**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada seorang murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene. Penelitian ini merupakan [enelitian ekperimen dengan *design single subject research* / SSR yaitu penelitian subjek tunggal. *Target Behaviour*  dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar pada subjek penelitian dengan profil sebagaimana tertulis di bawah ini :

|  |  |
| --- | --- |
| Profil Subjek N a m a | : Ag |
| KelasUmur | : Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene: 10 Tahun |

Jenis Kelainan :

Spastik. : Kaku pada bagian kaki sebelah kanan

Cara berjalan: Menyeret kaki sebelah kanan

Kelainan lain yang nampak adalah tangan kanan yang seperti kaku , sendi siku yang selalu lurus padahal sebenarnya tangan kanan tersebut tidak terlalu bermasalah hanya subjek malas menggerakkannya.

Sifat :

Periang, mudah bergaul. Tetapi malas ber olah raga.

45

Kekuatan :

Kemampuan akademik cukup baik. Mampu membaca, menulis dan matematika dengan baik. Kemampuan menghafal pelajaran sangat baik. Subjek melakukan aktifitas sehari-hari seperti menulis dengan menggunakan tangan kanan meski tulisannya kurang rapih tetapi dapat terbaca.

Mampu menghafal perkalian dengan baik.

Kemampuan melakukan aktifitas hidup sehari-hari cukup baik dan tidak perlu bantuan orang lain.

Suka membaca terutama membaca pantun atau puisi.

Kelemahan :

Kelemahan hanya pada anggota gerak bagian bawah/ kaki sebelah kanan.

Tangan kanan jarang digerakkan sehingga nampak kaku. Malas melakukan kegiatan yang bersifat fisik seperti berolah raga.

1. **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan eksperimen subjek tunggal atau *Single Subject Research ( SSR).* Desain penelitian yang digunakan adalah A - B - A. Langkah-langkah untuk menganalisis data rangcangan eksperimen subjek tunggal atau *Single Subject Research ( SSR )*adalah sebagai berikut :

1. Menghitung skor dan nilai hasil pengukuran pada fase *baseline 1* ( A1)
2. Menghitung skor dan nilai hasil pengukuran pada fase *Intervensi* ( B )
3. Menghitung skor dan nilai hasil pengukuran pada fase *baseline 2* ( A2)
4. Membuat analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi untuk mengetahui effek intervensi terhadap perilaku sasaran yang ingin diubah.

Pengumpulan data pada saat *baseline 1* ( A1) dilaksanakan selama empat sesi, fase *Intervensi* ( B ) dilaksanakan selama 8 sesi dan fase *baseline 2* ( A2) dilaksanakan selama 4 sesi. Data Skor kemampuan Motorik Kasar subjek (Ag) pada kondisi *baseline* 1 (A1), intervensi (B), *baseline2* (A2) dapat dilihat dalam tabel 4.1 di bawah ini:

**Tabel 4.1. Data Skor Hasil *Baseline* *1 (A-1),* Intervensi *(B), Baseline-2 (A-2)* Skor Kemampuan Motorik Kasar**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Indikator | Deskripsi | *Baseline* *1 (A-1)*Sesi Ke- | *Intervevsi ( B)*Sesi Ke- | *Baseline* *2 (A-2)*Sesi Ke- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| Kelenturan | 1. Ekstensi- Fleksi tangan
 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 1. Pronasi-Supinasi
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 1. Abduksi-Adduksi
 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Kekuatan | 1. Kekuatan Tangan
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 1. Kekuatan Melempar Bola Besar
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 1. Kekuatan Menangkap Bola Besar
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Keseimbangan | 1. Keseimbangan Melempar bola
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 1. Keseimbangan menangkap bola
 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 1. Keseimbangan Berdiri Dengan satu kaki
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Koordinasi | 1. Melempar kantong pasir
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 1. Melempar bola ke atas dan menangkap
 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 1. Melempar dan menagkap bola yang memantul
 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| Skor Yang Diperoleh | 22 | 22 | 22 | 22 | 33 | 34 | 36 | 36 | 38 | 40 | 40 | 40 | 41 | 42 | 42 | 42 |
| Skor Maksimal | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 |

Berdasarkan tabel 4.1 di atas tentang skor kemampuan motorik kasar pada setiap sesi selanjutnya data tersebut dikonversi ke nilai kemampuan motorik kasar dengan rumus :

Nilai = $\frac{Jumlah semua skor yang diperoleh}{skor maksimal}$ x 100

Hasil perhitungan nilai kemampuan motorik kasar pada murid *cerebral Palsy* kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Data Hasil *Baseline* *1 (A-1),* Intervensi *(B), Baseline-2 (A-2)* Nilai Kemampuan Motorik Kasar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sesi | Skor Yang diperoleh | Skor Maks | Nilai |
| Baseline-1 (A-1) |
| 1. | 22 | 48 | 46 |
| 2. | 22 | 48 | 46 |
| 3. | 22 | 48 | 46 |
| 4 | 22 | 48 | 46 |
|  Intervensi (B) |  |  | 37,5 |
| 5. | 33 | 48 | 69 |
| 6. | 34 | 48 | 71 |
| 7. | 36 | 48 | 75 |
| 8. | 36 | 48 | 75 |
| 9. | 38 | 48 | 79 |
| 10. | 40 | 48 | 83 |
| 11. | 40 | 48 | 83 |
| 12. | 40 | 48 | 83 |
| Baseline-2 (A-2) |
| 13. | 41 | 48 | 85 |
| 14. | 42 | 48 | 88 |
| 15. | 42 | 48 | 88 |
| 16. | 42 | 48 | 88 |

