

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Variabel Penelitian**

##### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi dalam penelitian ini adalah keterampilan origami.

Seni kreasi melipat kertas dari jepang atau lebih dikenal dengan istilah origami. Hirai (2014, hlm iii) menyebutkan “origami atau seni melipat kertas adalah seni mengubah selembar kertas yang semula tidak berbentuk menjadi bermacam bentuk atau model dengan menggunakan sentuhan seni melipat kertas”. Namun Ichigo (hlm i) menyebutkan origami adalah seni kreasi yang sangat bermanfaat untuk melatih daya imajinasi, kreasi, kesabaran, keuletan, dan kecerdasan otak kanan pada anak.

Origami memiliki banyak manfaat yakni, meningkatkan kreatifitas anak, mengaktifkan otak anak, dan dapat menjadi sarana komunikasi anak dengan sekitarnya. Selain itu origami juga bermanfaat meningkatkan motorik halus anak, dengan menekan kertas dengan ujung-ujung jari. Cara ini merupakan latihan yang afektif untuk melatih motorik halus.

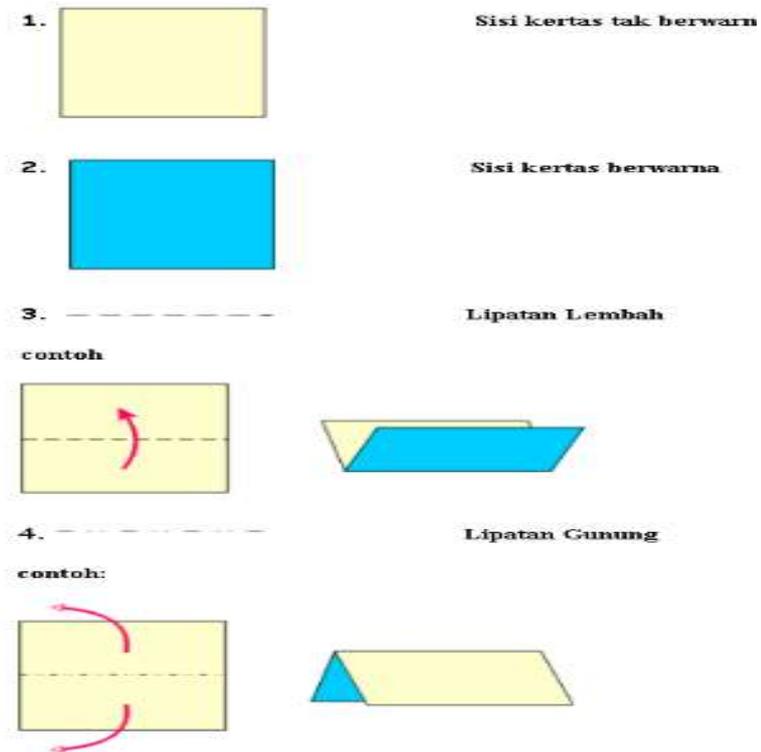
Media origami yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu keterampilan dalam melipat kertas warna warni menjadi berbagai macam lipatan dan membentuk menjadi bunga atau hewan. Media origami merupakan media yang dapat melatih motorik halus anak dikarenakan saat melipat origami membutuhkan otot-otot jari tangan anak. Adapun langkah-langkah dalam pelatihan motorik halus yang menggunakan keterampilan origami sebagai berikut:

- a. Melipat kertas dengan berbagai macam ukuran origami. Mulai dari ukuran 14×14 cm, 16×16cm, dan 20×20 cm.
- b. Anak diminta untuk meremas kertas sebelum diminta untuk melipat
- c. Melipat kertas dengan berbagai lipatan dasar, seperti melipat origami menjadi dua bagian menjadi persegi panjang, dan segitiga.

Septy Dwi Yolanda, 2014

*Penerapan keterampilan origami terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak low vision di SDLB Negeri A Citeureup*

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



Gambar 3.1  
Lipatan Dasar Origami

d. Melipat origami menjadi berbagai bentuk dari yang sederhana sampai ke bentuk yang lebih kompleks, seperti pohon cemara; bunga; kumbang dan ikan.

