

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan *buzz wire* terhadap kemampuan motorik halus anak tunagrahita fase B di SLBN Cinta asih Soreang. Maka dari itu, penelitian ini mengamati tentang pengaruh dan hasil perlakuan terhadap variabel bebas, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini ke dalam jajaran *pre-eksperimen* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Dalam penelitian ini terdapat satu kelas yang dimana anak tunagrahita fase B SLBN Cinta Asih Soreang yang memiliki masalah dalam kemampuan motorik halus pada tahun 2024. Semua anak tunagrahita fase B akan menjadi kelas eksperimen. Selanjutnya semua anak tunagrahita fase B tersebut diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan motorik halus awal. Dalam pelaksanaan *eksperimen* anak tunagrahita akan diberikan berupa permainan *buzz wire*. Pada akhir tindakan, diberikan *posttest* untuk menguji dan menentukan hasil yang didapat setelah diberikan perlakuan berupa permainan *buzz wire*.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah suatu kategori yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Populasi adalah keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu (Amin dkk., 2023). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa populasi adalah objek yang seharusnya diteliti dan pada populasi nanti akan terdapat hasil penelitian. Populasi yang peneliti ambil dalam penelitian ini yaitu semua anak tunagrahita fase B di SLBN Cinta Asih.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2013:117), populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Berdasarkan

Ian Faturohman, 2025

PENGARUH PERMAINAN BUZZ WIRE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA FASE B SLBN CINTA ASIH

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

karakteristik populasi tersebut, jumlah siswa tunagrahita fase B hanya sebanyak 6 orang. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan metode total sampling, di mana seluruh siswa tunagrahita fase B dalam populasi dijadikan sebagai sampel. Dengan demikian, total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 6 orang.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen didalam sebuah penelitian itu penting adanya. Instrumen berfungsi sebagai alat untuk pengumpulan data dalam penelitian. Sehingga jika tidak adanya instrumen dalam sebuah penelitian sangat tidak mungkin data bisa terkumpul dan bisa di olah dalam sebuah penelitian untuk menentukan hasil dari penelitian.

Dalam penelitian ini, instrumen digunakan untuk mengukur data yang diperoleh. Pengumpulan data *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan menggunakan tes kemampuan motorik halus.

Tabel 3 1 Indikator Penilaian

ASPEK	INDIKATOR	BUTIR	JUMLAH
Menggenggam	1. Dapat menggenggam alat tulis dengan benar	1, 2	2
	2. Dapat menggunakan gunting dengan tepat	3, 4	2
Koordinasi mata dan tangan	3. Dapat menuang benda ke dalam wadah	5, 6	2
	4. Dapat mengenakan pakaian	7,8	2
Memanipulasi Benda	5. Dapat memindahkan benda tanpa alat	9,10	2
	6. Dapat memindahkan benda menggunakan alat	11,12	2
Jumlah			12

Menurut (Khoirunnisa & Vinayastri, 2021)

Instrumen ini di uji validitas dan reliabilitasnya oleh 5 pakar pendidikan dan praktis pendidikan, uji terbatas dan uji meluas. Hasil penelitian pada tahap uji meluas yaitu rata-rata validitas 94% dan reliabilitas 0,884 yang di katagorikan sangat tinggi. Peneliti menyimpulkan bahwa instrumen ini dapat di gunakan untuk mengukur kemampuan motorik halus.

Dimana tes ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *buzz wire* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita fase B di SLBN Cinta Asih Soreang. Perlakuan eksperimen dilakukan sebanyak 14 kali pertemuan sesuai dengan pendapat Juliantine dkk (2015, hlm. 35) mengatakan bahwa sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi 3 hari minggu sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu. Setelah itu dilakukan post test atau tes akhir yang bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan atau pengaruh dari permainan *buzz wire* yang telah dilakukan. Semua kegiatan diatas dilakukan untuk memperoleh data kuantitatif.

INSTRUMEN PENILAIAN

Pedoman Observasi Keterampilan

Motorik Halus

Hari/Tanggal :

Nama Anak :

Waktu :

Pengamat :

Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan skala kemunculan!