Selanjutnya data nilai kemampuan motorik kasar pada tabel 4.2. digambarkan dalam bentuk grafik garis seperti yang nampak di bawah ini :

**Grafik 4.1. Kemampuan Motorik Kasar Pada Fase *baseline 1*(A1), fase *Intervensi*  (B ) dan fase *baseline 2* ( A2)**

Pada fase *baseline 1*(A1) yaitu fase tanpa perlakuan permainan lempar tangkap bola besar mulai dari sesi pertama sampai sesi ke empat tidak mengalami perubahan dan Ag mendapatkan nilai 46 . Pada kondisi *Intervensi* (B) yaitu suatu fase dengan melaksanakan perlakuan permainan lempar tangkap bola besar terdapat kecenderungan perubahan nilai. Pada sesi ke lima Ag memperoleh nilai 69 dan sesi ke enam meningkat menjadi 71. Pada sesi ke tujuh dan ke delapan Ag mendapat nilai 75 dan sesi ke sembilan menjadi nilai 79 . Pada sesi ke sepuluh, sesi kesebelas dan sesi ke dua belas nilai yang diperoleh Ag stabil di nilai 83. Pada Kondisi *baseline 2* (A2) yaitu fase yang kembali tanpa perlakuan yaitu sesi ketigabelas Ag memperoleh nilai 85 dan sesi ke empatbelas, sesi ke lima belas dan sesi ke enambelas Ag memperoleh nilai 88.

1. **Analisis Data**
2. **Analisis Dalam Kondisi.**

Analisis dalam kondisi adalah analisis dalam satu fase kondisi. Juang (2005:96) menyatakan bahwa: “ Yang dimaksud dengan analisis perubahan dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi *intervensi*”.

Analisis komponan yang akan dianalisis dalam masing-masing kondisi meliputi komponen dalam masing-masing kondisi, yaitu : a) panjang kondisi; b) estimasi kecenderungan arah; c) kecenderungan stabilitas; d) jejak data; e) level stabilitas dan rentang serta f) perubahan level.

a). Panjang Kondisi ( *Condition Length)*

Panjang kondisi ( *Condition Length)* yaitu banyaknya dala dalam satu kondisi (Banyaknya sesi yang dilakukan pada satu kondisi). Pada penelitian ini panjang kondisi ( *Condition Length)* dapat dilihat pada tabel 4.3. di bawah ini:

Tabel 4.3. Panjang kondisi Kemampuan Motorik Kasar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kondisi | A1 | B | A2 |
| Panjang Kondisi ( *Condition Length)* | 4 | 8 | 4 |

Panjang kondisi yang terdapat pada tabel 4.3. menunjukkan bahwa banyaknya sesi pada kondisi fase *baseline 1* ( A1) sebanyak 4 sesi, fase *Intervensi* ( B ) dilaksanakan sebanyak 8 sesi dan pada fase *baseline 2* ( A2) dilaksanakan sebanyak 4 sesi.

b. Estimasi Kecenderungan arah ( *Estimate Of Trend Direction)*

Estimasi kecenderungan arah adalah gambaran perilaku subjek terhadap perubahan setiap data dari sesi ke sesi ( waktu ke waktu). Untung menghitung estimasi kecenderungan arah dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1). Membagi data menjadi dua bagian

2). Membagi data kanan dan kiri menjadi dua

3). Menentukan posisi median ( Data paling tengah) dari masing-masing belahan

4). Menarik garis sejajar dengan absis ( garis X) yang menghubungkan titik temu antara median data bagian kiri dan kanan.

 Untuk melihat kecenderungan arah pada kondisi fase *baseline 1* ( A1), fase *Intervensi* ( B ) dan pada fase *baseline 2* ( A2) dapat dilihat pada tampilan grafik garis di bawah ini :

Grafik.4.2. Kecenderungan Arah Pada Kondisi Fase *Baseline 1* ( A1), fase *Intervensi* ( B ) dan Pada Fase *Baseline 2* ( A2)

Pada saat fase *baseline 1* ( A1) yaitu suatu fase tanpa perlakuan permainan lempar tangkap bola besar, mulai sesi pertama sampai sesi ke empat nilai yang diperoleh sebesar 46 dan tidak mengalami perubahan. Dengan menarik garis lurus pada grafik garis fase *baseline 1* ( A1) dapat diketahui bahwa kecenderungan arah pada fase *baseline 1* ( A1) cederung tidak mengalami perubahan ( **=** ).

Pada kondisi *intervensi*  (B) yaitu saat fase pemberian perlakuan dengan melaksanakan permainan lempar tangkap bola besar dengan melihat data pada grafik 4.2. terlihat ada kecenderungan arah menaik. Pada sesi ke lima Ag memperoleh nilai 69 dan sesi ke enam meningkat menjadi 71. Pada sesi ke tujuh dank e delapan Ag mendapat nilai 75 dan sesi ke sembilan menjadi 79. Pada sesi ke sepuluh, sesi ke sebelas dan sesi ke duabelas Ag memperoleh nilai 83. Kecenderungan arah pada fase *Intervensi* (B) menunjukkan arah meningkat ( ) atau dapat dikatakan membaik.

Pada saat kondisi *baseline 2* ( A2) yaitu suatu fase yang kembali ke fase awal yaitu fase tanpa perlakukan permainan lempar tangkap bola besar nilai yang diperoleh Ag pada sesi ketigabelas adalah 85 dan ke empatbelas , sesi ke limabelas dan sesei ke enambelas stabil dengan nilai 88. Kecenderungan arah pada fase *baseline 2* ( A2) memperlihatkan arah meningkat ( ) atau dapat dikatakan membaik.

