa apakah tugas yang dilakukan sulit atau tidak?</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan guru</li> <li>- Guru menyimpulkan jawaban siswa dan memberikan solusi tentang bagaimana perilaku yang seharusnya dilakukan</li> <li>- Dari hasil evaluasi dan refleksi guru mengkonsep kembali bagaimana melakukan tugas gerak dengan dipermudah atau di persukar yang berguna agar murid dapat kembali mengepresikan tugas gerak tersebut sehingga bisa lebih baik dari tugas gerak yang pertama</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang ditugaskan guru</li> <li>- Guru memandu</li> <li>- Gambar ilustrasi</li> </ul>
--	---

	<div data-bbox="539 443 1189 689" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- Berdo'a</li> </ul> </li> </ul>
<p>Pertemuan 13 dan 14</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Intervensi</li> <li>❖ Introduction <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a</li> <li>- Guru menanyakan perasaan yang dirasakan oleh siswa</li> <li>- Siswa menjawab apa yang di rasakannya</li> <li>- Dibentuk dua kelompok</li> <li>- Dalam permainan ini siswa akan bermain permainan operkan bola</li> <li>- Guru menjelaskan pola gerak dasar manipulatif dalam bentuk permainan sederhana (operkan bola)</li> <li>- Guru mendemonstrasikan bagaimana melakukan permainan</li> </ul> </li> <li>❖ Kegiatan inti</li> <li>❖ Permainan (operkan bola) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kedua kelompok berjumlah sama banyak dengan berbaris kebelakang menghadap kedepan</li> <li>- Mengestafetkan bola dari depan ke belakang dengan menghadap kanan dan kiri</li> <li>- Kedua kelompok berlomba untuk memasukkan bola yang berada di belakang. Dari depan ke belakang dengan mengestafetkan atau mengoperkan bola dengan harus menghadap kanan dan kiri</li> <li>- Kelompok yang paling cepat memasukkan bola ke dalam tempat yang di sediakan mendapatkan poin 1</li> <li>- Guru bertanya apakah siswa mengerti apa yang apa yang ditugaskan kepada siswa</li> <li>- Siswa menjawab</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang diperintahkan oleh guru</li> <li>- Permainan ini dipersukar dengan menambahkan bola disaat permainan masih berlangsung menjadi siswa lebih cepat dalam merespon gerak</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saat pelaksanaan tugas gerak, siswa yang masih kesulitan maka guru mengumpulkan semua siswa untuk memberikan pemahaman tentang nilai-nilai dalam permainan tersebut sehingga diharapkan persepsi siswa dapat dipengaruhi lebih intens</li> <li>- Guru memandu saat siswa melakukan tugas gerak, dengan harapan siswa tidak salah mempresepsikan tugas yang harus diselesaikan</li> <li>- Guru melihat bagai mana siswa melakukan tugas gerak tersebut, untuk dijadikan bahan evaluasi</li> <li>- Setelah siswa berhasil tugas gerak, guru menugaskan siswa untuk berkumpul dan mengevaluasi tentang tugas gerak yang telah dilakukan siswa</li> <li>- Jika siswa gagal dalam melakukan tugas gerak, guru memberikan penjelasan dari hasil analisisnya saat siswa melakukan tugas gerak</li> <li>- Selanjutnya guru memberikan motivasi pemahaman tentang perilaku apa yang seharusnya dilakukan agar tugas gerak tersebut dapat berhasil</li> <li>- Guru merefleksikan siswa dengan bertanya tentang tugas yang telah diberikan oleh guru, guru bertanya pada siswa apakah tugas yang dilakukan sulit atau tidak?</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan guru</li> <li>- Guru menyimpulkan jawaban siswa dan memberikan solusi tentang bagaimana perilaku yang seharusnya dilakukan</li> <li>- Dari hasil evaluasi dan refleksi guru mengkonsep kembali bagaimana melakukan tugas gerak dengan dipermudah atau di persukar yang berguna agar murid dapat kembali mengepresikan tugas gerak tersebut sehingga bisa lebih baik dari tugas gerak yang pertama</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang ditugaskan guru</li> <li>- Guru memandu</li> <li>- Gambar ilustrasi</li> </ul> <div data-bbox="727 1570 1102 1839" style="text-align: center;"> </div> <p>❖ Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- Berdo'a</li> </ul>
--	---

<p>Pertemuan 15 dan 16</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Intervensi</li> <li>❖ Introduction <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdo'a</li> <li>- Guru menanyakan perasaan yang dirasakan oleh siswa</li> <li>- Siswa menjawab apa yang di rasakannya</li> <li>- Dibentuk dua kelompok</li> <li>- Dalam permainan ini siswa akan bermain permainan sederhana, dimana permainannya siswa berbaris satu barisan melaksanakan tugas gerak lempar bola tenis dan lari kearah cones yang sudah disediakan guru.</li> <li>- Guru menjelaskan pola gerak dasar manipulatif dalam bentuk permainan sederhana (lempar bola dan lari)</li> <li>- Guru mendemonstrasikan bagaimana melakukan permainan</li> </ul> </li> <li>❖ Kegiatan inti</li> <li>❖ Permainan (lempar bola dan lari) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbaris dalam satu barisan dibelakang cones yang disediakan</li> <li>- Cones di sediakan zig-zag di lapangan, siswa melempar bola ke arah cones kedua yang sudah ada temannya sendiri untuk menerima bola.</li> <li>- Setelah berhasil melempar siswa berlari melewati siswa yang lain di cones dua menuju cones 3 kemudian menerima bola dan melempar lagi kearah cones 4 lalu dari cones 4 bola dibawa lari menuju siswa selanjutnya yang berbaris.</li> <li>- Guru bertanya apakah siswa mengerti apa yang apa yang ditugaskan kepada siswa</li> <li>- Siswa menjawab</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang diperintahkan oleh guru</li> <li>- Permainan ini dipersukar dengan menambakkab bola menjadi dua hingga 3 bola sehingga gerakan intensitasnya semakin tinggi.</li> <li>- Saat pelaksanaan tugas gerak, siswa yang masih kesulitan dalam memukul, menangkap dan berlari maka guru mengumpulkan semua siswa untuk memberikan pemahaman tentang nilai-nilai dalam permainan tersebut sehingga diharapkan presepsi siswa dapat dipengaruhi lebih intens</li> <li>- Guru memandu saat siswa melakukan tugas gerak, dengan harapan siswa tidak salah mempresepsikan tugas yang harus diselesaikan</li> <li>- Guru melihat bagai mana siswa melakukan tugas gerak tersebut, untuk dijadikan bahan evaluasi</li> <li>- Setelah siswa berhasil tugas gerak, guru menugaskan siswa untuk berkumpul dan mengevaluasi tentang tugas gerak yang telah dilakukan siswa</li> </ul> </li> </ul>
----------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika siswa gagal dalam melakukan tugas gerak, guru memberikan penjelasan dari hasil analisisnya saat siswa melakukan tugas gerak</li> <li>- Selanjutnya guru memberikan motivasi pemahaman tentang perilaku apa yang seharusnya dilakukan agar tugas gerak tersebut dapat berhasil</li> <li>- Guru merefleksikan siswa dengan bertanya tentang tugas yang telah diberikan oleh guru, guru bertanya pada siswa apakah tugas yang dilakukan sulit atau tidak?</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan guru</li> <li>- Guru menyimpulkan jawaban siswa dan memberikan solusi tentang bagaimana perilaku yang seharusnya dilakukan</li> <li>- Dari hasil evaluasi dan refleksi guru mengkonsep kembali bagaimana melakukan tugas gerak dengan dipermudah atau di persukar yang berguna agar murid dapat kembali mengepresikan tugas gerak tersebut sehingga bisa lebih baik dari tugas gerak yang pertama</li> <li>- Siswa melakukan tugas gerak yang ditugaskan guru</li> <li>- Guru memandu</li> <li>- Gambar ilustrasi</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Penutup       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- Berdo'a</li> </ul> </li> </ul>
--	---

### 3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur keterampilan gerak dasar anak dalam penelitian ini adalah *test groos motor develoment-second edition* (TGMD-2 Edition). (Ulrich, 2000). Tes ini mencakup 12 tes gerak dikategorikan menjadi dua subvariabel locomotor (*run, gallop, hop, leap, horizontal jump, slide*) dan *object control* (*strike, dribble, catch, kick, throw, roll*) setiap keterampilan

dilaksanakan dua kali dan dievaluasi (sukses, skor 1 dan gagal, skor 0).dijumlahkan dengan skor dari 2 tes percobaan untuk mendapatkan skor total) TGMD-2 memiliki kualitas psikometri yang baik untuk menilai kinerja keterampilan motorik kasar anak (Ulrich, 2000).