No	Butir Pengamatan	Deskripsi Pelaku	Skala Kemunculan	√ Skor
1	Anak menggambar bentuk lingkaran dengan alat tulis	Anak membuat garis lengkung saja	BB	1
		Anak menggambar menyerupai setengah lingkaran	MB	2
		Anak menggambar hampir menyerupai bentuk lingkaran	BSH	3
		Anak menggambar menyerupai bentuk lingkaran dengan tepat	BSB	4
2	Anak menggambar bentuk persegi dengan alat tulis	Anak membuat garis horizontal saja	BB	1

		Anak menggabungkan dua garis vertikal dan horizontal membentuk sudut siku- siku (L)	MB	2
		Anak menggambar hampir menyerupai bentuk persegi	BSH	3
		Anak menggambar menyerupai bentuk persegi dengan tepat	BSB	4
3	Anak menggunting di antara dua garis lurus	Anak memegang gunting namun belum memiliki gengaman yang kuat	BB	1
		Anak menggunting namun masih terputus-putus	MB	2
		Anak menggunting di antara dua garis lurus	BSH	3
		Anak menggunting di antara dua garis lurus dengan tepat	BSB	4
4	Anak menggunting mengikuti garis lurus	Anak memegang gunting namun belum memiliki gengaman yang kuat	BB	1
		Anak menggunting namun masih terputus-putus	MB	2
		Anak menggunting mengikuti garis lurus	BSH	3
		Anak menggunting mengikuti garis lurus dengan tepat	BSB	4
5	Anak menuang air ke dalam wadah dengan menggunakan teko	Anak memegang teko namun belum dapat mengangkatnya	BB	1

		Anak mengangkat teko namun belum seimbang	MB	2
		Anak menuang air ke dalam wadah dengan menggunakan teko	BSH	3
		Anak menuang air ke dalam wadah dengan menggunakan teko dan tidak tumpah	BSB	4
6	Anak menuangkan beras ke dalam botol menggunakan corong	Anak memegang gelas namun belum dapat mengangkatnya	BB	1
		Anak mengangkat gelas namun belum seimbang	MB	2
		Anak menuangkan beras ke dalam botol menggunakan corong	BSH	3
		Anak menuangkan beras ke dalam botol menggunakan corong dan tidak tumpah	BSB	4
7	Anak mengancingkan baju	Anak memegang kancing namun belum dapat memasukkan ke dalam lubang	BB	1
		Anak memasukkan kancing namun tidak sepenuhnya masuk ke dalam lubang	MB	2
		Anak memasukkan kancing ke dalam lubang dengan baik	BSH	3

		Anak memasukkan kancing ke dalam lubang dengan baik dan cepat	BSB	4
8	Anak menutup risleting	Anak memegang risleting namun belum dapat menggerakannya	BB	1
		Anak menutup risleting setengah bagian	MB	2
		Anak menutup risleting sampai atas	BSH	3
		Anak menutup risleting sampai atas dengan cepat	BSB	4
9	Anak memasukkan tali kur ke dalam manik-manik	Anak memegang manik-manik dengan menjimpit	BB	1
		Anak memasukkan tali kur namun belum dapat memasuki manik-manik	MB	2
		Anak memasukkan tali kur ke dalam manik-manik	BSH	3
		Anak memasukkan tali kur ke dalam manik-manik dengan cepat	BSB	4
10	Anak memindahkan kancing menggunakan tangan dengan posisi menimpit	Anak menjimpit kancing namun belum dapat mengangkatnya	BB	1
		Anak memindahkan kancing menggunakan tangan dengan posisi menimpit namun masih terjatuh	MB	2
		Anak memindahkan kancing menggunakan tangan dengan posisi	BSH	3

		menimpit dengan tidak terjatuh		
		Anak memindahkan kancing menggunakan tangan dengan posisi menimpit dengan tidak terjatuh dan cepat	BSB	4
11	Anak memindahkan pom pom menggunakan penjepit	Anak memegang penjepit namun belum dapat menekan dengan baik	BB	1
		Anak memindahkan pom pom menggunakan penjepit namun masih Terjatuh	MB	2
		Anak memindahkan pom pom menggunakan penjepit dengan tidak Terjatuh	BSH	3
		Anak memindahkan pom pom menggunakan penjepit dengan tidak terjatuh dan cepat	BSB	4
12	Anak memindahkan kacang hijau menggunakan sendok	Anak memegang sendok namun belum seimbang	BB	1
		Anak memindahkan kacang hijau menggunakan sendok namun masih terjatuh	MB	2
		Anak memindahkan kacang hijau menggunakan sendok dengan tidak terjatuh	BSH	3

		Anak memindahkan kacang hijau menggunakan sendok dengan tidak terjatuh dan cepat	BSB	4
--	--	--	-----	---

3.4 Kriteria Penilaian

Tabel 3.2 Persentase Kriteria Penilaian

Jenis Penilaian	Nilai Persentase
Belum Berkembang (BB)	1
Mulai Berkembang (MB)	2
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Adapun dalam memperoleh data untuk mengetahui keberhasilan pada indikator diberikan : Anak dikatakan belum berkembang (BB) apabila nilai yang dipe-rolehnya 1. Anak dikatakan mulai berkembang (MB) apabila nilai yang diperolehnya 2. Anak dikatakan berkembang sesuai harapan (BSH) apabila nilai yang diperolehnya 3. Anak dikatakan berkembang sangat baik (BSB) apabila nilai yang diperolehnya 4.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat tiga tahap dalam melakukan penelitian ini diantaranya ada tiga tahap yaitu tahap pelaksanaan, tahap pengelolaan dan tahap analisis data.

3.5.1 Tahap Awal

Dalam tahap awal ini terdapat beberapa kegiatan mulai dari meminta izin kepada pihak sekolah atau kepala sekolah untuk melakukan penelitian terhadap siswa tunagrahita fase B di SLBN Cinta Asih Soreang dengan memberikan surat resmi perizinan guna mencapai kesepakatan dan terhindar dari kendala saat melakukan penelitian. Pada saat perizinan juga peneliti memaparkan hal-hal yang akan dilakukan dalam penelitian ini dan menjelaskan proses penelitian dengan jelas. Kemudian penelitian mengelompokan siswa dan persiapan objek untuk diteliti.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan

Untuk tahap pelaksanaan diawali dengan melakukan *pretest* atau test awal guna untuk mendapatkan hasil mengenai kemampuan motorik halus siswa anak tunagrahita fase B untuk dibandingkan dengan hasil tes akhir setelah melakukan latihan. Setelah melakukan tes awal dilanjutkan pada tahap perlakuan atau latihan yang akan berlangsung selama 14 pertemuan. Perlakuan eksperimen dilakukan sebanyak 14 kali pertemuan sesuai dengan pendapat Juliantine dkk (2015, hlm. 35) mengatakan bahwa sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi latihan 3 hari minggu sedangkan lamanya latihan paling sedikit 4-6 minggu. Setelah itu dilakukan post test atau tes akhir yang bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan atau pengaruh dari latihan yang telah dilakukan. Semua kegiatan diatas dilakukan untuk memperoleh data kuantitatif.

3.5.3 Program Latihan

Pada tahap perlakuan atau latihan, peneliti memberikan penerapan latihan permainan *buzz wire* Tujuan dari latihan ini untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita fase B di SLBN Cinta Asih Soreang agar lebih baik dari sebelumnya. Latihan yang akan peneliti lakukan yaitu sebanyak 14 kali pertemuan. Dengan jadwal dan program latihan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Hari	Jam	Lokasi
1.	Senin	07.00 – 09.00	SLBN Cinta Asih Soreang
2.	Rabu	07.00 – 09.00	SLBN Cinta Asih Soreang
3.	Jumat	07.00 – 09.00	SLBN Cinta Asih Soreang

Berdasarkan tabel 3.4 jadwal kegiatan penelitian. Latihan dimulai dari senin, rabu dan jumat pada pukul 07.00-09.00 bertempat di SLBN Cinta Asih Soreang.

Jadwal kegiatan latihan ini sebanyak tiga kali dalam seminggu dan dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih delapan minggu. Kegiatan latihan

ditujukan untuk melihat peningkatan pada saat *posttest* setelah dilakukannya latihan berupa treatment latihan permainan *buzz wire* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa.

Tabel 3.4 Program Latihan

No	Pertemuan	Materi	Keterangan
1	Pertemuan ke-1 Senin, 20 Januari 2025	Melakukan <i>pretest</i> dengan tes <i>motorik halus</i>	Instrumen tes terlampir di halaman 32
2	Pertemuan ke-2 Rabu, 22 Januari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 1	Bentuk latihan pola 1 terlampir di halaman 17
3	Pertemuan ke-3 Jumat, 24 Januari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 2	Bentuk latihan pola 2 terlampir di halaman 18
4	Pertemuan ke-4 Senin, 3 Februari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 3	Bentuk latihan pola 3 terlampir di halaman 18
5	Pertemuan ke-5 Rabu, 5 Februari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 4	Bentuk latihan pola 4 terlampir di halaman 19
6	Pertemuan ke-6 Jumat, 7 Februari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 5	Bentuk latihan pola 5 terlampir di halaman 20
7	Pertemuan ke-7 Senin, 10 Februari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 6	Bentuk latihan pola 6 terlampir di halaman 21
8	Pertemuan ke-8 Rabu, 12 Februari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 7	Bentuk latihan pola 7 terlampir di halaman 22
9	Pertemuan ke-9 Jumat, 14 Februari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 1 + Bermain permainan <i>buzz wire</i>	Bentuk latihan pola 1 terlampir di halaman 17 & Anak bermaian permainan <i>buzz wire</i> selama 5x
10	Pertemuan ke-10 Senin, 17 Februari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 2 + Bermain permainan <i>buzz wire</i>	Bentuk latihan pola 2 terlampir di halaman 18 & Anak bermaian permainan <i>buzz wire</i> selama 5x
11	Pertemuan ke-11 Rabu, 19 Februari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 3 + Bermain permainan <i>buzz wire</i>	Bentuk latihan pola 3 terlampir di halaman 18 & Anak bermaian permainan <i>buzz wire</i> 5x
12	Pertemuan ke-12	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 4 + Bermain permainan <i>buzz wire</i>	Bentuk latihan pola 4 terlampir di halaman 19 &

	Jumat, 21 Februari 2025		Anak bermaian permainan <i>buzz wire</i> selama 5x
13	Pertemuan ke-13 Senin, 24 Februari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 5 + Bermain permainan <i>buzz wire</i>	Bentuk latihan pola 5 terlampir di halaman 20 & Anak bermaian permainan <i>buzz wire</i> selama 5x
14	Pertemuan ke-14 Rabu, 26 Februari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 6 + Bermain permainan <i>buzz wire</i>	Bentuk latihan pola 6 terlampir di halaman 21 & Anak bermaian permainan <i>buzz wire</i> selama 5x
15	Pertemuan ke-15 Jumat, 28 Februari 2025	Bentuk-bentuk latihan permainan <i>buzz wire</i> pola 7 + Bermain permainan <i>buzz wire</i>	Bentuk latihan pola 7 terlampir di halaman 22 & Anak bermaian permainan <i>buzz wire</i> selama 5x
16	Pertemuan ke-16 Senin, 3 Maret 2025	Melakukan <i>posttest</i> dengan tes <i>motorik halus</i> Melakukan <i>posttest</i> dengan tes <i>motorik halus</i>	Instrumen tes terlampir di halaman 32

Berdasarkan tabel 3.3 program latihan, pertemuan ke 1 diawali dengan *pretest*, 14 pertemuan memberikan perlakuan (*treatment*) pada sampel dan pada pertemuan 16 *posttest*.

3.6 Prosedur Analisis Data

Analisis data merupakan cara untuk melihat informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menemukan pola dan mencari kesimpulan apa yang dapat ditarik. Ketika sebuah penelitian menguji sampel, para peneliti akan menggunakan analisis statistik untuk melihat apakah tes tersebut memiliki efek. Analisis ini akan mencakup mencari hal-hal seperti apakah datanya normal, apakah kelompok orang dalam penelitian itu sama, dan memeriksa perbedaan antara skor rata-rata sebelum dan sesudah tes.