Estimasi kecenderungan arah di atas dimasukkan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Kecenderungan Arah Kemampuan Motorik Kasar Pada Kondisi *baseline 1* ( A1), fase *Intervensi* ( B ) dan pada fase *baseline 2* ( A2)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kondisi | A1 | B | A2 |
| Estimasi Kecenderungan Arah |   **( = )**  |   **( + )** |   **(+)** |

Kecenderungan arah yang terdapat pada tabel 4.4. menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada kondisi *baseline 1* (A1) kecenderungan arahnya tidak ada perubahan (=), sedangkan pada kondisi *Intervensi* (B) serta pada kondisi *Baseline 2* (A2) kecenderungan arahnya meningkat (+).

c. Kecenderungan Stabilitas (*Trend Stability).*

 Untuk menentukan kecenderungan stabilitas dilakukan perhitungan sebagai berikut :

1). *Baseline* 1 (A1)

 Untuk menentukan kecenderungan stabilitas pada fase *baseline 1* (A1) terlebih dahulu dihitung mean level fase *baseline 1* (A1), yaitu:

1. Menghitung mean level.

Mean = $\frac{Jumlah semua nilai fase baseline 1}{banyaknya sesi}$

 = $\frac{46+46+46+46}{4}$ = $\frac{184}{4}$

 = 46

 Berdasarkan mean level tersebut, maka kriteria stabilitas yang digunakan adalah 15 % ( sunanto, 2005:94).

|  |
| --- |
| 1. Menghitung Kriteria stabilitas
 |
| **Skor tertinggi** | **x Kriteria Stabilitas** | **= Rentang Stabilitas** |
| 46 | x 0,15 | = 7 |
| c). Menghitung batas atas |
| **Mean Level** | **+ setengah dari rentang stabilitas** | **= Batas Atas** |
| 46 | + 3,5 | = 49,5 |
| d). Menghitung batas bawah |
|  **Mean Level - Setengah dari rentang stabilitas = Batas Bawah** |
| 46 | - 3,5 | = 42,4 |

Untuk melihat data cenderung stabil atau tidak stabil (variabel) pada kondisi *Baseline 1 (A1)* dapat dilihat pada tampilan grafik berikut ini:

**Grafik 4.3. Kecenderungan Stabilitas Kondisi *Baseline 1 (A1)* Kemampuan Motorik Kasar**

Batas Bawah : 42,4

Mean Level : 45,8

Batas Atas : 49,2

Kecenderungan stabilitas = $\frac{Banyaknya data dalam rentang}{banyaknya sesi}$ x 100 %

 = $\frac{4}{4}$ x 100 % = 100 %

 = 100 %

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas kemampuan motorik kasar pada fase *baseline* 1 (A1) adalah 100 %. Hal tersebut berarti bahwa data yang diperoleh stabil karena data yang diperoleh cenderung tidak mengalami perubahan dan kondisi ini mengisyaratkan dapat segera diberikan *intervensi* (B).

2). *Intervensi* ( B)

 Fase *Intervensi* (B) merupakan fase dengan perlakuan yaitu permainan lempar tangkap bola besar dengan *target behavior* yang diharapkan adalah peningkatan kemampuan motorik kasar. Penentuan kecenderungan stabilitas pada fase *Intervensi* (B) dilakukan dengan terlebih dahulu menghitung *mean level* yaitu:

1. Menghitung mean level.

Mean = $\frac{Jumlah semua nilai fase intervensi}{banyaknya sesi}$

 = $\frac{69+71 +75+75+79 +83+83+83}{8}$

 = $\frac{618}{8} $ = 77,2

 Berdasarkan mean level tersebut, maka kriteria stabilitas yang digunakan adalah 15 % ( sunanto, 2005:94).

|  |
| --- |
| 1. Menghitung Kriteria stabilitas
 |
| **Skor tertinggi** | **x Kriteria Stabilitas** | **= Rentang Stabilitas** |
| 83 | x 0,15 | = 12.45 |
| c). Menghitung batas atas |
| **Mean Level** | **+ setengah dari rentang stabilitas** | **= Batas Atas** |
| 77,2 | + 6,2 | = 83,4 |
| d). Menghitung batas bawah |
|  **Mean level - Setengah dari rentang stabilitas = Batas Bawah** |
| 77,2 | - 6,2 | = 71 |

Untuk melihat data cenderung stabil atau tidak stabil (variabel) pada kondisi *intervensi (*B*)* dapat dilihat pada tampilan grafik berikut ini:

**Grafik 4.4. Kecenderungan Stabilitas Kondisi *Intervensi (*B*)* Kemampuan Motorik Kasar**

Batas Atas : 83,4

Batas Bawah : 71

Mean Level : 77,2

Kecenderungan stabilitas = $\frac{Banyaknya data dalam rentang}{banyaknya sesi}$ x 100 %

 = $\frac{7}{8}$ x 100 % =

 = 87,5 %

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kemampuan motorik kasar murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang kabupaten Majene pada fase *Intervensi* adalah 87,5 %. Hal tersebut berarti data yang diperoleh meningkat secara stabil sehingga memungkinkan untuk melanjutkan ke fase *baseline* 2 (A2).

3). *Baseline* 2 (A2).

