

Keterangan :

A - 1 : *Baseline* - 1. Observasi awal yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal motorik halus anak khususnya koordinasi jari tangan (memegang, menekan, menggenggam, dan menjimpit) sebelum diberikan treatment. Fase ini dilakukan sebanyak 3 kali

B : Treatment, atau disebut juga dengan perlakuan. Subjek diberikan treatment sebanyak 7 kali pertemuan selama 2x35 menit. Pemberian treatment ini dilakukan melalui bermain *playdough* yang terdiri dari kegiatan koordinasi jari tangan seperti memegang, menekan, meremas, menarik, dan menjumpit.

A - 2 : *Baseline* - 2. Observasi akhir yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak setelah diberikan treatment selama 7 kali pertemuan melalui bermain *playdough* yang terdiri dari koordinasi jari tangan seperti memegang, menekan, meremas, menarik, dan menjumpit.

Fase ini dilakukan dengan cara yang sama dengan *Baseline* - 1. Fase ini dilakukan sebanyak 3 kali dan dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi akhir.

B. Variabel Penelitian

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

1. Definisi Konsep

a. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah aktivitas bermain *playdough*. Menurut Janice dalam bukunya (2013, hlm. 253) adonan / *playdough* adalah salah satu material mencetak tradisional yang dapat dibuat sendiri dengan menggunakan bahan

Nida Salma Rum Abdillah, 2019

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG

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

dasar tepung yang diberi pewarna. Dalam bermain *playdough* anak dapat melatih gerakan motorik halus dengan mengkoordinasikan jari tangan seperti memegang, menekan, menggenggam, dan menjimpit serta anak dapat membuat berbagai bentuk sesuai dengan kreasi seperti lollipop, ulat, dan bentuk lainnya.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikat adalah kemampuan motorik halus. Menurut Ismail, A (2006, hlm. 84) motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu, yang tidak membutuhkan tenaga besar yang melibatkan otot besar, tetapi hanya melibatkan sebagian anggota tubuh yang dikoordinasikan (kerjasama yang seimbang) antara mata dengan tangan atau kaki.

Dalam hal ini, kemampuan motorik halus yang diamati adalah kemampuan koordinasi jari tangan terutama dalam kemampuan memegang alat tulis dengan tepat dan menggerakkan alat tulis ke berbagai arah seperti ke atas; ke bawah; ke kanan; ke kiri; melingkar; bergelombang dan zig-zag.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain *playdough*. *Playdough* merupakan media untuk kegiatan bermain memanipulasi berbagai macam bentuk serta mencetak bentuk dengan cetakan kue menggunakan adonan yang dibuat dari bahan dasar tepung serta diberi pewarna. Cara bermain *playdough* pada penelitian ini tidak hanya membuat bentuk saja namun juga melewati tahap pembuatan *playdough*. Tahapan-tahapan yang harus dilakukan pada proses pembuatan *playdough* yaitu seperti memasukkan tepung terigu kedalam wadah, kemudian memasukkan minyak goreng, memasukkan garam, memasukkan air dan terakhir diberi tambahan pewarna makanan untuk menarik perhatian anak. Pada proses pembuatannya, anak akan melakukan gerakan-gerakan yang merangsang motorik halus seperti meremas dan menarik adonan, sejalan dengan yang diungkapkan Swartz (dalam Janice 2013, hlm. 253) manfaat bermain *playdough* adalah melatih kemampuan

Nida Salma Ruum Abdillah, 2019

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG

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

motorik halus anak menggunakan tangan dan peralatan untuk menumbuk, menekan, membentuk, meratakan, menggulung, memotong, dan memecah adonan. Manfaat lain dari bermain adonan yaitu mengembangkan koordinasi mata tangan dan kontrol, ketangkasan, dan kekuatan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *playdough* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru dan siswa menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Alat dan bahan yang diperlukan yaitu wadah atau panci dengan ukuran sedang, sendok dengan ukuran sedang, tepung, garam, minyak goreng, pewarna makanan dan air.
- 2) Guru dan siswa membuat adonan terlebih dahulu.
- 3) Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengerjakan adonan dengan tangan mereka dahulu yaitu menekan dan meremas adonan.
- 4) Guru memberi contoh membuat beberapa macam bentuk dan anak menirukan membuat bentuk tersebut.
- 5) Siswa diminta membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginannya.
- 6) Siswa diberi cetakan kue dengan berbagai macam bentuk serta pisau plastik dan siswa diminta mencetak adonan dengan menggunakan cetakan kue yang telah disediakan.
- 7) Diakhir kegiatan siswa diminta menceritakan kembali bentuk-bentuk yang dibuatnya.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang. Menurut Sumantri, MS (2005, hlm. 143) keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit, dll.

