

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini, akan dijelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Pada metode penelitian ini akan memuat beberapa komponen yaitu variabel penelitian, metode penelitian, subjek dan lokasi penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data serta teknik pengolahan data yang akan dijabarkan dalam pembahasan berikut.

A. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen), yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan lego. Menurut Ariani dalam Sumiati, S (2010) Permainan lego merupakan sejenis alat permainan plastik kecil berbentuk balok yang dapat disusun sesuai dengan kreasi anak, sehingga menimbulkan kreatifitas dari anak tersebut saat membuatnya. Sedangkan menurut Andriewongso (2008), lego merupakan permainan bongkar pasang balok warna. Berdasarkan uraian di atas maka disimpulkan lego adalah mainan yang bersifat bongkar pasang yang terbuat dari plastik dengan berbagai macam warna.

Permainan ini dimainkan oleh satu orang atau lebih, dengan usia mulai dari lima tahun. Dalam permainan ini yaitu dengan menggunakan plastik atau kayu berbentuk balok yang dapat disusun atau dibentuk

sesuai keinginan anak, misalnya di susun menjadi suatu bangunan rumahrumahan, mobil-mobilan, robot-robotan, dan dibuat mainan lainnya.

Dalam proses bermain lego secara tidak langsung anak berlatih motorik halus, karena ketika bermain lego anak melakukan kegiatan meraih balok, menggenggam, menyusun atau menempelkan satu balok dengan balok lainnya. Proses tersebut selain dapat melatih kreativitas anak tentunya dapat juga melatih motorik halus anak.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus adalah aktivitas-aktivitas yang memerlukan pemakaian otot-otot kecil pada tangan. Aktivitas ini termasuk memegang benda kecil seperti manic-manik, butiran kalung, memegang sendok, memegang pensil dengan benar, menggunting, melipat kertas, mengikat tali sepatu, dan menarik ritsleting. Aktivitas tersebut terlihat mudah namun memerlukan latihan dan bimbingan agar anak dapat melakukan secara baik dan benar (Hamdani. 2010) .

Kemampuan motorik halus yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berapa besar kemampuan motorik anak tunagrahita sedang, dengan kriteria kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang lebih baik yang dinyatakan dalam bentuk checklist. Kemampuan

tersebut diukur sebelum dan setelah diberikan intervensi (permainan lego).

Dalam penelitian ini aspek yang diteliti hanya pada aspek meraih, memegang, dan menyusun benda ditunjukkan dengan kemampuan anak anak dapat meraih benda dengan menggunakan dua jari (ibu jari dan telunjuk tangan sebelah kanan, meraih benda dengan tiga jari (ibu jari,telunjuk dan jari tengah)tangan sebelah kanan, meraih benda dengan empat jari (ibu jari,telunjuk,jari tengah, dan jari manis)tangan sebelah kanan, meraih benda dengan lima jari (ibu jari, telunjuk, jari tengah, jari manis, dan kelingking)tangan sebelah kanan, meraih benda dengan menggunakan dua jari (ibu jari dan telunjuk tangan sebelah kiri, meraih benda dengan tiga jari (ibu jari,telunjuk dan jari tengah)tangan sebelah kiri, meraih benda dengan empat jari (ibu jari,telunjuk,jari tengah, dan jari manis)tangan sebelah kiri, meraih benda dengan lima jari (ibu jari, telunjuk, jari tengah, jari manis, dan kelingking)tangan sebelah kiri, memegang benda dengan menggunakan dua jari (ibu jari dan telunjuk tangan sebelah kanan, memegang benda dengan tiga jari (ibu jari,telunjuk dan jari tengah)tangan sebelah kanan, memegang benda dengan empat jari (ibu jari,telunjuk,jari tengah, dan jari manis)tangan sebelah kanan, memegang benda dengan lima jari (ibu jari, telunjuk, jari tengah, jari manis, dan kelingking)tangan sebelah kanan, memegang benda dengan menggunakan dua jari (ibu jari dan telunjuk tangan sebelah kiri, memegang benda dengan tiga jari (ibu jari,telunjuk

dan jari tengah)tangan sebelah kiri, memegang benda dengan empat jari (ibu jari,telunjuk,jari tengah, dan jari manis)tangan sebelah kiri memegang benda dengan lima jari (ibu jari, telunjuk, jari tengah, jari manis, dan kelingking)tangan sebelah kiri, menyusun benda secara vertikal dengan tangan sebelah kanan, menyusun benda secara horizontal dengan tangan sebelah kanan, menyusun benda secara vertikal dengan tangan sebelah kiri, menyusun benda secara horizontal dengan tangan sebelah kiri.

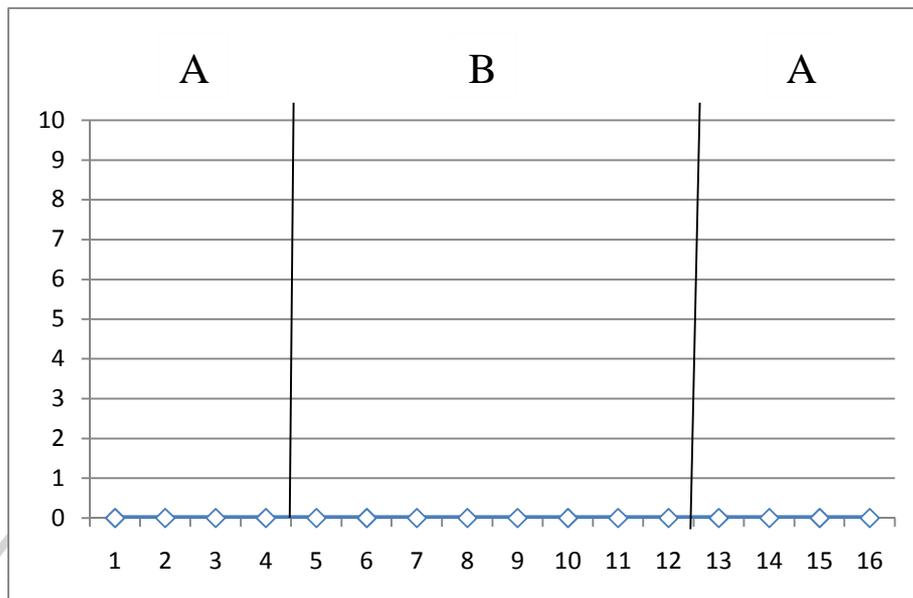
B. Metode Penelitian

Sebuah metode diperlukan dalam setiap penelitian dengan tujuan untuk memperoleh pemecahan suatu masalah yang sedang diteliti agar mencapai sasaran yang tepat. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia metode merupakan cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang akan dikehendaki atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guru mencapai tujuan yang ditentukan. Penelitian ini berupaya mengetahui pengaruh permainan lego dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak tunagrahita sedang. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Terdapat beberapa pendapat para ahli tentang metode penelitian eksperimen, diantaranya menurut Sugiyono (2009 : 107) berpendapat bahwa : “Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perilaku tertentu terhadap yang lain dalam

kondisi yang terkendalikan”. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research* (SSR). SSR merupakan metode menganalisis setiap subjek secara tunggal terhadap perilaku tertentu.

Pada penelitian ini yang digunakan adalah desain A-B-A. Desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat. Penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data subjek baik sebelum mendapat intervensi (A1), saat mendapatkan perlakuan (B), dan setelah mendapatkan intervensi baseline (A2). Melalui desain A-B-A peneliti akan mendapatkan data hasil tes dan diolah menjadi skor. Karena dalam penelitian menggunakan bentuk instrumen berupa tes perbuatan. Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu (Arikunto, 1993: 123). Desain A-B-A dapat digambarkan ke dalam grafik sebagai berikut:



(Sutanto, 2005:61)

Berikut penjabaran desain A-B-A mulai dari baseline (A-1), intervensi, dan baseline (A-2)

1. Baseline (A-1)

Pada kondisi ini merupakan suatu gambaran murni sebelum diberikan perlakuan. Gambaran murni tersebut adalah kondisi awal kualitas motorik halus subjek saat sebelum diberikan intervensi, yaitu memberikan tes kemampuan motorik halus berupa kemampuan dalam meraih, memegang, dan menyusun sebanyak 20 perintah. Kemudian di hitung skor yang dimiliki anak, skor data selanjutnya di masukkan ke dalam pencatatan data. Menurut Sunanto (2005:62) panjang kondisi baseline secara umum bisa menggunakan tiga atau lima data. Meskipun demikian yang

menjadi pertimbangan utama bukanlah banyaknya data tersebut melainkan tingkat kestabilan dan kecenderungan arah grafiknya.

2. Intervensi (B)

Pada tahap intervensi anak diberikan permainan lego. Karena anak belum memahami permainan lego maka peneliti mengenalkan terlebih dahulu permainan lego serta cara memainkan lego. Bila anak terlihat sudah cukup siap menerima intervensi, peneliti kemudian memberikan pengarahan untuk memainkan lego.

3. Baseline (A-2)

Baseline ini berfungsi untuk melihat sejauhmana pengaruh pemberian intervensi terhadap kemampuan motorik halus anak tunagrahita. Pelaksanaannya anak diminta mengerjakan sebanyak 20 perintah mengenai kemampuan motorik halus seperti pada baseline A-1.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang siswa tunagrahita dengan dengan karakteristik sebagai berikut:

Subjek seorang siswa tunagrahita sedang yang berinisial AN yang duduk di bangku kelas III SDLB. Subjek AN ditentukan dengan pertimbangan peneliti karena subjek memiliki kemampuan motorik halus yang rendah yaitu anak belum mampu menggerakkan jari-

jemari tangan sebelah kanan, sementara itu jari jemari tangan sebelah kiri belum mampu bergerak secara optimal dikarenakan kekakuan yang dialami oleh subjek, sehingga subjek sering merasa kesulitan dalam mengikuti pelajaran atau menyelesaikan tugas yang diberikan seperti mewarnai dan menulis, pada dasarnya subjek cukup mampu dalam mengikuti pelajaran hanya saja dalam penyelesaiannya membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan motorik halus subjek yang rendah.

2. Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian di SLB ABC YPLAB Lembang yang beralamat di Jalan Baru Laksana no 183 Lembang Kabupaten Bandung Barat.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Sugiyono (2009: 148) mengemukakan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan. (instrumen terlampir)

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Membuat kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen dibuat di sesuaikan dengan kemampuan awal anak dari hasil studi pendahuluan (kisi-kisi instrumen terlampir)

2. Kriteria Penilaian

Dalam instrumen penelitian penilaian dilakukan melalui tes perbuatan mengenai kemampuan motorik halus sebanyak 20 perintah. setiap perintah yang benar akan diberikan skor dua jika anak dapat melakukan perintah dengan baik, skor satu anak dapat melakukan perintah dengan cukup baik, dan setiap perintah yang kurang baik diberikan skor nol.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes perbuatan. Tes perbuatan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu 20 soal perintah/perbuatan dalam kemampuan motorik halus. Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skor dua jika anak dapat melakukan perintah dengan baik, skor satu anak dapat melakukan perintah dengan cukup baik, dan setiap perintah yang kurang baik diberikan skor nol. Kemudian setelah data terkumpul maka skor akan dihitung dengan menggunakan persentase.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{tes yang dikerjakan dengan benar}}{\sum \text{tes keseluruhan}} \times 100 \%$$

a. Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, sebelumnya diujicobakan terlebih dahulu untuk membakukan perangkat tes. Uji coba instrumen penelitian dilakukan untuk mengukur dan mengetahui instrumen yang akan digunakan apakah memenuhi syarat serta layak digunakan sebagai alat pengumpul data atau belum, adapun tujuan pengujian instrumen penelitian adalah untuk mengetahui validitas.

a) Uji Validitas

Suatu alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Dalam penelitian ini pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan pendapat para ahli. Untuk menguji validitas instrumen menggunakan validitas isi berupa *expert-judgement*, dalam hal ini adalah pakar dan guru. Pakar merupakan ahli sesuai dengan bidang keilmuannya dalam mengkaji suatu instrumen, sedangkan guru dinyatakan sebagai expert karena berpengalaman dilapangan. Penilaian dilakukan oleh tiga orang yang terdiri dari satu orang dosen sebagai pakar dan dua orang guru di SLB ABC YPLAB Lembang.

Data yang diperoleh melalui expert judgement akan dihitung dengan rumus:

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

E. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Dalam penelitian eksperimen dengan subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) menggunakan statistic deskriptif yang sederhana dengan tujuan memperoleh gambaran secara jelas mengenai hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu. Dengan menggunakan grafik sebagai suatu gambaran dari pelaksanaan eksperimen baik sebelum diberikan perlakuan maupun sesudah diberikan perlakuan.

Dalam penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data kedalam bentuk grafik khususnya grafik garis Desain *Subject Single Research* ini menggunakan tipe grafik garis yang sederhana (*type simple line graph*). Menurut Sunanto (2006:30) komponen-komponen yang penting dalam membuat grafik diantaranya:

1. adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan / waktu (misalnya, sesi, hari dan tanggal)
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya, persen, frekuensi, durasi)
3. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dan 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 base line 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 dapat diambil dalam menganalisis data ialah sebagai berikut:

1. Menskor hasil pengukuran baseline A-1 dari setiap subjek pada tiap sesi.
2. Menskor hasil pengukuran pada fase intervensi dari subjek pada tiap sesi
3. Menskor hasil pengukuran pada fase baseline A-2 dari setiap subjek pada setiap sesinya.
4. Membuat tabel perhitungan dari setiap skor pada fase baseline A-1, fase intervensi, dan fase baseline A-2 dari setiap sesi
5. Menjumlahkan semua skor pada fase baseline A-1, fase intervensi, dan fase baseline A-2 dari setiap sesi
6. Membandingkan hasil skor pada fase baseline A-1, fase intervensi, dan fase baseline A-2 dari setiap sesi
7. Membuat analisis dalam bentuk grafik sehingga terlihat langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase tersebut.
8. Membuat analisis dalam bentuk grafik batang sehingga dapat diketahui dengan jelas setiap fasenya secara keseluruhan.