 Fase *Baseline* 2 (A2) adalah kondisi yang sama dengan kondisi *Baseline* 1 (A1) yaitu kondisi yang tanpa perlakuan artinya murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene tidak memperoleh perlakuan permainan lempar tangkap bola besar. Kecenderungan stabilitas pada fase *Baseline* 2 (A2) dilakukan dengan terlebih dahulu menghitung *mean level* fase *Baseline* 2 (A2), yaitu :

1. Menghitung mean level.

Mean = $\frac{Jumlah semua nilai fase Baseline 2}{banyaknya sesi}$

 = $\frac{85+88 +88+88}{4}$

 = $\frac{349}{4} $ = 87

 Berdasarkan mean level tersebut, maka kriteria stabilitas yang digunakan adalah 15 % ( sunanto, 2005:94).

|  |
| --- |
| 1. Menghitung Kriteria stabilitas
 |
| **Skor tertinggi** | **x Kriteria Stabilitas** | **= Rentang Stabilitas** |
| 87,5 | x 0,15 | = 13 |
| c). Menghitung batas atas |
| **Mean Level** | **+ setengah dari rentang stabilitas** | **= Batas Atas** |
| 87 | + 6,5 | = 93,5 |
| d). Menghitung batas bawah |
|  **Mean Level - setengan dari rentang stabilitas = Batas Bawah** |
| 87 | - 6,5 | = 80,5 |

Untuk melihat data cenderung stabil atau tidak stabil (variabel) pada kondisi *Baseline 2 (A2)* dapat dilihat pada tampilan grafik berikut ini:

**Grafik. 4.5. Kecenderungan Stabilitas Kondisi *Baseline 2(*A2*)* Kemampuan Motorik Kasar**

Kecenderungan stabilitas = $\frac{Banyaknya data dalam rentang}{banyaknya sesi}$ x 100 %

 = $\frac{4}{4}$ x 100 % = 100 %

 = 100 %

Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada kemampuan motorik kasar untuk murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang kabupaten Majene pada fase *beseline* 2 adalah 100 %. Hal tersebut berarti data yang diperoleh meningkat meski data yang diperoleh stabil . Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Juang ( 2005: 110) yang menyatakan bahwa:” Jika persentase stabilitas sebesar 85 % - 90 % dikatakan stabil, sedangkan di bawah itu dikatakan tidak stabil (variabel) ”. karena hasil perhitungan pada fase *baseline* 2 (A) adalah 100 % maka hasil yang diperoleh stabil sehingga penelitian dihentikan pada sesi ke enambelas.

 Berdasarkan data grafik-grafik kecenderungan stabilitas di atas, maka dirangkum dalam tabel kecenderungan stabilitas di bawah ini:

**Tabel 4.5. Rangkuman Kecenderungan Stabilitas Kemampuan Motorik Kasar Pada fase *baseline 1* ( A1), fase *Intervensi* ( B ) dan pada fase *baseline 2* ( A2).**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kondisi** | **A1** | **B** | **A2** |
| **Kecenderungan Stabilitas** | **Stabil****100 %** | **Stabil** **87,5 %** | **Stabil****100 %** |

 Kecenderungan stabilitas seperti pada tabel 4.5. menunjukkan bahwa pada fase *baseline 1* (A1) kemampuan motorik kasar murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene berada pada persentase 100 % dan termasuk kategori stabil. Pada fase *Intervensi* (B) persentase yang diperoleh 87,5 % dan tergolong kategori stabil . Fase *baseline* 2 (A2) berada pada persentase 100 % dan termasuk kategori stabil .

d). Jejak Data

 Pada dasarnya penentuan jejak data sama dengan estimasi kecenderungan arah. Juang (2005 : 111) menyatakan bahwa:” menentukan kecenderungan jejak data, hal ini sama dengan kecenderungan arah di atas. Oleh karena itu masukkan hasil yang sama seperti kecenderungan arah”. Berdasarkan pendapat ahli di atas maka kecenderungan jejak data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

**Tabel 4.6. Kecenderungan Jejak data Kemampuan Motorik Kasar Pada Kondisi *baseline 1* ( A1), fase *Intervensi* ( B ) dan pada fase *baseline 2* ( A2)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kondisi | A1 | B | A2 |
| Estimasi Kecenderungan Arah |   **( = )**  |   **( + )** |   **(+)** |

Kecenderungan jejak data pada tabel 4.6 di atas menunjukkan hasil bahwa kemampuan motorik kasar pada fase *baseline* 1 (A1) tidak ada perubahan, sedangkan pada fase *intervensi* (B) dan pada fase *baseline 2* (A 2) memperlihatkan kecenderungan jejak data naik atau membaik.

e). Level Stabilitas dan Rentang

 Menentukan level stabilitas dan rentang dihitung dengan menggunakan tabel stabilitas dan rentang di bawah :

**Tabel 4.7. Level Stabilitas dan Rentang Kemampuan Motorik Kasar Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kondisi** | **A1** | **B** | **A2** |
| **Level Stabilitas Dan Rentang** | **Stabil****46 – 46** | **Stabil****69 – 83** | **Stabil****85 – 88** |

 Pada tabel 4.7. tentang level stabilitas dan rentang data nampak bahwa pada fase *baseline* 1 (A1) data stabil dengan rentang 46 – 46 Pada fase *Intervensi* (B) data stabil dengan rentang 69 - 83. Pada fase *baseline* 2 (A2) data stabil dengan rentang 85 – 88 .

f). Perubahan Level

 Perubahan level adalah selisih antara data pertama dengan data terakhir pada suatu kondisi. Sunanto (2005: 112) menyatakan bahwa:

Menentukan level perubahan dengan cara: tandai data pertama (hari ke 1) dan data terakhir (hari ke-n) pada fase *baseline*. Hitung selisih antara kedua data dan tentukan arahnya menaik atau menurun dan beri tanda (+) jika membaik, (-) memburuk dan (=) jika tidak ada perubahan.