Sujiono, B (2008, hlm. 201) memaparkan tentang tujuan mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu sebagai berikut:

- 1) Melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis

Nida Salma Ruum Abdillah, 2019

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG

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

- 2) Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi serta menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

Berdasarkan acuan tersebut maka dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan kemampuan motorik halus anak dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis. Hal ini berdasarkan permasalahan yang peneliti temui pada seorang anak tunagrahita sedang di SLB C Sukapura Kota Bandung yang memiliki permasalahan pada kelenturan memegang alat tulis sehingga mempengaruhi kemampuan anak dalam menulis.

Aspek motorik halus yang akan dikembangkan dari anak tunagrahita sedang di SLB C Sukapura Kota Bandung yaitu memegang alat tulis dengan tepat serta menggerakkan alat tulis ke berbagai arah seperti ke atas, ke bawah, ke kanan, ke kiri, bergelombang, zig-zag, dan melingkar.

C. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita sedang berjumlah satu orang. Adapun subjek yang diteliti beridentitas sebagai berikut:

Nama : A
Kelas : IX SMPLB
Usia : 15 tahun\

2. Tempat Penelitian

Sekolah : SLB C Sukapura Kota Bandung
Alamat : Jalan Terusan PSM No. 4 Sukapura, Kiaracondong, Kota Bandung

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu bagian penting dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa data yang dibutuhkan selama melakukan penelitian. Alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen yang merupakan alat untuk memperoleh data yang sistematis. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang terkumpul. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen utama yaitu tes, dan instrumen pendukung yaitu lembar

Nida Salma Ruum Abdillah, 2019
PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG

observasi, serta dokumentasi berupa foto. Instrumen penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang peningkatan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang melalui permainan *playdough*.

Sehubungan dengan dibutuhkan data serta informasi yang diperoleh dan dianalisis, maka disusunlah instrumen berdasarkan kebutuhan penelitian. Adapun langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen adalah sebagai berikut:

1. Menentukan kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen dibuat untuk mempermudah menentukan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Pembuatan kisi-kisi ditetapkan berdasarkan temuan dilapangan.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Halus

Variabel Terikat	Target Behavior	Aspek	Indikator
Motorik Halus	Memegang dan menggerakkan alat tulis	Memegang alat tulis dengan tepat	Memegang alat tulis dengan tepat
		Menggerakkan alat tulis ke berbagai arah	Menggerakkan alat tulis ke atas Menggerakkan alat tulis ke bawah Menggerakkan alat tulis ke kanan Menggerakkan alat tulis ke kiri Menggerakkan alat tulis dengan pola bergelombang Menggerakkan alat tulis dengan pola zig-zag Menggerakkan alat tulis dengan pola melingkar

Nida Salma Ruum Abdillah, 2019

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Mengembangkan Butir Instrumen

Langkah berikutnya adalah mengembangkan setiap butir instrumen untuk dijadikan butir-butir soal. Butir soal yang dikembangkan yaitu berdasarkan indikator yang telah dijabarkan. Adapun pengembangan butir instrumen dalam penelitian ini terlampir.

3. Menentukan Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian yang digunakan dalam instrumen penelitian ini adalah rating scale. Rating scale adalah data mentah yang didapat berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Dalam model rating scale responden tidak akan menjawab dari data kualitatif yang sudah tersedia, tapi menjawab dari jawaban kuantitatif, dengan demikian rating scale lebih fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja.

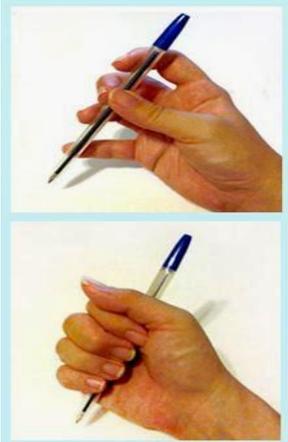
Tabel 3.2
Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	
Memegang alat tulis	<p>Skor 5 jika: Siswa mampu memegang alat tulis dengan tepat yaitu menggunakan ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah secara mandiri.</p> 
	<p>Skor 4 jika: Siswa mampu memegang alat tulis dengan tepat yaitu menggunakan ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah setelah 1x diperintahkan.</p>
	<p>Skor 3 jika: Siswa mampu memegang alat tulis dengan tepat yaitu menggunakan ibu jari, jari</p>

Nida Salma Ruum Abdillah, 2019

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG

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

	<p>telunjuk, dan jari tengah setelah diperintahkan lebih dari 3x.</p> <p>Skor 2 jika: Siswa mampu memegang alat tulis dengan tepat yaitu menggunakan ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah setelah diperintahkan lebih dari 3x dan melakukannya dengan kaku.</p> <p>Skor 1 jika: Siswa memegang alat tulis kurang tepat yaitu memegang menggunakan tidak hanya ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah atau hanya menggunakan ibu jari dan jari telunjuk.</p> <div data-bbox="628 628 916 1070">  </div>
<p>Menggerakkan alat tulis ke atas, ke bawah, ke kanan, dan ke kiri</p>	<p>Skor 5 jika: Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu sampai ujung tanpa terputus dengan rapi.</p> <p>Skor 4 jika: Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu lebih dari setengahnya tanpa terputus dengan rapi.</p>

Nida Salma Ruum Abdillah, 2019

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Skor 3 jika: Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu dengan terputus-putus.
	Skor 2 jika: Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu namun keluar garis.
	Skor 1 jika: Siswa mampu menggerakkan alat tulis secara tidak beraturan.
Menggerakkan alat tulis dengan pola melingkar, bergelombang dan zig-zag	Skor 5 jika: Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu sesuai bentuk tanpa terputus-putus dengan rapi.
	Skor 4 jika: Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu lebih dari setengahnya tanpa terputus dengan rapi.
	Skor 3 jika: Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu dengan terputus-putus.
	Skor 2 jika: Siswa mampu menggerakkan alat tulis mengikuti garis bantu namun keluar garis.
	Skor 1 jika: Siswa mampu menggerakkan alat tulis secara tidak beraturan.

Pada suatu penelitian perlu dilakukan uji validitas dari instrument yang akan digunakan pada penelitian tersebut. Suatu instrument yang valid dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur kepada subjek peneliiyan. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji validitas isi dengan penilaian ahli atau *expert judgement*. Hasil penilaian yang telah dilakukam oleh para ahli kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

(Susetyo, B, 2015, hlm.116)

Nida Salma Ruom Abdillah, 2019

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG

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

Keterangan:

P = Skor / Presentase

f = Frekuensi cocok menurut penilai

$\sum f$ = Jumlah penilai

Expert Judgement (penilaian ahli) dilakukan untuk menilai instrumen yang telah dirancang sesuai dengan kisi-kisi instrumen kemudian instrumen tersebut dinilai oleh tiga ahli sesuai dengan bahasan penelitian.

Adapun nama ahli yang memberikan *expert judgement* terhadap instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Nama ahli yang memberikan Expert Judgement

No	Nama	Jabatan
1	Dr. H. Maman Abdurahman Saepulrahman, M.Pd	Dosen Pkh FIP UPI
2	Dra. Lilis Rizkiyani	Guru
3	Febiana, S.Pd, M.M.Pd	Guru

Berikut adalah hasil *Expert Judgement* yang diberikan oleh ketiga ahli, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4

Hasil Expert Judgement

Indikator	No. Butir Soal	Ahli yang Memberikan Judgement			Hasil	Ket.
		Ahli I	Ahli II	Ahli III		
Memegang alat tulis dengan tepat	1	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Menggerakkan alat tulis ke atas	2	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	3	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	4	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Menggerakkan alat tulis ke bawah	5	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	6	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	7	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid

Nida Salma Ruam Abdillah, 2019

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG

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

Menggerakkan alat tulis ke kanan	8	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	9	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	10	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Menggerakkan alat tulis ke kiri	11	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	12	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	13	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Menggerakkan alat tulis dengan pola bergelombang	14	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	15	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	16	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Menggerakkan alat tulis dengan pola zig-zag	17	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	18	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	19	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Menggerakkan alat tulis dengan pola melingkar	20	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	21	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	22	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid

Hasil Expert Judgement yang diperoleh dari tiga penilai menyatakan semua butir cocok, sehingga diperoleh hasil:

$$\text{Persentase} = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$$

Dapat disimpulkan bahwa setiap butir soal dalam instrumen dinyatakan valid atau layak untuk digunakan.

E. Teknik Pengolahan Data

1. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan langkah selanjutnya setelah memperoleh data. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan tujuan untuk memperoleh gambaran dari hasil intervensi, adakah peningkatan kemampuan motorik halus dalam memegang alat tulis dan menggerakkan alat tulis ke berbagai arah setelah diberikan intervensi atau perlakuan menggunakan media *playdough* dalam jangka waktu tertentu.

Nida Salma Ruum Abdillah, 2019

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG

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

Teknik pengolahan data pada penelitian ini dengan cara data yang dihasilkan setelah penelitian berlangsung mulai dari hasil fase *baseline-1*, fase intervensi, dan pada fase *baseline-2* akan diolah, sehingga hasil data tersebut akan menghasilkan sebuah kesimpulan. Teknik pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menskor pengukuran pada fase *baseline-1* pada setiap sesi
2. Menskor pengukuran fase intervensi pada setiap sesi
3. Menskor pengukuran pada fase *baseline-2* pada setiap sesi
4. Membuat tabel-tabel perhitungan dari setiap fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi
5. Menjumlah semua skor pada setiap fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi
6. Membandingkan hasil skor pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi
7. Membuat analisis dalam bentuk grafik sehingga dapat diketahui dengan jelas setiap fasenya secara keseluruhan.

2. Analisis Data

Data penelitian yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui pengaruh intervensi yang dilakukan terhadap subjek. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik deskriptif, mengingat penelitian ini dilakukan pada subjek tertentu, seperti yang dijelaskan dalam Susetyo (2014, hlm. 4) yaitu:

Analisis data deskriptif merupakan bagian dari statistika yang membahas cara pengumpulan dan penyajian data sehingga mudah untuk dipahami, dan memberikan informasi yang berguna. Statistik deskriptif hanya mereduksi, menguraikan, dan memberikan keterangan suatu data dan fenomena atau keadaan kedalam suatu besaran untuk disajikan secara bermakna dan mudah dimengerti.

Bedasarkan hal tersebut, maka hasil penelitian ini hanya berlaku untuk sampel yang ada dan tidak berlaku untuk populasi karena setiap populasi memiliki karakteristik yang berbeda. Bentuk penyajian yang digunakan pada penelitian ini adalah grafik garis yang akan menampilkan data secara kontinyu pada setiap sesi yang dilakukan. Menurut Sunanto dkk (2005, hlm. 107) mengemukakan bahwa dalam menganalisis data ada 2 macam, yaitu:

a. Analisis Dalam Kondisi

Nida Salma Ruum Abdillah, 2019

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG

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

Analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan data dalam suatu kondisi, misalnya *baseline* atau kondisi intervensi. Adapun komponen yang akan dianalisis adalah sebagai berikut:

- 1) Panjang Kondisi
Panjang Kondisi dilihat dari banyaknya data poin dalam kondisyang menjelaskan banyak sesi pada setiap kondisi (*baseline* dan intervensi), yang menjadi pertimbangan utama bukan banyaknya data poin tersebut melainkan tingkat kestabilan pelaksanaan penelitian.
- 2) 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 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 tinat kestabilan data yaitu dengan cara menghitung banyaknya data poin yang berada di rentang 50% dia atas dan di bawah mean, kemudian dibagi banyaknya data poin dan dikalikan 100%. Jika sebanyak 50% data berada dalam rentang 50% diatas dan dibawah mean, maka data tersebut dapat dikatakan stabil.
- 4) Jejak data (*data path*)
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 (*Range*)
Jejak antara data pertama dengan data terakhir, lebih tepatnya selisih antara nilai terendah dengan nilai tertinggi pada setiap fase.
- 6) Perubahan Level (*Level Change*)

Nida Salma Ruum Abdillah, 2019

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG

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

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:

- 1) Variabel yang diubah
Dapat disebut sebagai *behavior* atau sasaran yang akan diubah dari subjek. Dalam analisis antar kondisi sebaiknya variabel terikat 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
- 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* dan data pertama pada kondisi intervensi.
- 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 memperlihatkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Ketika semakin banyak data tumpang tindih, maka semakin menguatkan tidak adanya pengaruh pada intervensi yang dilakukan.