

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian merupakan cara ilmiah yang sistematis untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016, hlm 3). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis, dan teliti di dalam melakukan control terhadap kondisi. Secara garis besar, desain penelitian eksperimen dapat dibedakan menjadi dua yaitu desain kelompok (*group desain*) dan desain subjek tunggal (*Single subject research*) (Sunanto J dkk. 2006, hlm 41). Metode penelitian eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *Single Subject Research* (SSR). Tanwey dan Gats (dalam Permaranian dkk, 2011) mengemukakan bahwa :

Single subject research design is an integral part of behavior analytic tradition. The term refers to a research strategy developed to document changes in the behavior of individual subject. Through the accurate selection an utilization of the family design, it is possible to demonstrate a functional between intervention and a change behavior.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diartikan bahwa SSR digunakan untuk mendokumentasikan perubahan tingkah laku subjek penelitian secara individu, yaitu memperlihatkan hubungan fungsional antara intervensi dan perubahan perilaku.

Metode eksperimen dengan subjek tunggal atau *single subject research* (SSR) dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *finger painting* terhadap peningkatan motorik halus yang efektif pada siswa tunanetra.

Adapun pola desain eksperimen subjek tunggal yang dipakai dalam penelitian ini adalah desain A-B-A dimana:

A (Baseline 1) adalah lambang dari data garis dasar (baseline data). Baseline merupakan suatu kondisi awal kemampuan subjek dalam motorik halus sebelum diberi perlakuan atau intervensi.

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

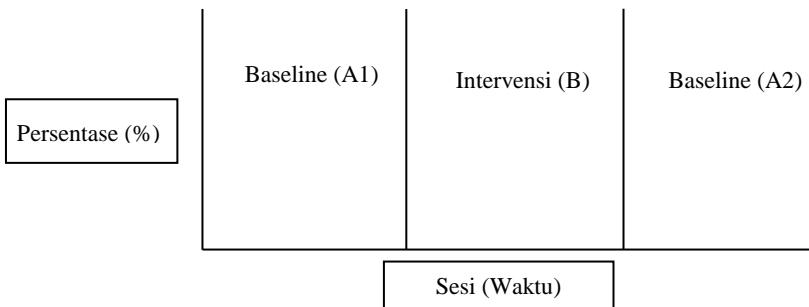
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Pengukuran pada fase ini dilakukan sebanyak 3 sesi, dengan durasi waktu yang disesuaikan dengan kebutuhan.

B (Intervensi) adalah untuk data perlakuan/ intervensi, kondisi kemampuan subjek dalam motorik halus selama intervensi. Pada tahap ini subjek diberi perlakuan dengan menggunakan metode *finger painting* secara berulang-ulang. Intervensi diberikan sebanyak 7 sesi. Proses intervensi setiap sesinya memakan waktu 60 menit.

A (Baseline 2) merupakan pengulangan kondisi baseline sebagai evaluasi bagaimana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek. Adapun secara visual desain A-B-A digambarkan sebagai berikut.

Prosedur desain A-B-A dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Grafik
Desain A-B-A

Keterangan :

1. A-1 (*baseline-1*) adalah lambang dari data garis dasar (*baseline* dasar). *Baseline* merupakan suatu kondisi awal perkembangan motorik halus peserta didik sebelum diberi perlakuan atau intervensi. Pengukuran fase ini dilakukan dengan alat ukur seberapa sering (frekuensi). Pengukuran fase *baseline-1* dilakukan sampai data stabil.
2. B (intervensi) merupakan gambaran mengenai perkembangan motorik halus peserta didik selama diberikan intervensi atau

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

perlakuan secara berulang-ulang dengan melihat hasil pada saat intervensi. Pada tahap ini peserta didik diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan metode *finger painting* menggunakan *slime* secara berulang-ulang hingga didapatkan data yang stabil. Pemberian intervensi ini dilakukan untuk mengembangkan motorik halus peserta didik.

3. A-2 (*baseline-2*) merupakan pengulangan kondisi *baseline-1* sebagai evaluasi bagaimana intervensi yang diberikan berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus pada peserta didik tunanetra *totally blind*. Hasil evaluasi dapat menunjukkan apakah intervensi yang diberikan memberikan pengaruh positif pada subjek dengan membandingkan kondisi subjek pada *baseline-1* dan *baseline-2*.

