BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dangan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti akan mencoba suatu perlakukan kepada subjek kasus, yaitu pengaruh media *squishy* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik hambatan penglihatan SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung.

Penelitian ini menggunakan bentuk desain *Single Subject Research* (SSR). Menurut Tawney dan Gas (dalam Soendari, 2012, hlm. 2) menjelaskan SSR adalah "penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan (treatment) yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu". Penelitian menggunakan desain SSR memfokuskan data individu sebagai sampel penelitian serta mengukur seberapa besar pengaruh suatu perlakuan terhadap perilaku sasaran yang diberikan secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel terikat.

3.1.2 Desain Penelitian

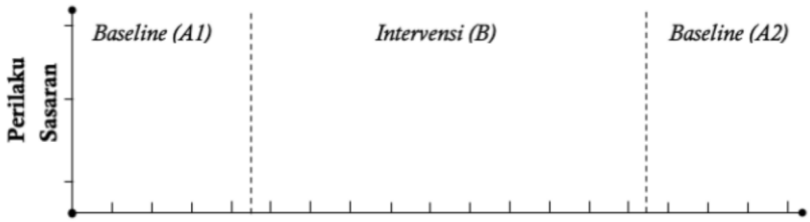
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A yang memiliki 3 fase (Sunanto, dkk. 2005, hlm. 59). Desain A-B-A bertujuan untuk memperoleh data sebelum subjek mendapat perlakukan, saat diberikan perlakukan dan setelah diberikan perlakuan, kemudian dilihat ada tidaknya pengaruh yang terjadi akibat perlakukan yang diberikan. Berikut tampilan desain A-B-A yang digambarkan berikut ini.

Keterangan:

A-1 : Merupakan fase *baseline* dimana subjek belum mendapatkan intervensi apapun. Pengukuran yang dilakukan dengan setting natural dimana yang akan di ukurnya adalah kemampuan motorik halus yang dibatasi pada membuka dan menutup botol minum serta mengoyak bungkus ciki.

B-1 : Merupakan fase intervensi yang diberikan dalam penelitian ini adalah berlatih dengan menggunakan media *squishy*. Peserta didik diinstruksikan untuk memilin, meremas dan mengoyak lalu membuka dan menutup botol minum serta mengoyak bungkus ciki dengan benar.

A-2 : Merupakan fase *baseline* kedua, dilakukan pengulangan untuk mengetahui pengaruh variabel terikat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *squishy*. Pada fase A-2 ini akan kembali di ukur kemampuan motorik halus peserta didik. pengukuran dilakukan dengan menggunakan presentase, yaitu melihat kemampuan peserta didik seperti memilin, meremas lalu membuka dan menutup botol minum serta mengoyak bungkus ciki dengan benar secara mandiri.



Gambar 3. 1 Struktur Desain A-B-A

3.2 Definisi Operasional Variabel

3.1.1 Media *Squishy*

Squishy merupakan media yang aman dan efektif untuk melatih motorik halus anak karena teksturnya yang lentur, tidak mudah robek, dan mudah dipegang oleh tangan kecil anak-anak. Media *squishy* dapat digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam menggenggam, memutar, dan memanipulasi benda-benda kecil, yang merupakan keterampilan penting dalam motorik halus (Willan, J. 2024).

3.2.2 Peningkatan Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus yang dilakukan oleh otot-otot kecil sehingga memerlukan koordinasi yang cermat.

Perkembangan motorik anak dengan hambatan penglihatan cenderung lambat dibandingkan dengan anak awas pada umumnya. Penyebab keterlambatan perkembangan motorik halus peserta didik tunanetra terjadi karena dalam

perkembangan perilaku motorik diperlukan adanya koordinasi fungsional antara neuromuscular system (sistem persyarafan otot) dan fungsi psikis (kognitif, afektif, dan konatif), serta kesempatan yang diberikan oleh lingkungan.

Dimensi yang akan diteliti adalah kemampuan memilin, meremas dan mengoyak.dengan indikator yang diukur adalah peningkatan motorik halusnya dalam aspek membuka dan menutup botol minum serta mengoyak bungkus makanan.

3.3 Subjek Penelitian dan Lokasi Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang peserta didik dengan hambatan penglihatan *totally blind* kelas IV SD.

3.3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di tempat peserta didik bersekolah yaitu di SLB Negeri A Pajajaran Kota Bandung yang beralamat di Jl. Pajajaran No.50, Pasir Kaliki, Kec. Cicendo, Kota Bandung.

3.4 Instrumen Penelitian

Tes perbuatan yang dilakukan peserta didik di sini adalah bagaimana peserta didik melakukan kegiatan memilin, meremas dan mengoyak menggunakan *squishy*. Tes perbuatan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa signifikan penggunaan media *squishy* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus peserta didik tunanetra.

Oleh sebab itu untuk mengumpulkan data tersebut harus menggunakan sebuah instrumen yang dijadikan sebagai alat ukur. “Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.” (Sugiyono, 2016, hlm. 148). Adapun kisi-kisi instrumen penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Motorik Halus

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No item
Kemampuan motorik halus peserta didik tunanetra	1. Memilin *squishy*	1.1 Memilin *squishy* dengan menggunakan kedua tangan secara bersamaan.	1

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No item
	2. Meremas *squishy*	2.1 Meremas *squishy* dengan menggunakan kedua tangan secara bersamaan.	2
	3. Mengoyak *squishy*	3.1 Mengoyak *squishy* dengan kedua tangan	3
	4. Membuka dan menutup botol minum	4.1 Membuka dan menutup botol minum dengan media yang elastis	4
		4.2 Membuka dan menutup botol minum dengan media yang lunak	5
		4.3 Membuka dan menutup botol minum dengan media yang keras	6
	5. Mengoyak	5.1 Mengoyak dengan media yang elastis	7
		5.2 Mengoyak bungkus ciki	8

Tabel 3. 2 Butir Instrumen Motorik Halus

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Instrumen	Skor		
				1	2	3
Kemampuan motorik halus peserta didik tunanetra	1. Memilin *squishy*	1.1 Memilin *squishy* dengan menggunakan kedua tangan secara bersamaan.	1.1.1 Peserta didik memilin *squishy* dengan menggunakan kedua tangan secara bersamaan. Dilakukan dengan cara tangan kanan dan kiri sudah dalam posisi mengenggam karet *squishy*. Kemudian, dalam keadaan masih menggenggam, tangan kanan memilin dengan memutar ke arah luar sedangkan tangan kiri diputar ke arah dalam.			
	2. Meremas *squishy*	2.1 Meremas *squishy* dengan menggunakan kedua tangan	2.1.1 Peserta didik meremas squishy dengan menggunakan kedua tangan secara bersamaan. Dilakukan dengan cara tangan kanan dan kiri sudah			

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Instrumen	Skor		
				1	2	3
		secara bersamaan.	dalam posisi mengenggam squishy.			
	3. Mengoyak *squishy*	3.1 Mengoyak squishy dengan kedua tangan	3.1.1 Peserta didik mengoyak squishy dengan kedua tangan dengan menggunakan jari telunjuk dan jempol. Selanjutnya, jari tangan peserta didik mengoyak secara berlawanan dengan tangan kanan ke arah depan/luar sedangkan tangan kirinya kengoyak ke arah belakang/dalam			
	4. Membuka dan menutup botol minum	4.1 Membuka dan menutup botol minum dengan media berbahan elastis	4.1.1 Peserta didik membuka tutup botol minum menggunakan media berupa *squishy*. Dilakukan dengan cara tangan kiri menggenggam badan botol dan tangan kanan menggenggam tutup botol kemudian diputar kearah kanan/luar.			
			4.1.2 Peserta didik menutup tutup botol minum menggunakan media berupa *squishy*. Dilakukan dengan cara tangan kiri menggenggam badan botol dan tangan kanan menggenggam tutup botol kemudian diputar kearah kiri/dalam.			
		4.2 Membuka dan menutup botol	4.2.1 Peserta didik membuka tutup botol minum menggunakan media berupa botol air			

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Instrumen	Skor		
				1	2	3
		minum dengan media yang lunak	mineral. Dilakukan dengan cara tangan kiri menggenggam badan botol dan tangan kanan menggenggam tutup botol kemudian diputar kearah kanan/luar.			
			4.2.2 Peserta didik menutup tutup botol minum menggunakan media botol air mineral. Dilakukan dengan cara tangan kiri menggenggam badan botol dan tangan kanan menggenggam tutup botol kemudian diputar kearah kiri/dalam			
		4.3 Membuka dan menutup botol minum dengan media berbahan keras/kokoh	4.3.1 Peserta didik membuka tutup botol minum menggunakan media berupa botol minum. Dilakukan dengan cara tangan kiri menggenggam badan botol dan tangan kanan menggenggam tutup botol kemudian diputar kearah kanan/luar.			
			4.1.1 Peserta didik menutup tutup botol minum menggunakan media berupa minum. Dilakukan dengan cara tangan kiri menggenggam badan botol dan tangan kanan menggenggam tutup botol kemudian			

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Instrumen	Skor		
				1	2	3
			diputar kearah kiri/dalam.			
	5. Mengoyak bungkus ciki	5.1 Mengoyak bungkus ciki	5.1.1 Peserta didik mengoyak bungkus ciki. Peserta didik mengoyak bungkus ciki. Dilakukan dengan cara jari jempol dan telunjuk kiri memegang ujung bungkus ciki begitu juga dengan jari jempol dan telunjuk tangan kiri memegang ujung bungkus ciki. Kemudian, lakukan gerakan mengoyak dengan jari tangan kanan dan kiri bergerak berlawanan arah			

Tabel 3. 3Kriteria Penilaian Butir Instrumen

No	Kriteria Penilaian
1	Peserta didik tidak mampu melakukan dengan baik dan benar
2	Peserta didik mampu melakukan walaupun hanya sedikit dan tidak sampai selesai
3	Peserta didik mampu melakukan dengan baik dan benar

Penilaian pada penelitian ini menggunakan persentase. Berikut rumus penggunaan persentase yaitu.

$$Presentase = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Skor maksimum : 30

Kriteria persentase per level:

0% - 20% : Kemampuan motorik halus sangat rendah

21% - 40% : Kemandirian *toileting* rendah

41% - 60% : Kemandirian *toileting* sedang

61% - 80% : Kemandirian *toileting* tinggi

81% - 100% : Kemandirian toileting sangat tinggi

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian perlu menggunakan alat pengumpulan data yang tepat serta relevan dengan penelitian yang dilakukan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Alat pengumpul data penelitian ini menggunakan alat ukur yang dalam penelitian disebut sebagai instrumen Menurut Sugiyono (2015, hlm. 122), instrumen penelitian adalah "alat yang digunakan untuk mengumpulkan fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian". Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan tes perbuatan. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana media squishy berpengaruh pada peningkatan kemampuan motorik halus peserta didik pada aspek kemampuan membuka dan menutup tutup botol minum serta mengoyak bungkus ciki.

3.6 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini peneliti memakai tiga tahapan yaitu, sebagai berikut.

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

   Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik halus peserta didik sebelum diberikan intervensi dengan menggunakan media *squishy*. Pada tahap ini tidak menggunakan media *squishy*, akan tetapi menggunakan botol minum serta bungkus ciki yang dilakukan sebanyak 3 sesi, dengan durasi 30 menit di setiap sesinya. Kegiatannya berupa membuka dan menutup tutup botol minum serta mengoyak bungkus ciki.

2. Tahap Intervensi (B)

   Tahap ini dilakukan dengan memberikan intervensi berupa latihan memilin, meremas, mengoyak *squishy*, membuka dan menutup tutup botol dan mengoyak bungkus ciki yang dilakukan sebanyak 7 sesi, dengan durasi 30 menit di setiap sesinya. Setelah kegiatan tersebut dilakukan, tahap selanjutnya

yaitu peserta didik di instruksikan untuk membuka dan menutup tutup botol serta mengoyak bungkus ciki.

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

   Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik halus peserta didik setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media squishy. Pada tahap ini tidak menggunakan media.

3.7 Teknik Pengolahan Data

3.7.1 Pengolahan Data

Teknik pengolah data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data tersebut adalah sebagai berikut.

