

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Pada bab ini, akan dijelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian. Bahasan mengenai metode penelitian memuat beberapa komponen yaitu variabel penelitian, metode penelitian, subjek dan lokasi penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data serta teknik pengolahan data yang akan dijabarkan dalam pembahasan berikut.

#### A. Variabel Penelitian

Menurut Sugiono (2010:60) bahwa “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau aspek dari orang maupun objek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Penelitian ini terdiri atas variabel permainan tradisional lompat karet dan kemampuan motorik kasar melompat. Kedua variabel tersebut di jelaskan sebagai berikut:

##### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional lompat karet. Menurut Hamidi (2008:74) Permainan ini berhubungan dengan gerak tubuh; sederhana akan tetapi bermanfaat. Peralatan dalam permainan ini yaitu tali yang terbuat dari jalinan karet gelang panjangnya  $\pm$  3-8 meter. Peserta permainan ini bisa dilakukan oleh 3 orang lebih. Permainan ini dimulai dengan “hompimpa atau *swetten*”

Fitri Syahriar, 2012

Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Karet Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Siswa SDLB-C Kelas 1 di SDLB-C YPLB Cipaganti Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Untuk menentukan giliran yang melakukan permainan dan giliran berjaga. Peserta yang mendapat giliran jaga (2 orang berdiri saling berhadapan sambil merentangkan tali dengan jarak 2-3 meter). Tali direntangkan dengan ketinggian bergradasi mulai dari paling rendah sampai paling tinggi. Pemenang permainan ini adalah peserta yang mampu melewati tali karet setinggi-tingginya (nilai tertinggi). Permainan ini sangat baik untuk melatih kondisi fisik dan keterampilan melompat.

Adapun langkah-langkah dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

1) Pemain yang terdiri dari tiga orang atau lebih melakukan hompimpa.

Bagi yang menang dari hompimpa maka menjadi pemain. Jika pemain yang melakukan hompimpa lebih dari tiga orang maka pemenang hompimpa menjadi pemain yang mendapat giliran kedua begitu seterusnya.

2) Dua orang yang tidak menang dalam hompimpa selanjutnya melakukan *swetten* untuk menentukan giliran bermain duluan ketika ada pemain yang melakukan kesalahan dalam bermain. Begitu selanjutnya ketika ada pemain yang melakukan kesalahan lagi dan menjadi petugas, yang bertugas berjaga menjadi pemain. Dan seterusnya hingga permainan berakhir.

3) Setelah hompimpa dan *swetten* dilakukan, permainan dimulai. Permainan dimulai dengan melompati tali karet yang direntangkan dengan awal ketinggian rata dengan lantai. Pada ketinggian ini anak tidak diperbolehkan mengenai tali. Permainan ini diawali dengan melompat

menggunakan dua kaki kemudian dilanjutkan dengan menggunakan satu kaki.

4) Lompatan selanjutnya adalah tali yang direntangkan dengan ketinggian setinggi mata kaki. Pada ketinggian ini anak melakukan lompatan menggunakan dua kaki kemudian menggunakan satu kaki. Pada lompatan ini anak tidak diperbolehkan kakinya mengenai tali karet.

5) Kemudian lompatan bertambah ketinggiannya menjadi setinggi betis anak. Pada lompatan diawali dengan lompatan menggunakan kedua kaki kemudian dilanjutkan dengan menggunakan satu kaki. Pada lompatan ini anak tidak diperbolehkan melompat mengenai tali

6) Lompatan yang terakhir yang diberikan adalah dengan ketinggian setinggi lutut anak. Pada ketinggian ini lompatan yang dilakukan anak menyesuaikan dengan kemampuan anak karena dianggap cukup tinggi dengan kemampuan melompat yang masih tahap pemula dan belum memiliki kemampuan melompat yang baik. Lompatan dilakukan bisa dengan dua kaki ataupun dengan satu kaki. Pada ketinggian ini anak diperbolehkan mengenai tali.

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar melompat. Kemampuan motorik kasar adalah aktivitas-aktivitas yang memerlukan pemakaian otot-otot besar pada anggota

gerak. Aktivitas ini antara lain, kemampuan berpindah tempat seperti berjalan, berlari, melompat.

Kemampuan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seberapa baik kemampuan motorik anak tunagrahita ringan, dengan kriteria kemampuan motorik kasar melompat dilihat dari kemampuan melompat yang dinyatakan dalam *checklist*. Kemampuan motorik kasar melompat kasar anak tunagrahita dikukur sebelum dan setelah diberikan intervensi (permainan tradisional lompat karet).

