

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

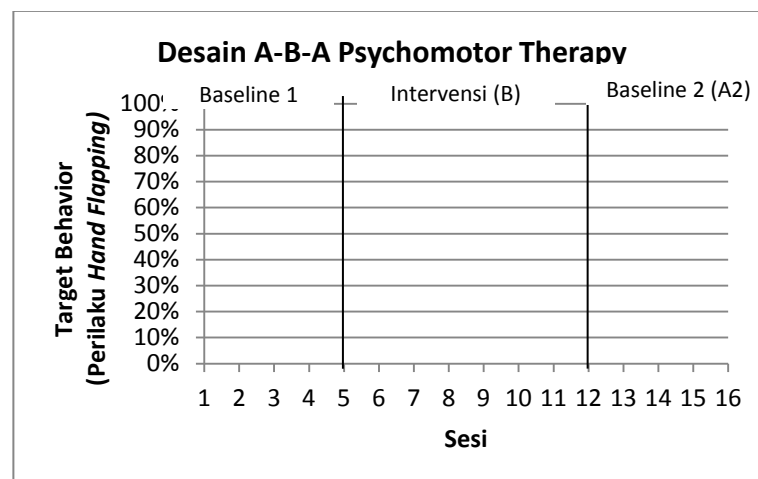
Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan program *psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan untuk menangani perilaku *hand flapping* anak autis. Pendekatan yang digunakan dalam suatu penelitian merupakan suatu cara berpikir yang diadopsi oleh peneliti untuk mendesain bagaimana cara suatu penelitian dilakukan. Berikut pemaparan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan “jalan yang berkaitan dengan cara kerja dalam mencapai sasaran yang diperlukan bagi penggunaannya, sehingga dapat memahami objek sasaran yang dikehendaki dalam upaya mencapai sasaran atau tujuan pemecahan permasalahan (Subagyo, 2006, hlm 1). Penelitian ini bertujuan untuk merancang program *psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan untuk menangani perilaku *hand flapping* anak autis. Pembuatan program penanganan anak berkebutuhan khusus terbagi menjadi dua cara, yaitu berdasarkan hasil asesmen hasil pengamatan di lapangan dan berdasarkan asumsi semua anak berkebutuhan khusus belum mampu (Susetyo, 2020). Penelitian ini, menggunakan cara yang kedua yaitu dengan mengasumsikan bahwa semua anak autis belum mampu menangani perilaku *hand flappingnya*. Selanjutnya, program disusun/dikembangkan. Sebelum diuji cobakan kepada subjek, dilakukan validasi terlebih dahulu baik terhadap program maupun instrumennya.

Program yang sudah divalidasi selanjutnya diujicobakan kepada subjek penelitian. Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dijelaskan oleh Sugiyono (2011, hlm.7) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Metode eksperimen bertujuan “untuk mengetahui apakah suatu metode, prosedur, serta model, efektif dan efisien jika diterapkan di suatu tempat” (Usman dan Akbar, 2009, hlm. 138). Cara kerja metode ini adalah dengan memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap subjek penelitian kemudian mengukur akibat dari pemberian perlakuan tersebut.

Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan *Single Subject Research (SSR)*, bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang setelah dilakukan intervensi secara berulang-ulang. Fraenkel, dkk (2013) menjelaskan bahwa SSR mengacu pada desain penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tingkahlaku subjek secara alamiah. Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A. Alasan digunakannya desain A-B-A yaitu untuk menarik kesimpulan berupa hubungan fungsional antara variabel bebas berupa program *psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan permainan koordinasi mata-tangan, dengan variabel terikat yaitu perilaku *hand-flapping* mengibas-ngibaskan kedua tangan secara bersamaan pada anak autis. Perilaku *hand flapping* mengibas-ngibaskan kedua tangan secara bersamaan pada fase *Baseline 1 (A-1)* diukur secara kontinyu dengan periode waktu tertentu, lalu pada fase *Intervensi 1 (B)* diberi perlakuan berupa permainan koordinasi mata-tangan sampai menunjukkan data yang stabil. Penambahan kembali *Baseline* yang kedua atau *Baseline 2 (A-2)* sebagai kontrol pada fase intervensi. Struktur dasar desain A-B-A dapat digambarkan pada grafik berikut ini:



Grafik 3.1 Desain A-B-A *Psychomotor Therapy*

### 3.2 Populasi

Menurut Turmudi (2008, hlm. 8) Populasi adalah bahan yang dijadikan objek oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini tidak ada, hal ini karena penelitian SSR yang dilakukan hanya secara individual atau kasus secara individual dan tidak akan melakukan generalisasi terhadap populasi penelitian. Adapun

partisipan dalam penelitian ini anak autis kelas IV SDLB yang bersekolah di SLB Pelita Adinda Birahmatika, Kota Bandung.

### 3.3 Sampel dan Teknik Sampling

Ada kaitan antara sampel dan sampling yang akan digunakan dalam pengambilan data penelitian. Berikut ini dijelaskan sampel dan teknik sampling:

#### 3.3.1 Sampel

Setelah populasi didefinisikan, tahap selanjutnya adalah menentukan sampel. Sampel memiliki keterkaitan terhadap apa/siapa yang akan disurvei. Schofield (dalam Sapsford & Jupp, 2006) menjelaskan bahwa sampel adalah suatu subset atau sebagian elemen yang dipilih dengan cara tertentu dari populasi. Selanjutnya Arikunto (2002, hlm. 109) menjelaskan bahwa “sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi”. Mempelajari sampel dapat mendatangkan beberapa manfaat daripada mempelajari populasi, diantaranya menghemat biaya, waktu dan bisa lebih akurat. Hasil dari penelitian terhadap sampel dapat digunakan untuk menaksir atau mengestimasi populasi. Namun demikian, penelitian ini tidak akan melakukan generalisasi, maka sampel yang diperlukan tidak banyak, dan bisa dilakukan secara individual.

