

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2015 hlm 2). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat (Bambang dan Lina, 2010 hlm 158). Dalam penelitian ini peneliti akan mencoba suatu perlakuan kepada subjek kasus, yaitu penggunaan media *squishy* terhadap peningkatan motorik halus peserta didik dengan hambatan penglihatan di SDLB SLBN A Citereup Kota Cimahi.

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

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

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.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A yang memiliki 3 fase. Menurut Sunanto, dkk. (2005, hlm. 59)

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 terikat dan variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan disain A-B, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A-1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Berbeda dengan disain A-B, pada disain A-B-A setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A-2) diberikan. Penambahan kondisi baseline yang kedua (A-2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intrvensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Fase A-1 Atau *Baseline-1*

Fase A-1 atau baseline 1 adalah pengambilan data untuk mengetahui kemampuan awal subjek

Frla Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

- kasus mengenai aspek yang akan diteliti. Fase A-1 merupakan fase dimana pengukuran perilaku dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun.
- b. Fase Intervensi
Fase intervensi dideskripsikan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) yaitu suatu kondisi ketika intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur dibawah kondisi tertentu.
 - c. Fase A-2 atau *Baseline-2*
Fase A-2 yaitu kondisi peserta didik setelah mendapatkan intervensi atau perlakuan.

Berdasarkan desain A-B-A dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 kondisi yaitu kondisi *baseline-1* (A-1) sebagai kondisi awal kemampuan motorik halus peserta didik dengan hambatan penglihatan sebelum diberikan perlakuan apapun. Subjek diberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal dalam kemampuan motorik halusnya. Kemudian kondisi intervensi (B) yang merupakan kondisi peserta didik saat diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan media *squishy*, dan kondisi *baseline-2* (A-2) yaitu evaluasi berupa pengamatan tanpa intervensi untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan.

Desain A-B-A bertujuan untuk memperoleh data sebelum subjek mendapat perlakuan, saat diberikan

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

perlakuan dan setelah diberikan perlakuan, kemudian dilihat ada tidaknya pengaruh yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *squishy* yang digunakan sebagai media untuk melatih motorik halus peserta didik dengan hambatan penglihatan kelas I di SLB Negeri A Citeureup Kota Cimahi, dengan mengetahui ada tidaknya sebab akibat yang terjadi antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sehingga harapannya pada akhir penelitian akan memunculkan perbedaan hasil anatara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Berikut tampilan desain A-B-A yang digambarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1

Tampilan Desain A-B-A

<i>Baseline-1 (A-1)</i>	Intervensi (B)	<i>Baseline-2 (A-2)</i>
Ooo	Xxx Ooo	Ooo

Grafik 3.1

Tampilan Grafik Desain A-B-A

Targ et Beh avio ur F F F C L F	<i>Baseline 1</i>	<i>intervensi</i>	<i>Baseline 2</i>
(Y)	Yogyakarta, 2018		
	JINAAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAH		
	Itas Pendidikan	Indonesia	repository.upi.edu
	akaan.upi.edu		

Sesi(X)

Keterangan:

- A-1 : Merupakan fase *baseline* dimana subjek belum mendapatkan intervensi apapun. Pengukuran yang dilakukan dengan setting natural dimana yang akan diukurnya adalah kemampuan motorik halus yang dibatasi pada memegang pen dan menggerakkan pen.
- B-1 : Merupakan fase intervensi, intervensi yang diberikan dalam penelitian ini adalah berlatih dengan menggunakan media *squishy*. Peserta didik diinstruksikan untuk meremas *squishy*, apabila peserta didik telah mampu meremas dengan baik maka dilanjutkan dengan memilin *squishy*, menarik *squishy*, menusuk *squishy* lalu memegang dan menggerakkan pen dengan benar.

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

A-2 : Merupakan fase *baseline* kedua, dilakukan pengulangan untuk mengetahui pengaruh variabel terikat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *squishy*. Pada fase A-2 ini akan kembali diukur kemampuan motorik halus peserta didik. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan presentase yaitu melihat kemampuan peserta didik seperti meremas *squishy* memilin *squishy*, menarik *squishy*, menusuk *squishy* lalu memegang dan menggerakkan pen dengan benar secara mandiri.

B. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 61), menyatakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Dari definisi tersebut diketahui bahwa variabel penelitian dapat berwujud aktivitas atau benda atau kejadian yang dapat diamati, dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu sebagai berikut.

1. Variabel Bebas

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2015, hlm. 61). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah penggunaan media *squishy*. *Squishy* merupakan sesuatu yang berpori-pori menyerupai spons, bertekstur lembut dan kenyal, serta mempunyai kemampuan untuk kembali ke bentuk semula. *Squishy* digunakan oleh peserta didik serta dapat merangsang indera peraba dan kinestetik peserta didik.

Squishy diberikan untuk melatih motorik halus khususnya jari-jemari tangan agar kemampuan motorik halus peserta didik dapat berkembang secara optimal. Pada penelitian ini kegiatan melatih motorik halus yang dilakukan berupa meremas *squishy* menggunakan tangan secara bergantian, menarik *squishy*, menusuk *squishy* dengan menggunakan jari-jemari tangan, memilin *squishy*, memegang alat tulis dan menggerakkan alat tulis. Kegiatan latihan yang dilakukan tersebut bertujuan agar kemampuan motorik halus terutama dalam memegang alat tulis peserta didik dengan hambatan penglihatan dalam penelitian ini meningkat.

2. Variabel Terikat

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu peningkatan kemampuan motorik halus peserta didik dengan hambatan penglihatan dengan indikator yang diukur adalah persentase peningkatan motorik halusnya dalam aspek kekuatan, memegang alat tulis dan menggerakkan alat tulis. Adapun target *behavior* dalam penelitian ini yaitu adanya peningkatan kemampuan motorik halus pada peserta didik dengan hambatan penglihatan.

C. Subjek Penelitian dan Tempat Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang peserta didik dengan hambatan penglihatan dengan identitas sebagai berikut.

Nama	: E
Kelas	: 1 SDLB
Jenis Kelamin	: Perempuan
Umur	: 7 tahun

E merupakan peserta didik yang memiliki hambatan penglihatan kategori *low vision*. Pada penglihatan fungsionalnya E tidak memiliki kelainan pada bentuk kedua

Friela Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

matanya hanya saja mata A sedikit juling. Kemampuan komunikasi dan bahasa E tidak begitu memiliki hambatan yang berarti, E dapat berkomunikasi baik dengan teman, guru atau siapapun yang ada disekitarnya. Kemudian untuk kemampuan kognitif, E sudah mampu membedakan benda yang besar dan kecil, membedakan benda yang panjang dan pendek, membedakan teman perempuan dan laki-laki, dan hafal minimal 10 nama temannya. Kemampuan orientasi dan mobilitas, E sudah mampu dan mengerti konsep depan, belakang, atas dan bawah namun untuk konsep samping kanan, samping kiri, lurus dan berkelok E masih belum bisa membedakan terutama samping kanan dan samping kiri.

Kemampuan sosial E tidak memiliki hambatan yang berarti. E seperti pada anak umumnya dapat bermain bersama temannya saat di sekolah, namun pada saat pulang ke asrama karena tidak anak perempuan yang seusia dengannya E lebih sering menghabiskan waktunya dengan menonton televisi dan jarang bersosialisasi dengan penghuni asrama lainnya. Dalam kemampuan motorik, E memiliki hambatan terutama pada kemampuan motorik halusny. Menurut teori perkembangan motorik Santrock, anak usia 7 tahun anak-anak sudah tangkas dalam menggunakan tangannya seperti mengancingkan

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

pakaian, mengikat tali sepatu, dan menggunakan pensil. Namun berdasarkan data yang diperoleh di lapangan peserta didik E memiliki kesulitan atau hambatan dalam motorik halus khususnya dalam meremas, menarik, memilin, menusuk benda atau mainan, memegang alat tulis dan menggerakkan alat tulis dengan benar.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian dilaksanakan di tempat peserta didik bersekolah yaitu di SLB Negeri A Citeureup Kota Cimahi yang beralamat di JL. Sukarasa No. 40 Citeureup, Cimahi Utara

D. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian tidak terlepas dari melakukan pengukuran, maka dari itu perlu ada alat ukur yang baik serta dapat digunakan dengan layak. Susetyo (2015, hlm.2) menyatakan bahwa “melalui pengukuran diperoleh suatu data yang menggambarkan potensi seseorang, meskipun data yang diperoleh belum tentu dapat menggambarkan seluruh potensi terpendam yang terdapat dalam diri seseorang”.

Friila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAH

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

Penelitian ini menggunakan tes perbuatan yaitu tes yang menuntut peserta untuk melakukan sesuatu sesuai dengan butir-butir tes yang ada. Tes perbuatan tergolong dalam tes kemampuan atau kinerja (Susetyo, 2015, hlm. 6). Tes perbuatan yang dilakukan peserta didik di sini adalah bagaimana peserta didik melakukan kegiatan meremas *squishy*, menekan *squishy*, menjumpit *squishy*, menarik *squishy* dan memilin *squishy*. Tes perbuatan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa signifikan penggunaan media *squishy* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus peserta didik dengan hambatan penglihatan.

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 langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun instrumen penelitian adalah sebagai berikut.

a. Membuat kisi-kisi instrumen motorik halus

Kisi-kisi instrumen dibuat untuk dikembangkan menjadi instrumen. Komponen yang terdapat pada kisi-kisi instrumen berasal dari tahapan perkembangan motorik halus anak menurut teori

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

John W. Santrock dan berdasarkan hasil temuan di lapangan. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Halus Menurut
Teori John W. Santrock

Variabel	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item
Kemampuan motorik	Kekuatan	1. Meremas <i>squishy</i>	1.1 Meremas <i>squishy</i> dengan satu	1

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAH

Universitas Pendidikan Indonesia

| repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

halus peserta didik dengan hambatan penglihatan			tangan 1.2 Meremas <i>squishy</i> dengan dua tangan	2
	2. Menarik <i>squishy</i>	3.1 Menarik <i>squishy</i> dengan menggunaka n kedua tangan dimana masing- masing tangan menggunaka n 2 jari yaitu ibu jari dan telunjuk	5	3
				2.1 Menarik <i>squishy</i> dengan

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAH

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

			<p>menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan 3 jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah</p> <p>2.2 Menarik <i>squishy</i> dengan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan</p>	6
--	--	--	---	---

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

			<p>n 4 jari yaitu dengan ibu jari, telunjuk, jari teguh dan jari manis</p> <p>2.3 Menarik <i>squishy</i> dengan kedua tangan dimana masing- masing tangan menggunaka n 5 jari yaitu dengan ibu jari, telunjuk, jari teguh, jari manis dan</p>	
--	--	--	---	--

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

			kelilingking.	
		3. Memilin <i>squishy</i>	3.2 Memilin <i>squishy</i> dengan menggunaka n kedua tangan dimana masing- masing tangan menggunaka n 2 jari yaitu ibu jari dan telunjuk	7 8
			3.3 Memilin <i>squishy</i> dengan menggunaka n kedua tangan dimana	9

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAH

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

			<p>masing-masing tangan menggunakan 3 jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah</p> <p>3.4 Memilin <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan 4 jari yaitu dengan ibu jari,</p>	10
--	--	--	---	----

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

			<p>telunjuk, jari teguh dan jari manis</p> <p>3.5 Memilin <i>squishy</i> dengan menggunaka n kedua tangan dimana masing- masing tangan menggunaka n 5 jari yaitu dengan ibu jari, telunjuk, jari teguh, jari manis dan kelilingking.</p>	
--	--	--	--	--

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

		4. Menusuk <i>squishy</i>	4.1 Menusuk <i>squishy</i> dengan menggunakan 1 jari yaitu jari telunjuk	11
			4.2 Menusuk <i>squishy</i> dengan menggunakan 2 jari yaitu jari telunjuk dan jari tengah	12
			4.3 Menusuk <i>squishy</i> dengan menggunakan 3 jari yaitu jari telunjuk, jari tengah	13
				14

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

			<p>dan jari manis</p> <p>4.4 Menusuk <i>squishy</i> dengan menggunakan 4 jari yaitu jari telunjuk, jari tengah, jari manis dan kelingking</p>	
	Memegang alat tulis	5. Memegang pen dengan benar	5.1 Memegang pen dengan benar	15
	Menggerakkan alat tulis	6. Menusukkan pen ke bawah (vertikal)	6.1 Menusukkan pen mengikuti sel reglet dari atas sampai bawah	16 17

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

		7. Menusuk an pen ke atas (vertikal)	7.1 Menusukan pen mengikuti sel reglet dari bawah sampai atas	18 19
		8. Menusuk an pen ke kanan (horizontal)	8.1 Menusukan pen mengikuti sel reglet ke arah kanan	20 21 22
		9. Menusuk an pen ke kiri (horizontal)	9.1 Menusukan pen mengikuti sel reglet ke arah kiri	23 24 25

b. Menyusun butir instrumen dan penilain instrument

Menyusun butir instrumen untuk dijadikan butir-butir soal. Butir soal yang dikembangkan adalah berdasarkan indikator yang telah dijabarkan. Berikut

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

ini merupakan butir soal dalam tabel instrumen kemampuan motorik halus serta penilaian yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.3
Butir Instrumen Pengembangan Motorik Halus Menurut Teori
John W. Santrock

Indikator	Pernyataan	Penilaian			Keterangan
		3	2	1	
1.1 Meremas <i>squishy</i> dengan satu tangan	1.1.1 Remaslah <i>squishy</i> menggunakan satu tangan				
1.2 Meremas <i>squishy</i> dengan dua tangan	1.2.1 Remaslah <i>squishy</i> menggunakan dua tangan				

<p>2.1 Menarik <i>squishy</i> dengan menggunakan 2 jari yaitu jari telunjuk dan ibu jari</p>	<p>2.1.1 Tariklah <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan 2 jari yaitu jari telunjuk dan ibu jari</p>				
<p>2.2 Menarik <i>squishy</i> dengan menggunakan 3 jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah</p>	<p>2.2.1 Tariklah <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan 3 jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah</p>				

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAH

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

<p>2.3 Menarik <i>squishy</i> dengan menggunakan 4 jari yaitu dengan ibu jari, telunjuk, jari tengah dan jari manis</p>	<p>2.3.1 Tariklah <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan 4 jari yaitu dengan ibu jari, telunjuk, jari tengah dan jari manis</p>				
<p>2.4 Menarik <i>squishy</i> dengan menggunakan 5 jari yaitu dengan ibu jari, telunjuk, jari tengah, jari</p>	<p>2.4.1 Tariklah <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan</p>				

Frila Silviana, 2018

PENGGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

manis dan kelilingking.	5 jari yaitu dengan ibu jari, telunjuk, jari tengah, jari manis dan kelilingking.				
3.1 Memilin <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan 2 jari yaitu ibu jari dan telunjuk	3.1.1 Pilinlah <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan 2 jari yaitu ibu jari dan telunjuk				

<p>3.2 Memilin <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing- masing tangan menggunakan 3 jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah</p>	<p>3.2.1 Pilinlah <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan 3 jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah</p>				
<p>3.3 Memilin <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing- masing</p>	<p>3.3.1 Pilihlah <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan</p>				

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

<p>tangan menggunakan 4 jari yaitu dengan ibu jari, telunjuk, jari tengah dan jari manis</p>	<p>4 jari yaitu dengan ibu jari, telunjuk, jari tengah dan jari manis</p>				
<p>3.4 Memilin <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan 5 jari yaitu dengan ibu jari, telunjuk, jari tengah, jari manis dan</p>	<p>3.4.1 Pilinlah <i>squishy</i> dengan menggunakan kedua tangan dimana masing-masing tangan menggunakan 5 jari yaitu dengan ibu jari, telunjuk, jari tengah, jari manis dan kelilingking.</p>				

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

kelilingking.					
4.1 Menusuk <i>squishy</i> dengan menggunakan 1 jari yaitu jari telunjuk	4.1.1 Tusuklah <i>squishy</i> dengan menggunakan 1 jari yaitu jari telunjuk				
4.2 Menusuk <i>squishy</i> dengan menggunakan 2 jari yaitu jari telunjuk dan jari tengah	4.2.1 Tusuklah <i>squishy</i> dengan menggunakan 2 jari yaitu jari telunjuk dan jari tengah				
4.3 Menusuk <i>squishy</i> dengan menggunakan	4.3.1 Tusuklah <i>squishy</i> dengan menggunakan				

an 3 jari yaitu jari telunjuk, jari tengah dan jari manis	3 jari yaitu jari telunjuk, jari tengah dan jari manis				
4.4 Menusuk <i>squishy</i> dengan menggunakan an 4 jari yaitu jari telunjuk, jari tengah, jari manis dan keligking	4.4.1 Tusuklah <i>squishy</i> dengan menggunakan 4 jari yaitu jari telunjuk, jari tengah, jari manis dan keligking				
5.1 Memegang pen dengan benar	5.1.1 Peganglah alat tulismu dengan benar				
6.1 Menusukan	6.1.1 Tusuklah				

Frila Silviana, 2018

PENGGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

<p>pen mengikuti sel reglet dari atas sampai bawah</p>	<p>penmu mengikuti sel reglet dari atas sampai bawah!</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p>				
	<p>6.1.2 Tusuklah penmu mengikuti sel reglet dari atas sampai bawah!</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p>				
7.1 Menusukan	7.1.1 Tusuklah				

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

<p>pen mengikuti sel reglet dari bawah sampai atas</p>	<p>penmu mengikuti sel reglet dari bawah sampai atas!</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p>				
	<p>7.1.2 Tusuklah penmu mengikuti sel reglet dari bawah sampai atas!</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>L</p>				

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

8.1 Menusukan pen mengikuti sel reglet ke arah kanan	8.1.1	Tusuklah penmu mengikuti sel reglet ke arah kanan! 333333333				
	8.1.2	Tusuklah penmu mengikuti sel reglet ke arah kanan! 33 33 33 33				
	8.1.3	Tusuklah penmu mengikuti sel reglet ke arah kanan! 3 3 3				
9.1 Menggerakkan pen mengikuti sel reglet ke arah kiri	9.1.1	Gerakanlah tangan mu mengikuti sel reglet ke arah kiri!				

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

	33333333				
	9.1.2 Gerakanlah tangan mu mengikuti sel reglet ke arah kiri! 33 33 33				
	9.1.3 Gerakanlah tangan mu mengikuti sel reglet ke arah kiri! 3 3 3				

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian Butir Instrumen

No.	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Butir Instrumen
-----	-----------------	--------------------	-----------------

1.	Kekuatan	<p>3= otot tangan peserta didik dapat berkontraksi dan menggerakkan sendinya</p> <p>2= otot tangan peserta didik dapat berkontraksi tetapi tidak menggerakkan sendinya</p> <p>1= otot tangan dan sendi peserta didik tidak berkontraksi sama sekali atau tidak bergerak sedikitpun</p>	1 – 14
2.	Memegang alat tulis	<p>3= peserta didik dapat memegang pen dengan benar yaitu menggunakan telunjuk dengan menekuk 90 derajat diikuti dengan jempol memegang bagian samping pen selama 35 detik</p> <p>2= peserta didik dapat memegang pen dengan benar yaitu menggunakan telunjuk dengan menekuk</p>	15

Friila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

		<p>90 derajat diikuti dengan jempol memegang bagian samping pen selama 25 detik</p> <p>1= peserta didik dapat memegang pen dengan menggunakan telunjuk dengan menekuk kurang atau lebih dari 90 derajat diikuti dengan jempol memegang bagian samping pen selama 20 detik</p>	
3.	Menggerakkan Alat Tulis	<p>3= peserta didik dapat menggerakkan pen mengikuti sel reglet dengan sempurna</p> <p>2= peserta didik dapat menggerakkan pen mengikuti sel reglet dengan sempurna meski ada satu titik yang terlewat</p> <p>1= peserta didik dapat</p>	16 – 25

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

		menggerakan pen mengikuti sel reglet sampai selesai meski ada dua titik atau lebih yang terlewat	
--	--	--	--

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

E. Uji coba Instrumen

Sebelum instrumen penelitian digunakan sebagai alat pengumpul data, maka peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu untuk mengetahui apakah layak atau tidaknya suatu instrumen tersebut sampai memenuhi kriteria yang valid. Menurut Djaali dan Puji (dalam susetyo, 2015, hlm 113) menyatakan bahwa “Sebuah instrument dikatakan valid apabila instrument tersebut dapat mengukur indikator.”

1. *Judgement*

Expert judgement (penilaian ahli) dilakukan untuk menilai instrumen, sesuai dengan kisi-kisi instrumen kemudian instrumen tersebut dinilai oleh tiga orang ahli yaitu seorang ahli terkait anak dengan hambatan penglihatan,

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

seorang ahli dalam kemampuan motorik, dan seorang praktisi terkait anak dengan hambatan penglihatan.

2. Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi dengan teknik penilaian ahli atau *expert judgment*, dimanatingkat kevalidan instrumen diukur oleh seseorang yang berkompeten dibidang yang bersangkutan. Format yang digunakan untuk menguji validitas butir instrumen adalah format dikotomi. Format dikotomi yaitu apabila instrumen cocok diberi nilai 1 dan apabila tidak cocok diberi nilai 0. Menurut Susetyo (2015, hlm. 116) “butir tes dinyatakan valid jika kecocokannya dengan indikator mencapai lebih besar dari 50%. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : skor/ persentase
 F : frekuensi cocok menurut penilai
 $\sum N$: jumlah penilai/ jumlah ahli

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

F. Teknik Penumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data yang memperlihatkan ada atau tidaknya peningkatan kemampuan motorik halus setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media *squishy*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan pemberian tes dan alat tes yang digunakan adalah tes kerja serta 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* (A-1), pengumpulan data pada kondisi intervensi (B), dan pengumpulan data pada kondisi *baseline-2* (A-2).

Pada penelitian ini, tes yang dibuat akan mengukur kemampuan motorik halus peserta didik sebelum diberi intervensi menggunakan media *squishy* dan setelah diberikannya intervensi menggunakan media *squishy*.

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

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

penelitian”. Pada penelitian ini, peneliti bermaksud memperoleh data mengenai penggunaan media *squishy* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada peserta didik tunanetra di SDLB.

G. Prosedur penelitian

1. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Informasi ini dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian. Adapun prosedur dalam persiapan penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan studi pendahuluan yang bertempat di SLB Negeri A Citeureup Kota Cimahi untuk mengetahui dan memperoleh gambaran secara jelas tentang subjek penelitian yang ada dilapangan.
- b. Melakukan bimbingan dengan dosen Pembimbing Akademik.
- c. Menyusun proposal penelitian.
- d. Mengikuti seminar penelitian.
- e. Melakukan perbaikan proposal penelitian penelitian dan meminta pembimbing untuk menyetujui dan mengesahkan proposal penelitian.

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAH

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

- f. Menyiapkan administrasi perizinan penelitian:
 - 1) surat pengantar jurusan;
 - 2) surat izin penelitian dari fakultas;
 - 3) izin kesatuan dari Kesatuan Bangsa dan Politik Jawa Barat;
 - 4) izin penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat;
 - 5) izin sekolah tempat penelitian.
- g. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing.
- h. Melakukan *Expert Judgement* kepada ahli.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Menyiapkan lembar instrumen
- b. Melakukan tes awal yaitu *baseline-1* yaitu peserta didik diinstruksikan untuk meremas *squishy*, memilin *squishy*, menarik *squishy*, menusuk *squishy* dan memegang pen (*stylus*) tanpa bantuan peneliti.
- c. Mengolah data *baseline-1*.
- d. Melaksanakan intervensi berupa pemberian latihan menggunakan media *squishy*.
- e. Mengolah data

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

- f. Melakukan tes ketiga yaitu *baseline-2* yaitu pengamatan kembali terhadap keterampilan motorik halus peserta didik.

H. Teknik Pengolahan Data

1. Pengolahan Data

Pengolahan data dalam penelitian menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2015, hlm.137) yaitu menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan sehingga dapat mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik pengolahan data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data terkumpul, kemudian dianalisis dengan maksud untuk memperoleh gambaran dari hasil intervensi. Adakah peningkatan kemampuan motorik halus dalam memegang alat tulis setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media *squishy*. Teknik pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Menskor hasil penelitian pada kondisi *baseline-1* (A-1) dari peserta didik pada setiap sesi.

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

- b. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi (B) dari subjek pada tiap sesi
- c. Menskor hasil penelitian pada kondisi *baseline-2* (A-2) dari peserta didik pada setiap sesi.
- d. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-1*(A-1), *intervensi* (B), dan *Baseline-2* (A-2).
- e. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2).
- f. Membuat analisis data bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
- g. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Dalam penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam bentuk grafik garis. “Grafik garis dapat mempermudah untuk mengkomunikasikan urutan kondisi eksperimen, waktu yang diperlukan setiap kondisi, menunjukkan variabel bebas dan terikat, desain yang digunakan, dan hubungan antara variabel bebas dan terikat.” (Sunanto dkk., 2006, hlm 29).

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

Komponen-komponen penting yang terdapat dalam grafik menurut Sunanto dkk. (2006, hlm. 30) adalah sebagai berikut.

- a. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya sesi, hari, dan tanggal).
- b. Ordinat adalah sumbu Y yang merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variable terikat perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi, dan durasi).
- c. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
- d. Skala garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya 0%, 25%, 50%, dan 75%).
- e. Label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau *intervensi*.
- f. Garis perubahan kondisi yaitu keterangan yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
- g. Judul grafik, judul yang menggambarkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

2. 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

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

Sunanto, dkk. (2005, hlm.99) menjelaskan bahwa dalam menganalisis data terdapat 2 macam, yaitu sebagai berikut.

a. Analisis dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Analisis dalam kondisi memiliki komponen yang meliputi sebagai berikut.

1) Panjang Kondisi

Panjang kondisi dilihat dari banyaknya data poin dalam kondisi yang menjelaskan banyak sesi pada setiap kondisi (*baseline* dan intervensi), yang menjadi pertimbangan utama bukan banyaknya data poin tersebut melainkan tingkat kestabilan pelaksanaan penelitian.

2) Estimasi Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah grafik menunjukkan perubahan setiap data path (jejak) dari sesi ke sesi. Kecenderungan 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

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

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 suatu kondisi penelitian. Adapun dalam menentukan tingkat kestabilan data yaitu dengan cara menghitung banyaknya data poin yang 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 dikatakan 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, atau mendatar.

5) Rentang

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

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

6) Level Perubahan

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

b. 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 dirubah dari subjek. Dalam analisis antar kondisi sebaiknya variabel terkait 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.

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

3) Perubahan stabilitas

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

4) Perubahan level data

Menunjukkan besarnya perubahan yang terjadi antara data terakhir pada kondisi *baseline*-1 (A1) 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 tumpang tindih dan memperhatikan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Ketika semakin banyak data tumpang tindih, maka semakin menguatkan bahwa tidak adanya pengaruh pada intervensi yang dilakukan.

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAH

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

Frila Silviana, 2018

PENGUNAAN MEDIA SQUISHY TERHADAP PENINGKATAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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