## **B. Metode Penelitian**

Untuk mengadakan suatu penelitian, penulis terlebih dahulu harus menentukan metode yang digunakan, karena hal ini merupakan pedoman atau langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penelitian yang akan membawa peneliti kepada suatu kesimpulan yang merupakan pemecahan dari masalah yang akan diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010:1) bahwa "Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu".

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional lompat karet terhadap kemampuan motorik kasar melompat anak tunagrahita ringan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen bertujuan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto (2002:3) bahwa:

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi

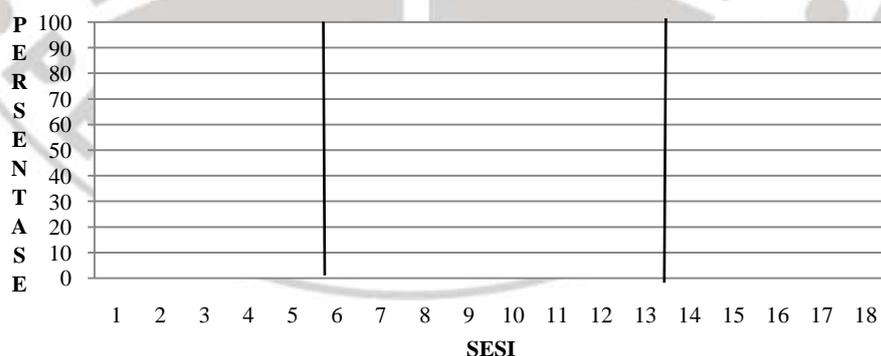
atau mengurangi faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

Dalam penelitian ini metode eksperimen yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR). SSR merupakan metode menganalisis setiap subjek secara individu terhadap perilaku tertentu.

- **Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Desain ini menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data subjek pada saat kondisi awal (A-1) saat mendapatkan intervensi (B) dan setelah intervensi (A-2). Melalui desain A-B-A peneliti akan memperoleh data dari hasil tes yang diolah menjadi skor. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan. Tes menurut Arikunto (2009:53) bahwa “Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”. Desain A-B-A digambarkan pada grafik dibawah ini :

Tabel 3.1



Keterangan:

- Pada kondisi ini untuk mengetahui kemampuan motorik kasar melompat anak tunagrahita ringan sebelum dilakukan intervensi, adalah memberikan tes

Fitri Syahriar, 2012

Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Karet Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Siswa SDLB-C Kelas 1 di SDLB-C YPLB Cipaganti Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

perbuatan dengan melakukan lompatan di bak pasir yang sudah dibentuk menyerupai parit/selokan menggunakan dua kaki kemudian satu kaki sebanyak 28 item tes. Tes yang kedua adalah melompat rintangan berbentuk balok yang terbuat dari duplek dengan menggunakan 2 kaki kemudian satu kaki dengan awalan sebanyak 28 item tes. Kemudian di hitung skor yang dimiliki anak, data skor selanjutnya di masukkan ke dalam pencatatan data.

- Intervensi (B). Pada tahap intervensi anak diberikan latihan melompat menggunakan permainan tradisional lompat karet. Dalam kegiatan ini peneliti menjelaskan mengenai permainan tradisional lompat karet baik dari alatnya dan aturan mainnya dikarenakan anak belum mengetahuinya.
- Baseline (A-2). Baseline ini berfungsi untuk melihat sejauhmana pengaruh pemberian intervensi terhadap kemampuan melompat anak tunagrahita berdasarkan jarak dan ketinggian rintangan. Pelaksanaannya anak diminta melakukan lompatan berdasarkan jarak sebanyak 28 item tes dan melakukan lompatan berdasarkan ketinggian rintangan sebanyak 28 item tes seperti pada baseline A-1.

### **C. Subjek dan Lokasi Penelitian**

#### **1. Subjek Penelitian**

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini terdiri dari dua anak tunagrahita ringan yang berada di kelas D1-C. Untuk lebih jelasnya mengenai subjek yang diteliti dijelaskan berikut ini:

a. Subjek 1

Subjek ke-1 dengan inisial Tt berada dijenjang kelas D1. Tt dipertimbangkan menjadi subjek oleh peneliti karena subjek memiliki kemampuan motorik kasar yang rendah. Hal tersebut terlihat ketika berjalan yang tampak kaku, berlari seperti sempoyongan dan ketika di suruh melakukan lompatan dengan satu atau dua kaki yang masih terlihat kaku baik kedepan, maupun lompatan ke atas. Secara tampilan fisik anak memiliki kondisi fisik yang baik dan kesehatan yang baik. (profil subjek terlampir)

b. Subjek 2

Subjek ke-2 berinisial Dw berada dijenjang kelas D1. Tt dipertimbangkan menjadi subjek oleh peneliti karena subjek terlihat dengan kondisi fisik yang baik namun kemampuan motorik kasarnya masih rendah namun dapat dikembangkan. Hal ini terlihat ketika jam pelajaran olahraga, anak berlari tanpa ada benda yang menjadi arah lari anak berlari tak tentu arah dan ketika ada arah untuk lari, anak berlari lebih baik arahnya. Kemudian dari pengamatan saat bermain anak cenderung tidak aktif dalam kegiatan fisik motorik kasar anak cenderung sering duduk. Dan ketika disuruh melompat dengan jarak yang sudah ditentukan anak hanya mampu melompat pendek-pendek. (profil subjek terlampir)

## 2. Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan di SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung yang beralamat di Jln. Hegar Asih No 1-3 Bandung.

## **D. Target Behavior**

Perilaku sasaran atau target behavior dalam penelitian ini adalah anak mampu meningkatkan kemampuan melompat berdasarkan jarak lompatan yang dimulai lebar berjarak 20cm hingga 50cm dan meningkatkan kemampuan melompat berdasarkan ketinggian rintangan dimulai ketinggian 5cm hingga ketinggian 35cm menggunakan 2 kaki kemudian menggunakan 1 kaki.

## **E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan yang dapat mengumpulkan data berupa skor keterampilan gerak anak tunagrahita ringan pada kondisi baseline (A-1), pada saat intervensi (B) dan baseline (A-2).

Adapun bentuk instrumen yang digunakan yaitu tes perbuatan. tes perbuatan ini terdiri dari 28 item tes tentang kemampuan motorik lompat yang harus dilakukan oleh subjek penelitian untuk mengukur keterampilan motorik lompatnya. (Instrumen terlampir)

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian sebagai berikut:

#### **a. Membuat kisi-kisi:**

Kisi-kisi dalam penelitian ini mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SDLB-C KLS 1 dan kemampuan anak yang dilakukan dengan observasi kemampuan melompat anak dengan tes melompat untuk mengukur kemampuan minimal dan kemampuan maksimal dengan ukuran cm (*centimeter*) dilantai yang sudah di beri ukuran cm. (Kisi-kisi terlampir)

b. Penyusunan Rencana Program Pembelajaran (RPP):

Penyusunan RPP disesuaikan dengan KTSP SDLB-C dan kondisi anak. (RPP terlampir)

c. Kriteria Penilaian:

Dalam RPP penelitian penilaian dilakukan melalui tes perbuatan melalui aktivitas melompat pada bak pasir yang dibentuk seperti parit atau selokan (untuk melompat berdasarkan jarak lompatan) dan melompati balok yang terbuat dari duplek yang diletakkan di bak pasir (untuk melompat berdasarkan ketinggian rintangan) masing-masing 14 item tes. Setiap lompatan yang dilakukan dengan secara mandiri dan sempurna diberi skor 3, dapat melakukan dengan pengulangan diberi skor 2, dan diberi skor 1 apabila melakukan dengan pengulangan dan dibantu guru.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes perbuatan. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu aktivitas melompat pada bak pasir yang dibentuk seperti parit atau selokan (untuk melompat berdasarkan jarak lompatan) dan melompati balok yang terbuat dari duplek yang diletakkan di bak pasir (untuk melompat berdasarkan ketinggian rintangan) masing-masing 14 item tes. Setiap lompatan yang dilakukan dengan secara mandiri dan sempurna diberi skor 3, dapat melakukan dengan pengulangan diberi skor 2, dan diberi skor 1 apabila melakukan dengan pengulangan dan dibantu guru. Kemudian setelah data terkumpul maka skor akan dihitung dengan menggunakan persentase.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{tes yang dikerjakan}}{\sum \text{tes keseluruhan}} \times 100 \%$$

Fitri Syahriar, 2012

Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Karet Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Siswa SDLB-C Kelas 1 di SDLB-C YPLB Cipaganti Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

#### a. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen bertujuan untuk mencari validitas dari instrumen yang nanti akan digunakan dalam penelitian. Instrumen tes melompat serta ukuran ketinggian melompati tali karet (media intervensi) yang akan digunakan sebelumnya dilakukan uji coba. Uji coba instrumen tes melompat dan ukuran ketinggian melompati tali karet (media intervensi) ini merupakan saran dari dosen pembimbing. Uji coba dilakukan di SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung. Setelah dilakukan uji coba terdapat beberapa perubahan baik dalam instrumen tes melompat maupun dalam media intervensi (ukuran ketinggian lompatan). Perubahan yang terjadi dalam instrumen tes melompat terdapat di kegiatan melompat yang semula setiap melompati rintangan menggunakan dua kaki kemudian diulangi satu kaki diganti dengan melompat rintangan awal hingga akhir menggunakan dua kaki baru kemudian diulangi lagi melompat rintangan dari awal hingga akhir menggunakan satu kaki. Hal ini dilakukan agar anak mudah dalam melompat karena tidak merepotkan jalannya kegiatan. Kemudian dalam ketinggian melompati tali karet (media intervensi) dilakukan perubahan yakni semula melompati tali karet hingga ketinggian paling maksimal (setinggi tangan yang ditegakkan keatas kepala) di rubah menjadi hanya sebatas lutut anak. Hal ini dilakukan karena melihat kondisi anak yang mengalami kesulitan melompat dengan ketinggian maksimal dan hanya mampu melompat maksimal sebatas ketinggian lutut mereka dan itupun terkadang sulit. Sehingga media intervensi dalam hal ini melompati tali karet dibatasi ketinggiannya sebatas lutut.

## b. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2009:59). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Untuk mengukur tingkat validitas tes penulis menggunakan validitas isi berupa *expert judgement* yakni penilaian oleh para ahli. Hasil dari *judgement* kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \times 10$$

Keterangan:

n = nilai yang diperoleh

N = jumlah seluruh nilai

Dalam pelaksanaan *expert- judgement* hasil penilaian instrumen awal, (instrumen awal terlampir) dari tiga penilai, menyatakan sesuai namun harus ada perbaikan dalam beberapa aspek instrument. Dari hasil uji coba media dan instrumen terdapat perbaikan-perbaikan diantaranya perbaikan pada kalimat perintah instrumen dan penambahan item instrumen beserta kriteria keterangan.

Revisi yang dilakukan adalah cara anak melompati rintangan berdasarkan ketinggian semula tanpa awalan menjadi menggunakan awalan. Kemudian instrumen yang semula melompati rintangan berdasarkan jarak maupun ketinggian dilakukan dalam setiap rintangan menggunakan dua kaki kemudian berganti satu kaki menjadi melompati rintangan satu persatu dengan dua kaki baru kemudian satu kaki berjumlah 14 item karena dalam satu kalimat perintah dua perintah sekaligus distukan diubah menjadi satu kalimat perintah untuk satu

Fitri Syahriar, 2012

Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Karet Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat Siswa SDLB-C Kelas 1 di SDLB-C YPLB Cipaganti Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kegiatan sehingga berjumlah 28 item. Dan pada kriteria penilaian yang semula ada lima kriteria dianggap satu sama lain membingungkan diperjelas dan dipersingkat menjadi tiga kriteria penilaian.

#### **F. Teknik Pengolahan Data**

Setelah semua data terkumpul, data diolah dan dianalisis ke dalam statistik deskriptif dengan tujuan memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan grafik pada penelitian SSR. Statistik deskriptif ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikannya.

Pengolahan data merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian untuk mengolah data yang didapat dari lapangan. Kegiatan ini merupakan upaya yang dilakukan oleh peneliti agar data yang telah terkumpul mempunyai arti dan dapat ditarik suatu kesimpulan atau jawaban dari suatu permasalahan yang diteliti.

Setelah data diolah kemudian dianalisis. Analisis data bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh intervensi terhadap perilaku yang ingin dirubah atau *target behavior*. Metode analisis visual yang digunakan adalah dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap data yang ditampilkan dalam grafik, dalam proses analisis data pada penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik, tujuan grafik dalam penelitian ini adalah agar peneliti lebih mudah untuk menjelaskan perubahan perilaku atau target behavior subjek secara efisien dan detail.

Bentuk grafik yang digunakan adalah grafik garis. Penggunaan grafik ini diharapkan dapat memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen sebelum

diberi perlakuan atau intervensi maupun pada saat setelah diberi perlakuan, dan perubahan-perubahan yang terjadi setelah intervensi diberikan.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data adalah:

1. Menskor hasil penilaian pada kondisi baseline 1.
2. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi.
3. Menskor hasil penilaian pada kondisi baseline 2.
4. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi baseline 1, kondisi intervensi dan baseline 2.
5. Membandingkan hasil skor pada kondisi baseline 1, skor intervensi dan baseline 2.
6. Membuat analisis data bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
7. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.