

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Variabel menurut Sunanto, J dkk (2005, hlm. 12) “merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu diamati dalam penelitian”. Dari definisi tersebut diketahui bahwa variabel penelitian dapat berwujud benda maupun aktivitas atau kejadian yang dapat diukur dan diamati oleh peneliti. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah subjek yang sifatnya berhubungan, yang satu mempengaruhi yang lainnya. Variabel dalam penelitian ini, terdiri dari dua variabel yaitu:

1. Variabel Bebas (Intervensi)

Variabel bebas adalah “variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya *variable* dependen (terikat)” (Sugiyono 2009, hlm. 61). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan media *slime*. *Slime* merupakan salah satu *clay* buatan yang memiliki ciri khusus pada teksturnya yang lebih lentur.

Media *slime* diberikan untuk latihan motorik halus khususnya jari tangan agar kemampuannya dapat berkembang seoptimal mungkin. Strategi latihan yang dilakukan merupakan inovasi dari strategi bermain ban dalam dan bermian bola dari kain oleh Abdurahman, M (1995), sehingga latihan dilakukan dengan menggunakan kedua tangan untuk membuat adonan *slime*, menusuk-nusuk *slime* yang disimpan dalam sebuah wadah dengan menggunakan jari-jari tangan, meremas *slime* menggunakan dua tangan, meremas *slime* menggunakan satu tangan secara bergantian, memilin *slime* secara perlahan, memilin *slime* dengan cepat, dan setelah tekstur *slime* lebih kenyal dilakukan kegiatan untuk menarik-narik *slime* dan membuatnya menjadi beberapa bagian. Semua kegiatan yang dilakukan bertujuan agar kemampuan motorik halus siswa yang dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk memegang dan menggerakkan alat tulis dapat meningkat.

2. Variabel Terikat (Target Intervensi)

Variabel terikat, adalah “variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas” (Sugiyono, 2014, hlm. 61),. Variabel terikat

biasanya disebut dengan *target behavior*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus siswa tunagrahita sedang, yang dimaksud keterampilan motorik halus dalam penelitian adalah memegang alat tulis dengan tepat dan menggerakkan alat tulis ke atas, ke bawah, ke kanan, diagonal, melingkar, dan elips.

Motorik halus menurut Williams, H. G (1983, hlm. 10) adalah :

Fine motor control may be defined as the dimension of behavior that involves the use of individual body parts, especially the hands and fingers, in manipulating and/or controlling small objects in precision acts. Fine motor control behaviors are frequently referred to as eye-hand coordination or visuo-motor integration behaviors and include such skills as cutting, coloring, writing, pasting, etc.

Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa motorik halus dapat didefinisikan sebagai penggunaan bagian anggota tubuh khususnya pada bagian tangan dan jari dalam mengendalikan benda-benda yang di dalamnya juga termasuk keterampilan memotong, mewarnai, menulis, memindahkan, dan sebagainya. Namun, pada penelitian ini kegiatan motorik halus dibatasi hanya dalam kegiatan memegang alat tulis dan menggerakkan alat tulis ke atas, ke bawah, ke kanan, diagonal, melingkar, dan elips.

Untuk mengetahui peningkatan motorik halus dalam memanipulasi dan/atau mengendalikan alat tulis, dapat diukur dengan menggunakan instrumen tes tulis yang berisi cara siswa memegang alat tulis dan menggerakkan alat tulis mengikuti panduan yang telah ada. Adapun tahapan pemberian tes adalah sebagai berikut :

