

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *metode Single Subject Research* (SSR) atau penelitian subjek tunggal (PST) Menurut Sunanto (dalam Yuwono, 2020, hlm 1) penelitian *Single Subject Research* (SSR) yaitu penelitian subjek dengan prosedur penelitian yang menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh atas intervensi yang diberikan terhadap perubahan tingkah laku. Metode penelitian SSR merupakan penelitian yang memodifikasi perilaku manusia dengan memberikan stimulus tertentu. Perilaku yang akan dimunculkan dalam modifikasi perilaku disebut dengan *target behavior*.

Dalam penelitian *Single Subject Research* (SSR) pada dasarnya subjek diberlakukan pada keadaan tanpa *treatment intervensi* dan dengan *treatment/intervensi* secara bergantian, *target behavior* diukur secara berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu perhari, atau per jam (Yuwono, 2020, hlm 3). Strategi penelitian ini dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tingkah laku subjek secara individual. Jadi untuk penelitian dengan subjek tunggal erat hubungannya dengan modifikasi perilaku.

Tujuan dari penelitian *single subject research* (SSR) yaitu: 1) mencari jawaban atas suatu masalah, 2) melihat hasil analisis subjek yang dilakukan perlakuan (*treatment*) dan sarget behavior yang diukur secara berulang-ulang dengan periode tertentu, 3) melihat hasil analisis perilaku subjek yang diberikan perlakuan (*true*).

3.2 Desain Penelitian

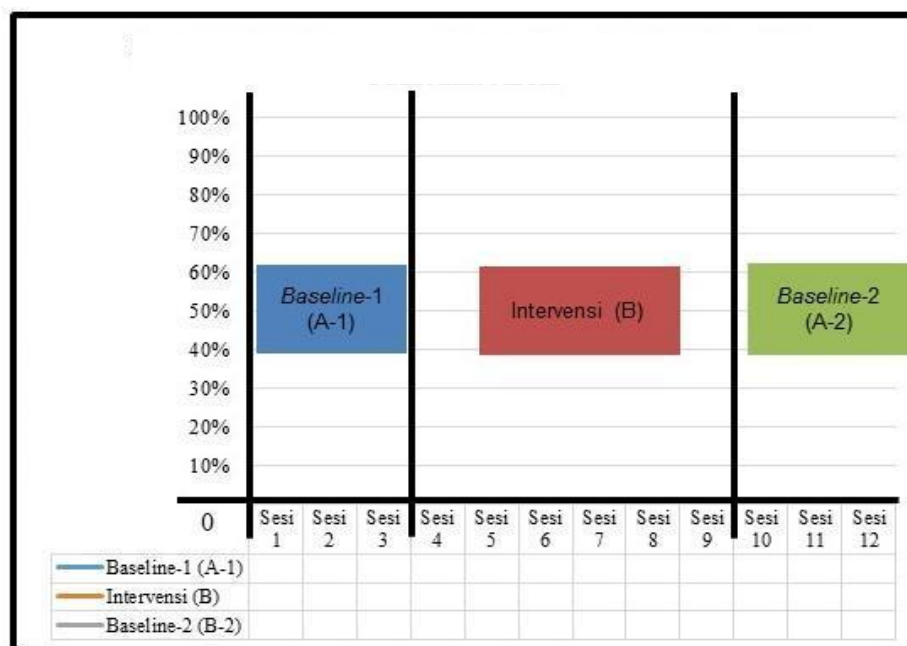
Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B- A, yaitu desain penelitian yang dikembangkan dari desain dasar A-8. dimana kondisi *baseline* diulang kembali setelah intervensi dilakukan. Desain ini menunjukkan adanya hubungan kausalitas (sebab-akibat) diantara variabel terikat dan variabel bebas. Sunanto dkk (dalam Praha 2021, hlm. 15) megatakan bahwa desain ini memiliki keunggulan dibandingkan desain A-8, yaitu dimana penarikan kesimpulan atas hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat

Rifai Gunadi, 2023

PENERAPAN TEKNIK REINFORCEMENT NEGATIF TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU ADAPTIF ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG DI SLB PELITA ADINDA BIRAMATIKA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hasilnya lebih kuat daripada desain A-B.

