

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research (SSR)*. Menurut Payadnya (2018 : Hlm.15) Penelitian *Single Subject Research* merupakan penelitian analisis perilaku terhadap individu tunggal yang pengamatannya dilakukan selama periode awal kemudian diberikannya perlakuan/ treatment terhadap subjek dan di ikuti oleh pengamatan lain setelah intervensi untuk menentukan apakah perlakuan/treatment yang diberikan memengaruhi hasil. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *single subjek research* bertujuan guna memperoleh data yang diperlukan untuk melihat besar kecilnya pengaruh yang timbul dari adanya perlakuan atau treatment yang diberikan terhadap subjek secara berulang-ulang.

Desain eksperimen *Single Subject Research* memiliki beberapa jenis desain. Adapun menurut Sukmadinata (2006: Hlm.211) desain eksperimen *Single Subject Research* yaitu desain A-B, desain A-B-A dan desain Jamak. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain A-B-A. Desain A-BA ini merupakan pengembangan desain A-B yang mana pada desain ini peneliti tidak bisa menarik kesimpulan dari hasil perlakuan yang telah diberikan terhadap subjek.

Langkah-langkah dasar desain A-B-A tidak berbeda dengan desain A-B, seperti pada awalnya *target behavior* (sasaran perilaku) diukur secara kontinyu yang dilakukan pada kondisi *baseline-1* (A1) dengan periode waktu tertentu dilakukan pengukuran pada kondisi intervensi (B). berbeda dengan desain A-B-A setelah dilakukannya pengukuran kondisi intervensi (B) kemudian diberikan penambahan pengukuran kondisi *baseline-2* (A2) . Hal ini bertujuan sebagai kontrol untuk fase intervensi, sehingga memungkinkan peneliti dalam menarik kesimpulan adanya hubungan sebab akibat dari variabel bebas dan variabel terikat. Maka dari itu, dengan digunakannya desain A-B-A pada penelitian ini, peneliti dapat

mengetahui besarnya pengaruh media pasir kinetik dalam menstimulus kemampuan motorik anak.

Desain eksperimen *Single Subject Research* yang dipakai dalam penelitian ini memiliki tiga fase yaitu desain A-B-A', dimana A1 adalah *baseline*, B adalah fase perlakuan atau intervensi dan A2 adalah pengulangan *baseline* untuk mengamati kembali perkembangan motorik halus dan evaluasi terhadap pengaruh dari intervensi. Dalam masing-masing fase tersebut dilakukan beberapa sesi dan penelitian ini dilakukan setiap hari serta dihitung sebagai sesi. Berikut ini adalah bentuk rancangan desain A-B-A digambarkan sebagai berikut:

<i>Baseline-1</i>	Intervensi	<i>Baseline-2</i>
000	0000 Sesi	000

Gambar 3.1 Desain A-B-A Sukmadinata (2006:211)

Keterangan:

- 1) *Baseline-1* adalah suatu kondisi awal kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Pengukuran pada fase ini dilakukan sebanyak 3 sesi dengan durasi waktu yang disesuaikan yaitu 40 menit setiap sesinya. Pengukuran kemampuan motorik halus menggunakan persentase untuk melihat kemampuan awal anak
- 2) *Baseline B* (Intervensi) merupakan suatu gambaran mengenai kemampuan motorik halus yang dimiliki anak selama diberikan intervensi atau perlakuan secara berulang-ulang. Pada fase ini anak diberikan perlakuan menggunakan media pasir kinetik secara berulang-ulang sehingga data yang diperoleh stabil. Intervensi yang dilakukan sebanyak 4 sesi dengan setiap sesinya berdurasi 40 menit.

- 3) *Baseline-2* yaitu pengulangan kondisi *baseline-1* sebagai bentuk evaluasi dari intervensi yang diberikan berpengaruh terhadap anak atau tidak. Pada tahap ini dilakukan 3 sesi dengan durasi 40 menit setiap sesinya. Pengukuran menggunakan persentase untuk melihat berapa besar peningkatan kemampuan motorik halus anak.