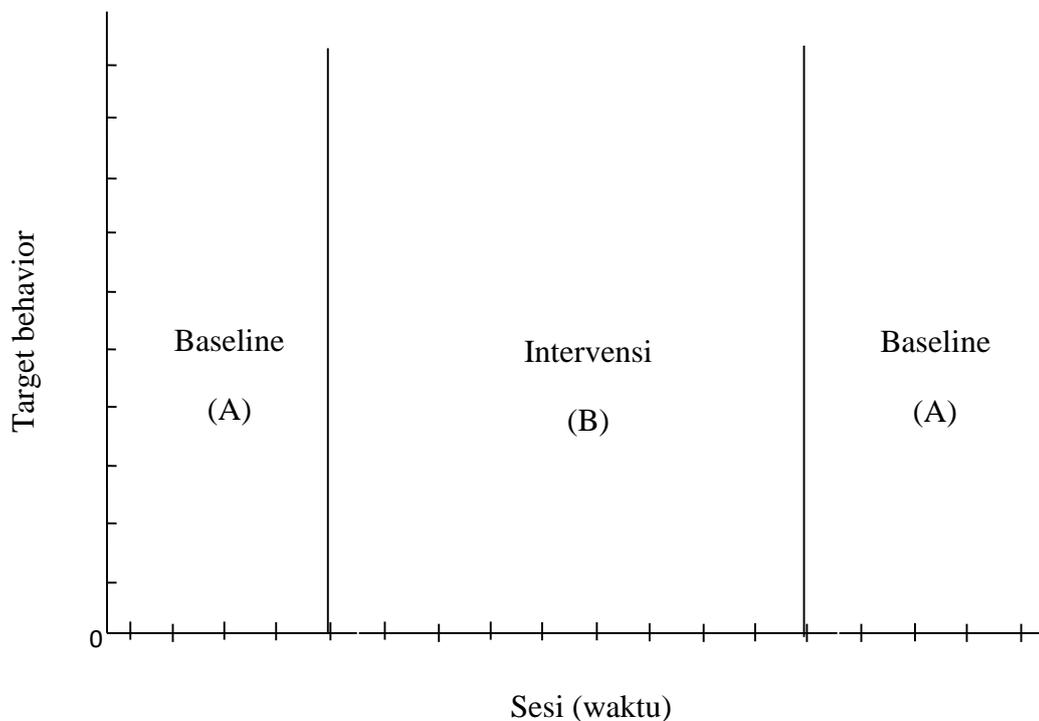
- 1) Tes diberikan sebelum subjek latihan dengan menggunakan media *slime*, dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal siswa mengenai kemampuan motorik halus dalam memanipulasi dan/atau mengendalikan alat tulis.
- 2) Tes diberikan saat diberikannya perlakuan, bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan kemampuan motorik halus siswa dalam memanipulasi dan/atau mengendalikan alat tulis selama latihan menggunakan media *slime* berlangsung.
- 3) Tes diberikan setelah diberikannya perlakuan, bertujuan untuk melihat kemampuan motorik halus siswa dalam memanipulasi dan/atau

mengendalikan alat tulis setelah diberikan latihan menggunakan media *slime*.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Sugiyono (2009, hlm. 3) “secara umum diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”, dari definisi tersebut dapat diketahui dimana pengambilan data harus dilakukan melalui proses dan langkah-langkah tertentu sehingga data dapat dikatakan ilmiah. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 107) “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali”, dengan kata lain pada penelitian akan dilihat bagaimana atau adakah pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat. Penelitian eksperimen ini dengan menggunakan *Single Subject Research (SSR)* atau penelitian subjek tunggal dimana diberikan suatu perilaku secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu pada subjek untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel terikat (*target behaviour*), dengan perbandingan tidak dilakukan antar individu tetapi dengan subjek yang sama dengan kondisi yang berbeda. Adapun metode ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Pada desain ini, (A1) merupakan fase *baseline* sebelum diberikan perilaku sasaran dan (B) merupakan fase intervensi, kemudian diberikan pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2). Sunanto, J dkk. (2005) mengemukakan bahwa desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain A-B, dimana desain A-B-A dapat menunjukkan adanya hubungan sebab dan akibat antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian. Dalam penelitian desain A-B-A ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti diantaranya adalah memastikan bahwa *behavior target* dapat diukur secara akurat, mengukur *baseline* (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya tiga sampai lima atau sampai data stabil, mengumpulkan data pada intervensi dengan periode tertentu sampai data menjadi stabil, dan mengulang *baseline* (A2).



Grafik 3.1
Desain A-B-A

- A-1 : Merupakan fase *baseline* dimana subjek belum mendapat intervensi apapun. Pengukuran dilakukan dalam setting natural dimana yang akan diukur di sini ialah kemampuan motorik halus yang dibatasi pada memegang alat tulis dan menggerakkan alat tulis.
- B-1 : Merupakan fase intervensi. Intervensi yang diberikan dalam penelitian ialah bermain menggunakan media *slime*.
- A-2 : Merupakan fase *baseline* kedua. Dilakukan pengulangan untuk mengetahui pengaruh terhadap variabel terikat setelah diberikan perlakuan dengan bermain menggunakan media *slime*. Pada fase ini akan kembali diukur kemampuan motorik halus yang dibatasi pada memegang alat tulis dan menggerakkan alat tulis.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang siswa tunagrahita sedang, dengan identitas sebagai berikut :

Nama	: HRS
Kelas	: C1- I SDLB di SLB C Sumbersari Bandung
Tempat/tanggal lahir	: Bandung, 19 Juli 2006
Alamat	: Jalan Jatihandap rt/rw 01/10
Agama	: Islam
Anak Ke- dari	: 2 dari 2 bersaudara
Jenis Kelamin	: Laki-laki

Siswa dengan inisial HRS merupakan siswa yang masuk kedalam kategori siswa tunagrahita sedang dengan kemampuan motorik halus khususnya pada jari tangan yang bermasalah. Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan siswa merupakan salah satu siswa yang aktif dan seang berinteraksi di kelas, namun memiliki kesulitan dalam motorik halus khususnya dalam memanipulasi dan/atau menggerakkan alat tulis sehingga sering kali saat pembelajaran berlangsung siswa lebih memilih mengajak temannya untuk bermain.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data merupakan bagian penting dalam penelitian, teknik pengumpulan digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang memperlihatkan ada tidaknya peningkatan kemampuan motorik halus setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media *slime*.

Pengumpul data dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes, dengan alat tes yang digunakan adalah tes kerja dan pengumpulan data juga dilakukan dengan pengamatan langsung. Desain pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah desain A-B-A, yaitu pengumpulan data pada kondisi baseline-1 (A1), pengumpulan data pada kondisi intervensi (B), dan pengumpulan data pada kondisi baseline-2 (A2).

Pada penelitian ini, tes yang dibuat akan mengukur kemampuan motorik halus siswa sebelum diberikan intervensi menggunakan media *slime* dan setelah diberikannya intervensi menggunakan media *slime*.

Alat pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan alat ukur yang dalam penelitian di sebut sebagai instrumen. “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati“ (Sugiyono, 2009, hlm. 148). Pada penelitian ini, peneliti bermaksud memperoleh data mengenai penggunaan media *slime* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa tunagrahita sedang di SLB. Sehubungan dengan dibutuhkan data dan informasi yang diperoleh dan dianalisis, maka dibuatlah instrumen berdasarkan kebutuhan penelitian. Adapun langkah yang ditempuh dalam menyusun instrumen adalah sebagai berikut :

1. Menentukan Kisi-kisi Instrumen Motorik Halus

Kisi- kisi instrumen dibuat untuk mempermudah dalam menentukan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Pembuatan kisi-kisi ditetapkan berdasarkan hasil temuan di lapangan.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Halus

Variabel terikat	Target behavior	Indikator	Aspek
Motorik Halus	Memegang dan menggerakkan alat tulis	Memegang alat tulis dengan tepat	Memegang alat tulis dengan tepat
		Menggerakkan alat tulis ke berbagai arah	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menggerakkan alat tulis ke bawah (vertikal) ✓ Menggerakkan alat tulis ke atas (vertikal) ✓ Meggerakkan alat tulis ke kanan (horizontal) ✓ Menggerakkan alat tulis ke bawah (diagonal)

			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menggerakkan alat tulis ke atas (diagonal) ✓ Menggerakkan alat tulis melingkar ke arah kanan ✓ Menggerakkan alat tulis melingkar ke arah kiri ✓ Menggerakkan alat tulis elips ke kanan ✓ Menggerakkan alat tulis elips ke kiri
--	--	--	--

2. Mengembangkan Butir Instrumen

Langkah selanjutnya adalah mengembangkan setiap butir instrumen untuk dijadikan butir-butir soal. Butir soal yang di kembangkan adalah berdasarkan indikator yang telah dijabarkan. Adapun pengembangan butir instrumen dalam penelitian ini terlampir.

3. Menentukan Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian yang digunakan dalam instrumen penelitian adalah *rating-scale*. Sugyono (2009) Rating-scale adalah pengukuran dimana data mentah diperoleh berupa angka atau data kuantitatif kemudian ditafsirkan dalam data kualitatif, dalam skala pengukuran ini setiap angka atau nilai memiliki arti tersendiri. Berikut skala pengukuran instrumen kemampuan motorik halus.

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	
Memegang alat tulis	<p>5 : Siswa mampu memegang alat tulis dengan tepat yaitu menggunakan ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah selama 30 detik</p> <p>4 : Siswa mampu memegang alat tulis dengan tepat yaitu</p>

	<p>menggunakan ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah selama 15 detik</p> <p>3 : Siswa mampu memegang alat tulis dengan tepat yaitu menggunakan ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah kurang dari 15 detik</p> <p>2 : Siswa mampu memegang alat tulis kurang tepat yaitu memegang menggunakan tidak hanya ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah ataupun hanya menggunakan jari telunjuk dan ibu jari</p> <p>1 : Siswa memegang alat tulis dengan cara yang salah yaitu seperti memegang sendok atau benda lain</p>
Menggerakkan alat tulis vertikal, horizontal dan diagonal	<p>5 : Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu sampai ujung tanpa terputus dengan rapih</p> <p>4 : Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu lebih dari setengahnya tanpa terputus atau siswa mampu menggerakkan alat tulis dari ujung ke ujung namun hasilnya terlihat bergetar</p> <p>3 : Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu setengahnya tanpa terputus atau mampu membuat garis dengan mengikuti garis meski beberapa garis terlihat tidak pada garis bantu, serta jika siswa mampu membuat garis dengan api yang sama panjangnya dengan garis bantu namun diluar garis</p> <p>2 : Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu kurang dari setengahnya tanpa terputus atau siswa membuat garis dan berusaha mengikuti garis bantu namun hasilnya tidak beraturan</p> <p>1 : Siswa tidak membuat garis pada garis bantu dan hanya membuat coretan baik pada sebuah garis bantu</p>
Menggerakkan alat tulis melingkar dan	<p>5 : Siswa mampu mengikuti garis bantu berbentuk elips dan lingkaran dengan sempurna</p> <p>4 : Siswa mampu mengikuti garis bantu berbentuk elips dan</p>

elips	<p>lingkaran dengan sempurna meski dengan terputus-putus</p> <p>3 : Siswa mampu mengerjakan alat tulis mengikuti garis bantu sampai selesai tanpa terputus dengan sedikit coretam yang keluar garis</p> <p>2 : Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu tidak selesai dan terputus atau siswa mampu mengikuti garis bantu dengan beberapa garis yang keluar dari garis bantu</p> <p>1 : Siswa mampu menggerakkan alat tulis keluar dari garis bantu sampai selesai tanpa terputus</p>
-------	--

$$\text{Skor} = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

Instrumen akan digunakan oleh peneliti setelah mengetahui jika instrumen layak digunakan dengan menggunakan *expert judgement*.

1. *Judgement*

Expert judgement (penilaian ahli) dilakukan untuk menilai instrumen, sesuai dengan kisi-kisi instrumen kemudian instrumen tersebut dinilai oleh tiga ahli, dengan seorang ahli terkait anak tunagrahita, seorang ahli dalam kemampuan motorik, serta seorang praktisi terkait anak tunagrahita.

2. Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi dengan teknik penilaian ahli atau *expert judgement*. Dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

(Susetyo, B, 2015, hlm.116)

Keterangan:

P = Skor/Persentase

f = Frekuensi cocok menurut penilai

$$\sum f = \text{Jumlah penilai}$$

Butir tes akan dikatakan valid jika kesesuaiannya dengan indikator mencapai skor lebih dari 50%.

Uji validitas pada instrumen tes ini telah dilakukan pada tiga orang ahli dengan dua dosen dan satu guru, hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa instrumen ini dapat digunakan dengan beberapa tambahan. Hasil validasi terdapat dalam lampiran.

E. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data terkumpul, yang kemudian data yang telah terkumpul dianalisis. Dengan tujuan untuk memperoleh gambaran dari hasil intervensi, adakah peningkatan kemampuan motorik halus dalam memegang alat tulis dan menggerakannya setelah diberikannya intervensi menggunakan media *slime* dalam jangka waktu tertentu. Pada penelitian ini hasil dapat dibantu dengan menggunakan grafik yang dapat mempermudah pendeskripsian hasil.

Menurut Sunanto, J dkk (2005, hlm. 37), terdapat beberapa komponen penting dalam grafik yaitu:

- a. Absis adalah sumbu X merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk variabel bebas (misalnya sesi, hari, tanggal).
- b. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertical yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat (misalnya persen, frekuensi, durasi).
- c. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebas dan terikat.
- d. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya: 0%, 25%, 50%, 70%).
- e. Label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen misalnya baseline atau intervensi.
- f. Garis perubahan kondisi yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi lainnya.
- g. Judul grafik judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar senantiasa diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Sucia Anditya, 2017

PENGUNAAN MEDIA SLIME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA SISWA TUNAGRAHITA SEDANG KELAS SATU SDLB DI SLB C SUMBERSARI BANDUNG

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

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan dalam menganalisis data menurut Sunanto, J dkk (2005), adalah:

a. Analisis dalam kondisi.

Analisis yang dimaksud adalah perubahan data dalam suatu kondisi, misalnya dalam kondisi baseline atau intervensi. Hal-hal yang perlu dianalisis adalah panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, serta level perubahan.

b. Analisis antar kondisi.

Analisis yang dimaksud adalah perubahan data antar kondisi, untuk memulai menganalisa perubahan data antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan dianalisa. Karena jika bervariasi maka akan mengalami kesulitan untuk menginterpretasi. Hal yang perlu dianalisis adalah jumlah variabel, perubahan trend dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, dan persentase overlap.

c. Analisis antar kondisi yang sama

Analisis antar kondisi yang sama dilakukan terhadap hal-hal seperti pada analisis dalam kondisi.