B. Definisi Operasional Variabel

Ada beberapa jenis variabel, diantaranya yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sunanto, J., Takeuchi, K., dan Nakata, H (2006), hlm. 12) “Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, sebaliknya variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama perilaku sasaran atau *target behavior*. Sementara itu, variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan.”

Variabel bebas atau intervensi (perlakuan) dalam penelitian ini adalah metode *finger painting* menggunakan *slime*, sedangkan variabel terikat atau target *behavior* dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik halus peserta didik.

1. Variabel Bebas (Media *Finger Painting*)

Aktivitas *finger painting* adalah aktivitas melukis menggunakan jari secara langsung di atas permukaan bidang gambar dengan menggunakan bahan adonan yang dibuat sendiri. Menurut Mayeski (2011, hlm. XV) “Melukis dengan jari merupakan aktivitas yang baik secara khusus untuk anak-anak kecil, karena kegiatan ini dapat dilakukan berulang-ulang. Pengulangan ini ditekankan pada proses, bukan produk”. Langkah pertama dalam metode *finger painting* adalah melakukan *blocking*. Terdapat teknik dasar dalam metode

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

finger painting (melukis dengan jari) yang dikemukakan oleh Listyowati & Sugiyanto (2014, hlm. 6-12) satu jari spiral dan titik, satu jari lurus, satu jari putar, satu jari melingkar, satu jari lengkung angkat, dua garis serong, dua jari putar, tiga jari bergelombang, tiga jari lengkung putar, tiga jari putar, dan teknik *blocking* gradasi warna.

Pada penelitian ini, metode *finger painting* yang dilakukan menggunakan *slime* berupa meremas *slime* menggunakan kedua tangan secara bersamaan, meremas *slime* menggunakan tangan kanan, meremas *slime* menggunakan tangan kiri, menekan *slime* menggunakan lima jari, menekan *slime* menggunakan empat jari, menekan *slime* menggunakan tiga jari, menekan *slime* menggunakan dua jari, menekan *slime* menggunakan satu jari, menarik *slime* menggunakan lima jari, menarik *slime* menggunakan empat jari yaitu ibu jari, jari telunjuk, jari tengah dan jari manis, menarik *slime* menggunakan tiga jari yaitu ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah, menarik *slime* menggunakan dua jari yaitu ibu jari dan jari telunjuk, menjemput (mencomot) *slime* menggunakan lima jari yaitu jari jempol, jari telunjuk, jari tengah, jari manis dan jari kelingking, menjemput (mencomot) *slime* menggunakan empat jari yaitu jari jempol, jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis, menjemput (mencomot) menggunakan tiga jari yaitu jari jempol, jari telunjuk, dan jari manis, menjemput (mencomot) *slime* menggunakan dua jari yaitu jari jempol, dan jari telunjuk, membuat bentuk bangun datar dengan menggunakan *slime*, membuat bentuk binatang, membuat bentuk orang dan membuat bentuk buah dengan menggunakan *slime*.

Adapun langkah-langkah dalam pelatihan motorik halus dengan metode *finger painting* menggunakan *slime* adalah awalnya peneliti memperkenalkan dan mengorientasikan terlebih dahulu *slime* kepada peserta didik, peneliti mengorientasikan letak *slime*, bahan-bahan yang digunakan, dan cara menggunakan *slime*. Kemudian peneliti mengorientasikan dan mencontohkan bagaimana cara meremas *slime*, di mana peserta didik diminta untuk meraba dengan menggunakan taktilnya dan mengikuti apa yang diinstruksikan oleh peneliti. Setelah meremas *slime* dan peserta didik dianggap dapat mengikuti instruksi, baru peneliti melanjutkan ke instrumen

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

selanjutnya yaitu menekan *slime*, menarik *slime*, menjumpat (mencomot) *slime*, membuat bentuk bangun datar dengan menggunakan *slime*, membuat bentuk binatang dengan menggunakan *slime*, membuat bentuk orang dengan menggunakan *slime* dan membuat bentuk buah dengan menggunakan *slime*. Dengan menginstruksikan peserta didik untuk meraba melalui taktilnya, bagaimana peneliti melakukannya.

2. Variabel Terikat (Perkembangan Motorik Halus)

Menurut Santrock (2002, hlm. 216) mengatakan bahwa keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus. Menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan menunjukkan keterampilan motorik halus.