1. Menskor hasil penelitian pada kondisi *baseline*-1 (A-1) dari peserta didik pada setiap sesi.
2. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi (B) dari subjek pada tiap sesi
3. Menskor hasil penelitian pada kondisi *baseline*-2 (A-2) dari peserta didik pada setiap sesi.
4. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline*-1 (A-1), intervensi (B), dan *baseline*-2 (A-2).
5. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline*-1 (A-1), intervensi (B), dan *baseline*-2 (A-2).
6. Membuat analisis data bentuk grafik garis sehinga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
7. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis visual dalam melakukan analisis data terhadap hasil penelitian yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Menurut Sunanto, dkk. (2005, hlm.99) menjelaskan bahwa dalam menganalisis data terdapat 2 macam, yaitu sebagai berikut.

3.8.1 Analisis dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi, sedangkan komponen yang akan dianalisis meliputi beberapa hal di bawah ini, yaitu.

1. Panjang Kondisi

   Panjang kondisi dilihat dari banyaknya data poin atau skor pada setiap kondisi. Seberapa banyak data poin yang harus ada pada setiap kondisi. Seberapa banyak data poin yang harus ada pada setiap kondisi tergantung pada masalah penelitian dan intervensi yang diberikan. Yang menjadi pertimbangan utama bukan banyaknya data poin tersebut melainkan tingkat kestabilan pelaksanaan penelitian

2. Estimasi Kecenderungan Arah

   Kecenderungan arah grafik menunjukan perubah setiap data path (jejak) dari sesi ke sesi. arah digambarkan oleh garis lurus yang melintas. Ada dua cara untuk menentukan kecenderungan arah grafik yaitu metode freehand dan metode *split-middle*. Metode *freehand* adalah mengamati secara langsung terhadap data poin pada suatu kondisi kemudian menarik garis lurus yang membagi data poin menjadi 2 bagian. Sedangkan metode *split-middle* adalah menentukan kecenderungan arah grafik berdasarkan median data poin nilai ordinatnya.

3. Kecenderungan Stabilitas

   Kecenderungan stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam satu kondisi penelitian. Adapun dalam menentukan tingkat kestabilan data yaitu dengan cara menghitung banyaknya data poin yng berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean, kemudian dibagi banyaknya data poin dan dikalikan 100%. Jika sebanyak 50% data berada dalam rentang 50% diatas dan di bawah mean, maka data tersebut dapat di katakan stabil.

4. Jejak Data

   Perubahan data satu ke data yang lain dalam suatu kondisi. Jejak data sama halnya ketika menentukan kecenderungan arah. Perubahan hasil data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu meningkat, menurun dan mendatar.

5. Rentang

   Jarak antara data pertama dengan data terakhir, lebih tepatnya selisih antara nilai terendah dengan nilai level tertinggi pada setiap fase.

6. Level perubahan

   Memperlihatkan besarnya perubahan data dalam satu kondisi dan dapat dilihat dari selisih antara data terakhir dan data pertama setiap fase.

3.8.2 Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar kondisi, misalnya dari kondisi baseline ke kondisi intervensi. Adapun komponen analisis antar kondisi meliputi sebagai berikut.

1. Variabel yang Diubah

   Dapat disebut sebagai target behavior atau sasaran yang akan diubah dari subjek. Dalam analisis antar kondisi sebaiknya variable terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku, artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi pada perilaku sasaran.

2. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

   Menunjukkan pengaruh dari target behavior yang disebabkan oleh intervensi.

3. Perubahan Stabilitas

   Menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dan seluruh data yang dihasilkan pada saat penelitian.

4. Perubahan Level Data

   Menunjukkan besarnya perubahan yang terjadi antara data terakhir pada kondisi *baseline* 1 (A-1) dan data pertama pada kondisi intervensi (B).

5. Data *Overlap* (Tumpang Tindih)

   Data *overlap* menunjukkan data yang tumpang tindih, yaitu terjadi data yang sama pada kedua kondisi *baseline* dengan intervensi sehingga

menunjukkan data yang tumpeng tindih dan memperlihatkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Ketika semakin banyak data tumpang tindih, maka semakin menguatkan bahwa tidak adanya pengaruh pada intervensi yang dilakukan.