Bakhtiar (2015, Hlm 26) TGMD-2 menguji keterampilan gerak dasar yang di bagi kedalam dua subtest, yaitu lokomotor dan objek kontrol. Keterampilan lokomotor adalah keterampilan yang memerlukan gerak cepat tubuh saat bergerak dari satu arah ke arah lain.keterampilan lokomotor terdiri dari berikut ini :

1. Lari – melangkah dengan cepat, sampai terdapat kedua kaki melayang sebentar diudara.
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 berdiri kearah depan dengan sejauh mungkin.
6. Slide – gerakan menyamping pada suatu garis lurus dari satu titik ke titik lainnya.

Sementara keterampilan objek kontrol terdiri dari :

7. Striking a stationary ball – memukul bola yang tidak bergerak menggunakan pemukul bola.
8. Stationary dribble – mendribble (memantulkan) bola ke lantai dengan tangan dominan tanpa berpindah tempat.
9. Catch – kemampuan untuk menangkap lemparan bola.
10. Kick – kemampuan untuk menendang bola.
11. Overhead throw – melemparkan bola sejauh mungkin pada objek yang telah ditentukan
12. Underhand roll – menggulingkan ( menggelingkan)bola.

**Tabel 3.3**  
**Struktur dan item TGMD-2**

Subtest	Skill	$\Sigma$ Kriteria performance	Skor maksimal
Lokomotor	<i>Run</i>	4	8
	<i>Gallop</i>	4	8
	<i>Hop</i>	5	10
	<i>Leap</i>	3	6
	<i>Jump</i>	4	8
	<i>Slide</i>	4	8
Object Control	<i>Strike</i>	5	10
	<i>Dribble</i>	4	8
	<i>Catch</i>	3	6
	<i>Kick</i>	4	8
	<i>Throw</i>	4	8
	<i>Roll</i>	4	8

(Sumber : TGMD-2, Ulrich 2000)

**Tabel 3.4**

***locomotor subtest dan object control subtest TGMD-2***

*locomotor subtest*

Keterampilan	Kriteria Penilaian	Percobaan 1	Percobaan 2	Nilai
RUN	Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku dibengkokkan			
	Periode singkat adalah ketika kedua kaki tidak menginjak tanah			
	Kaki yang berada di bawah mendarat pada tumit atau jari kaki			

	Kaki yang tidak dijadikan tumpuan membentuk sudut sekitar 90 derajat			
Skor Maksimal				
Gallop	Lengan dilipat dan dibengkokkan pada ketinggian pinggang ketika dimulai.			
	Maju satu langkah dengan kaki pemula diikuti oleh satu langkah oleh kaki yang mengayun menuju posisi di belakang atau berdekatan dengan kaki pemula.			
	Periode singkat adalah ketika kedua kaki tidak menyentuh tanah.			
	Pertahankan pola irama untuk melakukan gallop secara berurutan.			
Skor Maksimal				
Hop	Kaki yang tidak menjadi tumpuan berayun untuk menghasilkan dorongan.			
	Kaki yang tidak menjadi tumpuan diangkat tetap pada belakang tubuh.			
	Lengan dilenturkan dan berayun maju untuk menghasilkan dorongan.			
	Melompat dan mendarat pada satu kaki yang sama minimal 3x berturut-turut.			

