

BAB III

METODO PENELITIAN

A. Rencana Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan oleh peneliti dengan cara memberikan suatu *treatment* tertentu atau percobaan untuk mengetahui pengaruh dari variabel yang hendak diketahui hasilnya. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Single Case Desain* (SCD) atau Desain Eksperimen Kasus Tunggal (DEKT). *Single Case Desain* merupakan desain eksperimen yang menggunakan satu kelompok atau satu subjek dengan kasus tunggal (N=1). Desain penelitian ini bertujuan untuk membandingkan perubahan tingkah laku pada individu yang telah diberikan *treatment* dalam beberapa rangkaian waktu tertentu. Sehingga alasan peneliti mengambil desain ini adalah karena desain ini tidak membandingkan perubahan tingkah laku antar individu melainkan membandingkan perubahan tingkah laku dari tiap individu tersebut.⁴⁸

Dalam desain eksperimen ini terdapat fase penting yaitu fase *baseline* dimana fase *baseline* adalah kondisi awal subjek yang dilakukan pengukuran oleh peneliti terhadap perilaku yang muncul dalam rentang waktu tertentu.⁴⁹ Fase *baseline* ini memberikan peran penting dalam menentukan hasil penelitian karena dalam fase *baseline* digunakan sebagai pembanding dari tingkah laku subjek sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberikan *treatment* dan juga untuk melihat keefektifan dari *treatment* yang digunakan.

⁴⁸ Supratiknya. *Desain Eksperimental Kasus Tunggal*. <https://repository.usd.ac.id> (diakses pada November 2022)

⁴⁹ Supratiknya. *Desain Eksperimental Kasus Tunggal*. <https://repository.usd.ac.id> (diakses pada November 2022)

Jenis desain eksperimen *Single Case Design* ini menggunakan *withdrawal/reversal designs* atau desain penghentian/pembalikan dimana fase baseline (A), fase intervensi berlangsung (B), fase penghentian intervensi (A) yang mana desain jenis ini disebut dengan A-B-A. Fase baseline (A) merupakan fase pengukuran kondisi awal dari subjek sebelum diberikan *treatment*. Fase Intervensi berlangsung (B) merupakan fase dimana *treatment* dilakukan selama beberapa waktu tertentu. Fase penghentian intervensi (A) merupakan fase pengukuran setelah diberikan *treatment*. Rancangan desain A-B-A digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \longrightarrow X_1 \longrightarrow O_2 \longrightarrow X_2 \longrightarrow O_3 \longrightarrow O_4$

Keterangan:

O₁: Penilaian sebelum perlakuan (*baseline*)

O₂: Penilaian sesudah perlakuan pertama

O₃: Penilaian sesudah perlakuan kedua

O₄: Penilaian *follow up*

X₁: Perlakuan pertama

X₂: Perlakuan kedua

a. Variabel Penelitian

1. Variabel Independent (X)

Variabel independent disebut juga dengan variabel bebas atau variabel eksperimental. Variabel independent merupakan variabel dalam penelitian yang memberikan pengaruh atau variabel yang memberikan suatu stimulus dan perlakuan terhadap variabel dependent. Variabel independent dalam penelitian ini adalah metode boneka jari (*finger puppet*).

2. Variabel Dependent (Y)

Variabel dependent disebut juga dengan variabel terikat. Variabel dependent merupakan variabel yang terikat dan variabel yang

diberikan pengaruh sehingga variabel dependent disini akan berubah tergantung dari perlakuan atau stimulus dari variabel independent. Variabel dependent dalam penelitian ini adalah keterampilan interpersonal.

b. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilaksanakan penelitian eksperimen ini berlangsung. Dalam lokasi penelitian dapat ditemukan informasi-informasi penting yang dibutuhkan dalam penelitian ini sehingga dalam hal ini lokasi penelitian menjadi hal yang penting demi keberlangsungan penelitian ini. Lokasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah di Sekolah Alam Ramadhani, Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri.

c. Data dan Sumber Data

Data merupakan informasi penting yang harus ditemukan dan digali untuk mendapatkan informasi terkait penelitian yang akan diteliti. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa keterampilan interpersonal anak yang mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*) didapatkan dari hasil skala keterampilan interpersonal, observasi, wawancara dan literatur melalui penerepan metode boneka jari (*finger puppet*).