Prosedur pada desain ini tidak jauh berbeda dengan desain A-B Target behavior pada desain ini diukur secara berulang dalam tiga tahapan, yaitu: 1) Kondisi *baseline* (A), 2) Kondisi intervensi (B), 3) Kembali ke kondisi semula (*baseline A2*).



Grafik 3. 1 Desain Penelitian

3.3 Definisi Variabel Oparasional

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut untuk kemudian ditarik kesimpulannya (Indra dan Cahyaningrum, 2019, hlm. 1). Sedangkan menurut Tarjo (2019, hlm. 41) variabel adalah segala sesuatu yang memiliki suatu perbedaan atau bervariasi. Pada intinya variabel merupakan sesuatu hal yang akan menjadi fokus utama dalam penelitian. Adapun dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*independen*)

Tarjo (2019, hlm. 42) menyatakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang akan mempengaruhi atau menyebabkan perubahan terhadap variabel terikat. Variabel bebas disimbolkan dengan simbol X. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik “*reinforcement* negatif”.

Menurut pendapat Skinner (dalam Khairani, M, 2018, hlm. 90) bahwa *reinforcement* negatif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan). Bentuk-bentuk *reinforcement* negatif antara lain: menunda atau tidak memberikan penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang (menggenggelang, kening berkerut, muka kecewa, dan lain sebagainya).

Teknik *reinforcement* negatif yang akan digunakan untuk meningkatkan perilaku adaptif berkenaan keterampilan sosial (*self control*) dapat berupa teguran dan tugas tambahan setiap anak beucap kata kasar.

Pada tahap intervensi, penilaian yang dilaksanakan yaitu, jika dalam waktu jam sekolah peserta didik mengucapkan kata kasar kemudian intervensi yang diberikan yakni *reinforcement* negatif teguran sebanyak sebanyak 5 kali, bilamana lebih dari itu, pemberian *reinforcement* negatif selanjutnya yakni membersihkan kelas atau pemberian soal tambahan.

2. Variabel Terikat

Tarjo (2019, hlm 42) menyatakan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat seringkali disebut dengan istilah variabel hasil, atau variabel konsekuensi. Variabel terikat disimbolkan dengan simbol Y. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah "Perilaku Adaptif".

Perilaku adaptif merupakan performansi tipikal seseorang dalam aktivitasnya sehari-hari yang memerlukan kecakapan sosial dan personal (Markusic, 2018). Adapun indikator perilaku adaptif yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah berkenaan dengan keterampilan sosial, *self control*: Mengungkapkan respon dengan tepat dan sopan. Instrumen kata kasar yang dikembangkan merupakan teori dari Tjahyani (2020), terdapat lima bentuk kata-kata kasar, diantaranya kondisi (berkaitan dengan keadaan yang tidak menguntungkan), hewan (berkaitan dengan keadaan yang tidak menguntungkan), makhluk astral (dinilai sering mengganggu kehidupan manusia), sebuah objek (didasarkan pada sifat buruknya, seperti bau yang tidak sedap, kotor dan usang,

dan suara yang mengganggu.), dan bagian tubuh (berkaitan erat dengan organ seksual atau dianggap tidak baik oleh kontruksi masyarakat).

3.4 Lokasi dan Subjek Penelitian

3.4.1 Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SLB PELITA ADINDA BIRAHMATIKA yang beralamat di Jalan Kali Cipamokolan, RT 2/RW 2, Cipamokolan, Rancasari, Cipamokolan, Kec. Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40292.

3.4.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah satu orang peseta didik di jenjang SMPLB di PELITA ADINDA dengan uraian sebagai berikut.

Nama : A
Jenjang Kelas : SMPLB
Usia : 15 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Hambatan : ADHK Sedang

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Purwanto (2018), instrumen penelitian pada dasarnya adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Penyusunan instrumen untuk observasi, peneliti melakukan pengembangan dengan landasan teori yang telah diuraikan di bagian terdahulu. Peneliti membuat lembar penilaian untuk mengukur kata kasar anak. Dalam menilai perilaku maladaptif bahasa kasar siswa tersebut, peneliti menggunakan hal-hal berkaitan dengan perilaku maladaptif siswa yang diuraikan dalam kisi-kisi. Dalam pemberian nilai, peneliti membuat pedoman pemberian nilai untuk mengukur perilaku maladaptif kata kasar siswa. Dalam pelaksanaan kegiatan alat yang digunakan untuk penelitian ini adalah *reinforcement* negatif untuk anak, begitu anak menunjukkan perilaku yang maladaptif (menggunakan kata kasar) anak mendapatkan konsekuensi yang telah disiapkan.

3.5.1 Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen

Aspek	Indikator	Sub-Indikator	Deskriptor	Penilaian
Kontrol diri (<i>Self Control</i>)	Anak tidak menggunakan kata-kata kasar	Anak tidak menggunakan kata-kata kasar kondisi/keadaan (<i>bejat, gelo, modar, kehed, hakan, belegug, boloho, tolol, goblok</i>)	Anak menggunakan kata kasar <i>bejat</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>gelo</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>modar</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>kehed</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>hakan</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>belegug</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>boloho</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>tolol</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>goblok</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>bangsat</i>	

		(<i>anjing, bangsat, asu, babi, monyet, bagong</i>)	Anak menggunakan kata kasar <i>babi</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>monyet</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>bagong</i>	
		Anak tidak menggunakan kata kasar tentang makhluk astral (<i>persetan, setan, tuyul</i>)	Anak menggunakan kata kasar <i>persetan</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>setan</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>tuyul</i>	
		Anak tidak menggunakan kata kasar objek sifat buruk (<i>berak, tai, lasso, podol</i>)	Anak menggunakan kata kasar <i>berak</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>tai</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>lasso</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>podol</i>	
		Anak tidak menggunakan kata kasar bagian tubuh (<i>bengeut, silit, sungut, matamu,</i>	Anak menggunakan kata kasar <i>bengeut</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>silit</i>	
			Anak menggunakan	

		<i>endhasmu, kontrol)</i>	kata kasar <i>matamu</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>endhasmu</i>	
			Anak menggunakan kata kasar <i>kontrol</i>	

3.6 Uji Validitas

Instrumen yang dibuat akan diujikan oleh *Expert judgement*. Instrument dinyatakan valid jika 50% hasil kecocokannya (Susetyo, 2015. hlm. 116) untuk uji validitasnya akan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

f = frekuensi cocok

$\sum f$ = jumlah *ekspert judgement*

Tabel 3. 2 Daftar nama *ekspert judgement*

No	Nama	Jabatan
1.	Dr. Oom Siti Hondijah, M.Pd	Dosen Pendidikan Khusus UPI
2.	Hendriano Meggy, S.Pd., M.Pd	Dosen Pendidikan Khusus UPI
3.	Adinda S.Pd., M.Pd	Guru SLB Pelita Adinda

Tabel 3. 3 Penilaian *ekspert judgement*

No.	Butir Instrumen	Penilai			Jumlah	
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Setuju	Tidak Setuju
1.	Anak menggunakan kata kasar <i>bejat</i>	√	√	√	3	
2.	Anak menggunakan kata kasar <i>gelo</i>	√	√	√	3	