Loree (1970, hlm. 75) dalam Jahja (2013, hlm. 41) menyatakan bahwa Keterampilan memegang benda, hingga enam bulan pertama dari kelahirannya merupakan gerakan meraih benda-benda yang ditarik ke dekat badannya dengan seluruh lengannya. Baru mulai pada masa enam bulan kedua dari kelahirannya, jari jemarinya dapat berangsur digunakan memungut dan memegang erat-erat benda, seraya memasukkan kemulutnya.

Gerakan non lokomotor adalah gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat, seperti menekuk, membengkokkan badan, membungkuk, menarik, mendorong, meregang, memutar, mengayun, memilin, mengangkat, merentang, merendahkan tubuh, dll. Dalam Mahendra dan Ma'mun (1998, hlm. 157).

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus dengan seluruh tanganya atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan, menunjukkan keterampilan motorik halus. Jadi, kegiatan seperti meremas, menekan, menarik, menjumpat, membuat bentuk, semuanya adalah kegiatan motorik halus.

C. Subjek Penelitian dan Lokasi Penelitian

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

Partisipan merupakan semua orang yang mendukung terhadap proses berlangsungnya penelitian ini, maka yang menjadi partisipan dalam penelitiann ini adalah seluruh warga yang berada di lingkungan SLB Negeri A Kota Bandung.

1. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini yaitu anak tunanetra *totally blind*.

Nama	: AFD (inisial)
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Kelas	: I SDLB
Sekolah	: SLB Negeri A Kota Bandung
Agama	: Islam

2. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri A Kota Bandung. Penelitian ini akan dilakukan di ruang kelas dan lingkungan SLB Negeri A Kota Bandung. Peneliti melakukan penelitian pada saat jam pelajaran dan istirahat.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 148) “dalam melakukan sebuah penelitian harus melakukan sebuah pengukuran yang tepat, untuk mendapatkan pengukuran yang tepat tentu dibutuhkan sebuah alat ukur yang sesuai”. Adapun alat ukur dalam suatu penelitian dinamakan instrumen.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diteliti dan semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Instrumen penelitian menjadi bagian penting dalam melakukan penelitian karena berfungsi untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian yaitu pencatatan kejadian terhadap kemampuan motorik halus yang terlihat pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2). Pencatatan kejadian pada kondisi *baseline-1* untuk mengetahui kemampuan awal motorik halus peserta didik, pada kondisi *baseline-2* juga diberikan tes yang bertujuan untuk melihat apakah intervensi yang dilakukan memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik halus peserta didik tunanetra.

Instrumen penelitian dibutuhkan untuk mengumpulkan data penelitian. Maka peneliti membuat beberapa langkah untuk membuat instrumen penelitian yaitu :

1. Membuat Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen dibuat sebelum peneliti membuat instrument, tujuannya untuk memudahkan peneliti dalam membuat instrumen, adapun dalam penelitian ini kisi-kisi instrumen dibuat dalam bentuk tabel agar tergambar dengan menyeluruh.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Motorik Halus

Aspek	Sub aspek	Indikator

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

Keterampilan Motorik Halus	Keterampilan otot-otot jari jemari tangan	<ul style="list-style-type: none"> • Meremas <i>slime</i> • Menekan <i>slime</i> • Menarik <i>slime</i> • Menjumpit (mencomot) <i>slime</i> • Membuat bentuk bulat, lingkaran, buah, orang, dan binatang dengan menggunakan <i>slime</i>
----------------------------	---	---

2. Membuat Butir Instrumen Penelitian

Tabel 3.2

Tabel Instrumen Motorik Halus

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

Indikator	Butir Instrumen	Penilaian			Keterangan
		MM (3)	MB (2)	TM (1)	
1. Meremas <i>slime</i>	1.1 Meremas <i>slime</i> menggunakan kedua tangan secara bersamaan 1.2 Meremas <i>slime</i> menggunakan tangan kanan 1.3 Meremas <i>slime</i> menggunakan tangan kiri				
2. Menekan <i>slime</i>	2.1 Menekan <i>slime</i> menggunakan lima jari 2.2 Menekan <i>slime</i> menggunakan empat jari 2.3 Menekan <i>slime</i> menggunakan tiga jari 2.4 Menekan <i>slime</i> menggunakan dua jari 2.5 Menekan <i>slime</i> menggunakan satu jari				
3. Menarik <i>slime</i>	3.1 Menarik <i>slime</i> menggunakan 5 jari 3.2 Menarik <i>slime</i>				

Surmalita Rianti, 2019 PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A

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

	<p>menggunakan 4 jari yaitu ibu jari, jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis</p> <p>3.3 Menarik <i>slime</i> menggunakan 3 jari yaitu ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah</p> <p>3.4 Menarik <i>slime</i> menggunakan 2 jari yaitu ibu jari, dan jari telunjuk</p>				
4. Menjumput (mencomot)	<p>4.1 Menjumput (mencomot) <i>slime</i> menggunakan 5 jari yaitu jari jempol, jari telunjuk, jari tengah, jari manis, dan jari kelingking</p> <p>4.2 Menjumput (mencomot) <i>slime</i> menggunakan 4 jari yaitu jari jempol, jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis</p> <p>4.3 Menjumput</p>				

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

	<p>(mencomot) <i>slime</i> menggunakan 3 jari yaitu jari jempol, jari telunjuk, dan jari tengah</p> <p>4.4 Menjumput (mencomot) <i>slime</i> menggunakan 2 jari yaitu jari jempol, dan jari telunjuk</p>				
5. Membuat bentuk bangun datar	<p>5.1 Membuat bentuk lingkaran dengan menggunakan <i>slime</i></p> <p>5.2 Membuat bentuk bulat dengan menggunakan <i>slime</i></p>				
6. Membuat bentuk buah	<p>6.1 Membuat bentuk buah jeruk dengan menggunakan <i>slime</i></p> <p>6.2 Membuat bentuk buah anggur dengan menggunakan <i>slime</i></p> <p>6.3 Membuat bentuk buah pisang dengan</p>				

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

	menggunakan <i>slime</i>				
7. Membuat bentuk orang	7.1 Membuat bentuk orang menggunakan <i>slime</i>				
8. Membuat bentuk binatang	8.1 Membuat bentuk binatang menggunakan <i>slime</i>				

Setelah kisi-kisi instrumen selesai, selanjutnya membuat butir instrumen penelitian untuk menentukan aspek apa saja yang akan diamati terhadap subjek penelitian. Instrumen penelitian perkembangan motorik halus dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah ada.

3. Kriteria Penilaian

Pembuatan kriteria penilaian adalah untuk menentukan skor yang diperoleh peserta didik berdasarkan kemampuannya. Adapun kriteria penilaian dalam penelitian ini adalah :

Skor	Keterangan
3	Apabila peserta didik mampu meremas, menekan, menarik, menjumpuk (mencomot), membuat bentuk buah, membuat bentuk binatang, dan membuat bentuk orang menggunakan <i>slime</i> dengan mandiri.
2	Apabila peserta didik mampu meremas, menekan, menarik, menjumpuk (mencomot), membuat bentuk buah, membuat bentuk binatang, dan membuat bentuk orang menggunakan <i>slime</i> dengan sedikit bantuan.
1	Apabila peserta didik mampu meremas, menekan, menarik, menjumpuk (mencomot), membuat bentuk buah, membuat bentuk binatang, dan membuat bentuk orang

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

	menggunakan <i>slime</i> dengan banyak bantuan.
--	---

Skor maksimal	: 3
Skor minimal	: 1
Jumlah skor keseluruhan	: 69

E. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan untuk penelitian, maka harus dipastikan kualitas atau kelayakannya dengan dilakukan uji coba instrumen penelitian terlebih dahulu karena instrumen adalah sebagai alat pengumpul data. Kemudian data hasil uji coba diolah dan dianalisis. Pelaksanaan uji coba instrumen ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai validitas dan realibilitas instrumen penelitian.

1. Uji Validitas Instrumen Penelitian

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

Instrumen yang diberikan berupa tes perbuatan. Tes yang dibuat disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus peserta didik tunanetra. 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 dirombak total”. (Sugiono, 2013, hlm. 125).

Uji validitas dilakukan dengan cara menyusun kisi-kisi instrumen dan di turunkan menjadi butir soal tes kemampuan motorik halus, kemudian diminta penilaian (*judgement*) kepada tiga

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

orang penilai yaitu dua dosen pendidikan khusus dan 1 orang guru sekolah di tempat yang akan diadakan penelitian.

Tabel 3.3
Daftar Pemberi *Judgement*

No.	Nama	Jabatan	Instansi
1.	Drs. Ahmad Nawawi, M.Pd	Dosen PLB	UPI
2.	Drs. Zulkifli Sidiq, M.Pd	Dosen PLB	UPI
3.	Nuviardi Tupan, M.Pd	Guru	SLBN A Kota Bandung

Butir tes dinyatakan valid jika kecocokan dengan indikator mencapai lebih besar dari 50% (Susetyo, 2015, hlm. 116). Data yang diperoleh melalui *expert judgment* akan di hitung dengan rumus :

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

Keterangan :

P = Presentase

f = Frekuensi cocok menurut penilaian

$\sum f$ = jumlah penilai

Jika para ahli menyatakan butir soal sudah valid dan tidak ada yang perlu diganti atau diperbaiki maka, instrumen tersebut dapat digunakan untuk penelitian yang akan dilakukan.

Tabel 3.4

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

Hasil Validitas Penilaian 3 Ahli

Butir Soal	Penilai			Presentase	Hasil	Valid/ tidak valid
	1	2	3			
1	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
2	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
3	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
4	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
5	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
6	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
7	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
8	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
9	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
10	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
11	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
12	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
13	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
14	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
15	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
16	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
17	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
18	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

19	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
20	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
21	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
22	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid
23	Cocok	Cocok	Cocok	$\rho = 3/3 \times 100 \%$	100 %	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan besarnya persentase yang telah dilakukan adalah 100%. Hal ini menyatakan bahwa instrumen penelitian valid dan dapat digunakan untuk penelitian karena persentase kecocokan dengan indikator lebih dari 50%.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Susetyo (2015, hlm. 139) mengemukakan bahwa “suatu perangkat ukur yang dapat di percaya, jika hasil tes tidak berubah atau relatif sama apabila dilakukan pengetestan secara berulang-ulang. Alat ukur yang demikian dinamakan reliabel”. Instrumen yang telah disusun harus diujicobakan untuk mengetahui data tersebut sudah reliabel atau belum. Uji coba instrumen ini dilakukan pada tiga subjek yaitu NT, IC dan IH. Hasil skor dari 3 subjek dapat dilihat pada lampiran.

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini diukur dengan cara *internal consistency*, karena mencobakan instrumen hanya sekali saja pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik KR 20 (Kuder Richardson) dengan rumus sebagai berikut :

$$R_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s^2_t - \sum p_i q_i}{s^2} \right\}$$

Keterangan :

R_i = Reliabilitas secara keseluruhan

K = Jumlah item dalam instrumen

P_i = Proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

$$q_i = 1 - p_i$$

$S^2_t =$ Varians total yaitu varians skor total

$$\begin{aligned} R_i &= \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_{2t} - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\} \\ &= \frac{23}{(23-1)} \left\{ \frac{219.612 - 1,7677}{219.612} \right\} \\ &= \frac{23}{(22)} \left\{ \frac{217.8443}{219.612} \right\} \\ &= \frac{23}{(22)} \{0.99\} \\ &= 1.045 \{0.99\} \\ &= 1.034 \text{ (sangat tinggi)} \end{aligned}$$

(Perhitungan Terlampir)

Tolak ukur menginterpretasikan derajat realibilitas alat evaluasi dapat digunakan tabel klasifikasi analisis reliabilitas tes adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,00 - 0,19	Sangat rendah
0,20 - 0,39	Rendah
0,40 - 0,59	Cukup
0,60 - 0,79	Tinggi
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian, maka diperoleh harga $R_i = 1.034$. Jika diinterpretasikan, maka tergolong pada koefisien reliabilitas sangat tinggi, sehingga instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

F. Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Terdapat beberapa langkah yang peneliti persiapkan sebelum pelaksanaan penelitian, yaitu :

- a. Melakukan asesmen nontes ke sekolah yaitu observasi ke beberapa kelas untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus peserta didik.
- b. Melakukan wawancara dengan guru, untuk menentukan kelas yang akan dijadikan sampel penelitian.
- c. Mengurus surat izin penelitian, dengan alur birokrasi :
 - 1) Permohonan surat pengantar dari departemen PKh FIP UPI untuk pengajuan dosen pembimbing skripsi;
 - 2) Permohonan surat keputusan dekan fakultas ilmu pendidikan untuk penetapan dosen pembimbing skripsi dan permohonan izin penelitian ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol);
 - 3) Pengajuan surat izin penelitian ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Provinsi Jawa Barat;
 - 4) Surat izin dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) di teruskan ke Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat;
 - 5) Surat izin dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat di teruskan ke sekolah tempat penelitian (SLBN A Kota Bandung);
 - 6) Menyusun dan melakukan uji coba instrumen penelitian untuk menguji validitas instrumen penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Secara Umum

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

Prosedur penelitian pada penelitian dengan subjek tunggal ini terdiri dari tahap awal, tahap perlakuan dan tahap akhir yang meliputi fase *baseline-1*, fase perlakuan – fase *baseline-2*, dengan deskripsi kegiatan sebagai berikut :

1) Fase *baseline-1* (A-1)

Pada fase *baseline* ini, pengukuran dilakukan sebanyak tiga sesi pada hari yang berbeda di setiap sesinya dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah terlampir sebelum peserta didik diberikan perlakuan (intervensi) dengan memperhatikan langkah-langkah berikut :

- a) Mengkondisikan peserta didik agar peserta didik dapat duduk dengan tenang, nyaman dan berkonsentrasi.
- b) Tes yang dilakukan untuk peserta didik yaitu tes perbuatan berupa menggambar berpola dengan meremas *slime*, menekan *slime*, menarik *slime*, menjumput *slime*, membuat bentuk bangun datar, membuat bentuk orang, membuat bentuk binatang dan membuat bentuk buah menggunakan *slime*.
- c) Setelah tes dilakukan, selanjutnya peneliti memeriksa hasil kegiatan peserta didik dan memasukkan data ke dalam format pencatatan data sehingga dapat terlihat saat *trend* data sudah stabil.

2) Fase Intervensi (B)

Intervensi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik tunanetra (*totally blind*) adalah dengan menggunakan media *slime*. Fase intervensi ini dilakukan selama tujuh sesi dan inilah langkah-langkah latihan motorik halus menggunakan media *slime* :

- a) Siapkan media *slime* dengan berbagai ukuran, dan bentuk.
- b) Peneliti menginstruksikan peserta didik untuk meraba menggunakan taktilnya bagaimana meremas, menekan, menarik, menjumput (mencomot), membuat bentuk bangun datar, membuat bentuk buah, membuat bentuk binatang, membuat bentuk orang dengan menggunakan *slime*.
- c) Setelah peserta didik bisa dan paham, barulah peserta didik yang melakukan dengan mandiri bagaimana meremas, menekan, menarik, menjumput (mencomot), membuat bentuk bangun

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

datar, membuat bentuk buah, membuat bentuk binatang, membuat bentuk orang dengan menggunakan *slime*.

3) Fase baseline 2 (A-2)

Peneliti melakukan tes kembali kepada subjek sebagaimana yang peneliti lakukan difase baseline 1 (A-1). Pada fase baseline 2 (A-2) ini dilakukan sebanyak tiga sesi tes, dan diharapkan dapat ditarik kesimpulan dari hasil keseluruhan tes yang telah dilakukan.

b. Secara Khusus

Pelaksanaan secara khusus adalah pelaksanaan penelitian saat dilakukannya proses pengukuran perkembangan motorik halus dengan metode *finger painting* menggunakan *slime*. Adapun langkah-langkah dari pelaksanaannya sebagai berikut :

- 1) Peneliti membimbing peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran;
- 2) Peneliti menjelaskan metode *finger painting* menggunakan *slime* untuk memudahkan peserta didik melatih motorik halus khususnya pada otot jari-jari tangan.
- 3) Peneliti akan mendemostrasikan dari setiap langkah-langkah dalam melaksanakan metode *finger painting* menggunakan *slime*. Peserta didik diminta untuk mengikuti instruksi peneliti yaitu meremas, menekan, menarik, menjumpit (mencomot), membentuk dengan menggunakan *slime*. Setelah peserta didik memahami cara menggunakan *slime*, kemudian peserta didik diinstruksikan untuk melakukannya secara mandiri.

G. Teknik Pengolahan data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan pengukuran persentase. Menurut Noer, M 9 dalam (Sustetyo, 2015, hlm. 116) “persentase kecocokan suatu butir dengan tujuan ‘indikator’ berdasarkan penilaian guru/dosen atau ahli”. Dihitung dengan cara jumlah soal yang benar dibagi dengan jumlah maksimum dikalikan seratus

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

$$\sum = \frac{\text{skor perolehan peserta didik}}{\text{skor maksimum}} \times 100 =$$

Data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian kemudian diolah dengan menggunakan *analisis statistic deskriptif* yaitu dengan tujuan memperoleh gambaran secara jelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu. Bentuk penyajian data diolah dengan menggunakan grafik atau diagram, dengan maksud untuk memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*Baseline*) maupun setelah diberikan perlakuan (Intervensi).

H. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran secara jelas pengaruh atau efek intervensi terhadap perilaku yang akan dirubah dalam jangka waktu tertentu. Bentuk penyajian data diolah menggunakan grafik, sebagaimana yang diungkap oleh Sunanto (2006, hlm 29) “dalam proses analisis data penelitian di bidang modifikasi perilaku dengan subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik, khususnya grafik garis”.

Adapun tujuan pembuatan grafik menurut Sunanto (2006, hlm. 29) memiliki dua tujuan utama yaitu,

1. Untuk membantu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah untuk mengevaluasi.
2. Untuk memberikan rangkuman data kuantitatif serta mendeskripsikan target behavior yang akan membantu dalam proses menganalisis hubungan antara variable bebas dan terikat.

Proses analisis dengan visual grafik diharapkan dapat lebih menggambarkan kemampuan menyusun pola kalimat pada anak tunarungu.

Menurut Sunanto (2006, hlm. 30) terdapat beberapa komponen penting dalam grafik antara lain sebagai berikut :

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya, sesi, hari dan tanggal)
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertical yang menunjukkan satuan untuk variable terikat atau perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi dan durasi)
3. Titik awal merupakan 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, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau *intervensi*.
6. Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertical 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 variable bebas dan terikat.

Adapun langkah – langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tersebut yaitu:

1. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline* – 1 (A-1) dari setiap subjek pada tiap sesi.
2. Menskor hasil penilaian pada kondisi *intervensi* (B) dari subjek pada tiap sesi.
3. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline* – 2 (A-2) dari setiap subjek pada setiap sesi.
4. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline* -1 (A-10), kondisi *intervensi* (B), dan *baseline* – 2 (A-2).
5. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline* -1 (A-1), skor *intervensi* (B) dan *baseline* -2 (A-2).
6. Membuat analisis data bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
7. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Langkah penganalisaan dalam kondisi dan antar kondisi.

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

Analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis data dalam suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* atau kondisi *intervensi*. Adapun komponen yang akan di analisis dalam kondisi ini meliputi:

1. Panjang Kondisi
Panjang kondisi menunjukkan banyaknya data dan sesi yang ada pada suatu kondisi atau fase.
2. Kecenderungan Arah
Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak.
3. Tingkat stabilitas (*level stability*)
Menunjukkan hogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan dapat dihitung dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean.
4. Tingkat perubahan (*level change*)
Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data antar kondisi.
5. Jejak Data
Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Perubahan satu data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu menaik, menurun dan mendatar.
6. Rentang
Rentang dalam sekelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir. Rentang ini memberikan informasi sebagaimana yang diberikan pada analisis tentang tingkat perubahan (*level change*).

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

Adapun analisis antar kondisi meliputi komponen sebagai berikut :

1. Variable yang diubah

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variable terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku. Artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi.

3. Perubahan stabilitas dan efeknya

Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik, dan menurun) secara konsisten.

4. Perubahan level data

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data berubah. Sebagaimana telah dijelaskan terdahulu tingkat (*level*) perubahan data antara kondisi ditunjukkan selisih antara data terakhir pada kondisi *baseline* dan data pertama pada kondisi *intervensi*. Nilai selisih ini menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat sebagai pengaruh dari intervensi.

5. Data yang tumpang tindih

Data tumpang tindih antara dua kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi tersebut. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi dan semakin banyak data yang tumpang tindih semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi.

Surmalita Rianti, 2019

PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A KOTA BANDUNG

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

Surmalita Rianti, 2019

*PENGARUH AKTIVITAS FINGER PAINTING TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PESERTA DIDIK TUNANETRA DI SLBN A
KOTA BANDUNG*

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