

BAB III METODE PENELITIAN

1.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data kuantitatif (angka) yang dikumpulkan melalui prosedur pengukuran dan diolah dengan metode analisis statistika (Azwar, 2017). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti, dan setelah itu dilihat pengaruhnya (Latipun, 2015).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain perlakuan ulang (*one group pre and posttest design*) merupakan desain eksperimen yang dikenakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding serta melakukan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada subjek (Latipun, 2015: 81). Pada penelitian ini, subjek penelitian akan diberikan *pre test* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, kemudian subjek diberikan *treatment* atau perlakuan, setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan *post test* atau tes akhir untuk mengetahui akibat dari perlakuan. Bentuk desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = Nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan

X = *Treatment* (diberikan perlakuan)

O_2 = Nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan

a. O_1 : *Pretest* (Kemampuan motorik halus sebelum adanya perlakuan)

Pretest dilakukan sebanyak 2 (dua) kali pada awal sebelum diberi perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal motorik halus subjek. Tes yang dilakukan dalam *pretest* adalah menggunakan alat ukur yang berfungsi untuk mengetahui kemampuan motorik halus pada subjek yaitu dengan menggunakan skala kemampuan motorik halus yang telah dibuat oleh peneliti dengan mengacu aspek kemampuan motorik halus oleh Safitri, dkk. (2014) yang terdiri dari lima aspek : 1) *stabilities*; 2) *bilateral coordination*; 3) *senses*; 4) *dexterity*; dan 5) *self-help management*.

b. X : *Treatment (Positive Reinforcement dengan media playdough)*

Subjek diberikan perlakuan dengan menggunakan modifikasi perilaku berupa *positive reinforcement* melalui media *playdough* dengan menggunakan modul yang mengacu pada *South Warwickshire Foundation Trust* (2017) Pelaksanaan intervensi dalam penelitian ini dilakukan selama 6 (enam) kali pertemuan, setiap sesi memakan waktu 30-45 menit. Ramadhani, dkk. (2017) dan Difatiguna, dkk. (2015) menunjukkan bahwa permainan *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dengan waktu pelaksanaan intervensi yang dilakukan sebanyak 6 (enam) kali pertemuan, dalam pemberian perlakuan ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap subjek dengan mencatat hasil *checklist* pada setiap pertemuan.

c. O₂ : *Posttest (Kemampuan motorik halus setelah diberikan positive reinforcement dengan media playdough)*

Posttest dilakukan sebanyak 2 (dua) kali yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus pada subjek setelah diberikan perlakuan. Tes yang digunakan menggunakan skala kemampuan motorik halus yang telah dibuat oleh peneliti dengan mengacu aspek kemampuan motorik halus oleh Safitri, dkk. (2014) yang terdiri dari lima aspek : 1) *stabilities*; 2) *bilateral coordination*; 3) *senses*; 4) *dexterity*; dan 5) *self-help management* seperti yang digunakan pada saat *pretest*.

3.2 Identifikasi Variabel

Variabel merupakan suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel terikat dan variabel bebas. Adapun yang menjadi kedua variabel tersebut yaitu:

1. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017). Variabel terikat dari penelitian ini adalah kemampuan motorik halus.

2. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2017). Variabel bebas dari penelitian ini adalah pemberian *positive reinforcement* dengan menggunakan media *playdough*.

Pemberian perlakuan berupa *positive reinforcement* dengan menggunakan media *playdough* yang bertindak sebagai variabel bebas ini memiliki fungsi untuk mempengaruhi variabel terikat yaitu motorik halus pada anak usia 3-4 tahun yang awalnya kemampuan motorik halusnya kurang menjadi meningkat.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan ciri atau karakteristik variabel yang dapat diamati dimana peneliti memilih dan menentukan definisi operasional yang paling relevan bagi variabel yang ditelitinya (Sugiyono, 2017). Definisi operasional pada penelitian ini yaitu:

a. Definisi Operasional Kemampuan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan kemampuan tangan seperti jari-jari jemari dan tangan untuk melakukan aktivitas tertentu dengan bantuan otot-otot kecil yang berkaitan dengan stabilitas, koordinasi bilateral, sensasi, ketangkasan, dan kemampuan menolong diri sendiri seperti mengancingkan baju, memakai kaos kaki, berpakaian, makan, mandi, menggunakan sendok dan garpu serta aktivitas lain yang melibatkan kemampuan tangan. Peningkatan keterampilan motorik halus dimaksudkan agar anak dapat

melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri, sehingga anak mampu mandiri dan tidak bergantung pada orang lain.

Data diukur menggunakan skala kemampuan motorik halus yang telah dibuat oleh peneliti dengan mengacu aspek kemampuan motorik halus oleh Safitri, dkk. (2014) yang terdiri dari 5 aspek : 1) *stabilities*; 2) *bilateral coordination*; 3) *senses*; 4) *dexterity*; dan 5) *self-help management*.

Pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi *checklist*. Skala ini terdiri dari 18 aitem. Adapun penilaian atau skor yang diperoleh yaitu apabila subjek dapat menunjukkan perilaku sesuai indikator maka dapat di centang pada kolom Ya dan diberi skor 1 namun apabila subjek tidak dapat menunjukkan perilaku sesuai indikator maka dapat di centang pada kolom Tidak dan diberi skor 0 dengan interpretasi semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin tinggi kemampuan motorik halus begitu pula semakin rendah skor yang diperoleh maka semakin rendah kemampuan motorik halus.

b. Definisi Operasional *Positive Reinforcement*

Positive Reinforcement merupakan pembentukan suatu pola tingkah laku dengan memberikan penguatan positif berupa kata-kata atau kalimat verbal seperti bagus sekali, tepat sekali maupun gerakan non-verbal seperti acungan jempol, memberikan senyuman dikombinasikan dengan pemberian tanda penghargaan atau hadiah-hadiah maupun kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas yang disukai seperti permainan, kegiatan, dan sebagainya yang diberikan segera setelah tingkah laku yang diharapkan muncul.

Data diberikan dengan melihat jadwal pemberian *positive reinforcement* yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti dengan menggunakan bentuk-bentuk *positive reinforcement* mengacu oleh Lois, dkk (2016) yang terdiri dari tiga bentuk : 1) *tangible reinforcers*; 2) *social reinforcers*; dan 3) *activity reinforcers*. *Positive reinforcement* diberikan selama pelaksanaan intervensi berlangsung yang dilakukan segera setelah tingkah laku yang diharapkan muncul. Pemberian bentuk *positive reinforcement* yang diberikan berbeda-beda di setiap pertemuan. Hal ini dikarenakan peneliti menyesuaikan dengan karakteristik dan kondisi subjek pada saat intervensi berlangsung guna menghindari kejenuhan dari subjek.

Pemberian penguatan positif (*positive reinforcement*) berupa pujian maupun hadiah atau barang yang disukai memberikan dampak positif pada perilaku anak, anak menjadi lebih aktif, tertarik, dan bersemangat ketika melakukan sesi-sesi latihan dalam pelaksanaan intervensi sehingga dapat membantu dalam keberhasilan intervensi, apabila *positive reinforcement* menjadi faktor keberhasilan dari penerapan intervensi maka kemampuan motorik halus juga ikut meningkat.

3.4 Populasi dan Teknik Sampling

3.4.1 Populasi

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun yang melakukan pemeriksaan psikologi kemandirian sosial di Layanan Psikologi Psynergy Indonesia.

3.4.2 Teknik Sampling

Sampel penelitian adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi sedangkan teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2017).

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama pada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2017). Peneliti memilih teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling* dikarenakan dalam penelitian ini peneliti menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian atau permasalahan penelitian. Periantalo (2016) menjelaskan bahwa teknik *sampling purposive* (tujuan) adalah suatu teknik dimana

peneliti membuat kriteria khusus terhadap subjek penelitian. Peneliti kemudian mencari subjek yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Adapun kriteria penentuan subjek dalam penelitian ini yaitu :

1. Anak usia 3-4 tahun.
2. Memiliki kemampuan motorik halus kategori kurang dengan mengacu pada laporan pemeriksaan psikologi.
3. Bersedia menjadi subjek penelitian dengan mengisi formulir *informed consent*.

Berdasarkan teknik *purposive sampling* tersebut maka jumlah sampel dalam penelitian ini dilakukan pada tiga orang anak usia dini yang telah memenuhi kriteria *sampling*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, dalam mengumpulkan data yang relevan dan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu melalui instrumen *checklist*, observasi, dan tes psikologi.

3.5.1 Motorik Halus

a. Instrumen Checklist

Pada variabel motorik halus data diukur menggunakan instrumen *checklist* kemampuan motorik halus dalam bentuk kolom ya dan tidak yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti mengacu aspek kemampuan motorik halus oleh Safitri, dkk. (2014) yang terdiri dari lima aspek : 1) *stabilities*; 2) *bilateral coordination*; 3) *senses*; 4) *dexterity*; dan 5) *self-help management*. Penelitian ini menggunakan jenis skala Guttman. Sugiyono (2017) bahwa skala Guttman digunakan bila ingin mendapat jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan dengan skala Guttman akan mendapatkan jawaban yang tegas dan hanya dua interval, yaitu Ya dan Tidak atau Benar dan Salah, sehingga memperoleh jawaban yang jelas. Skala Guttman selain dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda juga dapat dibuat dalam bentuk *checklist*. Adapun penilaian atau skor pada angket yang digunakan untuk jawaban setuju diberi skor 1 dan tidak setuju diberi skor 0.

Instrumen *checklist* digunakan pada saat *pretest* untuk mengetahui kemampuan motorik halus masing-masing subjek sebelum diberikan perlakuan juga digunakan pada saat intervensi untuk mengukur hasil intervensi pada setiap pertemuan dan digunakan pada saat *posttest* untuk mengetahui perubahan sebelum dan setelah diberikannya perlakuan. Tabel *checklist* kemampuan motorik halus dapat dilihat pada lampiran 5.

b. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan, para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi dan melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut Nasution (dalam Sugiyono, 2017).

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis yaitu observasi yang dilakukan dengan menggunakan pedoman instrumen penelitian (Nurbudiyani, 2013). Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap subjek dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya dalam bentuk *checklist*.

c. Tes Psikologi

Tes Psikologi yang digunakan yaitu menggunakan VSMS (*Vineland Social Maturity Scale*) yang dikembangkan oleh Dr. Edgar A. Doll di Vineland, New Jersey. Penggunaan tes Psikologi VSMS yaitu sebagai *skrining* awal untuk mengetahui perkembangan kemandirian sosial anak khususnya yang berkaitan dengan motorik halus selain itu penggunaan VSMS juga sebagai alat *follow up* untuk mengetahui kondisi subjek sebelum dan sesudah intervensi yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi, dalam melakukan tes psikologi ini peneliti juga melakukan wawancara dan observasi kepada orang tua dan subjek.

3.5.2 Positive Reinforcement dengan Media Playdough

1. Positive Reinforcement

Positive Reinforcement diberikan dengan melihat jadwal pemberian *reinforcement* yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti dengan menggunakan bentuk-bentuk *positive reinforcement* mengacu oleh

Lois, dkk (2016) yang terdiri dari 3 bentuk : 1) *tangible reinforcers*; 2) *social reinforcers*; dan 3) *activity reinforcers*. *Positive reinforcement* diberikan segera setelah tingkah laku yang diharapkan muncul. Pemberian bentuk *positive reinforcement* yang diberikan berbeda-beda di setiap pertemuan. Hal ini dikarenakan peneliti menyesuaikan dengan karakteristik & kondisi subjek pada saat intervensi berlangsung guna menghindari kejenuhan dari subjek.

Peneliti menggunakan langkah-langkah penerapan *positive reinforcement* oleh Radianengsih, dkk, (2023) diantaranya yaitu :

1. Melakukan analisis A-B-C

Hasil analisis terhadap subjek H adalah *antecedent* (pencetus perilaku) Ibu subjek yang kurang memberikan stimulasi terhadap kemampuan motorik halus sedangkan pada subjek R *antecedent* (pencetus perilaku) kurangnya motivasi yang kuat dalam melakukan aktivitas motorik halus dan pada subjek Z *antecedent* (pencetus perilaku) adanya perlindungan orang tua yang berlebihan dan kurangnya kesempatan anak untuk melakukan keterampilan motorik halus dalam aktivitas kesehariannya sehingga *behavior* (perilaku yang dipermasalahkan) dari ketiga subjek yaitu kemampuan motorik halus menjadi kurang dibanding dengan aspek kemampuan yang lain, dan *consequence* (akibat yang diperoleh dari perilaku tersebut) yang didapat adalah ketiga subjek mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas-aktivitas keseharian yang melibatkan kemampuan motorik halus.

2. Menentukan *reinforcement* yang bernilai

Bentuk *positive reinforcer* yang diberikan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk *positive reinforcement* oleh Lois, dkk. (2016) diantaranya yaitu:

1. *Tangible reinforcer*, yaitu sebuah benda nyata dan dapat disentuh termasuk sesuatu yang dapat dimakan. Peneliti

menggunakan bentuk *tangible reinforcer* berupa mainan, *snack* kemasan ringan & susu kotak kecil kesukaan subjek.

2. *Social reinforcer*, yaitu sebuah gerak-isyarat atau tanda seperti anggukan, senyuman, tepuk tangan, pujian atau ucapan terimakasih. Peneliti menggunakan bentuk *social reinforcer* berupa kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala untuk menyetujui, bertepuk tangan, acungan jempol dan *high five* (tos).

3. *Activity reinforcer*, yaitu kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas yang disukai seperti permainan, kegiatan, dan sebagainya. Peneliti menggunakan bentuk *activity reinforcer* berupa permainan dan kegiatan yang disukai subjek seperti bermain *playdough* menggunakan alat cetak, bermain lempar tangkap bola, bermain balok, merakit rumah mainan, melakukan kegiatan mewarnai dan melukis.

3. Menetapkan jadwal pemberian *reinforcement*

Pemberian bentuk *positive reinforcement* yang diberikan berbeda-beda pada setiap subjek dan di tiap pertemuan hal ini dikarenakan peneliti menyesuaikan dengan karakteristik & kondisi subjek pada saat kegiatan berlangsung guna menghindari kejenuhan dari subjek. Berikut tabel *positive reinforcement* yang diberikan :

Tabel 3.2 Jadwal Pemberian *Positive Reinforcement*

No.	Aspek	Perilaku Target Yang Ingin Ditingkatkan	Pemberian <i>Positif Reinforcement</i>
1.	<i>Stabilities</i>	Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali,

No.	Aspek	Perilaku Target Yang Ingin Ditingkatkan	Pemberian <i>Positif Reinforcement</i>
1.	<i>Stabilities</i>	<p>Subjek mampu melempar bulatan <i>playdough</i></p> <p>Subjek mampu menangkap bulatan <i>playdough</i></p>	<p>wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala, bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).</p> <p>Mainan, <i>snack</i> kemasan ringan & susu kotak kecil kesukaan subjek dan kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala, bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).</p> <p>Mainan, <i>snack</i> kemasan ringan & susu kotak kecil kesukaan subjek dan kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala, bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).</p>
2.	<i>Bilateral coordination</i>	Subjek mampu menggulung <i>playdough</i> dengan telapak tangan	<p>Permainan dan kegiatan yang disukai subjek seperti bermain <i>playdough</i> menggunakan alat cetak, bermain lempar tangkap bola, bermain balok, merakit rumah mainan, melakukan kegiatan mewarnai dan melukis. <i>social reinforcers</i> berupa kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala, bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).</p>

No.	Aspek	Perilaku Target Yang Ingin Ditingkatkan	Pemberian <i>Positif Reinforcement</i>
2.	<i>Bilateral coordination</i>	<p>Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan</p> <p>Subjek mampu membulatkan <i>playdough</i> dengan dua tangan</p>	<p>Permainan dan kegiatan yang disukai subjek seperti bermain <i>playdough</i> menggunakan alat cetak, bermain lempar tangkap bola, bermain balok, merakit rumah mainan, melakukan kegiatan mewarnai dan melukis. <i>social reinforcers</i> berupa kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala, bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).</p>
3.	<i>Senses</i>	<p>Subjek mampu meremas <i>playdough</i></p> <p>Subjek mampu memipihkan <i>playdough</i> dengan telapak tangan</p>	<p>Bermain <i>playdough</i> menggunakan alat cetak, bermain lempar tangkap bola, bermain balok, merakit rumah mainan, melakukan kegiatan mewarnai dan melukis. <i>social reinforcers</i> berupa kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala, bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).</p> <p>Permainan dan kegiatan yang disukai subjek seperti bermain <i>playdough</i> menggunakan alat cetak, bermain lempar tangkap bola, bermain balok, merakit rumah mainan, melakukan kegiatan mewarnai dan melukis. <i>social reinforcers</i> berupa kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan</p>

No.	Aspek	Perilaku Target Yang Ingin Ditingkatkan	Pemberian <i>Positif Reinforcement</i>
			kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
		Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
		Subjek mampu melobangi <i>playdough</i> dengan ujung jari	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ujung jari	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
4.	<i>Dexterity</i>	Subjek mampu menarik ke bawah <i>playdough</i> dengan ujung jari telunjuk	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar , bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ujung jari	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
		Subjek mampu menekan <i>playdough</i> dengan ibu jari	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan

No.	Aspek	Perilaku Target Yang Ingin Ditingkatkan	Pemberian <i>Positif Reinforcement</i>
			kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
		Subjek mampu menarik ke bawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar , bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
4.	<i>Dexterity</i>	Subjek mampu menarik ke bawah <i>playdough</i> dengan ibu jari	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
		Subjek mampu menjepit <i>playdough</i> dengan ibu jari	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
		Subjek mampu membuat gundukan <i>playdough</i> dengan ibu jari	kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
5.	<i>Self-help Management</i>	Subjek mampu memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala ,bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).
		Subjek mampu mengambil benda- benda mainan <i>playdough</i>	Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan

No.	Aspek	Perilaku Target Yang Ingin Ditingkatkan	Pemberian <i>Positif Reinforcement</i>
		Subjek mampu memindahkan benda-benda mainan <i>playdough</i>	kepala, bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos). Kata-kata maupun kalimat verbal seperti hebat, pintar, benar, bagus, ya betul sedangkan dalam bentuk kalimat seperti wah bagus sekali, wah hebat sekali, wah keren, kamu pintar sekali dan nonverbal seperti senyum gembira, menganggukan kepala, bertepuk tangan, acungan jempol dan <i>high five</i> (tos).

4. Penerapan *Positive Reinforcement*

Penerapan *positive reinforcement* dilakukan setelah peneliti menentukan jenis *reinforcement* dan jadwal pemberian *reinforcement*, langkah selanjutnya adalah penerapan *positive reinforcement*. Penerapan *positive reinforcement* diberikan selama proses intervensi berlangsung yaitu sebanyak 6 kali pertemuan.

2. Media *Playdough*

Peningkatan kemampuan motorik halus anak dalam penelitian ini yaitu menggunakan modifikasi perilaku berupa *positive reinforcement* melalui media *playdough* dengan menggunakan modul yang telah dibuat oleh peneliti dengan mengacu oleh *South Warwickshire Foundation Trust* (2017). Modul peningkatan kemampuan motorik halus dapat dilihat pada lampiran 8.

Peneliti menggunakan langkah-langkah bermain *playdough* dengan mengacu pada *South Warwickshire Foundation Trust* (2017) diantaranya yaitu:

1. Membentuk *playdough* menjadi kerucut dengan menyatukan antara jari dan ibu jari.
2. Menjepit adonan bola *playdough* di antara ibu jari dan jari telunjuk, ulangi dengan masing- masing jari lainnya.
3. Menggenggam *playdough* menggunakan telapak tangan dan tekuk jari.

4. Meratakan adonan *playdough* dengan ujung jari dan ujung ibu jari.
5. Memipihkan *playdough* menggunakan telapak tangan.
6. Menggulung *playdough* dengan telapak tangan dan usahakan agar jari- jari tetap lurus.
7. Menekan *playdough* dengan satu jari lalu ulangi dengan masing-masing jari lainnya.
8. Menjepit *playdough* di antara dua jari, rapatkan, dan usahakan agar jari tetap lurus.
9. Menekan *playdough* dengan ibu jari hingga ke dalam, lalu tarik keluar lagi.

3.6 Validitas dan Reliabilitas

3.6.1 Validitas

Suatu instrumen bisa dikatakan valid apabila alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Suatu instrumen dapat mengukur apa yang seharusnya diukur berarti valid (Sugiyono, 2017). Uji validitas untuk mengukur sejauh mana kecermatan dan ketepatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurannya dan memberikan hasil ukur yang sesuai maka pengukuran tersebut dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi (Azwar, 2014).

Penelitian ini menggunakan tipe validitas isi, khususnya nilai yang ditentukan dengan menguji isi tes melalui analisis rasional dan *expert judgment*. *Expert judgment* dilakukan oleh dua orang yang ahli pada bidangnya.

Validitas isi digunakan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir dalam instrumen itu mewakili komponen-komponen dalam keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur dan sejauh mana butir-butir itu mencerminkan ciri perilaku yang hendak diukur. Validitas isi dilakukan melalui kesepakatan ahli (*expert judgement*). *Expert* atau ahli yang dimaksud adalah orang yang ahli dengan lingkup yang diteliti.

Instrumen dikatakan mempunyai validitas isi yang tinggi apabila pertanyaan yang diajukan dapat dianggap mewakili seluruh isi dari bidang ilmu yang diajarkan. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan

atau relevansi isi tes melalui analisis rasional atau melalui *expert judgment* (Prihono, 2020).

Validitas isi menunjukkan sejauh mana pertanyaan, tugas atau butir dalam suatu tes atau instrumen mampu mewakili secara keseluruhan dan proporsional perilaku sampel yang dikenai tes tersebut, bahwa tes itu valid apabila butir-butir tes itu mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang diujikan atau yang seharusnya dikuasai secara proporsional, untuk mengetahui apakah tes itu valid atau tidak, harus dilakukan melalui penelaahan kisi-kisi tes untuk memastikan bahwa soal-soal tes itu sudah mewakili atau mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang seharusnya dikuasai secara proporsional oleh karena itu validitas isi suatu tes tidak mempunyai besaran tertentu yang dihitung secara statistika tetapi dipahami bahwa tes itu sudah valid berdasarkan kisi-kisi tes dengan demikian validitas isi mendasarkan pada analisis logika dan tidak merupakan suatu koefisien validitas yang dihitung secara statistika (Matondang, 2009).

3.6.2 Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama memberikan data yang sama, disebut instrumen yang reliabel (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan jenis reliabilitas *test-retest* (tes ulang). Instrumen penelitian yang reliabilitasnya diuji dengan *test-retest* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen beberapa kali pada responden, jadi dalam hal ini instrumennya sama, respondennya sama, dan waktunya yang berbeda. Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan yang berikutnya. Apabila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliabel (Sugiyono, 2017).

Ritdamaya dan Suhandi (2016) bahwa hasil reliabilitas dengan menggunakan *test-retest method* yaitu hasil tes dalam uji coba pertama dan kedua dihitung korelasinya, kemudian nilai koefisien korelasinya dianggap sebagai nilai koefisien reliabilitasnya, untuk menghitung korelasi, menggunakan persamaan *pearson product moment correlation coefficient* yang dibantu dengan menggunakan program komputer IBM *Statistical Program For Social Science (SPSS) For Windows* Versi 25,0.

3.7 Teknik Analisis Data

Sugiyono (2017) bahwa analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *trend analysis* merupakan analisis grafik yang membandingkan *trend* pada kondisi *baseline phase* dan *treatment phase*. Analisis data dilakukan secara individual (N=1) hal ini dikarenakan penelitian ini dilakukan pada sedikit subjek. Yuwanto (2012) menjelaskan Langkah-langkah analisis *trend analysis* sebagai berikut :

1. Gambarkan pada satu diagram setiap skor pada *baseline phase* dan *treatment phase*.
2. Kemudian hubungkan setiap skor tersebut dengan menggunakan garis lurus berwarna merah.
3. Pada setiap tahapan *baseline* dan *treatment phase* carilah nilai median skor.
4. Tarik garis lurus yang menghubungkan titik median *baseline phase*, titik median *treatment phase*, dan skor awal *baseline phase* dengan menggunakan warna hitam.
5. Tarik garis lurus yang menghubungkan skor awal *baseline phase* dan skor akhir *treatment phase* dengan menggunakan warna biru.
6. Bandingkan posisi/titik akhir antara garis berwarna hitam dan garis berwarna biru, apakah titik akhir garis berwarna hitam di atas atau di bawah titik akhir garis berwarna biru. Apabila titik akhir garis berwarna hitam di atas titik akhir garis berwarna biru maka dapat dikatakan bahwa *treatment* yang dilakukan efektif namun sebaliknya apabila titik akhir garis berwarna hitam di bawah titik akhir garis biru maka dapat dikatakan bahwa *treatment* yang dilakukan kurang efektif.