3.2 Prosedur Penelitian

Ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan peneliti di dalam penelitian diantaranya sebagai berikut :

1. Tahap awal yang terbagi menjadi 2 bagian, seperti :
 - a. Tahap persiapan, tahap ini peneliti melakukan persiapan terhadap subjek, media serta menjalin kerjasama dengan orang tua. Mempersiapkan subjek merupakan hal yang terpenting dalam penelitian, hal ini dikarenakan subjek akan diteliti dengan melihat beberapa kriteria yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Selanjutnya mempersiapkan media dan menjalin kerjasama dengan orang tua merupakan hal yang penting. Tanpa adanya media peneliti tidak dapat mengukur dan melihat secara optimal berkembang tidaknya kemampuan motorik halus anak sebagai salah satu variabel yang diujikan oleh peneliti. Disamping itu diperlukan juga dukungan orangtua berupa komunikasi dan izin, agar penelitian ini berjalan dengan lancar.
 - b. *Baseline A1* untuk mengukur kemampuan awal sebelum diberikan intervensi dengan menggunakan media *plastisin* untuk mengetahui kemampuan awal yang subjek miliki sebelum diberikan intervensi apapun dalam penelitian oleh peneliti. *Baseline* ini dilakukan selama 3 sesi guna menghasilkan data yang stabil.
2. Tahap intervensi (perlakuan) yaitu untuk pemberian perlakuan menggunakan pasir kinetik dengan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan awal, inti, dan kegiatan penutup. Tahap intervensi (perlakuan) dalam penelitian menjadi salah satu hal yang terpenting bagi peneliti untuk mengembangkan kemampuan motorik halus pada subjek penelitian yang telah dibuat dalam langkah-langkah pelaksanaan seperti kegiatan awal, inti, dan kegiatan penutup untuk melihat

bagaimana kemampuan subjek ketika diberikan intervensi (perlakuan) dengan menggunakan media pasir kinetik

3. Tahap akhir (*Baseline A2*) untuk kegiatan pengulangan *Baseline A1* yang dilakukan dengan maksud sebagai bahan evaluasi guna melihat pengaruh pada pemberian intervensi dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun.

3.3 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu perumahan daerah Purwakarta, subjek dari penelitian ini yaitu anak dengan usia 3-4 tahun yang berjumlah 2 anak, peneliti perlu mengambil keputusan terhadap pemilihan subjek dengan pertimbangan salah satunya kriteria anak yang ditentukan langsung oleh peneliti. Adapun kriteria peneliti memilih subjek penelitian adalah sebagai berikut :

1. subjek memiliki kemampuan motorik halus yang kurang optimal
2. Orang tua subjek mengizinkan peneliti melakukan penelitian terhadap subjek
3. Baik subjek maupun pihak keluarga subjek tidak ada yang terinfeksi virus *Covid-19*

3.4 Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data penelitian berupa observasi. Observasi menurut Hatimah (2007: 181) adalah pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera untuk mendapatkan data. Jadi observasi merupakan suatu pengamatan yang dilakukan secara langsung dilapangan dengan tujuan untuk mencatat segala kejadian atau suatu data yang diperlukan. Instrumen yang digunakan data observasi dapat berupa pedoman pengamatan, tes, kuesioner, rekaman gambar, dan rekaman suara.

Observasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan mengamati kemampuan motorik halus subjek. Pada hasil pengamatan subjek yang diberikan intervensi permainan pasir kinetik, peneliti mengumpulkan data yang kemudian semua data

yang telah dikumpulkan di catat dan di analisis untuk mencari hasilnya. Hasil yang telah dianalisis digambarkan dalam bentuk tabel dan grafik. Setelah itu dikonsultasikan pada dosen pembimbing mengenai layak atau tidaknya instrumen tersebut, jika sudah layak langkah selanjutnya dituangkan dalam bentuk desain penelitian *Single Subject Research (SSR)* yaitu pola desain A-B-A.

Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik anak dengan pengamatan yang berpedoman terhadap lembar kisi-kisi sebagai instrumen observasi. Berikut kisi-kisi dan instrumen observasi yang telah dibuat oleh peneliti sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen penelitian menstimulus kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain pasir kinetik dan plastisin pada anak usia 3-4 Tahun

Variabel	Sub-variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	No.item
Motorik halus	Kemampuan motorik halus	Keterampilan otot-otot kecil	Anak mampu meremas pasir kinetik atau plastisin menggunakan jari tangan dengan kuat dan merata	1
			Anak mampu menggenggam kuat dan memainkan pasir kinetik atau plastisin pada saat bermain	2
			Anak dapat mencetak rapih pasir kinetik atau plastisin dengan menekan kuat menggunakan jari.	3
			Anak dapat memasukkan pasir kinetik atau plastisin kedalam botol dengan menggunakan jarinya tanpa berjatuhan	4
		Kemampuan mengontrol gerakan otot-otot kecil	Anak dapat memasukkan pasir kinetik atau plastisin kedalam cetakan	5

Nurmalita Widya Lestari, 2021

STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERMAIN PASIR KINETIK PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

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

Variabel	Sub-variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	No.item
		dalam menggunakan benda	menggunakan sekop mainan	

Sumber : Adaptasi teori Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, khairani, dan khadijah.

Tabel 3.2 Rubrik Penilaian

Kriteria	Skor	Deskripsi
Belum berkembang	1	Anak tidak mau meremas pasir kinetik
Mulai berkembang	2	Anak belum mampu meremas pasir kinetik dengan kuat dan merata
Berkembang sesuai harapan	3	anak mampu meremas pasir cukup kuat dan merata
Berkembang sangat baik	4	Anak mampu meremas pasir kinetik menggunakan jari tangan dengan merata dan lembut

Tabel 3.3 Instrumen penilaian menstimulus kemampuan motorik halus melalui Media *Plastisin* Pada *Baseline-1*

Nama Anak :

Hari/Tanggal :

No.	Butir Instrumen	Penilaian				Kriteria
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu meremas <i>plastisin</i> menggunakan lima jari tangan dengan merata dan lembut					1. Anak tidak mau meremas <i>plastisin</i> 2. Anak belum mampu meremas <i>plastisin</i> dengan merata 3. anak mampu meremas <i>plastisin</i> cukup kuat dan merata 4. Anak mampu meremas <i>plastisin</i> menggunakan lima jari tangan dengan kuat dan merata
2.	Anak mampu menggenggam kuat dan memainkan					1. anak tidak mau menggenggam <i>plastisin</i> dengan kedua tangannya

	<i>plastisin</i> pada saat bermain					<p>2. Anak mulai mencoba menggenggam <i>plastisin</i> dengan kedua tangannya</p> <p>3. Anak menggenggam <i>plastisin</i> cukup kuat pada saat bermain.</p> <p>4. Anak mampu menggenggam kuat dan memainkan <i>plastisin</i> pada saat bermain</p>
3.	Anak dapat mencetak rapih <i>plastisin</i> dengan menekan kuat menggunakan jari					<p>1. Anak tidak mau mencetak dan menekan <i>plastisin</i></p> <p>2. Anak mulai mau mencoba mencetak dan menekan <i>plastisin</i> dengan bantuan peneliti</p> <p>3. Anak dapat mencetak dan menekan cukup kuat <i>plastisin</i> tanpa bantuan tetapi hasilnya belum rapih</p> <p>4. Anak dapat mencetak rapih <i>plastisin</i> dengan menekan kuat menggunakan jari</p>
4.	Anak dapat memasukkan <i>plastisin</i> kedalam botol dengan menggunakan jarinya tanpa berjatuhan					<p>1. Anak tidak mau memasukkan <i>plastisin</i> dengan jarinya</p> <p>2. Anak mulai mau mencoba memasukkan <i>plastisin</i> kedalam botol dengan bimbingan peneliti</p> <p>3. Anak dapat memasukkan <i>plastisin</i> kedalam botol dengan jarinya namun masih ada <i>plastisin</i> yang berjatuhan</p> <p>4. Anak dapat memasukkan <i>plastisin</i> kedalam botol dengan menggunakan jarinya tanpa berjatuhan</p>
5.	Anak dapat mengambil dan memasukkan <i>plastisin</i> kedalam					<p>1. Anak tidak mau mengambil dan memasukkan <i>plastisin</i></p>

	cetakan menggunakan sekop mainan					kedalam cetakan menggunakan sekop mainan 2. Anak mulai mencoba mengambil dan memasukkan <i>plastisin</i> menggunakan sekop mainan walau dengan bimbingan peneliti 3. Anak cukup dapat mengambil dan memasukkan <i>plastisin</i> menggunakan sekop mainan 4. Anak dapat mengambil dan memasukkan <i>plastisin</i> kedalam cetakan menggunakan sekop mainan
--	----------------------------------	--	--	--	--	--

