

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

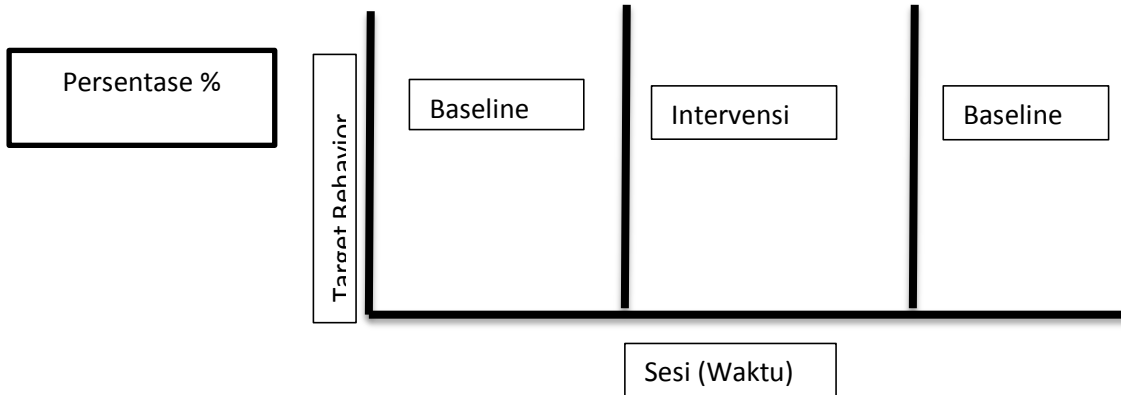
Menurut Nazir dalam darma laksana (2020) metode penelitian adalah sekenario, rangkaian kegiatan atau langkah-langkah ilmiah yang digunakan untuk untuk memperoleh data atau informasi guna memecahkan masalah sebagai pemenuhan hasil penelitian. Penelitian yang dimaksud menggunakan metodologi kuantitatif, dan subjek uji penelitian diberikan subjek uji eksperimen. Dengan tujuan untuk menyelesaikan hubungan yang muncul sebagai akibat dari suatu kejadian dengan memanipulasi satu atau lebih variabel yang dapat dibandingkan dalam satu atau lebih studi eksperimental dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak dapat dimanipulasi. (2018) (Payadnya, hlm.1)

Desain penelitian ini menggunakan *Single Subject Research (SSR)*. Menurut herrera & kratochwill (dalam rully 2021). *Single Subject Research* sebagai metodologi penelitian yang dituju kepada satu orang dengan pemberian tritmen secara berulang-ulang atas penomena tertentu dan penilaian yang dilakukan pada setiap sesinya digunakan untuk mengevaluasi. Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (treatment) yang diberikan kepada konelli secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Metode eksperimen dengan subjek tunggal atau *single subject research (SSR)* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *finger painting* terhadap peningkatan motorik halus yang pada peserta didik.

Pola desain ABA digunakan untuk materi percobaan, dan tiga fase adalah Baseline - 1 (A-1), Intervensi (B), dan Baseline-2. Perilaku pada ketiga fase :A-1 (Baseline-1) yang merupakan fase ataupun kondisi awal subjek sebelum diberikan intervensi, fase ini dilakukan pengukuran sebanyak 3 sesi dengan waktu yang disesuaikan kebutuhan. B (Intervensi) merupakan fase peberian perlakuan atau tritmen

kepada subjek yang dilakukan secara berulang-ulang selama 7 sesi, dan selanjutnya fase A-2 (Baseline -2) merupakan pengulangan kondisi dan melihat perubahan pada intervensi setelah pemberian tritmen pada subjek.

Adapun gambaran pada prosedur desain A-B-A adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2Prosedur Desain A-B-A

Keterangan :

1. Baseline-1 merupakan kondisi awal sebelum subjek diberikan perlakuan, pada fase ini melihat kemampuan awal subjek terhadap sejauh mana perkembangan motorik halus nya.
2. Intervensi merupakan kondisi subjek mulai diberikan perlakuan dengan menggunakan media finger painting terhadap keterampilan motorik halus nya secara selama 7 sesi dan diberikan penilaian pada setiap sesinya.
3. Baseline-2 fase terakhir yang merupakan kondisi dimana pengecekan kembali kemampuan motorik halus subjek setelah diberikannya intervensi atau perlakuan, fase ini sebagai evaluasi apakah media finger painting dapat memberikan pengaruh atau tidaknya pada kemampuan perkembangan motorik halus anak .

Pada ketiga tahapan tersebut dilakukan pengukuran secara kontinu, dan melihat penilaian secara keseluruhan sebagai evaluasi untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada tiga fase tersebut, apakah pada perlakuan yang diberikan mendapat kenaikan nilai yang signifikan atau tidak pada hubungan fungsional antara variabel dependen dan independen

3.2 Subjek, waktu dan tempat Penelitian

Partisipan merupakan semua orang yang ikut andil dan terlibat dalam terhadap proses berlangsungnya penelitian ini, maka yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah orang tua, para guru dan masyarakat sekitar yang ikut membantu.

3.2.1 subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini yaitu :

Nama : MA (inisial)

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelas : B

usia :6 tahun

Sekolah : kober al barokah

Agama : Islam

3.2.2 Waktu Penelitian

penelitian ini dimulai dari bulan januari sampai dengan juli 2020

3.2.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kober Al-barokah. Penelitian ini akan dilakukan di ruang kelas dan lingkungan kober Al- barokah. Peneliti melakukan penelitian pada saat jam pelajaran dan istirahat. Yang beralamat kp. Cihurip desa Batusumur RT/RW 002/001 kecamatan Manonjaya kabupaten Tasikmalaya.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek penelitian atau apa yang akan menjadi titik perhatian pada suatu penelitian. Arikunto (2013, hlm162). Sedangkan Menurut sugiono (2018, hlm.60) variable penelitian adalah suatu objek penelitian atau apapun itu yang menjadi fokus didalam penelitian yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sesuai dengan judul penelitian yang dipilih yaitu “Penggunaan media *finger painting* untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia 5-6 Tahun di Kober Al-Barokah “.

3.3.1 variabel Bebas

Sugiyono (2016) menyatakan istilah "variabel bebas " sering digunakan untuk menyebut suatu variabel stimulus, atau anteseden. Variable bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau hubungannya variabel dependen, Variabel bebas atau intervensi (perlakuan) dalam penelitian ini adalah *finger painting* aktivitas mewarnai menggunakan jari-jemari dengan cara mengoleskan cat wara yang sudah di capurkan tepung

3.3.1 Variabel terikat

sedangkan variable terikat adalah variable yang terpengaruhi oleh satu atau lebih variabel bebas. Apadun dalam penelitianini yang menjadi target behavior ini adalahperkembangan motorik halus peserta didik, sesuai dengan tujuan perkembang motorik halus yaitu dengan melatih kekuatan jari-jemari, kecer matan dan tangan dan emosional anak.

3.4 Definisi Oprasional variabel

3.4.1 Perkembangan Motorik Halus

Perkembanganmotorik halusmerupakan gerakan ringan yang melibatkan keterampilan tangandengan beberapa aktivitas seperti anak menggenggam, menempel, menulis, menyerut pensil .keterampilan motorik halus dapat dilatih

dengan pergerakan dasar dan pelatihan menulis atau mewarnai seperti membuat pola garis, lingkaran, bentuk bulat, kegiatan ini dapat bermanfaat untuk melenturkan gerakan dan melatih kekuatan otot-otot tangan

3.4.2 Media *Finger painting*

Media *Finger painting* merupakan kegiatan melukis menggunakan adonan pewarna dan melikuskannya menggunakan jari-jemari. Kegiatan ini dapat melatih keterampilan motorik halus

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai dalam sebuah kegiatan penelitian untuk mendapatkan informasi data dari responden melalui pengamatan, rentetan pertanyaan wawancara kuisioner atau dokumenter, sesuai dengan metode yang digunakan. sarwono (dalam tarjo 2021, hm.71)

1. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen dibuat sebelum peneliti membuat instrument, tujuannya untuk memudahkan peneliti dalam membuat instrumen, adapun dalam penelitian ini kisi-kisi instrumen dibuat dalam bentuk tabel agar tergambar dengan menyeluruh.

Tabel 3.2 kisi-kisi instrumen

Variabel	Aspek	Indikator	Item instrumen
----------	-------	-----------	----------------

Keterampilan Motorik Halus	➤	Keterampilan otot-otot jari jemari tangan	1. Meraba dan mengoles adonan finger painting dengan tangan dan jari-jari tangan	<p>1.1 eraba dan mengoles adonan menggunakan lima jari</p> <p>1.2 Meraba dan mengoles adonan menggunakan empat jari</p> <p>1.3 Meraba dan mengoles adonan dengan tiga jari</p> <p>1.4 Menekan adonan dengan dua jari</p> <p>1.5 Menekan adonan dengan menggunakan satu jari</p>	
		➤	Kecermatan mata dan tangan	2 . mengecap adonan finger painting	<p>2.1 Mengecap adonan finger painting menggunakan 1- lima jari</p> <p>2.2 Mengecap adonan finger painting menggunakan tangan kanan dan tangan kiri</p>
			3. Membuat pola dan bentuk menggunakan jari tangan	<p>1.6 Membuat pola menarik garis lurus menggunakan jari tangan</p> <p>1.7 Membuat pola lengkung menggunakan jari tangan</p> <p>1.8 Membuat pola lingkaran menggunakan jari tangan</p> <p>1.9 Membuat pola zig-zag</p>	
			4. Menggambar pola dengan mengoleskan adonan finger painting dengan jari tangan	<p>4.1 Menggambar pola lingkaran kecil untuk menggambar buah anggur</p> <p>4.2 Menggambar pola lingkaran besar untuk menggambar buah jeruk</p> <p>4.3 Menggambar pola garis (garis tegak dan garis miring) untuk menggambar</p>	

			Layangan 4.4 Menggambar pola lengkung untuk menggambar pelangi
	➤ Penguasaan emosi anak	5. Mewarnai gambar yang telah di pola	5.1 Mewarnai gambar anggur 5.2 Mewarnai gambar jeruk 5.3 Mewarnai gambar layangan 1.4 Mewarnai gambar pelangi

2. Membuat Butir Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan digunakan untuk mengukur sesuatu yang diamati. Adapun instrumen yang dibuat untuk penelitian ini terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian

Indikator	Item instrumen	Penilaian			Keterangan
		BB	SB	TB	
		1	2	3	
1. Meraba dan mengoles adonan finger painting dengan tangan dan jari-jari	Meraba dan mengoles adonan menggunakan lima jari				
	Meraba dan mengoles adonan menggunakan empat jari				
	Men adonan menggunakan tiga jari				
	Menekan adonan dengan dua jari				

tangan	Menekan adonan dengan satu jari				
2 . mengecap adonan finger painting	Mengecap adonan finger painting menggunakan 1- lima jari				
	Mengecap adonan finger painting menggunakan				
3. Membuat pola dan bentuk menggunakan jari tangan	Membuat pola menarik garis lurus menggunakan jari tangan				
	embuat pola lengkung menggunakan jari tangan				
	Membuat pola lingkaran menggunakan jari tangan				
	Membuat pola zig-zag				
4. Menggambar pola dengan mengleskan adonan finger painting dengan jari tangan	Menggambar pola lingkaran kecil untuk menggambar buah anggur				
	Menggambar pola lingkaran besar untuk menggambar buah jeruk				
	Menggambar pola garis (garis tegak dan garis miring) untuk menggambar Layangan				
	Menggambar pola lengkung untuk menggambar pelangi				
5. Mewarnai gambar yang telah di pola	Mewarnai gambar anggur				
	Mewarnai gambar jeruk				
	Mewarnai gambar layangan				
	Mewarnai gambar Bangunan Rumah				

3. Membuat Kriteria Penilaian Butir Soal dan Keefektifan Media

Kriteria penilaian butir soal

Pembuatan kriteria penilaian adalah untuk menentukan sekor yang diperoleh anak / peserta didik berdasarkan kemampuannya. Adapun kriterianya adalah:

Tabel 3.4Skor penilaian

Keterangan	Skor
TB	Apabila anak mampumengerjakan tanpa bantuan dan di beri skor 3
SB	Apabila anak mampu mengerjakan dengan sedikit bantuan bantuan dan di beri skor 2
BB	Apabila anak mampu mengerjakan dengan banyak bantuan dan di beri skor 1

Sekor minimal :1

Sekor maksimal :3

Jumlah sekor Keseluruhan : 57

pada pengolahan data mengguakan rumus perhitungan persentase dengan cara jumlah skor perolehan peserta didik dibagi dengan skor maksimum kemudian dikalikan seratus seperti yang terlihat pada rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

SP = skor perolehan peserta didik

SM = skor maksimum

NP = Nilai Persen Yang di capai

Seuma data yang telah terkumpul kemudian dilakukan perhitungan menggunakan statistik deskriptik, kemudian dari hasil data dipaparkan kedalam bentuk tabel, grafik dan diagram agar memperoleh gambaran dari hasil pelaksanaan eksperimen sebelum diberikan perlakuan (baseline) ataupun sesudah diberikan perlakuan (intervensi) dalam jangka waktu tertentu.

Untuk mengukur keefektivitasan media yang digunakan bisa dilihat dalam kriteria penilaian agar menjadi tolak ukur dari setiap penilaian:

- 1% - 25 % = Kurang
- 26% - 50% = Cukup
- 51% - 75% = Baik
- 76% - 100% = Sangat Baik

4. Uji Validasi instrument penelitian

Setelah instrument selesai selanjutnya dilakukan uji validasi instrument yang dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui layak atau tidaknya instrmen itu digunakan. Untuk menguji validitas instrumen peneliti menyiapkan poin-poin yang akan menjadi kisi kisi instrumen kemudian menurunkan butir tes kemampuan motorik halus. pada penelitian ini dilakukan penilaian (judgement) kepada tiga orang yang dianggap ahli yaitu kepada dua dosen, satu kepala sekolah dan guru kelas..

Table 3.5 Daftar Pemberi Judgement

No	Nama	Jabatan	Intansi
1	Aini Loita, M.pd	Dosen	UPI
2	Dr. Lutfi, M.pd	Dosen	UPI
3	Abdull Khohar	Kepala sekolah	Kober Al barokah
4	Totin	Guru	Kober al barokah

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

Keterangan:

P = Persentase

F = frekuensi cocok menurut validator

Σf = jumlah Penilaian

Tabel 3.6 validitas instrumen

Item	R hitung	R tabel	Ket
1	0.987829	0.8783	Valid
2	0.933257	0.8783	Valid
3	0.987829	0.8783	Valid
4	0.987829	0.8783	Valid
5	0.9332565	0.8783	Valid
6	0.9878292	0.8783	Valid
7	0.9878292	0.8783	Valid
8	0.9332565	0.8783	Valid
9	0.9878292	0.8783	Valid
10	0.9878292	0.8783	Valid
11	0.9878292	0.8783	Valid
12	0.9878292	0.8783	Valid
13	0.9878292	0.878 3	Valid
14	0.9878292	0.878 3	Valid

15	0.9332565	0.878 3	Valid
16	0.9878292	0.878 3	Valid
17	0.9878292	0.878 3	Valid
18	0.9878292	0.878 3	Valid
19	0.9878292	0.878 3	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan berdasarkan persentase yang telah dilakukan adalah 100%. Hal ini menyatakan bahwa instrument penelitian valid dan dapat digunakan untuk penelitian karena persentase kecocokan dengan indikator lebih dari 50 %.

5. Uji Reriabilitas instrument

Terakhir , untuk memastikan validitas penelitian , penulis juga melakukan penilaian reliabilitas, Sampai saat ini, hasil uji reliabilitas adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7 Hasil Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.992	19

Sesuai tabel 3.6 nilai yang diperoleh Cronbach's alpha secara keseluruhan item sebesar 0,992 maka reliabilitas tinggi. Item dikatakan reliabel apabila cronbach's alpha > 0,60, maka keseluruhan item dinyatakan reliabel.

6. Prosedur penelitian

Ada beberapa Langkah yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian, yaitu :

- a) Melakukan asesmen nontes ke sekolah untuk mengetahui sejauh mana permasalahan yang ada di sekolah dan melakukan observasi ke setiap kelas sampai akhirnya menemukan satu anak yang lebih terlihat dalam keterlambatan motorik halus nya
- b) Melakukan wawancara dengan guru mengenai anak yang memiliki gangguan keterlambatan motorik halus itu.
- c) Melengkapi surat perizinan dengan alur :
 - 1) Pengajuan untuk sk dosen pembimbing
 - 2) Menyusun instrumen dan memvalidasi kepada para ahli
 - 3) Surat izin dari kepala sekolah

3.5 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan tiga tahapan yaitu dengan cara memeriksa kembali seluruh data yang telah terkumpul dari ketiga fase atau disebut proses pengkodean kemudian penyerderhanaan data dengan menggunakan baik itu berupa angka , kode ataupun simbol dan tahap selanjutnya mengorganisasikan atau mengelompokkan data melalui tabel.

Teknik pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan metode A-B-A pada setiap sesinya dengan A1=Baseline 1 selama 3 kali, Intervensi (B) 7 kali dan A2=Baseline 2 selama 3 kali
- b. Mensekor hasil penilaian dari semua tahapan pada kondisi baseline-1 (A1) pada setiap sesinya selama 3 kali pertemuan, intervensi (B) pada setiap sesinya selama 7 kali pertemuan, dan Baseline 2(B-2)

- c. Membuat tabel-tabel perhitungan untuk menggambarkan rekapan nilai yang diperoleh dari setiap kondisi pada fase baseline-1 (A1), lalu fase intervensi (B), dan fase baseline-2 (A2).
- d. Melihat skor perbandingan skor antara kondisi baseline-1 (A1), intervensi (b), baseline-2 (A2).
- e. Menyajikan hasil analisis kedalam bentuk grafik agar terlihat secara keseluruhan perbandingan dari setiap sesinya

3.6 Analisis Data

Analisis data digunakan untuk melihat gambaran mengenai pengaruh media yang dipakai terhadap pelaku yang di ubah pada jangka waktu tertentu. Teknik Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistika deskriptif dimana bentuk penyajian data diolah dan disajikan menggunakan tabel dan grafik garis. sebagaimana kutipan dari Susanto (2005) “ proses analisis data penelitian dibidang modifikasi perilaku dengan subjek tunggal banyak mempersentasikan data ke dalam grafik” Adapun pembuatan grafik ini bertujuan untuk membantu mengorganisasi data selama proses pengumpulan data dalam penelitian yang nantinya memudahkan untuk mengevaluasi dan memberikan rangkuman data kuantitatif dalam proses menganalisis hubungan antar variabel

3.6.1 Analisis Data Dalam kondisi

Untuk menganalisis perubahan data dalam satu kondisi, seperti kondisi baseline atau kondisi intervensi, analisis yang digunakan dalam makalah ini adalah data grafik di semua kondisi , dengan komponen yang akan dianalisis antara lain :

- a. PanjangKondisi

Panjang Kondisi adalah konsep untuk mengukur berapa lama atau seberapa sering pengamatan dilakukan pada setiap kondisi individu.

b. KecenderunganArah

Untuk memberikan representasi visual dari status proyek yang sedang berjalan, grafik kecenderungan arah menunjukkan perubahan setiap jalur data (jejak) dari sesi ke sesi untuk memberikan gambaran perilaku subjek yang sedang diteliti. Estimasi kecenderungan Menurut Sunanto (dalam Rida dkk 2013) “ada tiga macam kecenderungan arah grafik (trendslope) yaitu : meningkat, mendatar, dan menurun”.

Ada dua cara untuk menentukan kecenderungan arah grafik, yaitu metode *freehand* dan metode *split-middle*. Metode *split - middle* memerlukan penghitungan panjang busur grafik berdasarkan nilai median titik data. Metode *freehand* memerlukan analisis titik data dalam kondisi tertentu dengan cara yang lambat dan disengaja sebelum menggambar garis seram yang membagi titik data menjadi dua kantong.

c. KecenderunganStabilitas

Kecenderungan stabilitas, menunjukkan rentang kelompok data tertentu. Jika persentase stabilitas antara 85% dan 90% dalam keadaan alami, itu dianggap stabil; namun, jika di bawah level itu, dianggap tidak stabil. Jejak Data (*data path*)

Jejak data merupakan perubahan data satu ke data yang lain dalam suatu kondisi. Jejak data hanyalah data yang dipindahkan dari satu sumber ke sumber lain dalam situasi tertentu. Saat mendeskripsikan kecenderungan arah, datanya sama seperti sebelumnya. Ada tiga kemungkinan hasil permutasi data dari selanjutnya ke data sebelumnya, yaitu meningkat, menurun, atau mendatar.

d. Rentang(*range*)

Range merupakan selisih antara nilai terendah dengan nilai tertinggi pada setiap fase dilihat pada Jarak antara data pertama dengan data terakhir.

e. Perubahan Level (*levelchange*)

Menunjukkan berapa besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi.

3.6.2 Analisis Data Antar Kondisi

Juang Sunanto (2005:103) menyebutkan bahwa dalam melakukan analisis visual antar kondisi ada beberapa komponen penting yakni :

a. Variabel yang diubah

Variabel yang diubah merupakan target perilaku yang akan diubah . sebaiknya analisis ditetapkan pada satu perilaku yaitu pada perilaku kemampuan perkembangan motorik halus

Menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari semua data yang dihasilkan pada saat penelitian. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah b secara konsisten.

b. Perubahan level data

Menunjukkan besarnya perubahan yang terjadi antara data terakhir pada kondisi *baseline-1* (A-1) dan data pertama pada kondisi intervensi. Nilai selisih ini menggambarkan seberapa besar terjadinya perubahan perilaku akibat pengaruh dari intervensi.

c. Data overlap atau tumpang tindih

Data yang tumpang tindih yaitu terjadinya data yang sama, data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan