

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Variabel Penelitian

Variabel merupakan salah satu istilah yang terdapat dalam penelitian. Sunanto dkk (2005, hlm.12) mengemukakan bahwa “variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang diamati dalam penelitian. Dengan demikian variabel dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati dan diukur.” Selain itu, Arikunto (2006, hlm.118) mengemukakan bahwa “variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.”

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel penelitian yaitu:

##### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Sugiyono (2014, hlm. 61) menjelaskan bahwa “Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah latihan *finger painting*.

*Finger painting* ini merupakan latihan yang dapat dijadikan salah satu alternatif bagi anak-anak untuk melatih kelenturan jari tangan. *Finger painting* melibatkan gerak otot-otot kecil pada jari tangan sampai dengan pergelangan tangan. Latihan *finger painting* ini terdiri dari beberapa teknik yaitu 1 jari spiral dan titik, 1 jari lurus, 1 jari putar, 1 jari melingkar, 1 jari lengkung angkat, 2 jari serong, 2 jari putar, 3 jari bergelombang, 3 jari lengkung putar, dan 3 jari putar. Seluruh teknik ini terlebih dahulu dicoba oleh anak dan selanjutnya teknik-teknik tersebut diadaptasi atau dipilih hanya beberapa teknik saja yang digunakan tergantung dengan gambar yang akan dibuat.

##### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Sugiyono (2014, hlm. 61) menjelaskan bahwa “variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat,

karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat dalam penelitian ini, adalah kemampuan menulis permulaan anak *cerebral palsy* spastik. Kemampuan menulis permulaan yang diamati dalam penelitian ini terdiri dari tiga aspek yaitu menjiplak, menebalkan dan mencontoh huruf dengan pola dasar lingkaran (o,e,c), huruf dengan pola dasar garis lurus (i,t,l), huruf dengan pola dasar perpaduan bentuk lingkaran dan garis (a,b,p) dan huruf yang memiliki kesamaan bentuk (u,m,y) .

## B. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2014, hlm.3). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Sugiyono (2014, hlm.11) mengemukakan bahwa “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan *finger painting* terhadap peningkatan kemampuan menulis permulaan anak *cerebral palsy*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah A-B-A. Gambaran desain tersebut adalah sebagai berikut :

### 1. A1 (*Baseline* 1)

A1 atau *baseline* merupakan kondisi awal sebelum diberikan intervensi. Kondisi awal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran kemampuan subjek dalam menulis permulaan sebelum diberikan perlakuan atau intervensi.

### 2. B (Intervensi)

B atau intervensi adalah kondisi pada saat subjek diberi perlakuan. Subjek diberi intervensi dengan menggunakan latihan *finger painting*. Teknik dasar dalam *finger painting* yang digunakan diantaranya :

#### a. 1 jari spiral dan titik

Teknik ini hanya menggunakan hanya satu jari saja, misalnya ibu jari saja, telunjuk saja, jari tengah saja, jari manis saja atau jari kelingking saja. Teknik ini menggunakan satu jari untuk membuat bentuk spiral

dan juga titik. Teknik ini dapat membantu melatih anak dalam menulis huruf dengan pola dasar lingkaran.

b. 1 jari lurus

Teknik ini hanya menggunakan satu jari saja, misalnya ibu jari saja, telunjuk saja, jari tengah saja, jari manis saja atau jari kelingking saja. Teknik ini menggunakan satu jari untuk membuat garis lurus. Teknik ini dapat membantu melatih anak dalam menulis huruf dengan pola dasar garis lurus.

c. 1 jari putar

Teknik ini hanya menggunakan satu jari saja, misalnya ibu jari saja, telunjuk saja, jari tengah saja, jari manis saja atau jari kelingking saja. Teknik ini menggunakan satu jari untuk membentuk garis memutar yang tidak terputus ke arah horizontal. Teknik ini dapat membantu melatih anak dalam menulis huruf dengan pola dasar lingkaran.

d. 1 jari melingkar

Teknik ini hanya menggunakan satu jari saja, misalnya ibu jari saja, telunjuk saja, jari tengah saja, jari manis saja atau jari kelingking saja. Teknik ini menggunakan satu jari untuk membuat membentuk garis yang melingkar, teknik ini hampir sama dengan teknik spiral. Teknik ini dapat membantu melatih anak dalam menulis huruf dengan pola dasar lingkaran.

e. 1 jari lengkung angkat

Teknik ini hanya menggunakan satu jari saja, misalnya ibu jari saja, telunjuk saja, jari tengah saja, jari manis saja atau jari kelingking saja. Teknik ini menggunakan satu jari untuk membuat garis yang melengkung. Teknik ini dapat membantu melatih anak dalam menulis huruf dengan pola dasar lingkaran atau huruf yang terdapat lengkungan.

f. 2 jari serong

Teknik ini menggunakan dua jari, seperti ibu jari dan telunjuk, telunjuk dan jari tengah, jari tengah dan jari manis atau modifikasi perpaduan dua jari lainnya. Teknik ini menggunakan dua jari untuk

membuat garis serong. Teknik ini dapat membantu melatih anak dalam menulis huruf yang menggunakan garis serong.

g. 2 jari putar

Teknik ini menggunakan dua jari, seperti ibu jari dan telunjuk, telunjuk dan jari tengah, jari tengah dan jari manis atau bisa dimodifikasi dengan perpaduan dua jari lainnya. Teknik ini hampir sama dengan teknik satu jari putar, hanya saja teknik ini menggunakan dua jari untuk membentuk garis memutar yang tidak terputus ke arah horizontal. Teknik ini dapat membantu melatih anak dalam menulis huruf dengan pola dasar lingkaran

h. 3 jari bergelombang

Teknik ini menggunakan tiga jari seperti perpaduan jari telunjuk, jari tengah dan jari manis atau bisa dimodifikasi dengan perpaduan tiga jari lainnya. Teknik ini menggunakan 3 jari untuk membentuk garis yang bergelombang.

i. 3 jari lengkung putar

Teknik ini menggunakan tiga jari seperti perpaduan jari telunjuk, jari tengah dan jari manis atau bisa dimodifikasi dengan perpaduan tiga jari lainnya. Teknik ini memadukan teknik membuat garis lengkung dan putar seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, hanya saja teknik ini menggunakan tiga jari.

j. 3 jari putar

Teknik ini menggunakan tiga jari seperti perpaduan jari telunjuk, jari tengah dan jari manis atau bisa dimodifikasi dengan perpaduan tiga jari lainnya. Teknik ini menggunakan tiga jari untuk membuat garis memutar seperti teknik satu jari putar yang telah dijelaskan sebelumnya.

3. A2 (*Baseline 2*)

A2 atau *baseline 2* merupakan kondisi akhir yang berguna untuk mengevaluasi sejauh mana intervensi yaitu latihan *finger painting* yang diberikan berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan anak *cerebral palsy*.

### C. Subjek dan Lokasi Penelitian

#### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu satu orang siswa dengan hambatan *cerebral palsy* spastik dengan inisial YAP. YAP adalah seorang siswa dengan hambatan *cerebral palsy* spastik. YAP saat ini berusia 11 tahun dan merupakan siswa kelas II SDLB di SLB D YPAC Bandung. YAP mengalami kekakuan pada anggota gerak bawah dan anggota gerak atas sehingga dalam beraktivitas sehari-hari menggunakan kursi roda. YAP memiliki kemampuan intelektual yang cukup bagus, terbukti YAP sudah mampu membaca dan berhitung tetapi dalam hal menulis, kemampuannya masih kurang karena kekakuan yang dialaminya. YAP sudah mampu mengambil, menyimpan dan memegang pensil. Kemampuan menulis permulaan YAP sudah pada tahap menyalin tetapi YAP seringkali mengalami kesulitan pada huruf-huruf yang memiliki lengkungan.

#### 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan ditempat subjek bersekolah yaitu di SLB D YPAC Bandung yang beralamat di Jalan Mustang No. 46 Bandung.

### D. Prosedur Penelitian

#### 1. Persiapan Penelitian

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan studi pendahuluan
- b. Melakukan observasi ke sekolah
- c. Menetapkan subjek penelitian
- d. Mengurus surat perizinan

#### 2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada waktu kegiatan belajar mengajar yang telah disediakan oleh pihak sekolah dan di tempat tinggal anak berdasarkan rekomendasi dari pihak sekolah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian

- b. Mengadakan komunikasi dengan wali kelas mengenai jadwal penelitian
- c. Melakukan tes awal pada *baseline-1* (A-1) sebanyak 3 sesi
- d. Melakukan intervensi (B) dengan latihan *finger painting* sebanyak 7 sesi
- e. Melakukan tes akhir pada *baseline-2* (A-2) sebanyak 3 sesi
- f. Menganalisis dan mengolah data penelitian

## **E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Sugiyono (2014, hlm.148) mengemukakan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Kemampuan yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis permulaan anak cerebral.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat kisi-kisi instrumen  
Kisi-kisi instrumen merupakan gambaran awal mengenai tes yang akan diberikan kepada subjek penelitian. Kisi-kisi ini disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Membuat butir soal  
Pembuatan butir soal ini disesuaikan dengan kisi-kisi yang telah dibuat sebelumnya. Butir soal tersebut terdiri dari 36 butir soal.
- c. Membuat kriteria penilaian  
Kriteria penilaian yang digunakan adalah dengan rubrik penilaian skor minimal 1 dan skor maksimal 3.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Menulis Permulaan**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item Soal	
Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan menulis permulaan. Menurut Basriati (2009, hlm. 12) menjelaskan bahwa Kemampuan menulis permulaan adalah kemampuan siswa menulis huruf baik vocal maupun konsonan. Ada beberapa standar kompetensi (SK) dan (KD) berkaitan dengan menulis permulaan dengan menjiplak, menebalkan, mencontoh, (Depdiknas, 2009, hlm.18).	1. Menjiplak  Menjiplak ialah menirukan atau menebalkan suatu tulisan dengan menindaskan tulisan yang telah ada (Purwanto dkk, 2000, hlm. 25)	Mampu menjiplak huruf dengan pola dasar lingkaran (o,e,c)	1-3	
		Mampu menjiplak huruf dengan pola dasar garis lurus (i,t,l)	4-6	
		Mampu menjiplak huruf dengan pola dasar perpaduan bentuk lingkaran dan garis (a,b,p)	7-9	
			Mampu menjiplak huruf yang memiliki kesamaan bentuk (u,m,y)	10-12
	2. Menebalkan  Menebalkan tulisan dimaksudkan untuk melatih jari-jari siswa dalam menuliskan suatu tulisan (Purwanto dkk, 2000, hlm. 25)	Mampu menebalkan huruf dengan pola dasar lingkaran (o,e,c)	13- 15	
		Mampu menebalkan huruf dengan pola dasar garis lurus (i,t,l)	16-18	
		Mampu menebalkan huruf dengan pola dasar perpaduan bentuk lingkaran dan garis (a,b,p)	19-21	

Syifa Fauziah, 2017

**PENGARUH LATIHAN FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK CEREBRAL PALSY**

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

		Mampu menebalkan huruf yang memiliki kesamaan bentuk (u,m,y)	23-24
	3. Mencontoh Setelah menjiplak dan menebalkan tulisan maka dilanjutkan dengan mencontoh yang dapat diberikan dibuku, untuk siswa kelas awal cukup mencontoh kata-kata atau kalimat sederhana.	Mampu mencontoh huruf dengan pola dasar lingkaran (o,e,c)	25- 27
		Mampu mencontoh huruf dengan pola dasar garis lurus (i,t,l)	28-30
		Mampu mencontoh huruf dengan pola dasar perpaduan bentuk lingkaran dan garis (a,b,p)	31-33
		Mampu mencontoh huruf yang memiliki kesamaan bentuk (u,m,y)	34-36

Tabel 3.2

### Kriteria Penilaian Instrumen Menulis Permulaan

Aspek	Indikator	Item Soal	Kriteria Penilaian
1. Menjiplak	Mampu menjiplak huruf dengan pola dasar lingkaran (o,e,c)	1-3	- Skor 3 = mampu menjiplak huruf sesuai dengan pola yang disediakan - Skor 2 = mampu menjiplak huruf tetapi terdapat garis yang keluar dari pola yang disediakan

			- Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai pola yang disediakan
	Mampu menjiplak huruf dengan pola dasar garis lurus (i,t,l)	4-6	- Skor 3 = mampu menjiplak huruf sesuai dengan pola yang disediakan - Skor 2 = mampu menjiplak huruf tetapi terdapat garis yang keluar dari pola yang disediakan - Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai pola yang disediakan
	Mampu menjiplak huruf dengan pola dasar perpaduan bentuk lingkaran dan garis (a,b,p)	7-9	- Skor 3 = mampu menjiplak huruf sesuai dengan pola yang disediakan - Skor 2 = mampu menjiplak huruf tetapi terdapat garis yang keluar dari pola yang disediakan - Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai pola yang disediakan
	Mampu menjiplak huruf yang memiliki kesamaan bentuk (u,m,y)	10-12	- Skor 3 = mampu menjiplak huruf sesuai dengan pola yang disediakan - Skor 2 = mampu menjiplak huruf tetapi terdapat garis yang keluar dari pola yang

			<p>disediakan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai pola yang disediakan</li> </ul>
2. Menebalkan	Mampu menebalkan huruf dengan pola dasar lingkaran (o,e,c)	13- 15	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skor 3 = mampu menebalkan huruf sesuai dengan pola yang disediakan</li> <li>- Skor 2 = mampu menebalkan huruf tetapi terdapat garis yang keluar dari pola yang disediakan</li> <li>- Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai pola yang disediakan</li> </ul>
	Mampu menebalkan huruf dengan pola dasar garis lurus (i,t,l)	16-18	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skor 3 = mampu menebalkan huruf sesuai dengan pola yang disediakan</li> <li>- Skor 2 = mampu menebalkan huruf tetapi terdapat garis yang keluar dari pola yang disediakan</li> <li>- Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai pola yang disediakan</li> </ul>
	Mampu menebalkan huruf dengan pola dasar perpaduan bentuk lingkaran dan	19-21	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skor 3 = mampu menebalkan huruf sesuai dengan pola yang disediakan</li> <li>- Skor 2 = mampu menebalkan huruf tetapi terdapat garis yang</li> </ul>

	garis (a,b,p)		keluar dari pola yang disediakan - Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai pola yang disediakan
	Mampu menebalkan huruf yang memiliki kesamaan bentuk (u,m,y)	22-24	- Skor 3 = mampu menebalkan huruf sesuai dengan pola yang disediakan - Skor 2 = mampu menebalkan huruf tetapi terdapat garis yang keluar dari pola yang disediakan - Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai pola yang disediakan
3. Mencontoh	Mampu mencontoh huruf dengan pola dasar lingkaran (o,e,c)	25- 27	- Skor 3 = mampu mencontoh huruf dengan bentuk huruf yang sesuai - Skor 2 = mampu mencontoh huruf tetapi bentuk huruf tidak rapi - Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak membentuk huruf yang sesuai
	Mampu mencontoh huruf dengan pola dasar garis lurus (i,t,l)	28-30	- Skor 3 = mampu mencontoh huruf dengan bentuk huruf yang sesuai - Skor 2 = mampu mencontoh huruf tetapi bentuk huruf tidak

			<p>rapi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak membentuk huruf yang sesuai</li> </ul>
	Mampu mencontoh huruf dengan pola dasar perpaduan bentuk lingkaran dan garis (a,b,p)	31-33	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skor 3 = mampu mencontoh huruf dengan bentuk huruf yang sesuai</li> <li>- Skor 2 = mampu mencontoh huruf tetapi bentuk huruf tidak rapi</li> <li>- Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak membentuk huruf yang sesuai</li> </ul>
	Mampu mencontoh huruf yang memiliki kesamaan bentuk (u,m,y)	34-36	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skor 3 = mampu mencontoh huruf dengan bentuk huruf yang sesuai</li> <li>- Skor 2 = mampu mencontoh huruf tetapi bentuk huruf tidak rapi</li> <li>- Skor 1 = Hanya membuat garis yang tidak beraturan dan tidak membentuk huruf yang sesuai</li> </ul>

Total jumlah soal : 36 butir soal

Skor tertinggi tiap butir soal : 3

Skor Maksimal Aspek Menjiplak : 36

Skor Maksimal Aspek Menebalkan : 36

Skor Maksimal Aspek Mencontoh : 36

## 2. Validitas Instrumen

Sebelum instrumen penelitian digunakan, perlu dilakukan uji validitas instrumen terlebih dahulu untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen tersebut dijadikan sebagai alat tes. Arikunto (2006, hlm.168) mengemukakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi berupa *expert judgement*. Berikut adalah penilaian ahli yang menilai kelayakan instrumen yang dibuat oleh peneliti

**Tabel 3.3**

**Daftar Ahli untuk *Expert Judgement*.**

No	Nama	Jabatan
1.	Dr. Yuyus Suherman M.Si	Dosen PKh
2.	Dwi Heryanto M.Pd	Dosen PSGD
3.	Aquilina E. Siswanti	Guru Kelas

Rumus yang digunakan dalam expert judgement ini adalah rumus presentase sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Presentase

n : Jumlah Penilaian

N : Jumlah ahli yang dimintai pendapat

**Tabel 3.4**

**Hasil Expert Judgement**

No Soal	Hasi Penilaian						P	Ket
	Penilai 1		Penilai 2		Penilai 3			
	S	TS	S	TS	S	TS		
1	✓		✓		✓		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

2	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
3	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
4	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
5	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
6	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
7	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
8	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
9	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
10	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
11	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
12	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
13	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
14	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
15	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
16	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
17	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
18	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
19	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
20	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid

21	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
22	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
23	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
24	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
25	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
26	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
27	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
28	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
29	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
30	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
31	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
32	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
33	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
34	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
35	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid
36	✓		✓		✓		$\frac{3}{3}x 100\% = 100\%$	Valid

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes pada subjek penelitian. Pengumpulan data

pada penelitian ini dilakukan dalam tiga kondisi yaitu *baseline-1*, kondisi intervensi dan kondisi *baseline-2*.

A-1 (*baseline-1*) adalah kondisi kemampuan awal dimana pengukuran *target behaviour* dilakukan pada keadaan alami sebelum diberikan perlakuan atau intervensi apapun, kemampuan dasar tersebut adalah kemampuan menulis permulaan anak. Pada fase *baseline-1* ini anak diminta untuk mengerjakan instrumen tes menulis permulaan.

B (intervensi) adalah kondisi subjek selama diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan adalah latihan *finger painting*. Subjek terlebih dahulu diberikan intervensi melalui latihan *finger painting* kemudian subjek diminta untuk mengerjakan instrumen tes mengenai menulis permulaan

A-2 (*baseline-2*) yaitu pengamatan kembali tanpa intervensi, hal ini dimaksudkan sebagai tolak ukur keberhasilan intervensi dan menjadi bahan evaluasi sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek.

## F. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Setelah semua data, mulai dari data *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2* terkumpul. Data tersebut kemudian dianalisis ke dalam grafik A-B-A *design*, untuk mengetahui sejauh mana tingkat kestabilan kemampuan subjek dihitung dengan menggunakan statistik deskriptif. Tujuannya untuk memperoleh gambaran secara jelas tingkat kemampuan subjek dalam kemampuan menulis permulaan yang diperoleh dari hasil selama dilakukannya penelitian dalam waktu yang telah ditentukan.

Analisis data dimulai dengan mengolah data di lapangan yang terdapat dalam format pencatatan data pada fase *baseline 1* (A-1), intervensi (B) dan *baseline 2* (A-2), kemudian penyajian datanya dilakukan dengan menggunakan grafik. Penyajian data dengan menggunakan analisis visual grafik ini diharapkan agar memperjelas gambaran stabilitas perkembangan kemampuan menulis permulaan bagi siswa *cerebral palsy*. Desain SSR ini menggunakan tipe grafik garis yang sederhana (*Type Simple Line Graph*).

Menurut Sunanto (2005, hlm.37) terdapat beberapa komponen penting dalam grafik tersebut, antara lain:

1. Absis : sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya sesi, hari dan tanggal).
2. Ordinat : sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi dan durasi).
3. Titik Awal : pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
4. Skala : garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya 0%, 25%, 50% dan 75%).
5. Label Kondisi : keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau intervensi.
6. Garis Perubahan Kondisi : yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
7. Judul Grafik : judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis visual. Analisis visual ini dilakukan dengan dua kondisi, yakni analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

#### 1. Analisis dalam kondisi

Analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan kondisi yang terjadi dalam suatu kondisi. Analisis dalam kondisi memiliki komponen sebagai berikut:

##### a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi atau banyaknya data dalam setiap kondisi. Panjang kondisi ini tidak ada ketentuan banyaknya, tetapi data pada fase *baseline* ditentukan sampai dengan data yang didapat menunjukkan stabilitas dan arah yang jelas.

##### b. Estimasi Kecenderungan Arah

Estimasi kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi, banyaknya data yang berada dibawah dan di atas garis tersebut sama banyak. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *split middle* atau belah tengah,

karena membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

c. Kecenderungan Stabilitas

Kecenderungan stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Hal ini ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean. Jika sebanyak 50% atau lebih data berada dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean, maka data tersebut dikatakan stabil.

d. Jejak Data

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data yang lain dalam suatu kondisi. Jejak data ini ada tiga kemungkinan, yakni menaik, menurun, dan mendatar.

e. Level Stabilitas dan Rentang

Rentang merupakan besarnya hasil perkalian antara skor tertinggi dalam suatu kondisi dengan kriteria stabilitas. Penelitian ini menggunakan kriteria stabilitas 15 %.

f. Level Perubahan

Level perubahan ini merupakan selisih data dalam suatu kondisi antara data pertama dengan data terakhir.

2. Analisis antar kondisi

Analisis antar kondisi adalah menganalisis perubahan kondisi yang terjadi antar kondisi satu dengan kondisi lainnya. Analisis antar kondisi memiliki komponen sebagai berikut :

a. Jumlah variabel yang diubah

Jumlah variabel yang diubah menunjukkan banyaknya *target behavior* yang akan diubah pada subjek penelitian melalui penelitian yang dilakukan.

b. Perubahan arah dan efeknya

Perubahan arah yaitu perubahan kondisi yang terjadi antara kondisi satu dengan kondisi lainnya.

c. Perubahan stabilitas

Perubahan stabilitas yaitu perubahan tingkat kestabilan kondisi dari satu kondisi ke kondisi lainnya.

d. Perubahan level

Perubahan level diperoleh dengan cara menghitung selisih antara sesi terakhir pada *baseline* 1 dengan sesi pertama pada kondisi intervensi, dan sesi terakhir pada kondisi intervensi dengan sesi pertama pada kondisi *baseline-2*.

e. Persentase overlap

Persentas overlap dianalisis untuk menentukan hasil penelitian yang telah dilakukan meyakinkan atau tidak. Semakin kecil data overlap menunjukkan bahwa hasil analisis data dalam penelitian ini sangat meyakinkan.