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat biasa disebut juga dengan variabel *dependen* adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, atau merupakan variabel yang menjadi akibat dari variabel terikat. Adapun variabel terikat (target behavior) pada penelitian ini yakni kemampuan motorik halus anak *low vision* pada aspek menulis permulaan.

Menurut Soendari (dalam Ulfah Saefatul Mustaqimah, 2013, hlm 25) menyebutkan “motorik halus ialah gerak yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik”. Motorik pada penelitian ini lebih menekankan pada koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik. Adapun aspek-aspek yang diukur dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Kelenturan otot-otot jemari tangan

Septy Dwi Yolanda, 2014

*Penerapan keterampilan origami terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak low vision di SDLB Negeri A Citeureup*

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

b. Kekuatan otot-otot jemari tangan

Adapun indikator-indikator yang telah disusun sesuai target behavior yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1) Menggerakkan alat tulis

Penilaian yang dilakukan berdasarkan indikator menggerakkan alat tulis sebagai berikut:

- Nilai 3 : jika anak mampu mengikuti pola sesuai dengan bentuknya dan tidak keluar dari garis.
- Nilai 2 : jika anak mampu mengikuti pola tetapi keluar dari garis.
- Nilai 1 : jika anak hanya mampu membuat coretan tapi tidak membentuk pola yang telah disediakan.
- Nilai 0 : jika anak tidak mampu membuat coretan.

2) Menebalkan huruf dan kata

Penilaian yang dilakukan berdasarkan indikator menebalkan huruf dan kata sebagai berikut:

- Nilai 3 : jika anak mampu menebalkan huruf sesuai dengan bentuknya dan tidak keluar dari garis.
- Nilai 2 : jika anak mampu menebalkan huruf tetapi keluar dari garis.
- Nilai 1 : jika anak hanya mampu membuat coretan tapi tidak membentuk huruf yang telah disediakan.
- Nilai 0 : jika anak tidak mampu membuat coretan.

3) Menyalin huruf dan kata

Penilaian yang dilakukan berdasarkan indikator menyalin alat tulis sebagai berikut:

- Nilai 3 : jika anak mampu menyalin huruf sesuai dengan kata yang telah disediakan.
- Nilai 2 : jika anak tidak mampu menyalin kata dengan lengkap.
- Nilai 1: jika anak hanya mampu membuat coretan tapi tidak mampu menyalin huruf yang disediakan.
- Nilai 0 : jika anak tidak mampu membuat coretan.

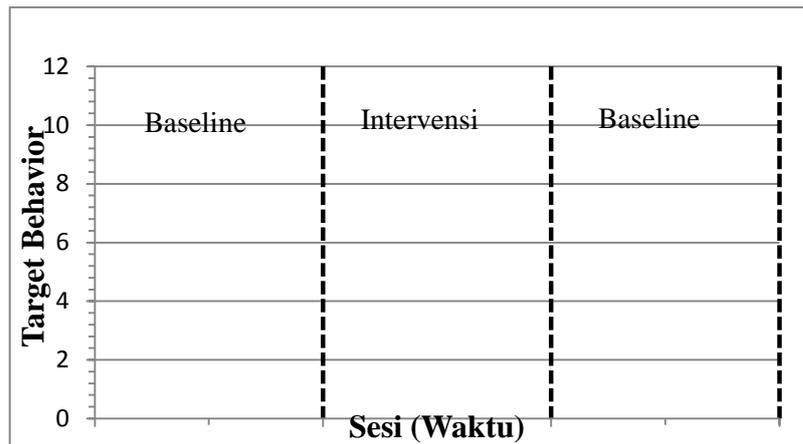
## B. Metode Penelitian

Menurut Sugiono (2013 , hlm.2) “metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode Penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data untuk memperoleh pengetahuan atau pemecahan suatu permasalahan yang dihadapi, yang dilakukan secara ilmiah, sistematis, dan logis. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu metode SSR (Single Subjek Research).

Desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu (1) desain kelompok (*group design*) dan (2) subjek tunggal (*single subject design*). Desain kelompok memfokuskan pada data yang berasal dari kelompok individu, sedangkan desain subjek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian Rosnow dan Rosenthal (Sunanto, 2005, hlm 56).

Penelitian SSR ini menggunakan pola desain A-B-A, yang terdiri dari tiga tahapan kondisi A1 (Baseline 1), B (Perlakuan), A2 (baseline 2) yang termasuk salah satu desain dasar SSR. Sunanto dkk. (2005, hlm. 61) Mengemukakan bahwa:

Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak banyak perbedaan dengan desain A-B, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada waktu intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi baseline yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat.



Grafik 3.1  
Prosedur Dasar Desain A-B-A

Menurut Sunanto dkk. (2005, hlm. 62) untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen dengan desain A-B-A, peneliti perlu memperhatikan beberapa hal berikut:

1. Mendefinisikan target behavior sebagai pelaku yang dapat diukur secara akurat.
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada baseline (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai trend dan level data menjadi stabil.
3. Memberikan intervensi setelah trend data baseline stabil.
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil.
5. Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase baseline (A2).

## C. Subjek Penelitian dan Lokasi Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak tunanetra kategori *low vision*, siswa kelas V SDLB Negeri A Citeureup. Anak ini bernama D.A, lahir di Batujajar, 24 Juli 2001. Anak berjenis kelamin perempuan, anak dari Ibu T.R. Anak bungsu dari tiga bersaudara, D.A mempunyai 2 kakak yang mengalami hambatan yang sama. Saat ini anak tinggal berasrama di SLB Negeri A Citeureup.

Selanjutnya dilakukan asesmen oleh peneliti, dan mendapatkan kemampuan yang masih dimiliki anak. Anak masih mampu membaca tulisan awas dengan *font size* 18. Namun saat diminta untuk menunjukkan kemampuan *life skill* akademik,

seperti menuliskan anak mengalami kesulitan. Saat anak akan menulis, anak diharuskan untuk memegang alat tulis seperti pensil. Akan tetapi teknik memegang pensil anak masih salah. Selain itu saat diminta untuk menarik garis lurus dari satu titik ketitik lain, gerakan tangan saat menarik pensil cenderung kaku. Pada saat anak diminta untuk menggunting, anak mengami kesulitan saat menjepit gagang guting.

Penjelasan di atas menunjukkan anak yang mampu membaca tulisan awas walaupun dengan *font size* 18, menunjukkan bahwa anak masih memiliki sisa penglihat. Diharapkan dengan memanfaatkan kemampuan yang dimiliki anak, maka peneliti masih bisa melatih anak dengan keterampilan origami. Dengan keterampilan origami ini bisa bermanfaat pada pengoptimalan kemampuan anak, terutama pada kemampuan keterampilan motorik halus anak.

## **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SLB N A Citeureup Kota Cimahi yang didirikan pada tahun 1984 sebagai kelas jauh dari SLB Negeri Pajajaran Kota Bandung, kemudian berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.0885/0/1986 tanggal, 22-12-1986 menjadi SLB Negeri Bagian A Citeureup Cimahi.

Saat ini SLB memiliki tenaga kependidikan sejumlah 33 guru PNS dan 44 guru SUKWAN. Dengan jumlah murid  $\pm$  150 siswa, 23 siswa tunanetra, 18 siswa tunarungu., 55 siswa tunagrahita, 12 siswa tunadaksa, 7 siswa autisme, dan 4 siswa inklusi.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan guna mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pencatatan dengan produk permanen. Produk permanen adalah suatu hasil dari tindakan atau perilaku yang dikerjakan oleh subjek. Menurut Sunanto (2005, hlm 19) “Pencatatan dengan produk permanen ini dilakukan terhadap variabel atau perilaku sasaran yang dihasilkan oleh subjek dengan data secara langsung berada pada dokumen tertentu”.

Produk pencatatan permanen, di dapat dari lembar jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Dimana anak akan diberikan soal tes, kemudian anak menjawab di lembar yang telah disediakan. Data dikumpulkan pada saat tes dilakukan pada tiga fase yaitu fase *baseline-1* (A1), fase *treatment* (B), dan fase *baseline-2* (A2).

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan prosedur pencatatan permanen ini memiliki kelebihan, yakni pencatatan data lebih akurat serta dapat disimpan untuk dilakukan analisis dikemudian waktu.

### **E. Instrumen Penelitian**

Pada dasarnya dalam melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiono (2013, hlm 102) 'Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati'. Instrumen ini berisi mengenai langkah-langkah latihan melipat kertas origami dengan berbagai macam bentuk lipatan sebagai upaya untuk kemampuan motorik halus anak *low vision* anak dengan menggunakan media keterampilan origami.

Sebuah instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel harus memiliki nilai validitas dan reliabilitas. Dalam sugiono (2013, hlm 121) Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid artinya instrumen tersebut digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya diukur. Sedangkan reliable merupakan syarat mutlak. Jadi instrument yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan memiliki nilai validitas dan reliabilitas yang tinggi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes. Tes disini yaitu anak menebalkan garis putus-putus sesuai dengan soal dan anak menirukan tulisan yang ada pada soal. Soal tes dijadikan sebagai alat ukur kemampuan motorik halus pada anak *low vision* baik sebelum dilakukan intervensi maupun setelah dilakukan intervensi. Dengan demikian akan diketahui seberapa besar pengaruh keterampilan origami dalam meningkatkan kemampuan motorik halus

pada anak *low vision*. Adapun langkah-langkah yang hendak dilakukan dalam penyusunan instrumen atau tes yaitu:

1) Hendaknya menentukan kisi-kisi instrumen motorik halus;

Kisi-kisi instrumen dibuat bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan soal tes yang harus dikerjakan oleh siswa. Kisi-kisi ini dibuat untuk memberikan pemahaman secara komprehensif tentang keterampilan yang ditetapkan dalam mengukur motorik halus, baik dari aspek pengertian maupun ruang lingkupnya.

Pembuatan kisi-kisi ini didasarkan pada kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penelitian yang terdapat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.1  
Kisi-kisi Instrumen Motorik Halus

Kompetensi	Indikator	Tujuan	Banyak soal	Alat Pengumpulan Data
Motorik Halus	Menggerakkan Alat tulis	Siswa dapat menggerakkan alat tulis dengan leluasa atau tidak kaku, pada indikator ini lebih menekankan aspek kelenturan otot-otot jari tangan anak	5	Tes
	Menebalkan Huruf dan Kata	Siswa dapat mengikuti pola yang telah diberikan oleh peneliti. Aspek yang terjadi pada indikator ini adalah kekuatan otot-otot jari tangan siswa.	3	Tes
	Menyalin huruf dan kata	Siswa dapat menyalin huruf tanpa harus diberikan pola. Aspek yang terjadi pada indikator ini adalah kekuatan	3	Tes

		otot-otot jemari tangan siswa.		
--	--	-----------------------------------	--	--

2) Pembuatan butir-butir instrumen keterampilan motorik halus, berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat;

Butiran dibuat berdasarkan indikator-indikator yang telah dijabarkan dari sub komponen. Adapun butir-butir instrumen motorik halus dalam menulis permulaan bisa dilihat pada tabel dibawah;

Tabel 3.2  
Butir-Butir Instrumen Motorik Halus

Komponen	Sub Komponen	Indikator	Sub Indikator	Kriteria Penilaian			
				3	2	1	0
Motorik Halus	Motorik pada Aspek Menulis	Mengerakan alat tulis	1. Mengikuti pola titik – titik ke kanan 2. Mengikuti pola titik-titik ke kiri 3. Mengikuti pola titik-titik ke atas 4. Mengikuti pola titik-titik ke bawah 5. Mengikuti pola titik-titik melingkar				
		Menebalkan huruf dan kata dengan huruf balok	6. Menebalkan huruf vocal a. Huruf A b. Huruf I c. Huruf U d. Huruf E e. Huruf O 7. Menebalkan huruf konsonan a. Huruf K b. Huruf D c. Huruf Y d. Huruf S				

			e. Huruf M 8. Menebalkan kata a. AKU b. DIA c. SAYA d. KAMU				
		Menyalin huruf dan kata dengan huruf balok	9. Menyalin huruf yang telah di tulis sebelumnya 10. Menyalin tulisan namanya sendiri 11. Menyalin kata yang dicontohkan oleh guru.				

3) Penilaian butir-butir instrumen yang telah dibuat;

Setelah membuat butir instrumen, selanjutnya dibuat penilaian dari setiap butir instrumen. Penilaian dibuat guna mengetahui skor pada setiap tahap penelitian, yakni *baseline-1*, intervensi, *baseline-2*. Penilaian butir instrumen dilakukan berdasarkan kriteria penilaian pada setiap aspek, yakni ditunjukkan pada keterangan dibawah ini;

**Aspek menggerakkan alat tulis:**

- Nilai 3 : jika anak mampu mengikuti pola sesuai dengan bentuknya dan tidak keluar dari garis.
- Nilai 2 : jika anak mampu mengikuti pola tetapi keluar dari garis.
- Nilai 1 : jika anak hanya mampu membuat coretan tapi tidak membentuk pola yang telah disediakan.
- Nilai 0 : jika anak tidak mampu membuat coretan.

**Aspek Menebalkan huruf dan kata dengan huruf balok :**

- Nilai 3 : jika anak mampu menebalkan huruf sesuai dengan bentuknya dan tidak keluar dari garis.
- Nilai 2 : jika anak mampu menebalkan huruf tetapi keluar dari garis.

- Nilai 1 : jika anak hanya mampu membuat coretan taapi tidak membentuk huruf yang telah disediakan.
- Nilai 0 : jika anak tidak mampu membuat coretan.

**Aspek Menyalin huruf dan kata dengan huruf balok:**

- Nilai 3 : jika anak mampu menyalin huruf sesuai dengan kata yang telah disediakan.
- Nilai 2 : jika anak tidak mampu menyalin kata dengan lengkap.
- Nilai 1: jika anak hanya mampu membuat coretan tapi tidak mampu menyalin huruf yang disediakan.
- Nilai 0 : jika anak tidak mampu membuat coretan.

**F. Uji Coba Instrumen**

Uji coba instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya instrumen penelian yang dibuat. Sugiono (2013, hlm 121) memaparkan instrumen yang valid berarti “instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama”.

Setelah instrumen selesai disusun dilakukan uji coba instrumen, untuk mengetahui layak apakah layak instrumen digunakan berdasarkan pendapat para ahli. Melalui proses *judgement* ini kelayakan alat pengumpul data dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Instrumen yang diberikan berupa soal tes. Soal yang dibuat disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak *low vision*.

Sebelum digunakan, maka dibutuhkan uji validitas oleh pendapat para ahli (*judgement experts*). “Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Mungkin para ahli akan memberikan keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin di rombak total”(Sugiono, 2013, hlm 125).

Uji validitas dilakukan dengan cara menyusun butir soal tes kemampuan motorik halus pada aspek menulis permulaan , kemudian diminta penilaian

(*judgement*) kepada tiga orang penilai yaitu satu dosen Pendidikan Khusus dan dua orang guru sekolah ditempat yang akan diadakan penelitian.

Hasil validitas diolah dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma n}{\Sigma N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\Sigma n$  : Jumlah Cocok

$\Sigma N$  : Jumlah Ahli Penilaian

### **G. Teknik Pengelolaan Data dan analisis data**

Pada tahap pengolahan data dilakukan setelah data terkumpul sebelum adanya kesimpulan. Teknik dalam pengolahan data pada penelitian ini adalah statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2013, hlm 147) menyebutkan “statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”. Pada teknik statistik deskriptif yang akan digunakan yaitu persentase, perhitungan mean dan grafik.

Persentase merupakan satuan ukur yang banyak digunakan dalam dunia penelitian. Data yang telah terkumpul akan diolah menggunakan teknik persentase, dan akan dilakukan analisis dengan menggunakan grafik garis sederhana yang bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang hasil intervensi. Apakah ada peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah diberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan media keterampilan origami. Sedangkan data akan dijabarkan dalam bentuk grafik garis, dimana grafik garis banyak digunakan dalam penelitian modifikasi perilaku, untuk menunjukkan perubahan yang terjadi dari fase baseline yang belum diberikan intervensi, ke fase intervensi dan kembali ke fase baseline yang telah diberikan intervensi.

Menurut Sunanto (2005, hlm 37) terdapat beberapa komponen penting dalam grafis garis, antara lain sebagai berikut :

Septy Dwi Yolanda, 2014

*Penerapan keterampilan origami terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak low vision di SDLB Negeri A Citeureup*

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

1. Absis adalah sumbu X merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan variabel bebas (misalnya sesi, hari, tanggal)
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertical yang menunjukkan satuan variabel terikat (misalnya persen, frekuensi, durasi)
3. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebas dan variabel terikat.
4. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y merupakan ukuran (misalnya : 0%, 25%, 50%, 75%)
5. Label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen. Misalnya baseline atau intervensi.
6. Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi lainnya.
7. Judul grafik, judul yang mengarahkan pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data, yang pertama kali akan dilakukan oleh peneliti yakni menghitung skor penilaian pada baseline-1 terhadap subjek sampai stabil. Setelah itu menghitung skor penilaian pada kondisi pemberian perlakuan ( *treatment*) terhadap subjek sebanyak 5 kali. Kemudian dilakukan penilaian kondisi baseline-2 terhadap subjek sampai terjadinya kestabilan. Setelah memperoleh data secara keseluruhan, maka langkah selanjutnya membuat tabel untuk skor yang telah diperoleh pada saat baseline-1, *treatment*, dan kondisi saat baseline-2. Selanjutnya membuat grafik dari skor yang telah diperoleh kemudian lakukan analisis untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi pada ketiga fase tersebut.

## **H. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian**

### **1. Tahap Persiapan Penelitian**

Langkah-langkah persiapan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Melakukan studi pendahuluan atau observasi, hal ini dilakukan untuk mengetahui gambaran yang secara jelas tentang subjek penelitian yang ada dilapangan.
- b. Menentukan subjek penelitian, yang sesuai dengan permasalahan yang telah diperoleh oleh peneliti.
- c. Mengurus surat perizinan.
  - 1) Permohonan surat pengantar dari jurusan Pendidikan Khusus untuk pengangkatan dosen pembimbing.

- 2) Permohonan surat keputusan Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan mengenai pengangkatan dosen pembimbing.
- 3) Mengurus surat perizinan untuk penelitian melalui BAAK.
- 4) Surat pengantar dari BAAK diteruskan ke Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (KESBANG dan LINMASDA) Kota Bandung.
- 5) Kemudian surat diteruskan ke Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- 6) Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat diserahkan ke pihak sekolah untuk selanjutnya dapat dijadikan syarat melakukan penelitian di sekolah tersebut.
- d. Menyusun instrumen penelitian mengenai kemampuan motorik halus anak *low vision*. Instrumen penelitian meliputi, kisi-kisi, pembuatan butir soal, pembuatan program intervensi.
- e. Melakukan uji coba instrumen penelitian yang meliputi uji validitas dan reliabilitas.
- f. Menganalisis hasil uji coba instrumen.

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan penelitian, yakni:

- a. Meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian.
- b. Melakukan pendekatan kepada subjek penelitian.
- c. Mengatur jadwal dengan melakukan komunikasi pada guru kelas mengenai jadwal penelitian.
- d. Melakukan tes *baseline-1* (A-1) sampai stabil.
- e. Setelah melakukan A-1, kemudian melaksanakan *treatment* (B) dengan menggunakan keterampilan origami sampai stabil.
- f. Langkah selanjutnya melakukan tes pada *baseline-2* (A-2) sampai stabil.
- g. Menganalisis dan mengolah data yang telah diperoleh.
- h. Menyusun laporan.