Teknik sampling yang digunakan bagi penelitian seperti SSR adalah non probabilitas yaitu *purposive sampling*. Notoatmodjo (2010) *purposive sampling* merupakan “teknik pengambilan sampel yang didasarkan suatu pertimbangan, misalnya sifat populasi dan ciri yang sebelumnya telah diketahui”. *Purposive sampling* juga berarti “teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu” (Riduwan, 2013, hlm 20). Adapun dalam penelitian ini sampel yang dipilih adalah anak yang mengalami autis dan sering menunjukkan perilaku *hand flapping* dengan inisial MB. Berikut ini identitas sampel yang menjadi subjek dalam penelitian ini:

Nama : MB (inisial)

Jenis Kelamin : Laki-laki

TTL : Bandung, 28 Oktober 2009

Usia : 10 tahun, 10 bulan

Retno Triswandari, 2020

**PROGRAM PSYCHOMOTOR THERAPY PERMAINAN KOORDINASI MATA-TANGAN  
UNTUK MENANGANI PERILAKU HAND FLAPPING ANAK AUTIS**

Univeristas Pendidikan Indonesia

Repository.upi.edu

perpustakaan.upi.edu

Kelas : IV SLB Pelita Adinda Birahmatika

### 3.4 Definisi Operasional Variabel

Berikut ini istilah-istilah yang digunakan dalam program *psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan untuk menangani perilaku *hand flapping* anak autis:

#### 1. Program

Program merupakan suatu rencana kegiatan yang dirancang secara sistematis dan terukur untuk mencapai tujuan, sasaran atau fungsi tertentu.

#### 2. *Psychomotor Therapy* (PMT)

*Psychomotor therapy* (PMT) merupakan salah satu bentuk terapi bagi individu yang membutuhkan penanganan berupa psikologi, rehabilitasi, latihan, rekreasi, pencegahan dan perawatan, diberikan dalam situasi olahraga yang menggunakan aktivitas fisik berupa gerak tubuh.

#### 3. Permainan Koordinasi Mata-Tangan

Permainan koordinasi mata-tangan merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan untuk melatih koordinasi antara mata dan tangan dalam situasi bermain yang dapat digunakan untuk mengukur perkembangan motorik seseorang.

#### 4. Perilaku *Hand Flapping*

Perilaku *hand flapping* merupakan salah satu perilaku *self stimulatory* (*stimming*) berupa perilaku motorik yang berulang dan non-fungsional. Dapat disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal yang sering ditemui pada individu yang mengalami hambatan autis dan dapat menyebabkan gangguan motorik.

#### 5. Anak Autis

Anak autis merupakan individu yang mengalami hambatan/ gangguan dalam interaksi sosial, komunikasi, dan adanya sebuah perilaku/ kegiatan yang diulang-ulang dan terjadi sebelum umur tiga tahun.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Adapun yang menjadi variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah program *psychomotor therapy* permainan

koordinasi mata-tangan, sedangkan variabel terikat (Y) adalah perilaku *hand flapping* anak autisme.

Definisi operasional variabel merupakan seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep. Pada definisi operasional variabel “ditemukan item-item yang dituangkan dalam instrumen penelitian” (Sugiyono, 2014, hlm 3). Adapun definisi operasional dalam penelitian program psychomotor therapy permainan koordinasi mata-tangan untuk menangani perilaku *hand flapping* anak autisme:

1. Program *Psychomotor Therapy* Permainan Koordinasi Mata-Tangan (Variabel bebas, X)

Program *psychomotor therapy* berupa tugas gerak yang diberikan pada anak autisme dalam bentuk permainan koordinasi mata-tangan. Permainan tersebut menjadi alat (*tools*) yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak. Adapun keterampilan motorik yang dikembangkan adalah keterampilan gerak, yang merupakan salah satu bagian dari sasaran perkembangan motorik yaitu pengayaan gerak. Pengayaan gerak terdapat dua jenis, yaitu gerak kasar dan gerak halus. Gerak kasar merupakan kemampuan individu beraktivitas dengan dominan menggunakan otot-otot besarnya. Pada anak-anak keterampilan ini tergolong pada keterampilan gerak kasar yang terbagi dalam tiga kategori, yaitu lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif.

Penelitian ini berfokus pada keterampilan manipulatif. Keterampilan manipulatif merupakan kemampuan individu melakukan aktivitas dengan merekayasa obyek. Keterampilan manipulatif terdiri dari gerakan memukul obyek, menerima (menangkap obyek) dan gerakan melempar obyek. Keterampilan manipulatif tersebut diperasionalkan dalam bentuk permainan koordinasi mata-tangan yaitu permainan memukul balon, melempar dan menangkap bola, melempar bola ke wadah, dan melempar target. Keempat permainan tersebut menggunakan media balon, bola basket kecil, dan bola kecil.

Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan pada permainan koordinasi mata-tangan:

Tabel 3.1

*Langkah-langkah Permainan Koordinasi Mata-Tangan*

No	Indikator	Item	Hal yang diamati	Pelaksanaan	Media	Evaluasi
A.	Gerakan memukul obyek	a. Permainan koordinasi mata-tangan, memukul balon	Keterampilan motorik anak pada keterampilan manipulatif memukul balon	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiri / duduk berhadapan dengan anak dengan jarak 2 meter senyaman mungkin</li> <li>2. Pukul permukaan balon dan arahkan ke anak</li> <li>3. Minta anak untuk memukul balon dengan instruksi “Pukul balonnya” dan “Ayunkan tangannya”.</li> <li>4. Lakukan kembali hal yang sama dengan variasi pukulan (tangan kiri saja, tangan kanan saja, kedua tangan), arah yang bervariasi dan jarak yang lebih jauh</li> </ol>	Balon	Anak diminta melakukan permainan koordinasi mata-tangan memukul balon secara mandiri
B.	Gerakan menerima (menangkap) obyek	a. Permainan koordinasi mata-tangan, melempar	Keterampilan motorik anak pada keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiri / duduk senyaman mungkin dengan posisi berhadapan dengan anak</li> <li>2. Lempar bola basket kecil dan arahkan ke anak, menggunakan kedua tangan</li> </ol>	Bola basket kecil	Anak diminta melakukan permainan koordinasi mata-