	Melompat dan mendarat pada satu kaki yang lain minimal 3x berturut-turut			
Skor Maksimal				
Leap	Loncatan dimulai dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang berlawanan.			
	Periode ketika kedua kaki tidak menyentuh tanah haruslah lebih panjang dari berlari.			
	Maju dengan tangan bergerak berlawanan dengan kaki.			
Skor maksimal				
Horizontal Jump	Gerakan persiapan awal termasuk kelenturan lutut dengan tangan terentang di atas tubuh.			
	Lengan direntangkan kuat ke atas dan ke bawah mencapai rentangan maksimal di atas kepala.			
	Melompat dan mendarat dengan dua kaki.			
	Lengan mengarah kebawah ketika mendarat.			
Skor Maksimal				
Slide	Tubuh bergeser, sehingga bahu sejajar dengan garis di lantai.			
	Satu langkah bergeser kesamping diikuti oleh bergesernya kaki yang lain menuju ke posisi kaki pendahulu.			

	Minimum anak melakukan 4 step-slide yang menerus ke kanan, begitu pula ke arah kanan.			
	Minimum anak melakukan 4 step-slide yang menerus ke kanan, begitu pula ke arah kiri.			
Skor Maksimal				

*Locomotor subtest*

Keterampilan	Kriteria Penilaian	Percobaan 1	Pecobaan 2	Nilai
Striking a Stationary Ball	Cara memegang tongkat pemukul, dimana tangan yang dominan memegang tongkat diatas tangan yang tidak dominan.			
	Bagian tubuh dan kaki pada sisi yang tidak dominan berada di depan, berlawanan dengan tongkat dan tubuh menghadap ke arah tongkat.			
	Pinggul dan bahu berputar ketika anak mengayunkan pukulan.			
	Memindahkan tumpuan badan ke kaki depan.			
	Pemukul mengenai bola.			
Skor Maksimal				
Stationary Dribble	Kontak antara tangan dan bola terjadi di atas pinggang.			
	Mendorong bola menggunakan buku jari bukan dipukul dengan telapak tangan			
	Bola mendarat pada tanah di depan kaki.			

	Mempunyai kontrol terhadap bola minimal pada 4 pantulan yang berturut-turut tanpa harus menggerakkan posisi kaki.			
Skor Maksimal				
Catch	Fase persiapan dimana tangan berada di depan badan dan siku menempel pada tubuh.			
	Lengan maju ketika menangkap bola.			
	Bola ditangkap hanya dengan tangan.			
Skor Maksimal				
Kick	Kecepatan yang stabil untuk sampai bola.			
	Mengambil langkah panjang atau melompat ketika menyentuh bola.			
	Kaki yang tidak digunakan untuk menendang bola diletakkan di belakang bola.			
	Menendang bola dengan ujung jari kaki ataupun punggung kaki.			
Skor maksimal				
Overarm Throw	Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah.			
	Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelembaran menghadap ke tembok.			
	Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkah kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar.			
	Kemudian bola dilepaskan dengan arah diagonal ke arah tubuh yang tidak melempar.			
Skor Maksimal				
Underhand Roll	Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur, menyentuh			

Moch Agung Apriandi S, 2019

**PENGARUH PSYCHOMOTORIC THERAPY TERHADAP KETERAMPILAN GERAK DASAR SISWA TUNAGRAHITA DI SLB BUDI MULIA CIRIRIP CILILIN KABUPATEN BANDUNG BARAT**

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

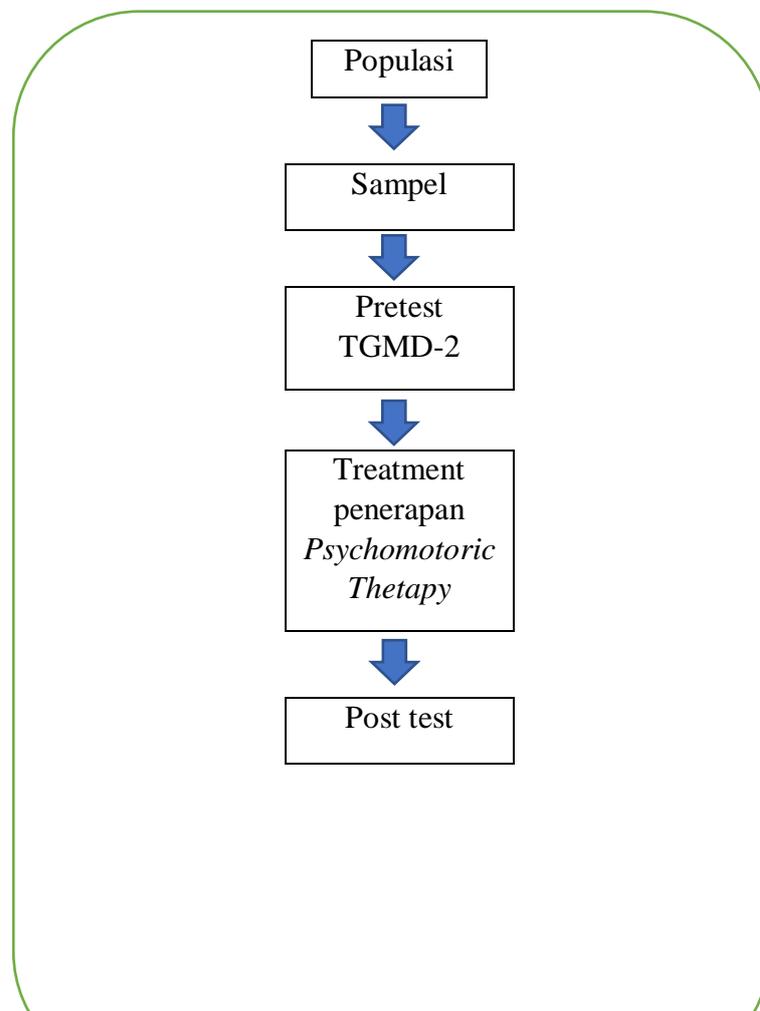
	punggung ketika badan menghadap ke arah cone sasaran			
	Melangkah maju dengan kaki yang berlawanan dengan tangan			
	Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan.			
	Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 4 inci.			
Skor Maksimal				

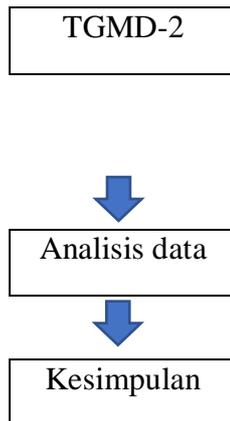
(Sumber: TGMD-2, Ulrich 2000 dalam Syahrial 2015)

### 3.7. Prosedur Penelitian

Pemberian intervensi pada sampel dilaksanakan 3 kali dalam seminggu dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan selama 5 minggu. Adapun alur penelitian sebagai berikut.

**Gambar 3.2**  
**Langkah-langkah Penelitian**





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

1. Merumuskan masalah dan tujuan penelitian
2. Menentukan sekolah yang dijadikan tempat pelaksanaan penelitian
3. Menghubungi tempat sekolah yang akan dijadikan tempat pelaksanaan penelitian
4. Membuat ijin penelitian
5. Menentukan populasi dan sampel penelitian
6. Memberikan pretest menggunakan instrumen tes TGMD-2
7. Memberikan perlakuan atau treatment
8. Memberikan posttest menggunakan instrumen tes TGMD-2
9. Mengolah dan menganalisis data hasil pretest dan posttest
10. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data untuk menjawab permasalahan penelitian.

### **3.8. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan cara untuk mencari makna dari sebuah data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Data yang diperoleh dari tes awal dan tes akhir merupakan skor mentah, maka data tersebut harus diolah dan dianalisis berdasarkan penghitungan statistika.

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan pada uraian berikut.

#### **3.8.1. Uji prasyarat analisis**

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

### 1. Uji normalitas

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

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa variasi data tersebut homogen atau heterogen. Menguji homogenitas menggunakan Uji homogenitas kesamaan dua varians.

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

### 3 . Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Pengaruh *Psychomotoric therapy* dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa tunagrahita. pengujian hipotesis Uji-t menggunakan dependent sampel T-test, pada p-value  $> \alpha$  0,05  $H_0$  diterima dan jika p-value  $< 0,05\alpha$   $H_0$  ditolak. Adapun data yang dianalisis adalah data pretest dan posttest.