Tabel 3.4 Instrumen penilaian menstimulus kemampuan motorik halus melalui Media Pasir Kinetik

Nama Anak :

Hari/Tanggal :

No.	Butir Instrumen	Penilaian				Kriteria
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu meremas pasir kinetik menggunakan jari tangan dengan kuat dan merata					1. Anak tidak mau meremas pasir kinetik 2. Anak belum mampu meremas pasir kinetik dengan kuat dan merata 3. anak mampu meremas pasir kinetik dengan cukup kuat 4. Anak mampu meremas pasir kinetik menggunakan jari tangan dengan kuat dan merata
2.	Anak mampu menggenggam kuat dan memainkan pasir kinetik pada saat bermain					1. anak tidak mau menggenggam pasir kinetik dengan kedua tangannya 2. Anak mulai mencoba menggenggam pasir kinetik dengan kedua tangannya

Nurmalita Widya Lestari, 2021

STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERMAIN PASIR KINETIK PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

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

No.	Butir Instrumen	Penilaian				Kriteria
		1	2	3	4	
						<p>3. Anak menggenggam pasir kinetik cukup kuat pada saat bermain.</p> <p>4. Anak mampu menggenggam kuat dan memainkan pasir kinetik pada saat bermain</p>
3.	Anak dapat mencetak rapih pasir kinetik dengan menekan kuat menggunakan jari					<p>1. Anak tidak mau mencetak dan menekan pasir kinetik</p> <p>2. Anak mulai mau mencoba mencetak dan menekan pasir kinetik dengan bantuan peneliti</p> <p>3. Anak dapat mencetak dan menekan cukup kuat pasir kinetik tanpa bantuan tetapi hasilnya belum rapih</p> <p>4. Anak dapat mencetak rapih pasir kinetik dengan menekan kuat menggunakan jari</p>
4.	Anak dapat memasukkan pasir kedalam botol dengan menggunakan jarinya					<p>1. Anak tidak mau memasukkan plastisin dengan jarinya</p> <p>2. Anak mulai mau mencoba memasukkan plastisin kedalam botol dengan bimbingan peneliti</p> <p>3. Anak dapat memasukkan plastisin kedalam botol dengan jarinya namun masih ada plastisin yang berjatuhan</p> <p>4. Anak dapat memasukkan plastisin kedalam botol dengan menggunakan jarinya tanpa berjatuhan</p>
5.	Anak dapat mengambil dan memasukkan pasir kedalam cetakan					<p>1. Anak tidak mau memasukkan pasir kinetik kedalam cetakan menggunakan sekop mainan</p>

No.	Butir Instrumen	Penilaian				Kriteria
		1	2	3	4	
	menggunakan sekop mainan					<p>2. Anak mulai mencoba memasukkan pasir kinetik menggunakan sekop mainan walau dengan bimbingan peneliti</p> <p>3. Anak cukup dapat mengambil dan memasukkan pasir kinetik menggunakan sekop mainan</p> <p>4. Anak dapat mengambil dan memasukkan pasir kedalam cetakan menggunakan sekop mainan</p>

3.5 Teknik analisis data

Pengolahan dan analisis data merupakan tahap akhir sebelum pengambilan kesimpulan. Menurut Sunanto (2006: 21) menyatakan bahwa penelitian *single subjek research* merupakan penelitian dengan subjek tunggal melalui prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat adanya pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian eksperimen dengan *single subjek research (SSR)* yaitu menggunakan statistik deskriptik yang sederhana guna memperoleh gambaran mengenai keadaan setelah diberikan perlakuan.