No	Indikator	Item	Hal yang diamati	Pelaksanaan	Media	Evaluasi
		dan menangkap bola	manipulatif melempar dan menangkap bola	3. Minta anak untuk menangkap bola, dengan instruksi “Tangkap bola” dan “Lempar lagi. 4. Lakukan kembali hal yang sama dengan variasi jarak yang lebih jauh		tangan melempar dan menangkap bola secara mandiri
C.	Gerakan melempar obyek	a. Permainan koordinasi mata-tangan, melempar bola ke wadah	Keterampilan motorik anak pada keterampilan manipulatif melempar bola ke wadah	1. Tempatkan masing-masing wadah, bisa berupa kaleng secara berurutan 2. Minta anak untuk duduk senyaman mungkin pada posisi sejauh 2 meter dari wadah 3. Beri anak bola kecil dan minta anak untuk melempar benda tersebut dengan instruksi “Lempar bola ke wadah” 4. Lakukan kembali hal yang sama dengan variasi instruksi, seperti tangan yang digunakan untuk melempar bola secara bergantian dan jarak lempar yang lebih jauh	Bola basket kecil, bola kecil & boneka	Anak diminta melakukan permainan koordinasi mata-tangan melempar bola ke wadah secara mandiri
		b. Permainan koordinasi	Keterampilan motorik anak	1. Susun & atur posisi cangkir membentuk piramida	Bola kecil &	Anak diminta melakukan

No	Indikator	Item	Hal yang diamati	Pelaksanaan	Media	Evaluasi
		mata-tangan, lempar target	pada keterampilan manipulatif lempar target	2. Minta anak untuk duduk/ berdiri senyaman mungkin pada posisi sejauh 2 meter dari target/ sasaran lempar 3. Beri anak bola kecil dan minta anak untuk melempar ke arah target dengan intruksi “Ayo, lempar bola ke cangkir” 4. Lakukan kembali hal yang sama dengan variasi instruksi, seperti tangan yang digunakan untuk melempar bola secara bergantian dan jarak lempar yang lebih jauh	cangkir	permainan koordinasi mata-tangan melempar target secara mandiri

Berikut ini format penilaian tugas gerak pada permainan koordinasi mata-tangan:

Tabel 3.2

*Format Penilaian Tugas Gerak Permainan Koordinasi Mata-Tangan*

No	Instrumen/ Item	Kriteria	Aspek Kemampuan Motorik	Skor
1	Permainan koordinasi mata-tangan memukul	Mampu memukul balon/ dengan tepat	Mampu memukul balon dengan mengenai permukaannya dan instruksi yang diberikan	3



No	Instrumen/ Item	Kriteria	Aspek Kemampuan Motorik	Skor
	balon/ <i>hitting a ballon</i>		Mampu memukul balon dengan mengenai permukaannya tetapi tidak sesuai instruksi yang diberikan	2
			Mampu memukul balon dengan bantuan	1
			Tidak mampu memukul balon	0
2	Permainan koordinasi mata-tangan melempar dan tangkap/ <i>throw and catch</i>	Mampu melempar dan menangkap bola basket kecil dengan tepat	Mampu melempar dan menangkap bola basket kecil dengan tepat sesuai instruksi	3
			Mampu melempar bola basket kecil / menangkap bola basket kecil saja	2
			Mampu melempar/ menangkap bola basket kecil dengan bantuan	1
			Tidak mampu melempar/ menangkap bola basket kecil	0
3	Permainan koordinasi mata-tangan <i>throwing into a container</i>	Mampu melempar benda (bola basket kecil, bola kecil & boneka) ke dalam wadah	Mampu melempar benda (bola basket kecil, bola kecil & boneka) ke dalam wadah sesuai instruksi	3
			Mampu melempar benda (bola basket kecil, bola kecil & boneka) tetapi tidak masuk ke wadah	2
			Mampu melempar benda (bola basket kecil, bola kecil	1

No	Instrumen/ Item	Kriteria	Aspek Kemampuan Motorik	Skor
			& boneka) dengan bantuan	
			Tidak mampu melempar benda (bola basket kecil, bola kecil & boneka)	0
4	Permainan koordinasi mata-tangan lempar target	Mampu melempar target dengan bola kecil dengan tepat	Mampu melempar target dengan bola kecil mengenai sasaran sesuai instruksi yang diberikan	3
			Mampu melempar target dengan bola kecil mengenai sasaran tetapi tidak sesuai intruksi	2
			Mampu melempar target dengan bola kecil dengan bantuan	1
			Tidak mampu melempar target dengan bola kecil	0

## 2. Perilaku *Hand Flapping* Anak Autis (Variabel terikat Y)

Perilaku *hand flapping* anak autis, merupakan bagian dari perilaku *self stimulatory* (stimming) yang berulang dan nonfungsional yang terjadi ada anak autis. Hambatan perilaku merupakan salah satu hambatan perkembangan yang dialami anak autis selain dalam interaksi sosial, komunikasi. Perilaku ada yang berlebih/ eksefis dan ada yang kekurangan/ defisit. Perilaku *hand flapping* termasuk pada perilaku yang berlebih/ eksefis dan dapat mengganggu aktivitas anak apabila jumlah/ intensitasnya tinggi. Ada banyak jenis perilaku *hand flapping*, pada penelitian ini perilaku *hand flapping* yang diamati adalah mengepakkan/ mengibaskan kedua tangan secara bersamaan. Berikut ini format penilaian jumlah/ intensitas perilaku *hand flapping*:

Tabel 3.3  
Format penilaian jumlah/ intensitas perilaku *hand flapping*

Hari, Tanggal :  
Pengamat :  
Perilaku :  
Kegiatan :

Waktu	Terjadi Perilaku	Waktu	Terjadi Perilaku
1:00 – 1:05		1:35 – 1:40	
1:05 – 1:10		1:40 – 1:45	
1.10 – 1:15		1:45 – 1:50	
1:15 – 1:20		1:50 – 1:55	
1:20 – 1:25		1:55 – 1:60	
1:25 – 1:30		1:60 – 1:65	
1:30 – 1:35		1:65 – 1:70	
Total :	..... kali		

### 3.5 Instrumen Penelitian

#### 3.5.1 Penyusunan Kisi-Kisi Intrumen Program *Psychomotor Therapy*

Pada penyusunan instrumen penelitian ini, peneliti terlebih dahulu menyiapkan kisi-kisi dan instrumen yang akan digunakan untuk menyusun program *psychomotor therapy*. Kisi-kisi merupakan rancangan awal yang dijadikan pedoman sebelum menyusun sebuah instrumen penelitian. Instrumen

penelitian merupakan alat atau sarana (*tool*) untuk pengumpulan data (Silalahi, 2015, hlm. 441). Berikut ini kisi-kisi Instrumen Program *Psychomotor Therapy* Permainan Koordinasi Mata-Tangan:

Tabel 3.4

*Kisi-kisi Instrumen Program Psychomotor Therapy Permainan Koordinasi Mata-Tangan*

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
Rumusan program <i>psychomotor therapy</i> permainan koordinasi mata-tangan	Draft program <i>psychomotor therapy</i> permainan koordinasi mata-tangan untuk menangani perilaku <i>hand flapping</i> anak autis	a. Perencanaan program 1. Tujuan 2. Materi 3. Media b. Pelaksanaan program 1. Skenario pelaksanaan program <i>psychomotor therapy</i> 2. Teknik permainan koordinasi mata-tangan 3. Jadwal pelaksanaan program <i>psychomotor therapy</i> c. Evaluasi program	Tenaga ahli, Dosen, & Guru	a. Validasi program b. Uji Reliabilitas
Pelaksanaan program <i>psychomotor therapy</i> permainan koordinasi mata-tangan	Keterlaksanaan program <i>psychomotor therapy</i> permainan koordinasi mata-tangan	a. Keterampilan motorik anak, berupa keterampilan manipulatif: 1. Gerakan memukul obyek 2. Gerakan menerima (menangkap) obyek	Anak (peserta didik autis)	a. Tes perbuatan keterampilan manipulatif: 1. Gerakan memukul obyek 2. Gerakan menerima (menangkap) obyek 3. Gerakan melempar

Retno Triswandari, 2020

**PROGRAM PSYCHOMOTOR THERAPY PERMAINAN KOORDINASI MATA-TANGAN  
UNTUK MENANGANI PERILAKU HAND FLAPPING ANAK AUTIS**

Univeristas Pendidikan Indonesia

Repository.upi.edu

perpustakaan.upi.edu

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
		3. Gerakan melempar obyek b. Intensitas perilaku <i>hand flapping</i> anak, yaitu mengepakkan/mengibas-ngibaskan kedua tangan secara bersamaan		obyek b. Observasi pada intensitas perilaku <i>hand flapping</i> anak, yaitu mengepakkan/mengibas-ngibaskan kedua tangan secara bersamaan

### 3.5.2 Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen untuk Mengukur Keterampilan Motorik Anak

Setelah kisi-kisi program disusun, diperlukan pengukuran untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan dari program setelah diterapkan ke anak. Setiap sesi dilakukan tes untuk mengukur keterampilan motorik anak sehingga intensitas gerakan *hand flapping* nya menurun. Menurut Sanjaya (2013, hlm. 251) tes adalah intrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian. Pengukuran dilakukan pada kondisi baseline (A-1), intervensi (B-1) dan baseline (A-2). Berikut ini kisi-kisi dan intrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan motorik anak:

Tabel 3.5

*Kisi-Kisi Instrumen Mengukur Keterampilan Motorik Anak*

Aspek	Indikator	Instrumen/ Item	Evaluasi
Keterampilan manipulatif	A. Gerakan memukul obyek	a. Permainan memukul balon	Observasi dan Tes Perbuatan
	B. Gerakan menerima (menangkap)	a. Permainan melempar dan menangkap bola	Observasi dan Tes Perbuatan

Aspek	Indikator	Instrumen/ Item	Evaluasi
	obyek		
	C. Gerakan melempar obyek	a. Permainan melempar bola ke wadah	Observasi dan Tes Perbuatan
		b. Permainan melempar target	Observasi dan Tes Perbuatan

### 3.5.3 Uji Validasi

Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui valid/tidaknya sebuah instrumen yang telah disusun sehingga diharapkan dapat tepat sasaran untuk menangani perilaku *hand flapping* pada subjek. Uji validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi adalah validitas yang akan mengecek kecocokan di antara butir-butir tes yang dibuat dengan indikator, materi, atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Susetyo, 2015, hlm.113). Pada pelaksanaannya pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan sebelum alat ukur diuji cobakan dengan “analisis rasional atau lewat *professional judgement*, yaitu mengadakan diskusi panel atau peilaian para ahli dalam bidang tertentu Azwar (dalam Susetyo, 2015, hlm.112). *Professional judgement/ expert judgement* terhadap program *psychomotor therapy* dilakukan dengan meminta pendapat dari 3 orang ahli/ validator yaitu 1 orang Guru SLB dan 2 orang Dosen. Berikut ini daftar nama para validator yang akan memvalidasi instrumen program *psychomotor therapy* dalam penelitian ini:

Tabel 3.6

#### Tim Ahli Validator Instrumen Program

No	Nama Ahli	Jabatan	Instansi
1	Adinda Nur Desiani, M.Pd	Guru	SLB Pelita Adinda Birahmatika
2	Dr. H.Musjafak Assjari, M.Pd	Dosen	FIP, UPI
3	Dr. Bambang Abduljabar, M.Pd.	Dosen	FPOK, UPI

*Professional judgement/ expert judgement* terhadap instrumen Keterampilan motorik anak dilakukan dengan meminta pendapat dari 3 orang ahli/ validator yaitu 1 orang Guru SLB, 1 orang Terapis, dan 1 orang Dosen.

