

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

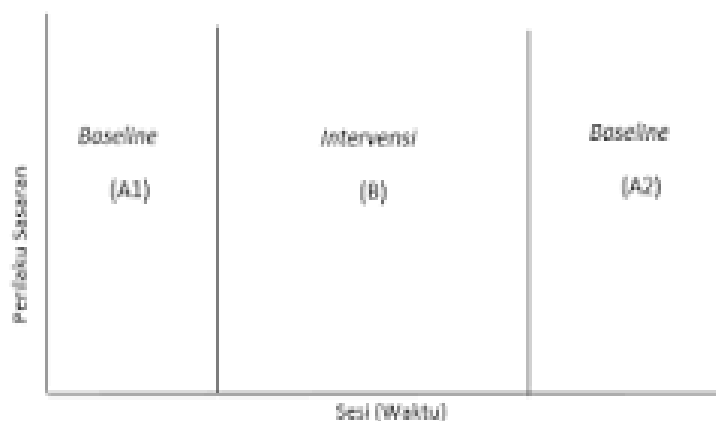
Metode penelitian sangat menentukan dalam pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian. Pada penelitian ini, metode yang digunakan yaitu *Single Subject Research (SSR)* atau penelitian subjek tunggal (PST). Metode penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu intervensi yang berulang dalam waktu tertentu. Sebagaimana disebutkan bahwa penelitian subjek tunggal adalah penelitian eksperimen untuk melihat perilaku dan mengevaluasi intervensi atau *treatment* tertentu atas perilaku dari suatu subjek tunggal dengan penilaian yang dilakukan secara berulang-ulang dalam suatu waktu tertentu (Prahmana, 2021, hlm. 9).

Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A, yang mempunyai 3 tahapan, yaitu: *Baseline-1 (A-1)*, Intervensi (B), *Baseline-2 (A-2)*. *Baseline 1 (A-1)* merupakan kemampuan dasar, yaitu kemampuan awal subjek Tunarungu dalam menyelesaikan tugas sekolah tanpa beranjak dari tempat duduknya. Subjek diamati dalam 3 sesi, sehingga dapat terlihat kemampuan awal subjek tersebut dengan tidak ada rekayasa. Pengamatan dan pengambilan data dilakukan secara berulang untuk memastikan data yang didapatkan berupa kemampuan dasar subjek.

Intervensi (B) diberikan berupa program teknik token ekonomi, subjek diberikan tugas dan arahan dalam 9 sesi, hal ini dilakukan agar subjek dapat menyelesaikan tugas dari sekolah tanpa distraksi dari hal apapun di sekitarnya.

Baseline-2 (A-2) yaitu pengamatan kembali terhadap keterampilan *on-task behavior* dalam mengerjakan tugas dari guru pada anak Tunarungu. Setelah pengukuran pada intervensi selesai, dilakukan pengukuran pada *baseline* kedua (A-2) untuk melihat pengaruh yang

ditimbulkan dari variabel bebas. Hal ini juga dapat menjadi evaluasi seberapa berpengaruhnya intervensi yang diberikan terhadap subjek.



Gambar 3.1 Desain A-B-A

3.2 Tempat Penelitian dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung yang beralamat di Jl. Cicendo No.2, Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40117.

Subjek dari penelitian ini yaitu:

Nama	: F
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Sekolah	: SLB Negeri Cicendo Kota Bandung
Kelas	: IA1

Subjek anak tunarungu berinisial F. F adalah anak di SLB Negeri Cicendo yang memiliki tingkat kehilangan pendengaran kanan 95 dB dan kiri 90 dB. Subjek mempunyai emosi yang tidak stabil, subjek hanya ingin belajar ketika suasana hatinya sedang baik. Subjek seringkali mengganggu temannya, bermain di tengah pembelajaran atau sedang mengerjakan tugas. Subjek tidak bisa mempertahankan duduknya ketika ia tidak mau belajar, seringkali berlarian dan memukul meja hingga berteriak tanpa tujuan.

3.3 Variabel Penelitian

3.3.1 Teknik Token Ekonomi

Teknik token ekonomi adalah suatu bentuk teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian token berupa benda yang bertujuan untuk mengubah perilaku yang tidak diinginkan.

Rosdiana (2022) menyatakan bahwa “token ekonomi ini termasuk salah satu prosedur tertua dan paling banyak digunakan dalam analisis perilaku”. Sebagaimana disebutkan oleh Doll, McLaughlin dan Baretto (Rosdiana, 2022:43) bahwa teknik token ekonomi ini efektif dalam manajemen perilaku, baik diterapkan di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat seperti penjara, organisasi tentara, rumah sakit jiwa, dan sebagainya, sehingga teknik ini dinilai cocok dengan keadaan anak pada usia anak tunarungu pada jenjang kelas 1 SD tersebut yaitu dengan pemberian hadiah atau *reward*. Menurut Hurlock (1978) “Sepanjang masa kanak-kanak, penghargaan mempunyai nilai edukatif yang penting. Imbalan mengatakan pada mereka bahwa perilaku mereka sesuai dengan harapan sosial, dan memotivasi mereka untuk mengulangi perilaku yang disetujui secara sosial ini. Jadi penghargaan merupakan pendorong untuk perilaku yang baik. (Mufidah, 2013).

Token ekonomi ini mengacu pada pemberian *reward* atau hadiah untuk memotivasi peserta didik agar dapat mengurangi perilaku yang tidak dikehendaki dan meningkatkan perilaku yang dikehendaki ketika mengerjakan tugas pada diri anak. Pelaksanaan teknik ini dilakukan dengan memberikan token berupa kupon yang terbuat dari kertas. Kupon ini diberikan ketika anak menunjukkan perilaku yang dikehendaki dalam setiap sesinya dengan jangka waktu tertentu. Nantinya kupon akan ditukar dengan hadiah setelah intervensi selesai.

Adapun tahapan penerapan teknik token ekonomi pada penelitian ini, yaitu: (1) Menjelaskan target perilaku yang akan dicapai pada anak dan menjelaskan token dan harga token yang

akan digunakan dengan visualisasi; (2) Memberikan motivasi pada anak sebelum melaksanakan tugas; (3) Anak diberi tugas (berhitung dan mewarnai/menggambar) yang sesuai dengan kemampuan anak; (4) Anak diberi token setiap sesi jika target perilakunya tercapai; (5) Dalam setiap kali intervensi dibagi menjadi 3 sesi untuk menghindari anak tidak mendapatkan token di setiap sesinya; (6) Anak mengumpulkan token yang nantinya akan ditukar dengan hadiah sesuai dengan harga yang telah ditentukan; (7) Anak menukarkan token dengan hadiah sesuai dengan waktu atau jadwal yang telah ditentukan yaitu setelah intervensi selesai.

Bentuk hadiah yang diberikan pada anak adalah berupa hal-hal yang disukai anak, yaitu makanan ringan (susu milku), alat tulis dengan karakter kartun dan hewan dan alat gambar (pensil warna), dan mainan anak laki-laki yang diinginkannya (puzzle, pistol). Token dapat ditukarkan dengan ketentuan jumlah token yang ditentukan yaitu, 10 token mendapatkan susu milku, 20 token mendapatkan penghapus karakter, 30 token mendapatkan bolpoin karakter, 50 token mendapatkan puzzle lego, dan 75 token mendapatkan pistol mainan. Hal ini ditentukan berdasarkan tingkat ketertarikan anak pada hadiah-hadiah yang ditentukan.

3.3.2 Kemampuan *On-Task Behavior* dalam aktivitas mengerjakan tugas di sekolah

Allan (2006) menyebutkan bahwa “anak yang memiliki kemampuan *on-task behavior* adalah anak yang melakukan (a) secara aktif mendengarkan instruksi guru, didefinisikan sebagai berorientasi pada guru atau tugas dan menanggapi secara lisan; (b) mengikuti instruksi guru, (c) orientasi tepat terhadap guru atau tugas; (d) mencari bantuan dengan cara yang tepat”. Sementara menurut Fitria (2012) mengungkapkan perilaku yang dikehendaki diantaranya adalah anak aktif mengikuti pembelajaran, memperhatikan pada saat diterangkan, tidak mengganggu teman

dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. (Fitria, 2012).

Ulfah & Daengsari (2019) mengemukakan indikator kemampuan *On-task behavior* yang biasanya akan dicapai dalam penelitian adalah anak dapat melakukan perilaku *on-task* selama minimal 3/6/9/12 menit per-sesi (sesuai target pada setiap tahapan) dalam jangka waktu 60 menit. Dan di setiap sesi anak dipersilakan istirahat selama 30 detik. Adapun perilaku *on-task* yang menjadi target perilaku yaitu: (1) Mampu mengikuti instruksi untuk mengerjakan tugas; (2) Tidak melakukan *off-task motor behavior*, meliputi menggerakkan badannya untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan tugas (bangun dari kursi, memainkan buku tanpa tujuan, menggoyangkan badan tanpa tujuan, serta mengganggu teman); (3) Tidak melakukan *off-task verbal behavior*, meliputi mengeluarkan suara yang tidak relevan dengan yang ditugaskan (bercanda dengan orang disekelilingnya); (4) Duduk menghadap ke meja dan tugas yang diberikan; (5) Kaki menginjak lantai, sanggaan kaki di meja atau sanggaan di kursi; (6) Tidak melirik ke arah lain lebih dari 30 detik; dan (7) Memperhatikan guru.

Melihat pentingnya menekuni sebuah tugas dalam kelas tanpa distraksi yang tidak berhubungan merupakan hal yang sangat penting untuk keberlangsungan pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini variabel terikat yang akan diteliti adalah *on-task behavior* dalam mengerjakan tugas di sekolah, tugas yang dimaksud adalah tugas yang diberikan oleh guru dalam bentuk tugas yang dilaksanakan di kelas, bisa dilaksanakan dalam keadaan duduk atau tugas yang tidak memerlukan gerakan yang berlebih seperti menulis, berhitung, menggambar, dan membuat sesuatu yang memerlukan ketekunan. Sedangkan *on-task behavior* adalah perilaku yang dikehendaki kemunculannya pada diri anak baik di kelas maupun di luar.

Adapun target behavior yang diteliti dalam penelitian ini adalah, (1) Anak melakukan *on-task motor behavior*, yaitu tidak beranjak dari tugasnya (meninggalkan tempatnya mengerjakan tugas) lebih dari 30 detik ketika tugas yang diberikan guru belum selesai dengan tujuan yang tidak berkaitan dengan tugas, terkecuali mengambil atau mengerjakan sesuatu untuk kepentingan tugas, sesekali melakukan peregangan, atau pergi ke toilet; tidak memukul meja ketika sedang mengerjakan tugas; anak tidak melempar sesuatu pada teman atau sekitarnya; (2) Anak melakukan *on-task verbal behavior*, yaitu bertanya sesuai konteks tugas; anak tidak mengeluarkan berteriak tanpa tujuan. Pengumpulan data pada indikator yang akan diteliti ini adalah dengan observasi perilaku yang diukur dengan satuan frekuensi.

3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Purwanto (2018) “instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian”. Instrumen ini dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan. Fungsi dari instrumen ini sangat penting karena dalam proses penelitian digunakan sebagai alat dalam mengumpulkan data yang diperlukan.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrumen adalah sebagai berikut:

3.4.1 Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen merupakan rancangan penyusunan butir soal, sesuai dengan variabel yang diukur. Kisi-kisi instrumen ini berfungsi untuk memberikan gambaran tentang indikator yang diterapkan pada butir soal. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen penelitian ini, yaitu:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	Teknik Penilaian
----------	-------	-----------	------------------

Perilaku <i>on-task</i> adalah perilaku yang dikehendaki kemunculannya pada diri anak sendiri. Seperti anak aktif mengikuti pembelajaran, memperhatikan pada saat diterangkan, tidak mengganggu teman dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik	<i>On-task behavior</i> dalam mengerjakan tugas sekolah	<i>On-task motor behavior</i> adalah perilaku yang dikehendaki dalam bentuk gerakan yang berarti.	Observasi
		<i>On-task verbal behavior</i> adalah perilaku yang dikehendaki kemunculannya dalam bentuk perkataan atau yang dikeluarkan oleh mulut	Observasi

3.4.2 Butir Soal Instrumen

Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Amato-Zech, Hoff, dan Doepke (Ulfah dan Daengsari, 2019, hlm. 55) mengenai indikator *on-task behavior*. Adapun butir soal yang dikembangkan oleh peneliti bersumber dari instrumen yang dikembangkan oleh Ulfah dan Daengsari tahun 2019 (terlampir).

3.4.3 Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian berguna untuk mengetahui perolehan skor yang didapatkan oleh subjek. Penilaian dalam pengamatan perilaku adalah dengan menghitung frekuensi kemunculan perilaku. Pada intervensi jika perilaku yang menjadi target itu muncul maka subjek akan diberi *reward*. Penilaian dalam perilaku dilakukan

dengan menghitung frekuensi munculnya perilaku. Pada intervensi (B), jika anak memunculkan perilaku *on-task* pada rentang waktu yang telah ditentukan, maka anak akan diberikan token. Ketentuan pemberian token yaitu 1 buah token untuk 1 perilaku yang muncul selama 10 menit. Maka jumlah maksimal token yang didapat adalah 15 buah di setiap sesinya.

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Baseline 1 (A1)

Fase ini merupakan awal dimana anak belum mendapatkan intervensi apapun. Peneliti hanya mengobservasi kemampuan yang dimiliki subjek dalam mengerjakan tugas di kelasnya. Pengamatan ini berlangsung sampai peneliti bisa menyimpulkan kemampuan awal yang dimiliki subjek.

3.5.2 Intervensi (B)

Di fase ini peneliti mulai memberikan tindakan untuk meningkatkan kemampuan *on-task behavior* dalam mengerjakan tugas dengan teknik token ekonomi. Fase ini dilakukan secara berulang-ulang sampai subjek mengalami peningkatan dalam perilakunya, atau target perilakunya tercapai.

3.5.3 Baseline 2 (A2)

Di fase ini peneliti menggambarkan perkembangan perilaku subjek dalam mengerjakan tugas yang sudah ditargetkan sebagai evaluasi setelah pemberian tindakan. Pengukuran dilakukan dengan skala persentase yang diambil dari intensitas subjek ketika terdistraksi saat mengerjakan tugas.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk menjelaskan dan menjawab permasalahan secara objektif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan observasi perilaku, digunakan untuk mengukur kemampuan *on-task behavior* pada anak Tunarungu di SLB Negeri

Cicendo Kota Bandung. Observasi dilakukan pada kondisi *baseline-1* (A-1), pada kondisi intervensi, dan pada kondisi *baseline-2* (A-2).

3.7 Teknik Analisis Data

Pengolahan data merupakan bagian yang penting dalam penelitian, karena dengan pengolahan data dapat memberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Pada penelitian subjek tunggal ini digunakan analisis visual dengan data grafik untuk menginterpretasikan efek dari eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian subjek tunggal adalah metode *split middle* atau metode belah dua (Prahmana, hlm. 29:2021). Dalam metode ini dilakukan 2 analisis yaitu analisis dalam kondisi dan antar kondisi. Komponen yang digunakan analisis dalam kondisi adalah:

- 1) Menentukan panjang kondisi;
Menentukan panjang kondisi yang menunjukkan ada berapa sesi dalam kondisi. Contoh yang diambil di penelitian ini panjang kondisi pada fase *baseline* (A) ada 5 dan pada fase intervensi (B) ada 7 sesi.
- 2) Menentukan estimasi kecenderungan arah;
Mengestimasi kecenderungan arah dengan menggunakan metode belah dua. Metode ini menentukan arah kecenderungan grafik dari median titik data. Kemudian dimasukkan pada tabel untuk hasil dari metode ini, hasilnya bisa menaik atau menurun.
- 3) Menentukan tren kestabilan;
Dalam menentukan tren kestabilan digunakan kriteria stabilitas 15%. Tren stabilitas dikatakan stabil jika persentasenya sebesar 80% - 90%.
- 4) Menentukan tren jejak data;
Menentukan kecenderungan jejak data sama dengan menentukan kecenderungan arah. Maka akan dimasukkan hasil yang sama seperti kecenderungan arah
- 5) Menentukan level stabilitas dan rentang;

Menentukan level stabilitas dan rentang ini berdasar dari data yang telah dihitung dan menuliskan stabil atau tidak stabil (variabel) serta menuliskan rentang data dari terkecil.

6) Menentukan level perubahan.

Menentukan level perubahan dengan menghitung selisih dari data pertama dengan data akhir *baseline*. Kemudian tentukan arahnya menaik atau menurun, berikan tanda (+) jika membaik, tanda (-) jika memburuk, dan (=) jika tidak ada perubahan. Hal ini disesuaikan dengan tujuan intervensi

Komponen yang digunakan dalam analisis antar kondisi adalah:

- 1) Menentukan jumlah variabel yang diubah dari kondisi *baseline* (A) dengan kondisi Intervensi (B).
- 2) Menentukan perubahan kecenderungan arah dari analisis dalam kondisi.
- 3) Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas yang dilihat dari kecenderungan stabilitas pada data analisis dalam kondisi.
- 4) Menentukan level perubahan dengan cara menentukan titik data dari selisih kondisi *baseline* (A) sesi terakhir dengan kondisi intervensi (B) sesi pertama.
- 5) Menentukan overlap pada kondisi *baseline* (A) dengan intervensi (B) dengan cara melihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi *baseline*, kemudian menghitung berapa titik data pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi (A), jumlah dari hitung data sebelumnya dibagi dengan banyaknya titik data dalam kondisi (B) kemudian dikalikan 100. Semakin kecil persentase dari overlap, maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target.

3.8 Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *expert judgement*, yang dilakukan untuk menilai kelayakan instrumen penelitian yang akan

digunakan. *Expert judgement* dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 orang ahli yang terdiri dari 2 orang dosen dan 1 orang guru.

Setiap ahli akan menilai butir instrumen sudah layak atau tidak untuk digunakan dalam penelitian. Instrumen yang valid merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid yang dihitung menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P: Persentase

f: Frekuensi menurut penilai

$\sum f$: Jumlah penilai

Butir instrumen dinyatakan valid jika kecocokan dengan indikator mencapai lebih 50% (Susetyo, 2015, hlm. 116).

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas

Aspek yang diamati	Butir Instrumen	F	Persentase	Hasil
<i>On-task motor behavior</i>	Anak tidak beranjak dari tempatnya mengerjakan tugas lebih dari 30 detik.	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Anak tidak memukul meja ketika mengerjakan tugas.	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Anak tidak melempar sesuatu tanpa tujuan pada teman atau sekitarnya saat mengerjakan tugas.	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
<i>On-task verbal behavior</i>	Anak tidak bertanya diluar konteks tugas	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
	Anak tidak berteriak tanpa tujuan ketika mengerjakan tugas.	3	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

Berdasarkan data penghitungan ini, instrumen penelitian valid karena hasil perhitungannya memiliki nilai persentase lebih dari 50%.