Analisis data kuantitatif deskriptif yang mengenai data peningkatan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak, hasil *pre test* dan *post test* yang diuraikan dengan skor kemudian diperhitungkan dengan hitungan persentase dengan menggunakan pedoman penilaian yang paparkan oleh Purwanto (2004: 102) sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

Nurmalita Widya Lestari, 2021

STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERMAIN PASIR KINETIK PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

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

R = Skor mentah yang diperoleh anak

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

Selanjutnya hasil persentasi dikategorikan menggunakan tabel pedoman penilaian seperti dibawah ini:

Tabel 3.5 Pedoman Penilaian

Tingkat penguasaan (%)	Kategori/predikat
86-100	Sangat baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Rendah
>54	Sangat rendah

Setelah hasil posttest dan pretest sudah didapatkan perhitungannya dengan menggunakan rumus diatas, maka untuk mengetahui pengaruh dari media pasir kinetik peneliti perlu memperhitungkan hasil tersebut dengan analisis data dalam kondisi. Sunanso, dkk (2005:68-70) analisis dalam kondisi memiliki komponen yang meliputi:

1. Panjang kondisi

Panjang kondisi menunjukkan ada beberapa sesi yang dilakukan dalam kondisi tersebut.

2. Kecenderungan arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi dimana banyaknya data yang berada diatas dan dibawah garis yang sama.

3. Kecenderungan stabilitas (*level stability*)

Kecenderungan stabilitas menunjukkan derajat variasi atau besar kecilnya rentang kelompok data tertentu. Jika rentang datanya kecil atau tingkat variasinya rendah maka data dikatakan stabil. Secara umum jika 80%-90% data masih berada

pada 15% di atas dan di bawah mean, maka data dikatakan stabil. Persentase penyimpangan terhadap mean yang digunakan untuk menghitung stabilitas digunakan yang kecil (10%) jika data mengelompok di bagian atas dan digunakan persentase besar (15%) jika data mengelompok di bagian tengah maupun bagian bawah. Menurut Sunanso (2005:110) ada beberapa langkah penentuan tingkat stabilitas diantaranya:

- 1) Menententukan rentang stabilitas dengan rumus

$$\text{Rentang stabilitas} = \text{skor tertinggi} \times \text{kriteria stabilitas}$$

- 2) Menentukan mean level dengan cara menjumlahkan semua data yang ada pada koordinat dibagi banyaknya data
- 3) Menentukan batas atas dengan rumus

$$\text{Batas atas} = \text{mean level} + (0.5 \cdot \text{rentang stabilitas})$$

- 4) Menentukan batas bawah dengan rumus

$$\text{Batas bawah} = \text{mean level} - (0.5 \cdot \text{rentang stabilitas})$$

- 5) Menghitung persentase stabilitas dengan rumus

$$\text{NP} = \frac{\text{BR}}{\text{BP}} \cdot 100$$

Keterangan:

PS= presentase stabilitas

BR= banyak data poin dalam rentang

BP= banyak data poin

4. Jejak data (*data path*)

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi dengan tiga kemungkinan yaitu menaik, menurun, dan mendatar.

5. Level Stabilitas Dan Rentang

Penentuan level stabilitas sama dengan penentuan kecenderungan stabilitas. Sedangkan rentang adalah jarak antara data pertama dengan data terakhir.

6. Tingkat perubahan (*level change*)

Tingkat perubahan menunjukkan seberapa besarnya perubahan data antara dua data dengan cara menentukan point terbesar pertama dan terakhir dalam suatu kondisi, kemudian kurangi data yang terbesar dengan data terkecil. Setelah itu berikan tanda (+) jika naik, sebaliknya berikan tanda (-) jika turun. Tentukan apakah selisihnya menunjukan arah yang membaik (*therapeutic*) atau memburuk (*contrtherapeutic*).

Sedangkan Sunanso, dkk (2005:72-76) analisis visual untuk antar kondisi ada lima komponen, yaitu:

1. Jumlah variabel yang diubah merupakan variabel terikat atau variabel yang ditunjukkan
2. Perubahan kecenderungan dan efeknya merupakan perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan *intervensi* yang menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi.
3. Perubahan stabilitasi merupakan perubahan-perubahan stabilitas dari deretan data yang ada.
4. Perubahan data merupakan tingkat perubahan (*level change*) yang menunjukkan seberapa besar terjadinya perubahan data dari dalam suatu kondisi yang dilakukan.
5. *Data Overlap* merupakan data yang tumpang tindih antara dua kondisi terjadi akibat dari keadaan data yang sama pada kedua kondisi. Semakin kecil persentase *overlap* makin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior.