

## BAB III

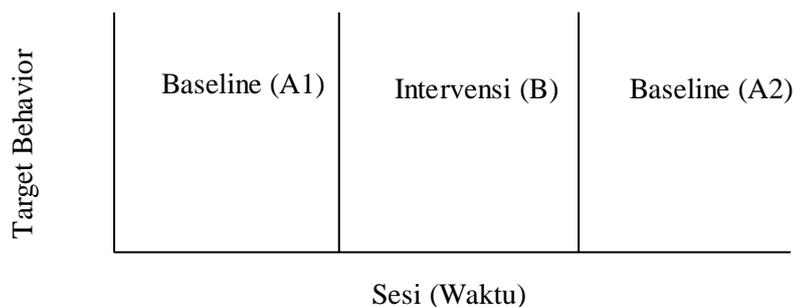
### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Menurut Sukmadinata (2015, hlm. 52), metode penelitian adalah aktivitas pelaksanaan penelitian dengan melalui rangkaian prosedur. Metode yang dipakai pada penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain eksperimen single subject research, tujuannya yaitu menguji pengaruh antar variabel. Krathwol dalam (Sukmadinata, 2015, hlm. 57). Adapun variabel yang memberikan pengaruh yaitu variabel bebas dan yang dipengaruhi yaitu variabel terikat. Menurut Herrera dan Kratochwill dalam Prahmana Rully, C.I. (2021) penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efek dari suatu perlakuan pada kasus tunggal yang dilakukan secara berulang dari waktu ke waktu, sehingga kita dapat mengetahui terjadinya perubahan pada individu.

Dalam penelitian ini menggunakan pola desain A-B-A yang memiliki tiga tahap yaitu A-1 (baseline), B (intervensi) dan A-2 (baseline-2). Pola desain ini menunjukkan hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Sunanto (dalam Prahmana Rully, C.I. 2021, hlm. 44).

Desain A-B-A dapat digambarkan sebagai berikut:



*Gambar 3.1 Prosedur Dasar Desain A-B-A*

Keterangan:

A-1: Perkembangan motorik halus anak hiperaktif sebelum diberikan perlakuan apapun.

B : Pada tahap intervensi merupakan tahap pada saat anak diberikan perlakuan dengan memakai teknik mozaik untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak hiperaktif.

A-2: Kemampuan akhir perkembangan motorik halus anak setelah diberikannya perlakuan dengan menggunakan teknik mozaik.

## **3.2 Subjek dan Tempat Penelitian**

### **3.2.1 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak hiperaktif dengan inisial MS sebanyak satu orang. Saat ini subjek MS belum berkembang dalam motorik halusnya, anak lebih menonjolkan motorik kasarnya, karena sangat aktif dan tidak bisa diam serta memang sulit dalam menerima pembelajaran yang berkaitan dengan motorik halusnya.

### **3.2.2 Tempat Penelitian**

Sekolah : Pendidikan Anak Usia Dini AL-Qur'an Nurul Huda Tamansari

Alamat : Cibangbay, RT.01, RW.04, Kel.Setiawargi, Kec.Tamansari, Kabupaten Tasikmalaya.

## **3.3 Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2018, hlm. 60), variabel penelitian merupakan sesuatu yang ditentukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu "Penggunaan Teknik Mozaik Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Hiperaktif Usia 5-6 Tahun (Studi Eksperimen di PAUDQu Nurul Huda Cibangbay Tamansari)".

maka terdapat dua variabel penelitian yaitu:

### **3.3.1 Variabel Bebas (Independent Variabel) yaitu Teknik Mozaik**

Sugiyono (2018, hlm. 39) mengatakan bahwa variabel bebas sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predicator*, *antecedent* atau disebut dengan variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Teknik mozaik merupakan variabel bebas dalam penelitian ini.

### **3.3.2 Variabel Terikat (Dependent Variabel) yaitu Perkembangan Motorik Halus Anak Hiperaktif**

Sugiyono (2018, hlm. 39) mengatakan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat yang diteliti yaitu perkembangan motorik halus anak hiperaktif.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Dalam mengukur data dalam penelitian yaitu dengan menggunakan instrumen penelitian, (Purwanto (2011, hlm. 56). Variabel yang akan diukur dalam penelitian yaitu dengan menggunakan alat ukur berupa instrumen penelitian. Menurut Purwanto (2004, hlm. 102) selanjutnya data terkumpul dan untuk mendapatkan persentase maka harus menghitung skor dengan menggunakan pedoman penilaian berikut:

Langkah- langkah penyusunan instrumen penelitian adalah:

#### **1. Menyusun kisi-kisi instrumen**

Kisi-kisi dalam instrumen ini disesuaikan dengan kemampuan anak yang mengacu pada peraturan menteri dan kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 dalam Standar Pencapaian Perkembangan Anak. Adapun kisi-kisi yang dipakai dalam penelitian ini yakni:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek	Sub Indikator	Item instrumen	Jumlah Butir Instrumen	Skor		
					1	2	3
Perkembangan Motorik Halus	1. Pergerakan jari-jari tangan	1.1. Menggenggam	1.1.1 Peserta didik dapat menggenggam potongan-potongan kertas pada wadah	3			
			1.1.2 Peserta didik dapat menggenggam potongan-potongan kertas pada wadah dan mengambilnya				
			1.1.3 Peserta didik dapat menggenggam potongan-potongan kertas pada wadah dan mengambilnya				

			kemudian meletakkannya di atas meja			
		1.2 Menjimpit	1.2.1 Peserta didik dapat mengambil setiap helai potongan kertas dengan ibu jari dan jari telunjuk	3		
			1.2.2 Peserta didik dapat mengambil setiap helai potongan kertas dengan ibu jari dan jari telunjuk			
			1.2.3 Peserta didik dapat mengambil setiap helai potongan kertas dengan satu tangan			
		1.3 Mengelem	1.3.1 Peserta didik dapat memberi lem secara tidak berlebihan			

			1.3.2 Peserta didik dapat memberi lem dengan tidak kotor	3			
			1.3.3 Peserta didik dapat memberi lem dengan rapi dan tepat sesuai pola gambar				
	2. Koordinasi kecepatan tangan dengan mata	2.1 Menempel gambar dengan tepat	2.1.1 Peserta didik dapat menempel helai potongan kertas yang telah diberi lem pada pola gambar sesuai bentuk helai potongan kertas	3			
			2.1.2 Peserta didik dapat mengatur posisi setiap helai potongan kertas pada pola gambar, disesuaikan dengan				

			posisi helai lainnya yang telah ditempel			
			2.1.3 Peserta didik dapat menempel potongan kertas tepat pada pola gambar/tidak keluar garis pola gambar			
	3.1 Mengendalikan emosi	3.1 Ketekunan	3.1.1 Peserta didik dapat mengikuti sedikit tahapan dari teknik mozaik	3		
			3.1.2 Peserta didik dapat mengikuti sebagian tahapan dari teknik mozaik			
			3.1.3 Peserta didik dapat mengikuti seluruh tahapan dari teknik mozaik			

<b>Jumlah Butir Instrumen</b>	<b>15</b>			
-------------------------------	-----------	--	--	--

## 2. Membuat butir soal instrumen

*Tabel 3.2 Membuat Butir Soal Instrumen*

Sub Indikator	Butir Instrumen	Skor			Keterangan
		1	2	3	
1.1 Menggenggam	<p>1.1.1 Peserta didik diberikan diberikan sebuah wadah yang berisi potongan kertas dengan (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang), kemudian diminta untuk menggenggamnya</p> <p>1.1.2 Peserta didik diberikan diberikan sebuah wadah yang berisi potongan kertas dengan (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang), kemudian diminta untuk</p>				

	<p>mengenggarinya dan mengambil potongan kertas tersebut</p> <p>1.1.3 Peserta didik diberikan sebuah wadah yang berisi potongan kertas dengan (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang), kemudian diminta untuk mengenggarinya dan mengambil potongan kertas tersebut, kemudian meletakkannya di atas meja</p>				
<p>1.2 Menjimpit</p>	<p>1.2.1 Peserta didik diminta untuk mengambil potongan kertas dengan (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang) menggunakan ibu jari dan jari telunjuk</p> <p>1.2.2 Peserta didik diminta untuk mengambil potongan kertas dengan (bentuk lingkaran, segitiga,</p>				

	<p>persegi dan persegi panjang) menggunakan ibu jari dan jari tengah</p> <p>1.2.3 Peserta didik diminta untuk mengambil potongan kertas dengan (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang) menggunakan satu tangan</p>				
1.3 Mengelem	<p>1.3.1 Peserta didik diberikan lem, kemudian diminta untuk memberi lem pada gambar secara tidak berlebihan/secukupnya</p> <p>1.3. 2 Peserta didik diberikan lem, kemudian diminta untuk mengoleskan lem, tetapi tidak kotor pada kertas</p> <p>1.3.3 Peserta didik diberikan lem, kemudian diminta untuk mengelem dengan rapi</p>				

<p>1.4 Menempel</p>	<p>1. 4.1 Peserta didik diberikan potongan kertas dan lem, kemudian diminta untuk menempel potongan kertas pada gambar sesuai dengan bentuk potongan kertas (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang)</p> <p>1.4.2 Peserta didik diberikan potongan kertas dan lem, kemudian diminta untuk menempel potongan kertas dan mengatur posisi mengikuti potongan kertas dengan (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang), yang sudah ditempel</p> <p>1.4.3 Peserta didik diberikan potongan kertas dan lem, kemudian diminta untuk menempel potongan kertas pada gambar sesuai dengan bentuk potongan kertas (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang),</p>				
---------------------	---	--	--	--	--

	mengatur posisi dengan tepat serta tidak keluar garis pola gambar				
1.5 Ketekunan	<p>1.5.1 Peserta didik diberikan beberapa kegiatan teknik mozaik, mulai dari (menggenggam, menjimpit, mengelem dan menempel)</p> <p>1.5.2 Peserta didik diminta untuk mengikuti semua tahapan dari teknik mozaik (menggenggam, menjimpit, mengelem dan menempel)</p> <p>1.5.3 Peserta didik diminta untuk menyelesaikan semua tahapan teknik mozaik dengan tepat (menggenggam, menjimpit, mengelem dan menempel)</p>				

### 3. Kriteria Penilaian Butir Soal

Membuat kriteria penilaian butir soal dan kemampuan anak dalam menempel melalui teknik mozaik

#### a. Kriteria penilaian butir soal

Kriteria penilaian merupakan panduan dalam menentukan besar atau kecil skor yang diperoleh peserta didik dalam kemampuan motorik halusnya melalui teknik mozaik.

*Tabel 3.3 Kriteria Penilaian*

No	Aspek	Indikator	Skor		
			1 (Kurang)	2 (Cukup)	3 (Baik)
1.	1. Pergerakan jari-jari tangan	1.1 Menggenggam	Apabila peserta didik belum mampu menggenggam, mengambil dan meletakkan potongan kertas dengan (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang) di atas meja	Apabila peserta didik mulai mampu menggenggam, mengambil dan meletakkan potongan kertas (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang) di atas meja dengan bantuan guru	Apabila peserta didik sudah mampu menggenggam, mengambil dan meletakkan potongan kertas (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang) di atas meja secara mandiri
		1.2 Menjimpit	Apabila peserta didik belum mampu menjimpit	Apabila peserta didik mulai mampu menjimpit	Apabila peserta didik mulai mampu menjimpit

			potongan kertas dengan (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang) menggunakan ibu jari dan jari telunjuk, ibu jari dan jari tengah dan menggunakan satu tangan	potongan kertas (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang) dengan ibu jari dan jari telunjuk, ibu jari dan jari tengah dan menggunakan satu tangan dengan bantuan guru	potongan kertas (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang) dengan ibu jari dan jari telunjuk, ibu jari dan jari tengah dan menggunakan satu tangan secara mandiri
		1.3 Mengelem	Apabila peserta didik belum mampu mengelem secara tidak berlebihan dan rapi/tidak kotor	Apabila peserta didik mulai mampu mengelem secara tidak berlebihan dan rapi/tidak kotor dengan bantuan guru	Apabila peserta didik sudah mampu mengelem secara tidak berlebihan dan rapi/tidak kotor secara mandiri
	2. Koordinasi kecepatan tangan dengan mata	2.1 Menempel gambar dengan tepat	Apabila peserta didik belum mampu menempel sesuai bentuk (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang) dapat mengatur posisi dan	Apabila peserta didik mulai mampu menempel sesuai bentuk (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang), dapat mengatur posisi dan	Apabila peserta didik sudah mampu menempel sesuai bentuk (bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang) dapat mengatur posisi dan

			menempel tidak keluar garis/ sesuai pola pada gambar	menempel tidak keluar garis/ sesuai pola pada gambar	menempel tidak keluar garis/ sesuai pola pada gambar
	3.Mengendalikan emosi	3.1 Ketekunan	Apabila peserta didik belum mampu mengikuti semua tahapan dari teknik mozaik (menggenggam, menjimpit, mengelem dan menempel)	Apabila peserta didik mulai mampu mengikuti semua tahapan dari teknik mozaik (menggenggam, menjimpit, mengelem dan menempel) dengan bantuan guru	Apabila peserta didik sudah mampu mengikuti semua tahapan dari teknik mozaik (menggenggam, menjimpit, mengelem dan menempel) secara mandiri

Setelah data terkumpul, selanjutnya skor akan dihitung sehingga terbentuk persentase dengan memakai pedoman penilaian yang dikemukakan oleh Purwanto (2004, hlm. 102), yakni:

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

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicapai

R : Skor yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimal

### **3.5 Kriteria Keefektifan Media**

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran motorik halus dengan skor minimal 75 dijadikan tolak ukur dalam menentukan keefektifan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Jika peserta didik mampu menyelesaikan, menguasai indikator-indikator dari sub aspek keterampilan motorik halus mencapai 75% dari seluruh indikator, maka teknik mozaik ini dikatakan efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak hiperaktif.

### **3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian**

Untuk mengetahui apakah sebuah instrumen penelitian dikatakan layak dipakai atau tidak, perlu melakukan uji coba instrumen. Layak atau tidak layak digunakannya sebuah instrumen, dapat diketahui melalui uji validitas instrumen. Dengan validitas, sesuatu yang hendak diukur dapat diukur secara tepat melalui uji validitas ini (Purwanto, 2011, hlm. 115). Uji validitas dibedakan menjadi tiga macam yakni validitas isi, validitas kriteria dan validitas konstruk. Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi yang dapat mengecek kecocokan antara butir-butir tes dengan indikator yang sudah ditetapkan (Susetyo (2015, hlm. 113). Sebelum alat ukur diuji cobakan dilaksanakan dengan “ analisis rasional atau lewat professional judgement” Azwar dalam (Susetyo, 2015, hlm. 112).

Dalam penelitian ini, metode pengujian validitas memakai validitas isi yang dilaksanakan dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*).

Tabel 3.4 Daftar Nama Validator Expert Judgement

No.	Nama	Jabatan
1.	Aini Loita, M.Pd.	Dosen
2.	Endang Ruyat	Kepala Sekolah PAUDQu Nurul Huda Cibangbay Tamansari
3.	Ating Suryani	Guru Wali PAUDQu Nurul Huda Cibangbay Tamansari

Format yang dipakai untuk melaksanakan uji validitas instrumen yaitu format dikotomi, apabila anak belum mampu mengerjakan tahapan mozaik diberi nilai 1, anak dapat mengerjakan tahapan mozaik sesuai bimbingan guru diberi nilai 2, dan apabila anak dapat mengerjakan tahapan mozaik secara mandiri diberi nilai 3.

selanjutnya dihitung dengan memakai rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{\Sigma f}$$

Keterangan:

f : Frekuensi cocok menurut validator

$\Sigma f$  : Jumlah penilai

(Susetyo, 2015, hlm. 116)

Tabel 3.5 Hasil Validitas Instrumen

ITEM	R <sub>HITUNG</sub>	R <sub>TABEL</sub>	KET
1	0,99028	0,8783	Valid
2	0,99028	0,8783	Valid
3	0,92715	0,8783	Valid
4	0,92715	0,8783	Valid
5	0,9902823	0,8783	Valid
6	0,9271455	0,8783	Valid

7	0,9902823	0,8783	Valid
8	0,9902823	0,8783	Valid
9	0,9902823	0,8783	Valid
10	0,9902823	0,8783	Valid
11	0,9902823	0,8783	Valid
12	0,9902823	0,8783	Valid
13	0,9902823	0,8783	Valid
14	0,9902823	0,8783	Valid
15	0,9902823	0,8783	Valid

Jumlah persentase yang didapatkan yaitu 100%, berdasarkan hasil *expert judgement* yang sudah dilaksanakan. Menurut Susetyo (2015, hlm.116) mengemukakan bahwa apabila diperoleh lebih besar dari 50% antara kesamaannya dengan indikator, maka butir tes dapat dikatakan valid. Kemudian, untuk keabsahan instrumen penelitian juga peneliti melaksanakan uji reliabilitas. Hasil uji reliabilitas yang sudah dilaksanakan yaitu :

*Tabel 3.6 Hasil Reliabilitas Instrumen*

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.989	15

Bersumber pada tabel 3.6 didapatkan hasil keutuhan item sebesar 0,989, sehingga dinyatakan reliabilitasnya tinggi berdasarkan nilai cronbach's alpha. Dikarenakan seluruh item ditunjukkan reliabel jika cronbach's alpha > 0,60, maka keseluruhan item dikatakan reliabel.

### **3.7 Teknik Pengolahan Data**

Pada penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa teknik pengolahan data, yakni:

- a. Memberi skor disetiap pertemuan sepanjang 3 kali pertemuan pada keadaan *baseline-1* (A-1) sebagai hasil penilaian, kemudian di masing-masing pertemuan sepanjang 7 kali sesi diberi skor hasil penilaian pada keadaan intervensi (B).
- b. Memberi skor disetiap pertemuan sepanjang 3 kali pertemuan sebagai hasil penilaian pada keadaan *baseline-2* (A-2).
- c. Pada masing-masing situasi *baseline-1* (A-1), intervensi(B) dan *baseline-2* (A-2) dilakukan pembuatan tabel berdasarkan perhitungan.
- d. Pada kondisi *baseline-1*(A-1), intervensi (B) dan *baseline-2* (A-2) dilakukan perkiraan dari masing-masing hasil skor.
- e. Pada masing-masing tahapan secara komprehensif dibuat dalam bentuk grafik sebagai analisis yang dapat terlihat secara jelas.

### **3.8 Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif yang dilaksanakan sebelum meringkas kesimpulan untuk dilakukan peninjauan data. Maka dari itu, lebih dominan mengimplementasikan statistik deskriptif yang mudah sehingga dalam penelitian dengan permasalahan kasus tunggal pengaplikasian kuat pada statistik tidak dilaksanakan (Sunanto, Takeuchi, K. Nakata, (2005, hlm. 95). Bentuk tabel dan grafik dicantumkan sebagai penjelasan pada analisis data. Dengan demikian, untuk meringankan kejelasan dalam memaknai hasil data yang diperoleh yaitu dengan menggunakan grafik garis terkait penggunaan mozaik untuk meningkatkan motorik halus anak hiperaktif.

Sunanto, Takeuchi, K. Nakata, (2005, hlm. 95) menyatakan, bahwa terdapat 11 komponen pada 2 keadaan yang harus diamati untuk meninjau data, yakni:

#### **3. 8.1 Analisis dalam Kondisi**

##### **a. Panjang Kondisi**

Dengan melihat dominannya data pada keadaan (*baseline* dan intervensi); Kestabilan menjadi pertimbangan yang utama dalam penelitian.

##### **b. Kecenderungan Arah**

Kecenderungan arah grafik, menunjukkan perubahan setiap data *path* (jejak) dari sesi ke sesi. Kecenderungan arah divisualkan dengan garis lurus yang

melintasinya. Cara *freehand* dan teknik *split-middle* merupakan 2 metode dalam menetapkan kecenderungan arah grafik. Cara *freehand* ialah memastikan batas lurus yang memotong data menjadi dua bagian untuk menunjukkan pada suatu situasi masing-masing tahapan secara langsung berdasarkan data yang diinginkan. Sementara itu, teknik *split-middle* ialah menentukan dari poin nilai ordinatnya pada median data di setiap tahapan sebagai kecenderungan arah grafik.

c. Kecenderungan Stabilitas

Dengan cara membilang dominannya data poin dalam rentang 50% di atas dan di bawah *mean* untuk selanjutnya dikalikan 100% merupakan cara untuk menetapkan tingkat kestabilan data. Data dapat dikatakan stabil jika sebanyak 50% data berada pada rentang 50% di atas dan dibawah *mean*. Oleh karena itu kecenderungan stabilitas, membuktikan tingkat homogenitas data dalam suatu keadaan penelitian.

d. Jejak Data (*data path*)

Perubahan dimulai dengan satu informasi kemudian ke informasi berikutnya dalam suatu keadaan. Jejak data sama halnya ketika menentukan kecenderungan arah. Perubahan akibat informasi menjadi informasi berikut dapat terjadi dalam tiga kemungkinan, yaitu meningkat, menurun, atau mendatar

e. Rentang (*range*)

Jarak antara informasi utama dan informasi terakhir, semakin jelas perbedaan antara nilai yang paling rendah dan nilai yang paling tinggi di setiap tahap.

f. Perubahan Level (*level change*)

Menunjukkan besarnya perubahan data dalam suatu kondisi, dan dapat dilihat dari selisih antara data terakhir dan data pertama pada setiap fase.

### 3.8.2 Analisis antar Kondisi

a. Variabel yang diubah

Perilaku sasaran atau fokus yang akan ditransformasikan dari subjek. Dalam analisis antar kondisi, lebih baik mengasumsikan bahwa variabel terkait atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Membuktikan dampak dari target behavior yang dibawa oleh intervensi.

c. Perubahan stabilitas

Perubahan stabilitas membuktikan tingkat kestabilan perubahan dari seluruh data yang dihasilkan pada saat penelitian.

d. Perubahan level data

Perubahan level data membuktikan besarnya perubahan yang terjadi antara data terakhir pada kondisi *baseline-1* (A-1) dan data pertama pada kondisi intervensi (B).

e. Data overlap atau tumpang tindih

Pengaruh intervensi terhadap target behavior dikatakan baik apabila persentase overlap yang diperoleh semakin kecil.