Sedangkan sumber data merupakan asal atau dari mana data tersebut dapat ditemukan. Adapun sumber data dalam penelitian ini ada 2 yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder, penjelasannya sebagai berikut:

1. Sumber data primer

Sumber data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber utama dalam penelitian. Sumber data primer dapat diambil dari *guide* observasi.

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data atau informasi yang dapat diperoleh selain dari subjek dan didapatkan secara tidak langsung. Sehingga data sekunder dalam penelitian ini adalah

wawancara dan dari berbagai literatur penelitian terdahulu, buku, maupun jurnal-jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini.

B. Subjek Penelitian

- a. Nama : GAA
- b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- c. Tempat Tanggal Lahir : Kediri, 16 April 2017
- d. Umur : 6 Tahun
- e. Alamat : Banyakan, Kediri

Subjek GAA merupakan anak yang mengalami keterlambatan bicara di Sekolah Alam Ramadhani Kota Kediri. Subjek GAA merupakan anak tunggal. Secara fisik GAA merupakan anak yang sehat dan memiliki kondisi motorik yang sangat baik yaitu subjek GAA dapat berlari, melompat, mencoret-coret dan berguling-guling. GAA memiliki tinggi badan 115 cm dengan berat badan 18 kg. Secara interaksi dengan orang lain GAA masih memerlukan bimbingan dari orang terdekat seperti guru pendamping maupun orang tua. GAA merupakan anak yang sangat aktif dan senang bermain.

GAA pertama kali didiagnosis oleh dokter rehabilitasi medik mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*) pertama kali pada usia 3 tahun. Orang tua subjek menyadari ada yang tidak beres dengan subjek yaitu ketika dipanggil namanya tidak mau menoleh, subjek mudah tantrum, dan ketika minta makanan atau minum bilanganya “fufu”, sehingga orang tua subjek memeriksakan anaknya dan mendapat hasil diagnosis bahwa subjek GAA mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*).

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu subjek, penyebab subjek mengalami keterlambatan bicara yang disampaikan oleh dokter rehabilitasi medik yang mendiagnosis subjek adalah karena adanya kesalahan pola asuh. Dimana subjek sering ditinggal bekerja oleh orang tuanya ketika kecil, ibunya mengajar dari pagi sampai siang dan ngelesi dari siang sampai sore sehingga ibu subjek hanya bertemu dengan

subjek pada malam hari saja. Ayah subjek pada waktu subjek berusia 2 tahun terkena PHK karena masa pandemi covid-19 sehingga membuat ibu subjek harus bekerja mengajar untuk membiayai kehidupan. Subjek di rumah dengan nenek dan ayahnya saja yang mana dari penuturan ibu subjek, subjek tidak diajak bicara sehingga subjek tidak ada interaksi.

Subjek GAA ketika di rumah dapat melaksanakan perintah kecil seperti mengambil barang, meletakkan tas, perintah mencium orang tuanya sebelum berangkat sekolah, dan perintah untuk mewarnai. Dari sisi kognitif subjek, subjek anak yang pandai karena ketika di rumah subjek selalu diajarkan berhitung dan mengenal huruf. Subjek langsung bisa menghafal berhitung 1 sampai 10 dan saat ini tengah belajar menghitung 11 sampai 20. Subjek juga sudah bisa mengenal dan membaca huruf abjad yang ditunjuk secara acak.

Secara akademis ketika proses pembelajaran di kelas GAA kurang fokus dan cenderung enggan mengikuti pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan pembelajaran tertentu seperti mewarnai dan membuat karya subjek GAA dapat mengikuti meskipun dengan bantuan serta dorongan dari guru pendampingnya. Subjek GAA lebih asyik bermain sendiri dan apabila keinginannya tidak dipenuhi maka subjek akan tantrum, menangis dan menggulingkan tubuhnya di tanah atau lantai.

Oleh karena itu, perlu dilakukan intervensi untuk membantu subjek agar memiliki keterampilan interpersonal yang baik dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan urutan atau langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi yang ingin diperoleh. Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data bisa dilakukan dalam berbagai cara, setting dan sumber untuk mendapatkannya.⁵⁰ Adapun

⁵⁰ Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hlm. 194

cara atau teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan observasi atau mengamati perilaku dari subjek. Observasi merupakan kegiatan mengamati secara terstruktur, jelas, dan terarah untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur dengan menggunakan *guide observation* sebagai panduan dalam melaksanakan observasi.

2. Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik yang dilakukan dengan suatu cara melakukan percakapan antara satu dengan orang lain untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada kerabat subjek yang mana dalam hal ini adalah orang tua subjek. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan cara tidak terstruktur dimana peneliti dapat melakukan wawancara secara bebas tanpa menggunakan pedoman wawancara.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mempermudah dalam mendapatkan dan mengumpulkan data penelitian. Menurut Sugiyono, instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengukur variabel penelitian yang akan diteliti atau disebut juga dengan fenomena penelitian yang akan diteliti.⁵¹

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *guide* observasi keterampilan interpersonal yang disusun menggunakan teori Buhrmester mengacu pada 5 aspek keterampilan interpersonal, yaitu:

1. Kemampuan Berinisiatif yaitu kemampuan seseorang dalam memulai interaksi terlebih dahulu dengan orang lain.

⁵¹ Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta hlm. 156

2. Kemampuan Bersifat Terbuka yaitu kemampuan seseorang untuk mempercayai orang lain sehingga dapat mengungkapkan keadaan diri kepada orang lain.
3. Kemampuan Bersikap Asertif yaitu kemampuan seseorang untuk berkata jujur terhadap apa yang sedang dirasakannya.
4. Kemampuan Berempati yaitu kemampuan seseorang untuk berprasangka baik atas apa yang telah terjadi apabila berkaitan dengan teman-temannya atau orang lain.
5. Kemampuan Mengatasi Konflik yaitu kemampuan seseorang untuk berpikir dan menimbang dalam menjalani hubungan dengan orang lain.

Adapun untuk *guide* observasi terlampir dalam skripsi ini. Kemudian untuk pengkotagorisasian skala keterampilan interpersonal anak yang mengalami keterlambatan bicara peneliti menggunakan tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Adapun rumus pengkategorisasian keterampilan interpersonal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Rumus Tiga Kategori

Rumus	Kategori
$X < M - 1SD$	Rendah
$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	Sedang
$M + 1SD \leq X$	Tinggi

Keterangan: M = Mean, SD = Standar Deviasi

Berdasarkan rumus di atas maka dapat dibuat kategorisasi berdasarkan *guide* observasi yang berjumlah 26 dengan setiap itemnya diberi nilai 1-4. Item diberi nilai 1 untuk anak Tidak Mampu (TM), diberi nilai 2 untuk anak Cukup Mampu (CM), diberi nilai 3 untuk anak Mampu (M), diberi nilai 4 untuk anak Sangat Mampu (SM). Sehingga skor yang mungkin diperoleh tiap sumber berkisar 26-104. Skor maksimal yaitu $26 \times 4 = 104$, skor minimal yaitu $26 \times 1 = 26$, Standar Deviasi (SD) yaitu $104 - 26 = 78/6 = 13$ dan Mean (M) yaitu $104 + 26 = 130/2 = 65$. Sehingga hasil perhitungan dapat dijadikan acuan melihat kategori sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kategorisasi Keterampilan Interpersonal

Interval	Kategori
$X < 52$	Rendah
$52 \leq X < 78$	Sedang
$78 \leq X$	Tinggi

Selanjutnya adalah pengkategorisasian berdasarkan masing-masing aspek. Berdasarkan *guide* observasi pada aspek kemampuan berinisiatif dan aspek kemampuan bersikap asertif masing-masing terdapat 7 item sehingga perolehan data berada pada rentang 7-28. Skor maksimal yaitu $7 \times 4 = 28$, skor minimal yaitu $7 \times 1 = 7$, standar deviasi (SD) yaitu $28 - 7 = 21/6 = 3,5$ dan Mean (M) yaitu $28 + 7 = 35/2 = 17,5$. Sehingga hasil perhitungan dapat dijadikan acuan melihat kategori pada aspek tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kategorisasi Aspek Berinisiatif dan Aspek Asertif

Interval	Kategori
$X < 14$	Rendah
$14 \leq X < 21$	Sedang
$21 \leq X$	Tinggi

Berdasarkan *guide* observasi pada aspek kemampuan bersifat terbuka terdapat 3 item sehingga perolehan data berada pada rentang 3-12. Skor maksimal yaitu $3 \times 4 = 12$, skor minimal yaitu $3 \times 1 = 3$, standar deviasi (SD) yaitu $12 - 3 = 9/6 = 1,5$ dan Mean (M) yaitu $12 + 3 = 15/2 = 7,5$. Sehingga hasil perhitungan dapat dijadikan acuan melihat kategori pada aspek tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kategorisasi Aspek Bersifat Terbuka

Interval	Kategori
$X < 6$	Rendah

$6 \leq X < 9$	Sedang
$9 \leq X$	Tinggi

Berdasarkan *guide* observasi pada aspek kemampuan berempati terdapat 4 item sehingga perolehan data berada pada rentang 4-16. Skor maksimal yaitu $4 \times 4 = 16$, skor minimal yaitu $4 \times 1 = 4$, standar deviasi (SD) yaitu $16 - 4 = 12/6 = 2$ dan Mean (M) yaitu $16 + 4 = 20/2 = 10$. Sehingga hasil perhitungan dapat dijadikan acuan melihat kategori pada aspek tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5

Kategorisasi Aspek Berempati

Interval	Kategori
$X < 8$	Rendah
$8 \leq X < 12$	Sedang
$12 \leq X$	Tinggi

Berdasarkan *guide* observasi pada aspek kemampuan mengatasi konflik terdapat 5 item sehingga perolehan data berada pada rentang 5-20. Skor maksimal yaitu $5 \times 4 = 20$, skor minimal yaitu $5 \times 1 = 5$, standar deviasi (SD) yaitu $20 - 5 = 15/6 = 2,5$ dan Mean (M) yaitu $20 + 5 = 25/2 = 12,5$. Sehingga hasil perhitungan dapat dijadikan acuan melihat kategori pada aspek tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kategorisasi Aspek Mengatasi Konflik

Interval	Kategori
$X < 10$	Rendah
$10 \leq X < 15$	Sedang
$15 \leq X$	Tinggi

E. Rancangan Intervensi

Rancangan intervensi merupakan rancangan yang akan dilakukan sebelum memberikan intervensi. Kondisi intervensi sendiri menurut Sunanto adalah suatu kondisi ketika intervensi sudah diberikan dan diukur. Menurut Himpunan Psikologi Indonesia, intervensi dalam penelitian psikologi terdapat 3 metode yaitu psikoedukasi, konseling dan terapi.⁵² Pada penelitian ini menggunakan intervensi psikoedukasi berupa bercerita menggunakan boneka jari (*finger puppet*).

Media boneka jari menurut Emi Risna adalah maskot mungil yang dipasang pada jari untuk dimainkan saat mendongeng (bercerita).⁵³ Langkah-Langkah Bermain Menggunakan Boneka Jari yang diadaptasi dari jurnal penelitian yang ditulis oleh Lina Amelia dan Ayu Marsella dengan judul “Meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui metode bermain peran dengan menggunakan boneka jari pada anak TK B2 di PAUD Save The Kids Banda Aceh”⁵⁴, yaitu terdapat 5 langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengkondisikan anak untuk duduk dengan tenang

Mengkondisikan anak agar duduk dengan tenang merupakan langkah yang sangat penting dalam pelaksanaan intervensi. Sebelum intervensi dimulai peneliti meminta bantuan kepada guru pendamping, orang tua, maupun orang terdekat subjek untuk membantu dalam mengkondisikan subjek. Dalam proses mengkondisikannya, peneliti akan memberikan sebuah *reward* atau sebuah hadiah berupa permen atau makanan yang bisa membuat subjek dapat duduk dengan tenang untuk memperhatikan cerita. Sebelum mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang pastinya peneliti sudah mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk intervensi sedemikian rupa sesuai modul yang sudah dirancang.

⁵² Himpunan Psikologi Indonesia. 2010. *Kode Etik Psikologi Indonesia*. Jakarta: Pengurus Pusat Himpunan Psikologi Indonesia

⁵³ Emi Risna Imawati. 2009. *Kreasi Tokoh Fantasi Anak dari Kain Felt*. Jakarta: Gramedia

⁵⁴ Lina Amelia, Ayu Marsella. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Anak TK B2 di Paud Save The Kids Banda Aceh*. Jurnal Buah Hati, Volume 5, Nomor 2

2. Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang akan diceritakan. Sebelum memulai bercerita, peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai tujuan, manfaat dan isi cerita yang akan diceritakan dalam metode boneka jari ini. Peneliti akan menjelaskan secara singkat terkait topik yang akan diceritakan. Topik yang akan dibahas dalam cerita ada 5 cerita yang akan diceritakan dengan judul antara lain, Teman Baruku, Aku Berani Salah, Tugas Kelompok, Tidak Berebut itu Baik, dan Ceritalah Teman. Dimana masing-masing cerita di atas sudah mengandung unsur yang sesuai dengan tema yaitu keterampilan interpersonal. Tujuan dari memperkenalkan dahulu cerita yang akan diceritakan adalah untuk memberi penjelasan awal kepada subjek mengenai apa yang akan diceritakan atau diperankan tokoh dalam boneka jari nantinya.

3. Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari dengan bercerita sesuai topik yang sudah ditentukan pada naskah cerita.

Langkah selanjutnya adalah memulai memasang boneka jari di jari lalu mulai bercerita, yang mana dialog atau skenario cerita termuat dalam naskah cerita di lampiran. Memasang boneka jari disini peneliti akan memasang tokoh boneka jari sesuai dialog yang pertama kali muncul, tokoh utama diletakkan pada jari telunjuk kemudian tokoh pendukungnya diletakkan di jari tengah, manis atau pun jari kelingking dan jempol.

4. Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari

Setelah cerita selesai diceritakan, kemudian peneliti meminta subjek sebisanya untuk bergantian memerankan apa yang sudah diceritakan tadi. Pada langkah ini, peneliti memberikan boneka jari kepada subjek untuk dipasang di jari-jari subjek. Pada langkah ini peneliti akan memberikan boneka jari untuk dipasangkan oleh subjek sendiri di jarinya, namun apabila subjek tidak mau maka peneliti akan membantu memasangkan ke jari-jari subjek.

5. Memberi pujian dan motivasi kepada subjek

Ketika subjek berkenan untuk bermain, maka peneliti memberikan pujian kepada subjek yaitu berupa kalimat pujian yang menyatakan, “Wah hebat sekali, keren.” ataupun memberi motivasi agar subjek mau lebih tertarik untuk mendengarkan cerita dan bermain dengan boneka jari dengan mengatakan kalimat, “Semangat ya, pasti bisa, besok dicoba lagi, ya.”

F. Jadwal Intervensi

Pemberian intervensi dalam metode boneka jari ini dilakukan dengan 2 siklus atau 2 kali *treatment*. Pada *treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 12 sampai 16 Maret 2023. *Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 27 sampai 31 Maret 2023. *Treatment* pertama dan kedua diberikan selama 5 hari efektif dimana sekali teratmen diberikan dengan durasi total selama 30 menit. Adapun jadwal pelaksanaan intervensi yang menggunakan metode boneka jari (*finger puppet*) dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.7

Jadwal Pelaksanaan Intervensi

Hari/Tanggal	Kegiatan	Durasi	Tujuan	Keterangan
Siklus 1/Treatment 1				
Senin/12 Maret 2023	Sesi 1: Mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang.	5 menit	Agar subjek bisa duduk dengan tenang dan siap untuk mendengarkan cerita.	Pengkondisian subjek
	Sesi 2: Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang akan diceritakan	5 menit	Agar subjek mengerti gambaran awal terkait apa yang akan diceritakan.	Pembukaan sebelum bercerita
	Sesi 3:	10 menit	Agar subjek memiliki	Pelaksanaan cerita

	Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari dengan bercerita sesuai topik yang sudah ditentukan pada naskah cerita 1 yaitu berjudul “Teman Baruku”		keterampilan interpersonal yang baik.	
	Sesi 4: Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari	5 menit	Agar subjek memiliki daya ingat tentang isi cerita.	Pelaksanaan cerita
	Sesi 5: Memberi pujian dan motivasi kepada subjek	5 menit	Agar subjek tertarik dan semangat.	Penutupan
Selasa/13 Maret 2023	Sesi 1: Mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang.	5 menit	Agar subjek bisa duduk dengan tenang dan siap untuk mendengarkan cerita.	Pengkondisian subjek
	Sesi 2: Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang akan diceritakan	5 menit	Agar subjek mengerti gambaran awal terkait apa yang akan diceritakan.	Pembukaan sebelum bercerita

	<p>Sesi 3: Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari dengan bercerita sesuai topik yang sudah ditentukan pada naskah cerita 2 yaitu berjudul “Aku Berani Salah”</p>	10 menit	Agar subjek memiliki keterampilan interpersonal yang baik.	Pelaksanaan cerita
	<p>Sesi 4: Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari</p>	5 menit	Agar subjek memiliki daya ingat tentang isi cerita.	Pelaksanaan cerita
	<p>Sesi 5: Memberi pujian dan motivasi kepada subjek</p>	5 menit	Agar subjek tertarik dan semangat.	Penutupan
Rabu/14 Maret 2023	<p>Sesi 1: Mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang.</p>	5 menit	Agar subjek bisa duduk dengan tenang dan siap untuk mendengarkan cerita.	Pengkondisian subjek
	<p>Sesi 2: Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang akan diceritakan</p>	5 menit	Agar subjek mengerti gambaran awal terkait apa yang akan diceritakan.	Pembukaan sebelum bercerita

	<p>Sesi 3:</p> <p>Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari dengan bercerita sesuai topik yang sudah ditentukan pada naskah cerita 3 yaitu berjudul “Tugas Kelompok”</p>	10 menit	Agar subjek memiliki keterampilan interpersonal yang baik.	Pelaksanaan cerita
	<p>Sesi 4:</p> <p>Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari</p>	5 menit	Agar subjek memiliki daya ingat tentang isi cerita.	Pelaksanaan cerita
	<p>Sesi 5:</p> <p>Memberi pujian dan motivasi kepada subjek</p>	5 menit	Agar subjek tertarik dan semangat.	Penutupan
Kamis/15 Maret 2023	<p>Sesi 1:</p> <p>Mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang.</p>	5 menit	Agar subjek bisa duduk dengan tenang dan siap untuk mendengarkan cerita.	Pengkondisian subjek
	<p>Sesi 2:</p> <p>Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang akan diceritakan</p>	5 menit	Agar subjek mengerti gambaran awal terkait apa yang akan diceritakan.	Pembukaan sebelum bercerita

	<p>Sesi 3:</p> <p>Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari dengan bercerita sesuai topik yang sudah ditentukan pada naskah cerita 4 yaitu berjudul “Tidak Berebut itu Baik”</p>	10 menit	Agar subjek memiliki keterampilan interpersonal yang baik.	Pelaksanaan cerita
	<p>Sesi 4:</p> <p>Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari</p>	5 menit	Agar subjek memiliki daya ingat tentang isi cerita.	Pelaksanaan cerita
	<p>Sesi 5:</p> <p>Memberi pujian dan motivasi kepada subjek</p>	5 menit	Agar subjek tertarik dan semangat.	Penutupan
Jumat/16 Maret 2023	<p>Sesi 1:</p> <p>Mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang.</p>	5 menit	Agar subjek bisa duduk dengan tenang dan siap untuk mendengarkan cerita.	Pengkondisian subjek
	<p>Sesi 2:</p> <p>Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang akan diceritakan</p>	5 menit	Agar subjek mengerti gambaran awal terkait apa yang akan diceritakan.	Pembukaan sebelum bercerita

	Sesi 3: Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari dengan bercerita sesuai topik yang sudah ditentukan pada naskah cerita 5 yaitu berjudul “Ceritalah Teman”	10 menit	Agar subjek memiliki keterampilan interpersonal yang baik.	Pelaksanaan cerita
	Sesi 4: Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari	5 menit	Agar subjek memiliki daya ingat tentang isi cerita.	Pelaksanaan cerita
	Sesi 5: Memberi pujian dan motivasi kepada subjek	5 menit	Agar subjek tertarik dan semangat.	Penutupan
Siklus 2/Treatment 2				
Senin/27 Maret 2023	Sesi 1: Mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang.	5 menit	Agar subjek bisa duduk dengan tenang dan siap untuk mendengarkan cerita.	Pengkondisian subjek
	Sesi 2: Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang	5 menit	Agar subjek mengerti gambaran awal terkait apa yang akan diceritakan.	Pembukaan sebelum bercerita

	akan diceritakan			
	Sesi 3: Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari dengan bercerita sesuai topik yang sudah ditentukan pada naskah cerita 1 yaitu berjudul “Temannya Baruku”	10 menit	Agar subjek memiliki keterampilan interpersonal yang baik.	Pelaksanaan cerita
	Sesi 4: Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari	5 menit	Agar subjek memiliki daya ingat tentang isi cerita.	Pelaksanaan cerita
	Sesi 5: Memberi pujian dan motivasi kepada subjek	5 menit	Agar subjek tertarik dan semangat.	Penutupan
Selasa/28 Maret 2023	Sesi 1: Mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang.	5 menit	Agar subjek bisa duduk dengan tenang dan siap untuk mendengarkan cerita.	Pengkondisian subjek
	Sesi 2: Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang	5 menit	Agar subjek mengerti gambaran awal terkait apa yang akan diceritakan.	Pembukaan sebelum bercerita

	akan diceritakan			
	Sesi 3: Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari dengan bercerita sesuai topik yang sudah ditentukan pada naskah cerita 2 yaitu berjudul “Aku berani Salah”	10 menit	Agar subjek memiliki keterampilan interpersonal yang baik.	Pelaksanaan cerita
	Sesi 4: Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari	5 menit	Agar subjek memiliki daya ingat tentang isi cerita.	Pelaksanaan cerita
	Sesi 5: Memberi pujian dan motivasi kepada subjek	5 menit	Agar subjek tertarik dan semangat.	Penutupan
Rabu/29 Maret 2023	Sesi 1: Mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang.	5 menit	Agar subjek bisa duduk dengan tenang dan siap untuk mendengarkan cerita.	Pengkondisian subjek
	Sesi 2: Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang akan diceritakan	5 menit	Agar subjek mengerti gambaran awal terkait apa yang akan diceritakan.	Pembukaan sebelum bercerita

	<p>Sesi 3: Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari dengan bercerita sesuai topik yang sudah ditentukan pada naskah cerita 3 yaitu berjudul “Tugas Kelompok”</p>	10 menit	Agar subjek memiliki keterampilan interpersonal yang baik.	Pelaksanaan cerita
	<p>Sesi 4: Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari</p>	5 menit	Agar subjek memiliki daya ingat tentang isi cerita.	Pelaksanaan cerita
	<p>Sesi 5: Memberi pujian dan motivasi kepada subjek</p>	5 menit	Agar subjek tertarik dan semangat.	Penutupan
Kamis/30 Maret 2023	<p>Sesi 1: Mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang.</p>	5 menit	Agar subjek bisa duduk dengan tenang dan siap untuk mendengarkan cerita.	Pengkondisian subjek
	<p>Sesi 2: Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang akan diceritakan</p>	5 menit	Agar subjek mengerti gambaran awal terkait apa yang akan diceritakan.	Pembukaan sebelum bercerita

	<p>Sesi 3:</p> <p>Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari dengan bercerita sesuai topik yang sudah ditentukan pada naskah cerita 4 yaitu berjudul “Tidak Berebut itu Baik”</p>	10 menit	Agar subjek memiliki keterampilan interpersonal yang baik.	Pelaksanaan cerita
	<p>Sesi 4:</p> <p>Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari</p>	5 menit	Agar subjek memiliki daya ingat tentang isi cerita.	Pelaksanaan cerita
	<p>Sesi 5:</p> <p>Memberi pujian dan motivasi kepada subjek</p>	5 menit	Agar subjek tertarik dan semangat.	Penutupan
Jumat/31 Maret 2023	<p>Sesi 1:</p> <p>Mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang.</p>	5 menit	Agar subjek bisa duduk dengan tenang dan siap untuk mendengarkan cerita.	Pengkondisian subjek
	<p>Sesi 2:</p> <p>Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang akan diceritakan</p>	5 menit	Agar subjek mengerti gambaran awal terkait apa yang akan diceritakan.	Pembukaan sebelum bercerita

	Sesi 3: Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari dengan bercerita sesuai topik yang sudah ditentukan pada naskah cerita 5 yaitu berjudul “Ceritalah Teman”	10 menit	Agar subjek memiliki keterampilan interpersonal yang baik.	Pelaksanaan cerita
	Sesi 4: Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari	5 menit	Agar subjek memiliki daya ingat tentang isi cerita.	Pelaksanaan cerita
	Sesi 5: Memberi pujian dan motivasi kepada subjek	5 menit	Agar subjek tertarik dan semangat.	Penutupan

G. Analisis Data

Analisis data merupakan cara mengolah data yang sudah diperoleh guna diketahui informasi terkait pengambilan kesimpulan dalam penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara uji statistik deskriptif dengan menghitung atau mencari nilai mean dari data. Menurut Sugiyono statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang sudah terkumpul dengan cara menguraikan data

secara apa adanya tanpa digeneralisasikan secara umum.⁵⁵ Sehingga dalam hal ini peneliti hanya menguraikan terkait data penelitian secara apa adanya tanpa membuat kesimpulan bagi populasi keseluruhannya.

Rumus mean yang diambil dari buku Jelpa Periantalo⁵⁶, adalah sebagai berikut:

$$M = \sum fX / N$$

Keterangan:

M = Mean

$\sum fX$ = Jumlah semua skor (X)

N = Jumlah subjek

Penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan perhitungan nilai mean sehingga peneliti akan menghitung tendensi sentral atau nilai tengah. Nilai mean merupakan nilai rata-rata dari hasil penjumlahan total hasil perolehan data yang dibagi dengan jumlah ukuran sampel.⁵⁷ Dengan nilai mean peneliti akan mendapatkan nilai rata-rata data hasil pengukuran keterampilan interpersonal pada anak yang mengalami keterlambatan bicara.

Selain itu peneliti juga akan menggunakan penyajian data berupa analisis diagram. Analisis diagram yaitu melihat hasil dengan cara membandingkan hasil tes yang diperoleh dalam tiap waktunya. Sehingga dari hasil tes tiap waktu tersebut akan dibandingkan antara hasil tes sebelum *treatment* boneka jari (*finger puppet*) diberikan dengan hasil tes sesudah *treatment* boneka jari (*finger puppet*) diberikan.

⁵⁵ Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hlm. 206

⁵⁶ Jelpa Periantalo. 2017. *Statistika Dasar untuk Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

⁵⁷ Meiryani. (2021, Agustus 12). *Binus University*. Retrieved from Accounting Binus: <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-nilai-mean-rata-rata-dalam-penelitian-ilmiah/>