Berikut ini daftar nama para validator yang akan memvalidasi instrumen untuk mengukur Keterampilan motorik anak dalam penelitian ini:

Tabel 3.7

## Tim Ahli Validator Instrumen Mengukur Keterampilan Motorik

No	Nama Ahli	Jabatan	Instansi
1	Adinda Nur Desiani, M.Pd	Guru	SLB Pelita Adinda Birahmatika
2	Wendy Ariyanto, A.md.Ftr.,	Fisioterapis	Klinik Bintang Physio
3	Dr. Bambang Abduljabar, M.Pd.	Dosen	FPOK, UPI

Hasil validitas isi berupa *expert judgement*, data yang diperoleh kemudian dihitung validitasnya menggunakan perhitungan yang dikembangkan oleh Lawshe yang dikenal dengan *Content Validity Ratio (CVR)*. Lawshe dalam Susetyo (2015, hlm 118) mengungkapkan bahwa dalam melakukan penghitungan validitas isi berdasarkan pada rasio kecocokan para ahli, penilaian didasarkan pada penting (*essential*) atau tidak penting (*not essential*) dan tidak perlunya butir tes. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$CVR = \frac{2ne}{n} - 1$$

Keterangan:

ne = jumlah ahli yang menyatakan penting

n = jumlah penilaian ahli

Butir dinyatakan valid jika indeks CVR bertanda positif dan jika bertanda negatif dinyatakan tidak valid karena index rasio CVR = 0, 50. Butir dinyatakan telah memenuhi validitas isi jika terdapat kecocokan di antara penilai di atas 0, 50 Susetyo (2015, hlm 119).

#### 3.5.4 Reliabilitas

Setelah instrumen mengukur Keterampilan motorik anak melalui uji validitas dan direvisi sesuai saran dari validator, selanjutnya instrumen tersebut memasuki

tahapan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau reliabel. Alat ukur tersebut harus menunjukkan hasil yang relatif sama atau tidak berubah-ubah jika dilakukan dalam pengujian secara berulang. Kegiatan ini juga dilakukan agar program *psychomotor therapy* yang diberikan dapat mengungkapkan data yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan reliabilitas *inter reader* hal ini karena responden yang digunakan tidaklah banyak yaitu dua orang. Uji reliabilitas *inter reader* ini digunakan karena bentuk tes pada penilaian berupa kinerja. Sebagaimana diungkapkan Susetyo (2015, hlm. 353) bahwa “bentuk tes yang dapat dilakukan pada penilaian sekunder adalah tes yang berbentuk perbuatan atau kinerja yang mengukur kemampuan motorik, hasil kerja atau karya”.

Kecocokan dapat dilihat dari besar kecilnya penghitungan koefisien korelasi yang diperoleh, lalu dijadikan ukuran kecocokan peringkat penilaian antara pengamat X dan Y. Jika koefisien korelasi tinggi, maka menggambarkan kecocokan diantara kedua penilai dan pengamat. Dari hasil penilain kedua pengamat diolah dengan menggunakan korelasi *product moment* atau korelasi Pearson (Misbahuddin dan Hasan, 2013, hlm. 50). Lebih lanjut Sudijono (2012, hlm 190) menjelaskan bahwa korelasi *product moment* adalah “satu teknik untuk mencari korelasi atau hubungan antar dua variabel yang digunakan”

Berikut ini perhitungan korelasi *product moment* dengan rumus:

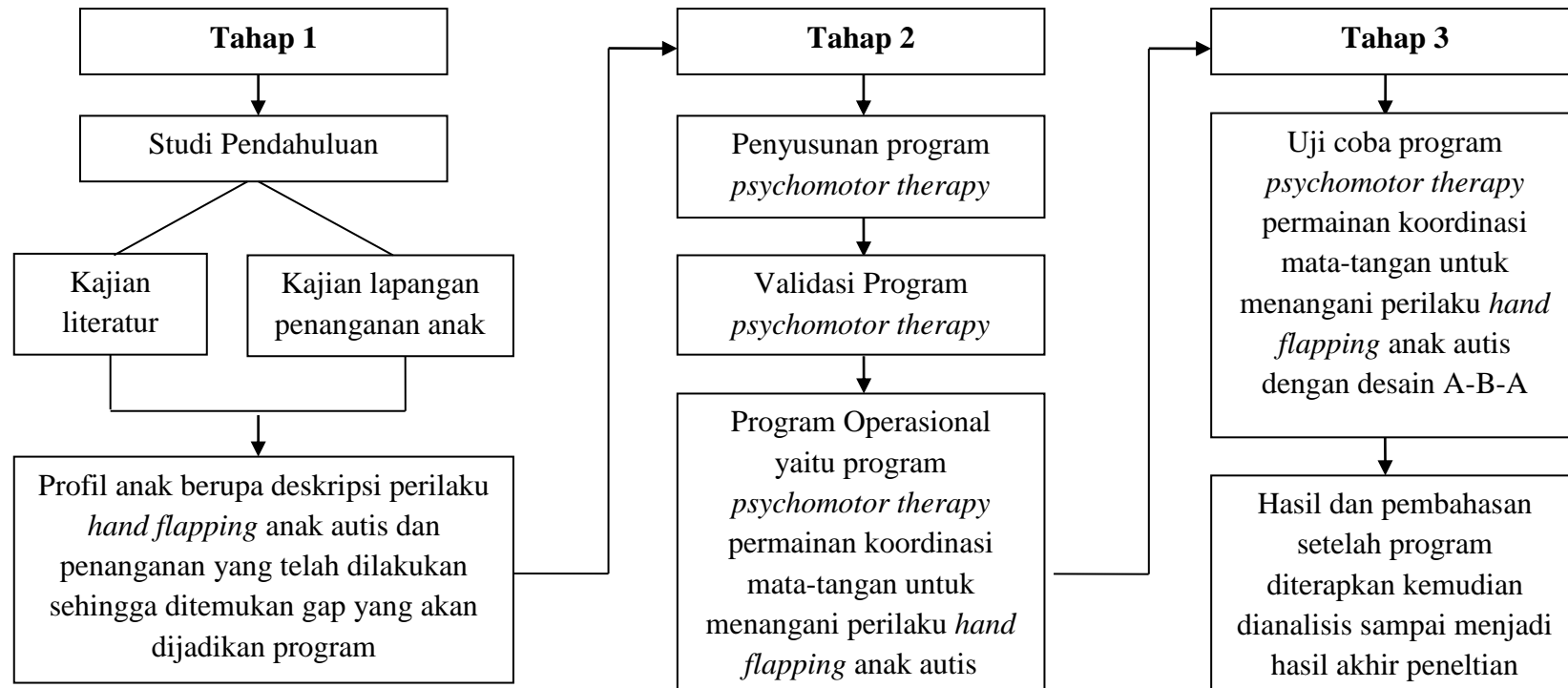
$$\rho_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - N(\sum X)^2 - [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]\}}$$

Menurut Susetyo, (2015, hlm.142) suatu perangkat tes dinyatakan reliabel jika telah mencapai sekurang-kurangnya memperoleh koefisien korelasi sebesar 0,50.



### 3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan acuan kegiatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Pada bagian ini akan dijelaskan secara rinci langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini bagan prosedur yang akan dilakukan pada penelitian ini:



**Bagan 3.1 Prosedur Penelitian**

Terdapat tiga tahap dalam penelitian ini. Berikut adalah penjelasan dari setiap tahap penelitian:

#### 1. Tahap 1 (Studi Pendahuluan)

Tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan peneliti berupa studi pendahuluan. Studi pendahuluan terdiri dari dua bagian yaitu kajian literatur dan kajian lapangan penanganan anak. Kajian literatur merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mencari teori pendukung dalam penelitian ini yaitu hal-hal yang berhubungan dengan program *psychomotor therapy*, permainan koordinasi mata-tangan dan juga tentang perilaku *hand flapping* pada anak autis. Kajian literatur yang dilakukan ini, diharapkan dapat menghasilkan instrumen penelitian yang dapat digunakan peneliti sebagai alat untuk mengumpulkan data. Adapun instrumen yang dibuat oleh peneliti berupa instrumen program *psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan dan instrumen mengukur keterampilan motorik anak.

Kemudian, peneliti juga melakukan kajian lapangan penanganan terhadap perilaku *hand flapping* anak autis. Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data sejauh mana upaya yang telah dilakukan oleh guru maupun orang disekitar untuk menangani perilaku *hand flapping* pada subjek MB.

Dari hasil studi pendahuluan berupa kajian literatur dan kajian lapangan penanganan anak, ditemukan profil anak. Hasil dari studi pendahuluan yang telah dilakukan, dapat diketahui profil anak. Profil anak merupakan hasil dari kajian literatur dan kajian lapangan penanganan anak, berupa deskripsi antara perilaku *hand flapping* anak autis dan penanganan yang telah dilakukan sehingga ditemukannya kesenjangan/ gap yang harus dituju dan menjadi sasaran program.

Adapun profil anak autis yang menjadi subjek penelitian, sebagai berikut:

- 1) Perilaku *hand flapping* pada subjek MB yaitu mengepakkan/ mengibaskan kedua tangan secara bersamaan telah mengganggu aktivitas kesehariannya, baik saat belajar maupun bermain.
- 2) Saat ini guru telah melakukan upaya untuk mengatasi perilaku *hand flapping* pada anak berupa instruksi verbal. Instruksi verbal tersebut

berupa kalimat “*Turunkan tangannya, Nak!*”, “*Ayo, tidak mengepak tangannya!*”

- 3) Ternyata instruksi verbal tersebut tidak bertahan lama pada anak atau dengan kata lain hanya sebentar memunculkan kesadaran pada anak dan anak cenderung mengulangi perilaku *hand flapping* nya kembali.
- 4) Perlu adanya inovasi untuk menangani perilaku *hand flapping* pada subjek MB.

## 2. Tahap 2 (Penyusunan Program *Psychomotor Therapy*)

Setelah melakukan studi pendahuluan dan mendapatkan profil anak, kegiatan penelitian masuk ke tahapan penyusunan program *psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan. Pada tahap ini, program disusun berdasarkan data yang telah diperoleh sebelumnya yaitu berdasarkan studi pendahuluan, berupa profil anak autis yang menjadi subjek penelitian.

Setelah program disusun, program tersebut harus melewati tahap uji validasi dan reliabilitas. Validasi program *psychomotor therapy* melibatkan para ahli yang berkompeten dibidangnya. Kegiatan ini dilakukan untuk menguji apakah program *psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan yang telah disusun sudah tepat sasaran, dengan kata lain program tersebut valid/ tidaknya ketika digunakan untuk menangani perilaku *hand flapping* anak autis. Setelah program *psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan divalidasi oleh para ahli yaitu Dosen Pendidikan Khusus, Dosen Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Guru SLB, dan Fisioterapi. Setelah melalui uji validasi dari ahli, selanjutnya program tersebut direvisi sesuai saran dan masukan yang telah diterima.

Program yang sudah direvisi kemudian memasuki tahap uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan keajegan dalam pengukuran, agar program *psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan yang digunakan dalam penelitian ini benar-benar dapat mengungkap data yang sebenarnya. Uji reliabilitas dilakukan melibatkan dua orang penilai. Setelah dilakukan penilaian dan instrumen dikatakan reliabel, barulah program

*psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan dapat digunakan untuk mengambil data penelitian di lapangan.

### 3. Tahap 3 (Uji Coba Program *Psychomotor Therapy*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada penelitian, yaitu uji coba keterlaksanaan program dan hasil dari pelaksanaan program. Pada pelaksanaannya uji coba program *psychomotor therapy* dilakukan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen dijelaskan oleh Sugiyono (2011, hlm.7) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Penelitian ini dilakukan menggunakan desain A-B-A yaitu *Baseline 1* (A-1), Intervensi (B) dan *Baseline 2* (A-2). Berikut ini penjelasan dari setiap fase:

#### 1) Fase *Baseline 1* (A-1)

Fase *Baseline 1* (A-1) merupakan kemampuan dasar subjek. Peneliti mengukur intensitas perilaku *hand flapping* mengepakkan/ mengibas-ngibaskan kedua tangan secara bersamaan dan mengukur keterampilan motorik anak autis pada subjek MB secara alami dan tanpa memberikan perlakuan. Pengamatan ini dilakukan selama 4 sesi atau hingga menunjukkan data yang stabil. Adapun durasi permainan disesuaikan dengan jam pembelajaran pendidikan jasmani adaptif untuk SDLB, yaitu 2 x 35 menit menggunakan permainan memukul balon, permainan melempar dan menangkap bola, permainan melempar bola ke wadah, dan permainan melempar target.

#### 2) Fase Intervensi (B)

Fase intervensi (B) anak diberikan perlakuan (*treatment*) berupa program *psychomotor therapy* yang diterapkan pada permainan koordinasi mata-tangan yaitu permainan memukul balon, permainan melempar dan menangkap bola, permainan melempar bola ke wadah, dan permainan melempar target. Intervensi diberikan dalam waktu 8 sesi, diamati keterampilan motorik anak dan intensitas perilaku *hand flapping* hingga menunjukkan data yang stabil

kemudian hasilnya digambar pada grafik B. Secara keseluruhan kegiatan yang dilakukan selama intervensi sebagai berikut:

- a. Peneliti menanyakan keadaan dan kondisi anak
- b. Peneliti menjelaskan tugas gerak
- c. Anak melaksanakan tugas gerak
- d. Saat pelaksanaan tugas gerak, ketika anak sering mengeluarkan perilaku *hand flapping* diberi pemahaman lagi bahwa gerakan itu kurang baik jika sering dilakukan. Diberi pemahaman jika permainan ini bisa dilakukan untuk mengontrol gerakan *hand flapping* dengan gambar ilustrasi dan instruksi langsung. Sehingga, persepsi anak dapat dipengaruhi.
- e. Peneliti memandu anak saat melakukan tugas gerak, dengan harapan ia tidak salah mempersepsikan tugas gerak yang harus diselesaikan.
- f. Peneliti melihat bagaimana anak melakukan tugas gerak tersebut, untuk dijadikan bahan evaluasi.
- g. Setelah anak menyelesaikan tugas gerak, peneliti mengevaluasi tugas gerak yang telah dilakukannya.
- h. Jika anak gagal melakukan tugas gerak, peneliti memberi penjelasan dari hasil analisa saat anak melakukan tugas gerak tersebut sehingga belum berhasil saat melakukan tugas gerak.
- i. Selanjutnya, peneliti memberikan motivasi pemahaman tentang koordinasi bagian tubuh yang seharusnya dilakukan agar tugas gerak tersebut berhasil.
- j. Peneliti dan anak melakukan kegiatan refleksi tentang tugas gerak yang telah diberikan. Peneliti bertanya apakah tugas gerak sulit/ tidak? Pada bagian mana yang sulit dilakukan? Bagian mana yang mudah dilakukan?
- k. Peneliti menyimpulkan jawaban anak dan memberikan solusi tentang koordinasi antara mata-tangan yang harus dilakukan.
- l. Dari hasil kegiatan evaluasi dan refleksi, peneliti mengkonsep kembali bagaimana permainan koordinasi mata-tangan tersebut dipermudah/ dipersulit medianya, agar anak kembali dapat melakukan tugas gerak tersebut dengan koordinasi mata-tangan yang jauh lebih baik, sehingga

diharapkan intensitas munculnya perilaku *hand flapping* lebih sedikit dibanding saat tugas gerak yang pertama kali.

- m. Anak diminta untuk kembali melakukan tugas gerak yang diberi oleh peneliti.
- n. Peneliti memberi arahan pada anak.
- o. Peneliti memberikan petunjuk kepada anak tentang koordinasi mata-tangan yang baik dan hal yang harus dikurangi supaya tugas gerak tersebut dapat diselesaikan.
- p. Hasil evaluasi dijadikan bahan untuk pertemuan selanjutnya.

### 3) Fase *Baseline* (A-2)

Fase *Baseline 2* (A-2) merupakan pengulangan kondisi *baseline- 1*. Fase ini mengukur kembali sejauh mana pengaruh yang terjadi pada subjek setelah diberikan program *psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan pada fase intervensi (B), terhadap keterampilan motorik anak dan intensitas perilaku *hand flapping*. Pengamatan pada tahap ini dilakukan sebanyak 4 sesi. Adapun durasi permainan disesuaikan dengan jam pembelajaran pendidikan jasmani adaptif untuk SDLB yaitu 2 x 35 menit. Ke-4 sesi dalam kegiatan *Baseline-2* (A-2).

Pada tahap ini akan mendeskripsikan terkait hal-hal apa saja yang ditemukan selama pelaksanaan dan hasil analisis dari program *psychomotor therapy* permainan koordinasi mata-tangan yang telah diberikan pada anak autis, subjek MB.

## 3.7 Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pada penelitian ini menganalisis sejauhmana berjalannya program *psychomotor therapy* dan untuk mengukur keterampilan motorik sama-sama menggunakan teknik analisis data berupa analisis statistik deskriptif. Dimana 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, dkk (2005, hlm. 35) “dalam proses analisis data penelitian dibidang modifikasi perilaku dengan subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik, khususnya grafik garis”.

Setelah data disajikan dalam bentuk grafik, selanjutnya data dianalisis menggunakan melalui dua cara yaitu menganalisis data dalam kondisi dan antara kondisi. Menurut Sunanto, dkk (2005, hlm.105-106) menyebutkan bahwa:

Analisis data dalam kondisi meliputi enam komponen, yaitu panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas data rentang, dan perubahan . Sedangkan analisis data antara kondisi meliputi lima komponen, yaitu jumlah variabel, perubahan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, dan persentase overlap.

### 3.6.1 Analisis Data hasil keterampilan motorik anak

Setelah data terkumpul, berikut ini langkah yang dilakukan menganalisis data hasil pengukuran keterampilan motorik anak:

1. Menskor hasil pengukuran keterampilan motorik anak; pada permainan memukul balon, permainan melempar dan menangkap bola, permainan melempar bola ke wadah, dan permainan melempar target pada fase *baseline-1* tiap sesi.
2. Menskor hasil pengukuran keterampilan motorik anak; pada permainan memukul balon, permainan melempar dan menangkap bola, permainan melempar bola ke wadah, dan permainan melempar target pada fase intervensi tiap sesi
3. Menskor hasil pengukuran keterampilan motorik anak; pada permainan memukul balon, permainan melempar dan menangkap bola, permainan melempar bola ke wadah, dan permainan melempar target pada fase *baseline-2* pada setiap sesi.
4. Membuat tabel perhitungan skor-skor pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi.
5. Menjumlah semua skor yang ada pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi.

6. Membandingkan hasil skor-skor pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi.
7. Membuat analisis dalam bentuk grafik, sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase tersebut.
8. Membuat analisis visual yang terdiri dari analisis dalam kondisi dan antara kondisi.

### 3.6.2 Analisis data hasil pengukuran intensitas atau jumlah perilaku *hand flapping*

Berikut ini langkah yang dilakukan dalam mengukur intensitas/ jumlah perilaku *hand flapping* mengepakkan/ mengibaskan tangan secara bersamaan dan berulang pada anak:

1. Menskor hasil pengukuran intensitas perilaku mengibas-ngibaskan kedua tangan secara bersamaan melalui permainan koordinasi mata-tangan; pada permainan memukul balon, permainan melempar dan menangkap bola, permainan melempar bola ke wadah, dan permainan melempar target pada fase *baseline-1* pada setiap sesi.
2. Menskor hasil pengukuran intensitas perilaku mengibas-ngibaskan kedua tangan secara bersamaan melalui permainan koordinasi mata-tangan; pada permainan memukul balon, permainan melempar dan menangkap bola, permainan melempar bola ke wadah, dan permainan melempar target pada fase intervensi pada setiap sesi
3. Menskor hasil pengukuran intensitas perilaku mengibas-ngibaskan kedua tangan secara bersamaan pada permainan memukul balon, permainan melempar dan menangkap bola, permainan melempar bola ke wadah, dan permainan melempar target pada fase *baseline-2* pada setiap sesi.
4. Membuat tabel perhitungan skor-skor pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi.
5. Menjumlah semua skor yang ada pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi.
6. Membandingkan hasil skor-skor pada fase *baseline-1*, fase intervensi, dan fase *baseline-2* pada setiap sesi.



7. Membuat analisis dalam bentuk grafik, sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase tersebut.
8. Membuat analisis visual yang terdiri dari analisis dalam kondisi dan antara kondisi

Adapun Sunanto (dalam Hasan, 2016) menungkapkan langkah-langkah dalam menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi, sebagai berikut:

1. Analisis Dalam Kondisi

Data grafik yang telah terkumpul dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan Panjang Kondisi
- b. Menentukan Estimasi Kecenderungan Arah
- c. Menentukan Kecenderungan Kestabilan (*Trend Stability*)
- d. Menentukan Kecenderungan jejak Data
- e. Menentukan level Stabilitas dan Rentang
- f. Menentukan Level/ Tingkat Perubahan

2. Analisis Antar Kondisi

Data grafik yang telah terkumpul dianalisis visual antar kondisi dengan menggunakan beberapa komponen penting sebagai berikut:

- a. Menentukan banyak variabel yang akan dirubah dalam kondisi *baseline* dan kondisi intervensi
- b. Menentukan kecenderungan perubahan arah, dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi yang berubah
- c. Menentukan perubahan stabilitas, dengan mementukan perubahan kecenderungan stabilitas, dengan melihat kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2* pada rangkuman analisis antar kondisi

Retno Triswandari, 2020

*PROGRAM PSYCHOMOTOR THERAPY PERMAINAN KOORDINASI MATA-TANGAN  
UNTUK MENANGANI PERILAKU HAND FLAPPING ANAK AUTIS*

Univeristas Pendidikan Indonesia

Repository.upi.edu

perpustakaan.upi.edu