Teknik analisis data pada penelitian ini merupakan teknik statistik kandungan rumus yang digunakan dengan uji-t. Penelitian ini dilakukan untuk membantu mengolah dan menganalisis data yang ada. Ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 for Windows.

Masing-masing data hasil tes yang telah dilaksanakan melalui *pretest* dan *posttest* tersebut nantinya akan diolah dengan cara menghitung nilai rata-ratanya baik pada kelas pre-eksperimen. Setelah ditemukan nilai rata-rata, pengelolaan dan analisis data yang harus dilakukan diantaranya uji normalitas, uji

homogenitas, ujihipotesis dan uji r square. Adapun teknik pengelolaan data dan analisis data tersebut adalah sebagai berikut.

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bermaksud guna menetapkan apa distribusi data yang hendak dianalisis sifatnya normal ataukah tidak. Jenis pengujian yang dilaksanakan dipengaruhi jenis variabel yang hendak dianalisis. Pada penelitian ini, uji normalitas dilaksanakan menggunakan Shapiro wilk, dikarenakan sampel kurang dari 50. Oleh karena itu melalui bantuan perangkat lunak SPSS 26. Adapun kriteria uji normalitas:

Jika Nilai Sig > 0.05, maka data yang diperoleh berdistribusi NORMAL.

Jika Nilai Sig < 0.05, maka data yang diperoleh berdistribusi TIDAK NORMAL. Berikut langkah-langkah uji normalitas:

1. Buka aplikasi SPSS 26 for windows
2. Buat menu variable, klik di bagian variable view
3. Isi nama variable dibagian "name"
4. Kolom pertama diberi nama pretest, dan kolom yang kedua dengan nama posttest.
5. Masukkan data kedalam baris yang disesuaikan
6. Mencari z-skor/nilai standar dengan cara klik Analyze, Descriptive, nilai kedua kelompok di pindahkan ke kolom variable, kemudian Save dan Ok
7. Lalu klik kembali Analyze, Non Parametrik Tes, Legacy Dialog, Sampel Kolmogrov Smirnov, pindahkan dari kedua kelompok dan klik Ok.
8. Ambil bagian Sig. 2-tailed.

3.6.2 Uji Hipotesis

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji Paired Sampel t-test. Di dalam uji Paired Sampel t-Test ini akan dilihat apakah berpengaruh penerapan permainan *buzz wire* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita fase B SLBN Cinta Asih Soreang tersebut.

Adapun kriteria nya penerimaan pengambilan keputusan sebagai berikut :

H_0 : tidak terdapat penerapan permainan *buzz wire* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita fase B SLBN Cinta Asih Soreang.

H_1 : terdapat pengaruh penerapan permainan *buzz wire* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita fase B SLBN Cinta Asih Soreang.

Jika nilai sig (2-taired) $> 0,05$ maka H_1 ditolak

1. Jika nilai sig (2-taired) $< 0,05$ maka H_1 diterima Untuk langkah-langkahnya sebagai berikut :
2. Buka aplikasi SPSS 26 for windows
3. Buat menu variable, klik di bagian variable view
4. Isi nama variable dibagian "name"

Kolom pertama diberi nama *pretest*, dan kolom yang kedua dengan nama *posttest*.

1. Masukkan data kedalam baris yang disesuaikan
2. Klik Analyze, Klik Compare Means, Klik Paired Sampel t-Test
3. Untuk *pretest* nya pindahkan ke variable 1, sedangkan *posttest* nya kevariable 2
4. Klik Option, pastikan di bagian confidence interval percentage "95%"

Kemudian klik Continue lalu Ok.

3.6.3 Uji R-Square

Analisis regresi linier sederhana merupakan suatu metode pendekatan untuk memodelkan hubungan antara satu variabel terikat dengan satu variabel bebas (Husdi & Dalai, 2023). Cara melakukan uji R square :

1. Buka aplikasi SPSS, buat kamar data untuk 2 data *pretest* dan *posttest*.
2. Lalu isikan datanya, masuk ke menu analyze, cari regression pilih linear.
3. Setelah itu masukan data *pretest* ke dependent dan data *posttest* ke independent.
4. Klik ok dan muncul output hasil uji regresi.