Rifai Gunadi, 2023

PENERAPAN TEKNIK REINFORCEMENT NEGATIF TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU ADAPTIF ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG DI SLB PELITA ADINDA BIRAMATIKA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.	Anak menggunakan kata kasar <i>modar</i>	√	√	√	3	
4.	Anak menggunakan kata kasar <i>kehed</i>	√	√	√	3	
5.	Anak menggunakan kata kasar <i>hakan</i>	√	√	√	3	
6.	Anak menggunakan kata kasar <i>belegug</i>	√	√	√	3	
7.	Anak menggunakan kata kasar <i>boloho</i>	√	√	√	3	
8.	Anak menggunakan kata kasar <i>tolol</i>	√	√	√	3	
9.	Anak menggunakan kata kasar <i>goblok</i>	√	√	√	3	
10.	Anak menggunakan kata kasar <i>anjing</i>	√	√	√	3	
11.	Anak menggunakan kata kasar <i>bangsat</i>	√	√	√	3	
12.	Anak menggunakan kata kasar <i>babi</i>	√	√	√	3	
13.	Anak menggunakan kata kasar <i>monyet</i>	√	√	√	3	
14.	Anak menggunakan kata kasar <i>bagong</i>	√	√	√	3	
15.	Anak menggunakan kata kasar <i>persetan</i>	√	√	√	3	
16.	Anak menggunakan kata kasar <i>setan</i>	√	√	√	3	
17.	Anak menggunakan kata kasar <i>tuyul</i>	√	√	√	3	

18.	Anak menggunakan kata kasar <i>berak</i>	√	√	√	3	
19.	Anak menggunakan kata kasar <i>tai</i>	√	√	√	3	
20.	Anak menggunakan kata kasar <i>lasso</i>	√	√	√	3	
21.	Anak menggunakan kata kasar <i>podol</i>	√	√	√	3	
22.	Anak menggunakan kata kasar <i>bengeut</i>	√	√	√	3	
23.	Anak menggunakan kata kasar <i>silit</i>	√	√	√	3	
24.	Anak menggunakan kata kasar <i>matamu</i>	√	√	√	3	
25.	Anak menggunakan kata kasar <i>endhasmu</i>	√	√	√	3	
26.	Anak menggunakan kata kasar <i>kontrol</i>	√	√	√	3	

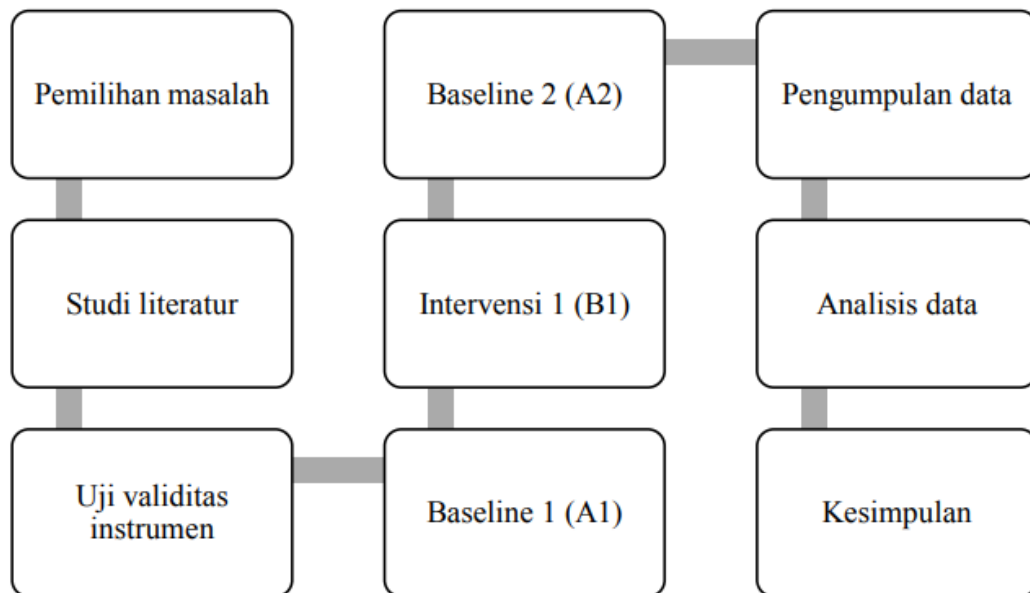
Tabel 3. 4 Hasil Uji validitas

No Instrumen	Frekuensi Setuju	Persentase	Hasil
1.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
2.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
3.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
4.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
5.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid

6.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
7.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
8.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
9.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
10.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
11.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
12.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
13.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
14.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
15.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
16.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
17.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
18.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
19.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid

20	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
21.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
22.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
23.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
24.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
25.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
26.	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid

3.7 Prosedur Penelitian



Grafik 3. 2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dimulai dari pemilihan masalah. Peneliti berkeliling lapangan untuk mencari kasus yang cukup urgen dalam lingkungan Pendidikan

Rifai Gunadi, 2023

PENERAPAN TEKNIK REINFORCEMENT NEGATIF TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU ADAPTIF ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG DI SLB PELITA ADINDA BIRAMATIKA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

khusus. Setelah menemukan masalah dan disetujui oleh dosen pembimbing, selanjutnya dilakukan studi literatur terhadap masalah terkait juga untuk memperkuat persepsi peneliti. Selanjutnya dibuatlah instrumen penelitian untuk mengukur perilaku subjek nantinya. Instrumen tersebut akan diuji validasinya oleh *expert judgement* dalam bidang yang dipilih. Setelah dinyatakan valid, barulah penelitian dapat berjalan. Penelitian dengan subjek diawali dengan pengujian perilaku awal atau Baseline (A1). Pengambilan data tersebut dilakukan selama beberapa fase, hingga level data menjadi stabil. A1 ini kemudian dicatat dan dinilai berdasarkan instrumen yang telah dibuat. Setelah data A1 stabil, selanjutnya baru diberi intervensi (B1) dengan menggunakan teknik yang telah dipilih sekaligus akan diuji kepada subjek. Pengumpulan data pada B1 juga dilakukan selama beberapa fase hingga mencapai trend. Selanjutnya dilakukan baseline (A2), Hal ini dilakukan agar hubungan variabel bebas dan variabel terikat terlihat lebih meyakinkan. Setelah semua data A-B-A didapatkan, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan perhitungan SSR. Data yang ada disajikan menggunakan tabel dan grafik untuk memudahkan proses pembacaan data. Setelah semua data di analisis, selanjutnya ditarik suatu kesimpulan apakah teknik *reinforcemet negatif* berpengaruh terhadap peningkatan perilaku adaptif anak dengan hambatan kecerdasan sedang.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan data data yang dibutuhkan dalam penelitian sehingga peneliti dapat menarik sebuah kesimpulan atas permasalahan yang ditelitinya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung atas fenomena-fenomena yang sedang diteliti. Observasi banyak digunakan untuk melihat kemandirian, keefektifan, dan berjalannya tindakan yang dikenakan pada suatu subjek penelitian. Observasi juga dapat berfungsi sebagai alat evaluasi mengenai kemandirian tindakan sebagai dasar perbaikan atas intervensi yang diberikan kepada subjek penelitian (Kumiawan, 2021, hlm 44). Peneliti akan mengobservasi perilaku adaptif (keterampilan sosial) selama anak

bersekolah pada kondisi baseline I (A1), kondisi intervensi (B), dan kondisi baseline 2 (A2).

3.9 Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data pada penelitian dengan disain subyek tunggal ada tiga hal utama, yaitu pembuatan grafik, penggunaan statistik deskriptif, dan menggunakan analisis visual. Dalam analisis data ini pada dasarnya ada tiga langkah yaitu, analisis dalam kondisi, antar kondisi, dan antar kondisi yang sama. Untuk analisis dalam kondisi, hal-hal yang perlu dianalisis meliputi, (1) panjang kondisi, (2) estimasi kecenderungan arah, (3) kecenderungan stabilitas, (4) jejak data, (5) level stabilitas dan rentang. serta (6) level perubahan. Untuk analisis antar kondisi yang perlu dianalisis meliputi: (1) jumlah variabel, (2) perubahan trend dan efeknya, (3) perubahan stabilitas, (4) perubahan level, dan (5) persentase *overlap*. Sedangkan analisis antar kondisi yang sama dilakukan terhadap hal-hal seperti pada analisis dalam kondisi (Sunanto, 2005, hlm.118).