**Tabel 4.8. Perhitungan Perubahan Level Kemampuan Motorik Kasar Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Data terakhir** | **-** | **Data Pertama** | **Persentase Stabilitas** |
| *Baseline* 1(A1) | 46 | - | 46 | 0 |
| *Intervensi* (B) | 83 | - | 69 | 14 |
| *Baseline* 2(A2) | 88 | - |  85 |  3 |

Data mengenai perhitungan perubahan level di atas akan diperjelas pada tabel perubahan level seperti pada tabel 4.9 di bawah ini :

**Tabel 4.9. Perubahan Level Kemampuan Motorik Kasar Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kondisi** | **A1** | **B** | **A2** |
| **Perubahan Level** | **46 – 46****0** | **83 – 69****14** | **88-85****3** |

Berdasarkan tabel 4.9 mengenai perubahan level dapat dinyatakan bahwa fase *baseline* 1 (A1) data stabil dengan rentang 46 – 46. Pada fase *Intervensi* (B) data stabil dengan rentang 83 – 69. Pada fase *baseline* 2 (A2) data stabil dengan rentang 88 – 85.

 Berdasarkan analisis dalam kondisi di atas nampak bahwa terdapat enam komponen analisis data. Juang (2005: 112) menyatakan bahwa:” Jika keenam komponen analisis visual dalam kondisi dimasukkan dalam format rangkuman, maka hasilnya dapat mempermudah pemahaman tentang analisis dalam kondisi”.

**Tabel 4.10. Rangkumam Analisis Visual Dalam Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kondisi | A1 | B | A2 |
| 1 | Panjang Kondisi | 4 | 8 | 4 |
| 2 | Estimasi kecenderungan arah |   ( = )  |    ( + ) |   (+) |
| 3 | Kecenderungan Stabilitas | Stabil100 % | Stabil87,5 % | Stabil100 % |
| 4 | Jejak Data |   ( = )  |    ( + ) |   (+) |
| 5 | Level Stabilitas Dan Rentang | Stabil46 – 46 | Stabil69 – 83 | Stabil85 – 88 |
| 6 | Perubahan Level | 46 – 460 | 83 – 6914 | 88-853 |

 Penjelasan tabel rangkuman Analisis visual dalam kondisi seperti pada tabel 4.10 di atas adalah :

a). Panjang kondisi adalah banyaknya sesi pada suatu kondisi. Pasa fase *baseline* 1 (A1) banyaknya sesi adalah 4 sesi, pada fase *intervensi* (B) sebanyak 8 sesi dan pada fase *baseline* 2 (A2) sebanyak 4 sesi.

b). Estimasi kecenderungan arah pada penelitian ini diketahui bahwa garis pada fase *baseline* 1 (A1) arahnya tidak mengalami perubahan (=), garis pada fase *intervensi* (B) kecenderungan arahnya meningkat (+) dan garis pada fase *baseline* 2 (A2) kecenderungan arahnya juga meningkat (+)

c). Kecenderungan stabilitas pada fase *baseline* 1 (A1) adalah 100 %. Hal tersebut dapat diartikan bahwa data yang diperoleh adalah data yang stabil dan mengisyaratkan penelitian layak dilanjutkan ke fase berikutnya. Pada fase *intervensi* (B) data yang diperoleh bervariasi dengan kecenderungan data meningkat. Kecenderungan stabilitas yang diperoleh pada fase *intervensi* (B) adalah 87,5 % yang berarti data yang diperoleh stabil dan dapat dihentikan untuk lanjut ke fase *baseline 2* (A2) . Pada fase *baseline* 2(A2) nilai yang diperoleh memiliki kecenderungan arah sebesar 100 % yang berarti data stabil. Hal ini menjadi isyarat untuk menghentikan penelitian pada sesi ke enambelas.

d). Kesimpulan mengenai jejak data secara teori sama dengan kecenderungan arah (b) di atas. Pada fase *baseline* 1 (A1) jejak data yang diperoleh cenderung tidak mengalami perubahan (=), sedangkan pada fase *Intervensi* (B) dan fase *baseline* 2 (A2) jejak data yang diperoleh cenderung meningkat (+).

e). Kesimpulan level stabilitas dan rentang data pada penelitian ini adalah pada fase *baseline* 1 (A1) data stabil dengan rentang 46 – 46. Pada fase *Intervensi* (B) data stabil dengan rentang 69 - 83. Pada fase *baseline* 2 (A2) data yang diperoleh memiliki rentang 85 – 88 dan dinyatakan stabil.

f). Perubahan level yang diperoleh pada fase *baseline* 1 (A1) tidak ada perubahan/ peningkatan (=). Pada fase *intervensi* (B) terjadi perubahan data meningkat (+) sebesar 14 %. Pada fase *baseline* 2 (A2). Terjadi perubahan data meningkat (+) sebesar 3 %.

1. **Analisis Antar Kondisi.**

Analisis antar kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam kondisi yang berbeda, misalnya analisis perubahan data antara fase *baseline* 1 (A1) dengan fase *intervensi*  (B) atau perubahan data antara fase *intervensi*  (B) dengan fase *baseline* 2 (A2). Komponen-komponen yang akan dianalisis dalam analisis antar kondisi adalah: jumlah variabel, perubahan kecenderungan dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level dan data overlap.

1. Jumlah Variabel.

Juang (2005:114) menyatakan bahwa:” jumlah variabel menentukan jumlah variabel yang akan diubah”. Berdasarkan hal tersebut maka jumlah variabel dalam penelitian ini dijelaskan dalam tabel 4.11 di bawah ini.

**Tabel 4.11. Jumlah Variabel yang akan diubah Dari kondisi *baseline* 1 (A1)ke kondisi *intervensi*  (B)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Perbandingan Kondisi** | **A1/B** | **B/A2** |
| Jumlah Variabel | 1 | 1 |

Pada data penelitian ini jumlah variabel yang akan diubah dari kondisi *baseline* 1 (A1)ke kondisi *intervensi* (B) adalah 1 yaitu kemampuan motorik kasar murid *cerebral Palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.

1. Perubahan kecenderungan dan effeknya

Sunanto (2005: 114) menyatakan bahwa:” menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi”. Berikut ini adalah tabel perubahan kecenderungan arah dan effeknya.

Tabel 4.12. Tabel Perubahan Kecenderungan Arah dan Effeknya Pada Kemampuan Motorik Kasar Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V Di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kondisi | B/A1 | A2/B |
| Estimasi Kecenderungan Arah |   **( = ) ( + )** |   **(+) (+)** |
| Positif | Positif |

 Perbandingan kondisi antara *baseline* 1 (A1) dengan *intervensi* (B) sesuai tabel 4.12 jika dilihat dari kecenderungan arahnya adalah kecenderungan arah positif ( naik). Hal tersebut dapat diartikan bahwa kondisi kemampuan motorik kasar murid *cerebral Palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene yang menjadi subjek penelitian (Ag) membaik atau positif setelah *intervensi* (B) dilakukan. Pada kondisi antara *intervensi* (B) dengan *baseline 2* (A2) juga perubahan kecenderungan arahnya naik yang artinya kondisi kemampuan motorik kasar murid *cerebral Palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene yang menjadi subjek penelitian (Ag) membaik atau positif.

1. Perubahan Stabilitas

Perubahan stabilitas nenentukan pada analisis antar kondisi dijelaskan Juang (2005:115) yang menyatakan bahwa:” Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas: lihat kecenderungan stabilitas pada fase *baseline*  (A) dan *intervensi* (B) pada rangkuman analisis dalam kondisi”.

Tabel 4.13. Perubahan Stabilitas Kemampuan Motorik Kasar Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V Di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perbandingan Kondisi | A1/B | B/A2 |
| Perubahan Kecenderungan Stabilitas |  Stabil ke Stabil | Stabil ke Stabil |

 Berdasarkan data pada tabel 4.13 diperoleh hasil bahwa perbandingan kondisi antara *baseline* 1(A1) dengan *intervensi* (B) bila dilihat dari perubahan kecenderungan stabilitas adalah stabil ke stabil, sedangkan perbandingan kondisi *intervensi* (B) ke *baseline* 2 (A2) dilihat dari kecenderungan stabilitasnya adalah stabil ke stabil

1. Perubahan Level

Penghitungan perubahan level memiliki cara tersendiri dalam menghitungnya. Sunanto (2005:115) menyatakan bahwa: “Menentukan level perubahan dilakukan dengan cara: tentukan data point pada kondisi *baseline* (A) pada sesi terakhir dan data pertama pada kondisi *intervensi* (B) kemudian hitung selisih keduanya”. Berdasarkan uraian di atas maka perubahan level dalam penelitian ini terlihat pada tabel 4.14. di bawah ini:

Tabel 4.14. Perubahan level Kemampuan Motorik Kasar Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V Di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perbandingan Kondisi | A1/B | B/A2 |
| Perubahan Level | 46 – 69( + 23) | 85 – 83(+2) |

 Tabel 4.14 mengisyaratkan bahwa perubahan level Kemampuan Motorik Kasar Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V Di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene dari kondisi *baseline* 1 (A1) ke kondisi *intervensi* (B) membaik / menaik (+) secara positif sebesar 23 %, sedangkan dari kondisi *intervensi* (B) ke kondisi *baseline* 2 (A2) juga membaik / menaik secara positif (+) sebesar 12 %.

1. Persentase *Overlap*

 Data *overlap* adalah data yang sama pada suatu kondisi dan menentukan pengaruh suatu *intervensi* (B). Sunanto (2005: 117) menyatakan bahwa:” semakin kecil persentase *overlap* makin baik pengaruh *intervensi* (B) terhadap *target behavior*. Penghitungan data *overlap* adalah :

1). Data *intervensi* (B)ke *Baseline* 1 (A1).

a). Lihat kembali batas bawah *baseline* 1 (A1) = 42,4 dan batas atas *baseline* 1 (A1) = 49,2.

b). Jumlah data poin ( 69; 71; 75; 75; 79; 83; 83; 83) dalam kondisi *intervensi* (B) dan jumlah data poin (46; 46; 46; 46) dalam kondisi *baseline* 1 (A1). Data di atas memperlihatkan jumlah data poin pada kondisi *intervensi* (B) tidak memiliki data poin pada kondisi *baseline* 1 (A1). Hal ini berarti persentase *overlap* dalam kondisi *intervensi* (B) dan kondisi *baseline* 1 (A1) = 0.

c). Perolehan nilai pada langkah b) dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi *intervensi* (B) kemudian dikalikan 100, maka hasilnya adalah (0: 8) x 100 % = 0 %.

Hasil perhitungan tersebut di atas dinyatakan dalam grafik di bawah ini:

 Grafik 4.6 . Data *Overlap* kondisi *baseline* 1 (A1) ke *intervensi* (B).

Persentase *overlap* pada kondisi *baseline* 1 (A1) ke *intervensi* (B) adalah :

 Persentase *Overlap* = $\frac{0}{8}$ x 100 % = 0 %

Persentase *overlap* pada kondisi *baseline* 1 (A1) ke *intervensi* (B) sebesar 0 % mengindikasikan tidak terdapat data *overlap* pada kedua kondisi di atas dan hal tersebut berarti terdapat pengaruh *intervensi* (B) terhadap *targer behavior* yaitu Kemampuan Motorik Kasar Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V Di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene .

2). Data *Baseline 2* (A2) ke *intervensi* (B).

a). Lihat kembali batas bawah *intervensi* (B)= 71 dan batas atas *intervensi* (B)= 83,4

b). Jumlah data poin ( 77; 77; 81; 81) dalam kondisi *Baseline 2* (A2) dan jumlah data poin ( 69; 71; 75; 75; 79; 83; 83; 83) dalam kondisi *intervensi* (B). Data di atas memperlihatkan jumlah data poin pada kondisi *Intervensi* (B) tidak memiliki data poin pada kondisi *baseline* 2 (A2). Hal ini berarti persentase *overlap* dalam kondisi *intervensi* (B) dan kondisi *baseline* 2 (A2) = 0.

c). Perolehan nilai pada langkah b) dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi *intervensi* (B) kemudian dikalikan 100, maka hasilnya adalah (0: 4) x 100 % = 0 %.

Hasil perhitungan tersebut di atas dinyatakan dalam grafik di bawah ini:

Grafik 4.8 . Data *Overlap* kondisi *intervensi* (B) ke kondisi *baseline* 2 (A2)

 Persentase *overlap* pada kondisi *intervensi* (B) ke *baseline* 2 (A2) adalah :

 Persentase *Overlap* = $\frac{0}{4}$ x 100 % = 0 %

Persentase *overlap* pada kondisi *intervensi* (B) ke *beseline* 2(A2) sebesar 0 % mengindikasikan terdapat data *overlap* pada kedua kondisi di atas sebesar 0 % dan hal tersebut berarti terdapat pengaruh *intervensi* (B) sebesar 100 % terhadap *target behavior* yaitu Kemampuan Motorik Kasar Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V Di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.

 Mengacu pada grafik-grafik di atas, maka untuk memudahkan dalam memahami data *overlap* dalam penelitian ini, maka data tersebut dirangkum dalam tabel 4.15 di bawah ini:

Tabel 4.15. Data Persentase *Overlap*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perbandingan Kondisi | A1 / B | B / A2 |
| Persentase *Overlap* | $\frac{0}{8}$ x 100 % = 0 %  | $\frac{0}{4}$ x 100 % = 0 %  |

Berdasarkan tabel 4.15, dapat disimpulkan bahwa data *overlap* A1/B adalah sebesar 0 % dan data *overlap* B/ A2 sebesar 0%. Hal tersebut dapat diartikan bahwa permainan lempar tangkap bola besar sangat berpengaruh terhadap peningkatan motorik kasar pada murid *cerebral palsy* di Kelas Dasar V SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.

 Berdasarkan analisis antar kondisi di atas nampak bahwa terdapat lima komponen analisis data, maka berikut ini tabel rangkuman untuk mempermudah pemahaman tentang analisis antar kondisi.

Tabel 4.16. Rangkuman Data Analisis Antar Kondisi Kemampuan Motorik Kasar Murid *Cerebral Palsy* Kelas Dasar V Di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kondisi | B/A1 | A2/B |
| Jumlah Variabel | 1 | 1 |
| Perubahan Kecenderungan dan efeknya |   **( = ) ( + )** |   **(+) (+)** |
| Positif | Positif |
| Perubahan Stabilitas |  Stabil ke Stabil | Stabil ke stabil |
| Perubahan Level | 46 – 69( + 23) | 85 – 83(+2) |
| Data Overlap | 0 % |  0 % |

Berdasarkan tabel 4.15 di atas, berikut adalah penjelasan mengenai rangkuman data tersebut :

1. Jumlah variabel yang diubah dalam penelitian ini adalah 1 dari kondisi *baseline* (A) ke kondisi *intervensi* (B).
2. Perubahan kecenderungan dan efeknya antara kondisi *baseline* 1(A1) ke kondisi *intervensi* (B) kecenderungan arahnya membaik. Hal ini dapat diartikan bahwa kondisi *target behavior* menjadi membaik atau positif setelah *intervensi* (B) dilakukan. Pada kondisi *intervensi* (B) dengan *baseline* 2(A2) kecenderungannyapun semakin membaik atau positif.
3. Perubahan stabilitas antara kondisi *baseline* 1(A1) dengan kondisi *intervensi* (B) yaitu stabil ke stabil, sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) dengan kondisi *baseline* 2(A2) adalah stabil ke stabil.
4. Perubahan level dari kondisi *baseline* 1(A1) dengan kondisi *intervensi* (B) meningkat sebesar (+) 23 %, sedangkan perubahan level dari kondisi *intervensi* (B) ke kondisi *baseline* 2(A2) meningkat (+) sebesar 2 %.
5. Data *overlap*  pada kondisi *baseline* 1(A1) dengan kondisi *intervensi* (B) adalah 0 % sedangkan data *overlap*  pada kondisi *intervensi* (B) ke kondisi *baseline* 2(A2) adalah 0 %. Hal tersebut dapat diartikan bahwa pemberian *intervensi* (B) yaitu permainan lempar tangkap bola besar sangat berpengaruh terhadap *target behavior* yaitu kemampuan motorik kasar pada murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.

1. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah bertujuan mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani serta meningkatkan kemampuan gerak dasar termasuk kemampuan gerak motorik kasar. Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan beraktifitas menggunakan otot-otot besar yang termasuk kemampuan motorik gerak dasar. Sunardi dan Sunaryo ( 2011: 113) menyatakan bahwa:

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh dan diperlukan agar anak dapat memfungsikan otot-otot tubuhnya dengan benar seperti kemampuan duduk, berlari, melempar, menendang, naik turun tangga dan sebagainya.

Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah permainan lempar tangkap bola yaitu permaianan yang dirancang untuk pendidikan jasmani yang sangat menarik dan mudah dilakukan. Pada saat anak berumur 4-5 tahun anak dapat mengendalikan gerakan secara kasar yang melibatkan bagian badan seperti berjalan, berlari melompat dan lain lain. Setelah usia 5 tahun perkembangan besar dalam pengendalian koordinasi lebih baik yang juga melibatkan otot kecil yang digunakan untuk melempar, menangkap bola.

Kondisi *Cerebral Palsy* pada seorang anak mengakibatkan anak mengalami hambatan dalam aktifitas motorik dan gerak. Anak *Cerebral Palsy* mengalami kerusakan pada *pyramidal tract* dan atau *ekstrapyramidal*. Kedua system tersebut berfungsi mengatur system motorik manusia. Oleh karenanya anak *Cerebral Palsy* mengalami gangguan fungsi motorik. Seluruh gerakan otot anak *Cerebral Palsy* mengalami pola gerak yang tidak normal dan tidak ada koordinasi sehingga mereka cenderung enggan melakukan berbagai aktifitas fisik yang memerlukan kemampuan motorik .

Penelitian ini dilaksanakan dengan jumlah pertemuan sebanyak enambelas kali pertemuan atau enambelas sesi yang terbagi menjadi tiga fase atau kondisi. Fase-fase tersebut disesuaikan dengan desain penelitian single subject research A-B-A . Juang (2005: 59) menyatakan bahwa :

Desain A-B-A ini menunujukkan hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak berbeda dengan desain A-B, hanya saja telah ada pengulangan fase *baseline* nya. Mula-mula *target behavior* diukur secara kontinyu pada kondisi *baseline* 1 (A1) dengan periode waktu tertentu kondisi *intervensi* (B). Berbeda pada desain A-B, pada desain A-B-A setelah pengukuran pada kondisi *intervensi* (B) pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi *baseline* 2 (A2) ini dimaksudkan sebagai sebagai control untuk fase *intervensi* (B) sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat.

Penelitian ini menggunakan desain A-B-A dengan perincian empat sesi untuk kondisi *baseline* 1 (A1), delapan sesi untuk kondisi *intervensi* (B), dan empat sesi untuk kondisi *baseline* 2 (A2). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pemberian *intervensi* sebagai variabel bebas yaitu permainan lempar tangkap bola besar secara nyata dapat meningkatkan *target behavior* sebagai variabel terikat yaitu kemampuan motorik kasar. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan motorik kasar pada setiap kondisi.

Pada kondisi *baseline* 1 (A1) sejak sesi ke satu sampai sesi ke empat nilai yang diperoleh subjek penelitian adalah 46. Angka ini selalu stabil hingga akhir sesi ke empat. Keadaan ini mengisyaratkan perlunya dilaksanakan fase *intervensi* (B) pada subjek penelitian.

Pada kondisi *intervensi* (B) yaitu kondisi atau fase pemberian perlakuan dengan permainan lempar tangkap bola besar sebanya delapan sesi. Pada sesi ke lima Ag memperoleh nilai 69 dan sesi ke enam meningkat menjadi 71. Pada sesi ketujuh dan ke delapan Ag mendapat nilai 75 dan pada sesi ke sembilan meningkat menjadi 79 . Pada sesi ke sepuluh, sesi ke sebelas dan sesi ke duabelas Ag memperoleh nilai Ag meningkat dan stabil di nilai 83. Peningkatan yang terjadi pada fase *intervensi* (B) memperlihatkan peningkatan yang memiliki kecenderungan stabil.

Pada saat kondisi *baseline 2* ( A2) yaitu suatu fase yang kembali ke fase awal yaitu fase tanpa perlakuan permainan lempar tangkap bola besar nilai yang diperoleh Ag pada sesi ke tigabelas adalah 85 dan sesi ke empatbelas , sesi ke limabelas dan sesi ke enambelas nilai Ag stabil di nilai 87. Data yang diperoleh pada fase *baseline* 2 (A2) meningkat dan cenderung stabil. Kestabilan data diperoleh dari nilai yang didapat subjek penelitian pada sesi ke empat, sesi ke limabelas dan sesi ke enambelas yang cenderung stabil di nilai 87 . Hal tersebut memungkinkan peneliti menghentikan sesi kegiatan pada sesi keenambelas.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data di atas dapat dinyatakan bahwa secara empiris permainan lempar tangkap bola besar memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar, terutama pada subjek penelitian yaitu seorang murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB negeri Lutang Kabupaten Majene. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Toho dan Rusli (1997 : 83) tentang manfaat permainan bola besar adalah :

* 1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar
	2. Menstimulasi kemampuan menggenggam melatih fungsi-fungsi jemarinya, dan juga koordinasi kedua tangan.
	3. Mengoptimalkan kekuatan otot lengan ketika ia menangkap dan melempar bola.
	4. Mengasah kemampuan kordinasi mata dan tangan.
	5. Melatih konsentrasi, ketika ia berusaha menangkap bola dengan tangannya serta mengarahkan bola pada sasaran yang tepat.

 Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar setelah melakukan penelitian eksperimen *single subject reseach* dengan A-B-A dengan pencapaian hasil yang positif dan mengindikasikan bahwa permainan lempar tangkap bola besar yang digunakan oleh peneliti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar murid *cerebral palsy* Kelas Dasar V di SLB Negeri Lutang Kabupaten Majene.